

Plastklubbor och tangentbord

En komparativ fallstudie av esportens och innebandyns utveckling i Sverige

ABSTRACT

This thesis aims to contribute to the research on esports, a subject which has received limited attention from scholars. Using a comparative analysis of esports and floorball, two activities which both have experienced rapid development in Sweden, this study further aims to explain if, how and why esports has developed differently than modern sports. Using data gathered from qualitative interviews with key individuals representing Swedish esports and floorball respectively, the development of these two activities is described from within. A framework of the rationalization process of sports with three phases; sportification, intensification and totalization, is used to identify similarities and differences between the two activities. Empirical findings show that both activities have developed rapidly, partly explained by a consciousness about the characteristics of a modern sport. However, the development of floorball has stagnated due to lack of commercialization and global competition. In esports, these factors have always been perceived as key characteristics of the activity. The explanation of this crucial difference is given by the very core element of esports, digitalization. Digitalization has enabled the rapid global diffusion of esports and has further incited the commercialization. Moreover, the example of esports shows that the phases in the rationalization process of sports can occur simultaneously and not sequentially. Driven by digitalization and commercialization, esports is emerging both as an alternative and a competitor to modern sports.

Keywords: esports, floorball, sportification, intensification, totalization

Handledare: Stefan Einarsson
Framläggning: maj 2018

Vi vill rikta våra varmaste tack till:

Stefan Einarsson

För god handledning och spännande diskussioner

Klara Bylund, Rebecka Janson, Amanda Lindsjö, Henrik Naimark Meyers, Johanna Sommarlund, Alexandra Uebel, Mats Wallén och Filippa Wähl

För tidig vägledning och konstruktiv feedback

Alina Eriksson, Fredrik Hammarskjöld, Cornelia Koziczynska, Michael Pihl och Olivia Ståhl

För kritisk granskning och värdefulla insikter

Fanny, Felicia, Frans, Fredrik, Ingemar, Ivar, Kalle, Kristian och Patrik

För en fantastisk inblick i Er värld

Tabell 1: I uppsatsen förekommande begrepp och hur de används

Begrepp	Definition
Aktivitet	Esport har inte accepterats som sport i Sverige och uppsatsens författare anser därför att användandet av ordet aktivitet inte är lika laddat. När jämförelser görs med innebandy talas således om två aktiviteter, även om innebandy är en sport.
Sport	Definieras som en aktivitet som har allmän acceptans som sport. I Sverige förefaller ett upptagande i Riksidrottsförbundet ¹ vara synonymt med detta. "Modern sport" används som synonym.
Traditionell sport	Definieras som sport enligt ovan. Används i uppsatsen för att i förklarande syfte tydligt distansera esport från de accepterade sporterna.
Idrott	Ytterligare en synonym till sport.
Sportifiering	Används i denna uppsats för att beskriva antingen a) att organisera eller reglera en aktivitet så att den liknar en sport, eller b) att addera ett sportelement till en existerande aktivitet för att göra den mer attraktiv för dess publik (Heere 2018). Förenklat innebär detta en beskrivning av en aktivitets övergång från lek till sport.
Esport	Att utöva esport definieras i denna uppsats som att spela ett esportspel, på både amatör- och professionell nivå. Således betyder esport tävlan i dessa spel. Andra stavningar som e-sport och eSport förekommer i citat och namn, men i övrigt används esport eftersom det anses vara den mest praktiskt användbara stavningen. Den mest förekommande engelska stavningen är <i>esports</i> .
Esportspel	Esportspelen är fundamentalt konstruerade för att tävla och det finns ett definitivt slut på spelmomentet till skillnad från exempelvis rollspelsliknande titlar som mer handlar om att uppgradera sin profil (Rosell Llorens 2017). Definitionen bör dock utvidgas till krav på anordnade tävlingar i spelet.
Gaming	Att spela digitala spel som inte är esportspel, eller att spela esportspel enbart för nöjes skull, utan någon ambition för att tävla.

¹ För en utförlig presentation av Riksidrottsförbundet, se Avsnitt 4.1

Innehållsförteckning

1.	Inledning	5
1.1.	Tidigare forskning.....	6
1.2.	Kunskapsgap.....	7
1.3.	Syfte och forskningsfråga	7
1.4.	Avgränsningar.....	8
2.	Teoretiskt ramverk	9
2.1.	Diskussion om det teoretiska ramverkets applicerbarhet.....	9
2.2.	Sportifiering - från lek till modern sport	9
2.2.1.	Sportifiering inom esport	11
2.3.	Intensifiering och totalisering	11
2.4.	Sportens rationaliseringsprocess	13
2.4.1.	Studiens modifierade modell	13
3.	Metod	14
3.1.	Forskningsstrategi	14
3.2.	Forskningsdesign	14
3.3.	Urval av medverkande	14
3.4.	Metod för insamling och bearbetning av empiri	15
3.5.	Etiskt förhållningssätt	16
3.6.	Kritisk diskussion kring studiens metod	16
4.	Empiri	18
4.1.	Riksidrottsförbundet och dess betydelse för svensk sport	18
4.2.	Innebandy.....	18
4.2.1.	En svensk modern sport	18
4.2.2.	Från rebell till en av de stora.....	18
4.2.3.	Bristande internationell konkurrens	19
4.2.4.	Ett mer utvecklat förbund	19
4.2.5.	Var är eliten?	20
4.2.6.	Utvecklat på vissa orter.....	20
4.3.	Esport	20
4.3.1.	Kort historia om esport	20
4.3.2.	Proffsens organisation utvecklas.....	21
4.3.3.	Erfarenheter och träningsmetoder hämtade från traditionell sport.....	22
4.3.4.	Kommersiella aktörer visar sitt intresse.....	22
4.3.5.	Internationell spridning och konkurrens från början.....	23

4.3.6.	Internets utveckling ger bättre förutsättningar	24
4.3.7.	“Alla föräldrar har ju en esportare i sitt hem”	24
4.3.8.	Mer strukturer behövs	24
5.	Analys	26
5.1.	Innebandy - Explosionen som kom av sig	26
5.1.1.	Snabb sportifiering motsäger teorin	26
5.1.2.	Vissa tecken på intensifiering	26
5.1.3.	Dominans är inte nödvändigtvis positivt.....	27
5.1.4.	Motstånd mot kommersialisering hindrar totalisering	27
5.2.	Esport - Digitaliserad kommersialisering.....	27
5.2.1.	Snabb, medveten men oavslutad sportifiering	27
5.2.2.	Kommersialiserad elit driver vidare utveckling	28
5.2.3.	Global och digital aktivitet.....	28
6.	Slutsats och diskussion	30
6.1.	Sammanfattning av resultat.....	30
6.2.	Studiens bidrag till forskningsläget.....	30
6.3.	Förslag till framtida forskning	31
6.4.	Avslutande reflektion.....	31
7.	Referenser	32
7.1.	Tryckta källor.....	32
7.2.	Elektroniska källor	34
8.	Appendix.....	36
8.1.	Appendix 1: Presentation av respondenter.....	36
8.2.	Appendix 2: Intervjufrågor	37

1. Inledning

I april 2018 meddelade den franska fotbollsklubben Paris Saint-Germain att de inlett ett samarbete med kinesiska LGD-Gaming (Stubbs 2018). LGD är varken ett lag inom fotboll eller någon annan traditionell sport utan ett av världens bästa esportlag inom spelet *Dota 2*². PSG är långt från det första sportlaget som ger sig in i esporten. Exempelvis har flera nordamerikanska franchiser investerat i bl.a. *League of Legends*³-lag (Kishner 2017). Alibaba, ett av världens största företag, arbetar för att få in esporten på det olympiska programmet (Chen 2018). Alltifrån biltillverkare (Mercedes-Benz 2018) till hudvårdsföretag (Gillette 2018) riktar marknadsföring mot esport och ser uppenbarligen en potential i branschen. Signalvärdet av dessa aktörers intresse för esporten bör inte underskattas.

I Sverige syns en liknande trend. Mediabolaget MTG äger bl.a. turneringsarrangörerna ESL och Dreamhack. MTG:s esportansvarige Arnd Benninghoff talar om att "*E-sport är 2000-talets sport, både i Sverige och globalt*" (Björkman 2018). T.o.m. svenska sportprofiler, som Zlatan Ibrahimović, investerar i esport (Ström 2017). Trots den kommersiella tillväxten är esportens status fortfarande omstridd i Sverige. Frågan huruvida esport är en sport har aktualiserats de senaste åren, inte minst på grund av debatten kring esportens ansökan till Riksidrottsförbundet (Nyström 2016; Radiosporten 2017). Sammanfattningsvis kan konstateras att esporten tar en allt större plats i samhället, både på den kommersiella sidan, där nya aktörer tillkommer, och genom de ideella organisationer och föreningar som bildas, ofta efter sportens förebild.

Kopplingen och jämförelsen mellan esport och traditionell sport kan förefalla naturlig eftersom ordet esport innehåller ordet sport. Tidigare forskning har undersökt esportens utveckling genom att använda teorier om utvecklingen av den moderna sporten (Thiborg 2011). Detta har gett förståelse för likheterna och skillnaderna mellan esport och sport. Trots detta är esporten och dess utveckling fortfarande ett relativt outforskat område. En helhetsbild som inkluderar även det senaste decenniets snabba förändring samt en tydlig, konkret jämförelse med andra sporter saknas.

En aktivitet som också är outforskad, och ur ett svenskt perspektiv likt esporten upplevt en snabb utveckling, är innebandyn. För svenskar födda på 1980-talet eller senare kan det vara svårt att tänka sig ett Sverige utan innebandy, men denna sport uppkom först i sina mest grundläggande former i början av 1970-talet. I mars 1990 slog Expressen fast att innebandyn är den nya innesporten som "*alla kan lära sig*" (Nandorf 1990). Vidare under 1990-talet utvecklades innebandy till en nationell folksport (Fasth 1996) och är idag Sveriges största inomhussport sett till antalet aktiva utövare (Svenska Innebandyförbundet u.å.). Praktiskt taget alla svenska barn och ungdomar spelar innebandy under uppväxten på idrottslektioner, raster eller fritids och många vuxna motionärer spelar även innebandy i mer eller mindre organiserade

² Det näst största MOBA-spelet och esportspelet med högst historiska prissummor (Elder 2017; e-Sports Earnings 2018). MOBA står för *Multiplayer Online Battle Arena* och är den ena stora esportgenren. Två lag möter varandra med målet att förstöra motståndarens bas. Spelas vanligtvis från ett fågelperspektiv.

³ Det största MOBA-spelet och världens största esportspel sett till antalet utövare (Elder 2017).

former. Innebandyn har dock inte kommersialiserats i den utsträckning som kanske förväntas av en sport i den storleken (Petrelus Karlberg 2012).

Att utvecklingen i båda dessa aktiviteter, innebandy och esport, har gått fort är tydligt. Mindre tydligt är fortfarande vad som har orsakat denna snabba utveckling. Debatten om huruvida esport är en sport tyder på att det finns ett intresse för aktiviteten. Att stora kommersiella aktörer ger sig in i esporten tyder på att de ser ett värde i den och att det är en bransch med stor potential. Det är därför viktigt för forskningen att försöka förstå hur denna aktivitet har utvecklats till det som kan observeras idag och vilka faktorer som ligger bakom. Hur kan en aktivitet sprungen ur samhällets övergång till informations- och kommunikationssamhälle (Heere 2018; Thiborg 2011), på endast tjugo år, få flera av världens största företag och varumärken att investera i den? Varför har innebandyn, som också upplevt en snabb utveckling, inte gett upphov till samma intresse? Kan en jämförelse av dessa två aktiviteter ge en djupare förståelse för hur esporten har erövrat det moderna samhället? I detta sökande efter en mer detaljerad bild tar denna studie avstamp.

1.1. Tidigare forskning

Den moderna sportens utveckling och kännetecken har studerats flitigt under de senaste decennierna ur filosofiska och sociologiska perspektiv (Elias & Dunning 1986; Guttmann 2004a). Dessa studier visar på sportens betydelse i det moderna samhället, övergången från lek till allvar och vad som karakteriserar en modern sport. Begreppet sportifiering har uppkommit för att förklara den moderna sportens utveckling till idag (Blom & Lindroth 1995; Yttergren 1996). Teorierna om sportifiering har sedan utvecklats allt eftersom sportens utveckling har fortskridit under de senaste decennierna (Lindroth 2011; Sjöblom & Fahlén 2010). En modern sport som inte har studerats i någon större utsträckning är innebandy. En studie visar dock hur innebandyn under början av 2000-talet brottats med tre ibland motstridiga logiker; mediologiken, den kommersiella logiken och folkrörelsens logik. Detta har skapat problem för innebandyns fortsatta utveckling (Petrelus Karlberg 2012). Petrelus Karlberg (2012) konstaterar att innebandyn medvetet har motsatt sig kommersialisering och medialisering till förmån för inomdrottsliga värderingar.

Forskning inom esport har varit begränsad och omfattar vitt skilda forskningsområden. Vissa studier har undersökt esportares fysiska förmågor på olika sätt (Gray, Vuong, Zava & McHale 2018; Kari & Karhulahti 2016). Andra studier har undersökt varför människor väljer att titta på esport (Hamari & Sjöblom 2017; Seo 2016) eller undersökt sambandet mellan att titta på esport och ägna sig åt hasardspel (Macey & Hamari 2018). Ett flertal studier har försökt hantera elefanten i rummet, dvs. definiera huruvida esport är en sport, med blandade slutsatser (Cunningham et al. 2018; Jenny, Manning, Keiper & Olrich 2017; Rosell Llorens 2017; Thiborg 2011).

Ett fåtal studier (Taylor 2012; Thiborg 2011) har studerat esporten och dess utveckling på nära håll. Taylor (2012) beskriver i sin bok esportens utveckling fram till slutet av 00-talet. Hon anser att esporten befinner sig i en övergångsfas mellan nischad subkultur och

mainstreamaktivitet, men att dess framtid är oviss. Thiborg (2011) menar att esporten utvecklas till att allt mer efterlikna en modern sport. Esport genomgår alltså sportifiering, och dess framtid är intressant men svår att förutsäga (Thiborg 2011). Dessa två studier har, trots sin relevans, blivit något utdaterade som en följd av esportens snabba utveckling under 2010-talet (Rosell Llorens 2017). En nyare, deskriptiv studie beskriver esportens utveckling i Kina fram till början av 2010-talet (Zhouxiang 2016). I över ett decennium har regering, media och näringsliv i Kina stöttat esporten i landet vilket har resulterat i *“China’s booming esports industry”*. Den kinesiska regeringen var tidigt positivt inställd till esporten med förhoppningen om att den skulle utveckla landets IT-industri och ge ökad ekonomisk tillväxt (Zhouxiang 2016).

1.2. Kunskapsgap

Sammanfattningsvis är esport ett relativt outforskat område. Som en följd av esportens snabba utveckling riskerar forskning om den att bli utdaterad (Rosell Llorens 2017; Thiborg 2011). De mer omfattande studierna är från början av decenniet och mycket har hänt sedan dess. Det råder en allmän kunskapsbrist om esporten och dess utveckling, framför allt utvecklingen under senare år.

Ovan nämns hur esporten ofta jämförs med traditionell sport. Ur ett akademiskt perspektiv sker detta allt som oftast med en bred ansats. Det saknas därmed konkreta, direkta jämförelser i form av fallstudier där två aktiviteter jämförs sinsemellan. Slutligen kan också sägas att en stor del av forskningen om esport saknar kvalitativa primärdata. Empirin i dessa studier består mestadels av sekundärdata, exempelvis i form av tidigare artiklar eller information från diverse webbsidor. För att kunna förstå esportens utveckling på djupet bör kontakt med praktikerna, de som deltar i och driver den, vara nödvändig. Om forskningen om esport distanserar sig från den aktivitet den ämnar undersöka riskerar det att ge en missvisande bild av företeelsen.

1.3. Syfte och forskningsfråga

Denna studie syftar till att minska det ovan beskrivna kunskapsgapet. Sport spelar en viktig roll i det moderna samhället och även om esportens status som sport är omstridd har den många likheter med traditionell sport. Det kan därför antas att esporten inom en snar framtid kan få en liknande roll i samhället vilket även de kommersiella aktörernas intresse talar för. Inom akademien är det därför viktigt att försöka förstå denna nya, moderna aktivitet och varför den utvecklats som den gjort. Liksom Cunningham et al. (2018) poängterar är en stor del av tidigare forskning om esport svagt grundad i teori. Teoribildning kring esport behövs för att: *“move us beyond conjecture about eSport and into the position of identifying and explaining why, how, when and under what conditions various eSport phenomena might take place”*

(Cunningham et al. 2018)

Eftersom likheterna mellan esport och sport är slående, ämnar studien att applicera teorier om den moderna sportens utveckling, för att försöka förklara densamma inom esport. För ökat förklaringsvärde genomförs en jämförande fallstudie med innebandy. Detta görs eftersom de

till synes har vissa likheter; innebandyns utveckling är likt esportens snabb och ostuderad och varken innebandy eller esport existerade på 1800-talet då den moderna sportens utveckling tog fart. Den huvudsakliga primärempirin hämtas från intervjuer med aktörer inom innebandy respektive esport. Trots att studien jämför två olika aktiviteter ligger fokus ändå på esporten eftersom den anses vara mer aktuell och mer intressant att studera ur ett företagsekonomiskt perspektiv sett till dess globala spridning och ekonomiska potential. Följande forskningsfråga har använts:

Vad utmärker esportens utveckling jämfört med innebandyns?

1.4. Avgränsningar

Studien undersöker esportens och innebandyns utveckling med ett fokus på Sverige. Även om esporten är ett globalt fenomen och flera av de i branschen involverade aktörerna verkar på en internationell nivå anses det föreligga skillnader mellan olika länder som komplicerar en studie på en sådan nivå. Jämförelsen med innebandy talar också för en begränsning till Sverige. Eftersom esporten dock är en global aktivitet är denna begränsning komplicerad. Delar av empiri och analys kommer således att behandla esporten på en global nivå, om än ur ett svenskt perspektiv.

Vidare kommer endast esport att undersökas och inte gaming. Även om begreppen har mycket gemensamt och påverkas av varandra anses tydliga skillnader föreligga. För en mer utförlig förklaring av de båda begreppen, se Tabell 1. Läsaren görs uppmärksam på att vissa data, exempelvis tittar- och utövarsiffror, inte alltid skiljer på dessa begrepp.

2. Teoretiskt ramverk

2.1. Diskussion om det teoretiska ramverkets applicerbarhet

För att kunna applicera teorier om den moderna sportens utveckling kan det vid en första anblick även för denna studie verka nödvändigt att hantera frågan om huruvida esport är en sport. Inom akademien går åsikterna i frågan isär. Vissa forskare ifrågasätter inte huruvida esport är en sport utan definierar esport som *“a form of sports where...”* (Hamari & Sjöblom 2017). De flesta studier har dock en mer kritisk ansats och analyserar esporten utifrån olika definitioner av sport. Enligt Thiborg (2011) är esport inte en sport, utan esport är någonting annat. Thiborg (2011) menar att det finns likheter mellan esport och sport men också saker som skiljer dem åt. En annan studie menar, utifrån delvis andra definitioner av sport, att esport saknar den fysiska aspekten samt en tillräcklig institutionalisering för att kunna klassas som sport (Jenny et al. 2017). Rosell Llorens (2017) använder samma ramverk men anser tvärtom att esport uppfyller kraven på fysisk aktivitet och institutionalisering till den grad att esport är att klassa som en sport.

Vissa forskare anser att eftersom sportifiering pågår inom esporten bör och ska den studeras av forskare inom sports management (Cunningham et al. 2018; Heere 2018). Sammanfattningsvis kan sägas att det inom akademien råder delade meningar om esportens status som sport. Uppsatsens författare anser dock att slutsatsen att esport genomgår en sportifiering har vunnit tillräcklig acceptans för att möjliggöra användandet av det nedan presenterade teoretiska ramverket i denna studie. Det är därmed inte nödvändigt att besvara frågan huruvida esport är en sport.

2.2. Sportifiering - från lek till modern sport

Den moderna sporten har sitt ursprung i leken. Lek är en aktivitet människor genomför på sin fritid, i motsats till arbete (Guttmann 2004a). Lek har varit en central del av samhället sen urminnes tider där avkoppling och distansering från arbetet har varit i fokus (Elias & Dunning 1986). Ju mer organiserade, strukturerade och institutionaliserade lekarna blir desto viktigare och mer talande är de för samhället (Caillois (2001); Huizinga (2004), refererade i Thiborg, 2011). Ett antal aktiviteter (lekar) med brittiskt ursprung utvecklades under 1700- och 1800-talet till det som idag kallas den moderna sporten och spred sig över världen där fler aktiviteter senare har genomgått samma utveckling. Denna utvecklingsprocess, från lek till modern sport, kallas sportifiering (eng. *sportification* eller *sportisation*) (Elias & Dunning 1986). Sportifiering är en relativt långsam process (Blom & Lindroth 1995; Elias & Dunning 1986; Lindroth 2011; Yttergren 1996). Elias & Dunning (1986) myntade begreppet sportifiering för att beskriva hur tävlingar och fysiska aktiviteter utvecklades och spreds från England till resten av världen. De liknar sportifieringen med industrialiseringen och frågar sig om det inte är möjligt att hitta unika faktorer som gör att sportifieringen kan användas lika tydligt och enkelt för att beskriva sportens utveckling som industrialiseringen används för att beskriva arbetets utveckling.

Guttmann (2004a) listar, utifrån ett historiskt perspektiv, sju punkter som kännetecknar modern sport och därmed skiljer den från äldre former av sport, se Tabell 2. Tidigare former av sport, i forna Egypten, i antikens Grekland, under Medeltiden eller i andra mer primitiva samhällen, har alla saknat ett antal av dessa element. Guttmann (2004a) använder likt Elias & Dunning (1986) sin karakteristika för att beskriva utvecklingen av den moderna sporten från slutet av 1700-talet fram till mitten av 1900-talet. Senare forskning har använt denna karakteristiska för att undersöka och beskriva aktiviteternas sportifiering, just det som Elias & Dunning (1986) efterfrågade. Detta trots att Guttmann (2004a) själv inte använde uttrycket sportifiering (Thiborg 2011).

Tabell 2: Guttmanns (2004a) karakteristika för den moderna sporten

Faktor	Förklaring
<i>sekularisering</i>	Religiösa inslag som ritualer och ceremonier försvinner. Exempelvis de antika olympiska spelen anordnades till Zeus ära. (Guttmann 2004a)
<i>likhet</i>	Alla människor har möjlighet att delta i sporten samt att tävlingsvillkoren ska vara lika för alla deltagare. I tidigare civilisationer har deltagare exkluderats efter kön, religion, etnicitet eller social klass och olika regler har existerat för olika grupper (Guttmann 2004b).
<i>specialisering</i>	Till skillnad från forntida sport där idrottsmän deltog i många olika grenar är de flesta av dagens atleter specialiserade på en sport som kräver spetskompetens i specifika förmågor (Blom & Lindroth 1995). I lagsporter finns det olika positioner som har olika roller i spelet (Guttmann 2004a). Fler grenar utkristalliserar sig. Här ryms även en tydlig uppdelning mellan spelare och publik (Yttergren 1996).
<i>rationalisering</i>	Utvecklandet av regler och bestämmelser för idrottsutövandet, standardisering, vetenskaplighet och forskning (Lindroth 2011). Allt detta relaterar till definierade mål (Yttergren 1996).
<i>byråkratisering</i>	Uppbyggandet och utvecklingen av organisation, ledare, tränare etc. (Blom & Lindroth 1995) på lokal, regional, nationell och internationell nivå (Guttmann 2004b).
<i>kvantifiering</i>	Viljan att mäta prestationer, införa poängsystem osv. Exempelvis var de antika grekerna intresserade av att mäta tiden löparen sprang eller hur långt ett spjut kastades. De var endast intresserade av vem som segrade (Guttmann 2004a).
<i>jakten på rekord</i>	Kvantifiering leder till dokumentation av, och jakt på, rekord. Detta möjliggör tävlande och jämförelse av prestationer över tid och rum (Guttmann 2004a).

Sportifiering har använts i studier av sportens utveckling på en övergripande samhällsnivå (Elias & Dunning 1986; Guttmann 2004a), men också för att beskriva utvecklingen på en specifik geografisk plats (Yttergren 1996) eller inom individuella sporter (Collinet, Delalandre, Schut & Lessard 2013; Sato 2013). Sato (2013) beskriver hur judo har utvecklats från en inhemsk japansk aktivitet till en global sport inkluderad i det olympiska programmet. Till

skillnad från de flesta andra moderna sporter har judo inte sitt ursprung i västvärlden, utan har uppkommit i öst och sedan globaliserats. Collinet et al. (2013) undersöker tre aktiviteter i Frankrike; breakdancing, MMA och speleologi (grottkrypning), för att visa på likheter och skillnader i de tre aktiviteternas sportifiering. Även Yttergren (1996) visar hur sportifieringen har varierat mellan olika sporter. Detta förklaras genom att varje enskild sport har en egen, unik kultur. Sportifieringen i den enskilda sporten aktiveras när det finns *“gemensamma värderingar och strävanden inom den specifika kulturen, den enskilda idrottsgrenen, att vilja förändra dess innehåll”* (Yttergren 1996, s. 208).

I periferin av detta forskningsområde finns studier som har utvecklat begreppet sportifiering genom att applicera teorin på aktiviteter som inte har en direkt koppling till traditionell sport (Heere 2018; Thiborg 2011). I detta sammanhang innebär sportifiering att organisera en aktivitet så att den liknar en sport eller för att underlätta tävlandet och göra aktiviteten mer publikvänlig (Heere 2018). Exempel på detta är tv-program som Eurovision Song Contest, You've got Talent och The Voice, samt tävlingar i Spelling Bee (Heere 2018). Heere (2018) ser detta som ett resultat av det postindustriella samhällets ökade fokus på sport.

2.2.1. Sportifiering inom esport

Tidigare studier visar att även esport genomgår sportifiering (Heere 2018; Thiborg 2011). Kulturen inom esport påminner starkt om kulturen inom den traditionella sporten sett till både uppbyggnad och innehåll (Thiborg 2011). En uppfattning är att den moderna sporten växte fram i symbios med framväxandet av industrisamhället. På ett liknande sätt kan esport sägas ha vuxit fram i samband med industrisamhällets övergång till informations- och kommunikationssamhället (Thiborg 2011). Det finns dock skillnader i sportifieringen av traditionell sport och esport. Thiborg (2011) lyfter framför allt digitaliseringen som unikt för esporten och menar att det ger både fördelar och nackdelar men vidareutvecklar inte sitt resonemang. Han nämner även hur traditionell sport har gått från spontan lek till sport medan esporten har gått från kommersialiserad lek till sport. En tredje skillnad är medvetenheten om vad som karakteriserar en modern sport:

“Dessutom finns det en helt annan medvetenhet inom e-sportkulturen om vad som 'krävs' för att 'bli' en sport som inte fanns gällande framväxten av den moderna sporten. Det har inneburit att sportifieringen inom e-sporten i jämförelse skett i ett rasande tempo. Det kan tänkas att denna utveckling fortskrider”

(Thiborg 2011, s. 44)

2.3. Intensifiering och totalisering

Begreppet sportifiering myntades för att förklara den moderna sportens utveckling fram till mitten av 1900-talet. Sedan dess har nya begrepp införts för att förklara sportens fortsatta utveckling (Lindroth 1998). Lindroth (1998) talar om intensifiering som en fortsättning på sportifieringen. Sportifieringens kännetecken förstärks genom intensifieringen och dess tre underliggande, på varandra följande steg; prestationsfokusering, resursmobilisering och resultatoptimering (Lindroth 1998).

Prestationsfokusering innebär att utövarna gör prestationen till huvudaktiviteten i sporten. Fokuseringen på resultat och rekord blir viktigare än allt annat (Lindroth 1998; Sato 2013). Detta leder i sin tur till resursmobilisering, en ökad efterfrågan på olika typer av resurser där olika aktörer involverar sig i sporten för att höja prestationen (Lindroth 1998). Med ökade resurser menas allt från ökade finansiella medel till förbättrade träningsvillkor och vetenskaplig medverkan. Ledarna inom sporten utbildas och professionaliseras, nya anläggningar byggs och moderna hjälpmedel och verktyg utvecklas. Intresset för sporten och resurserna den tilldelas kommer mestadels inifrån, sporten drivs fortfarande av sig själv, om än i en ökad takt och på en annan nivå jämfört med under sportifieringen. Sista steget, resultatoptimering, möjliggörs av de ökade resurserna. Sportens aktörer verkar med olika metoder i ett system för att nå målet; konstant förbättring av resultaten (Sjöblom & Fahlén 2010).

Prestationsfokusering leder till en spiral av ökad konkurrens som i sin tur leder till ett kraftigt ökat värde på framgångar. Värdet på framgångar blir så stort att det inte räcker till för sporten själv att ge incitament till träning och att tävla. Istället blir externa incitament som pengar och kändisskap viktigast (Heinilä 1984). Detta kombinerat med ett ökat intresse för sporten i media lockar till sig externa aktörer ur både offentlig och privat sektor, som ser det ökade värdet i sporten (Sjöblom & Fahlén 2010). Dessa externa aktörer ger sporten ännu mer resurser än under intensifieringen, i syfte att uppnå ännu bättre prestationer. Alla vill vara en del av både de sportsliga och de kommersiella framgångarna som de bästa prestationerna ger (Sjöblom & Fahlén 2010). Denna fas kallas totalisering (Heinilä 1984) och skiljer sig från intensifiering i att externa aktörer till stor del tar över och driver utvecklingen framåt med sitt intresse och sina resurser.

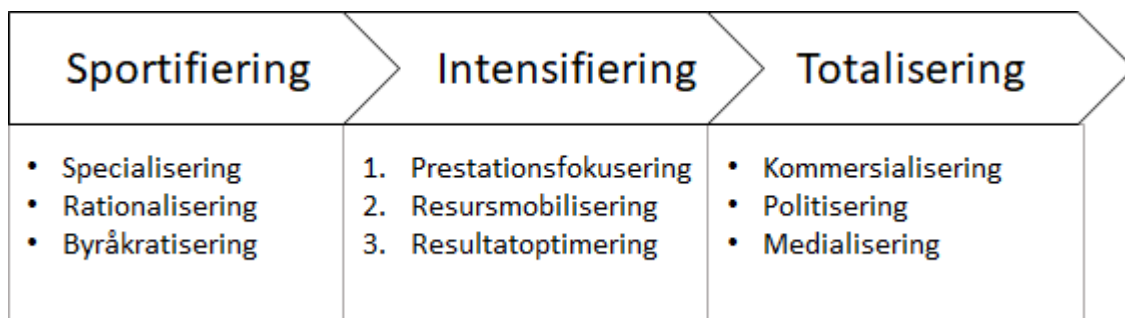
Under totaliseringen är kommersialisering, politisering och medialisering i fokus och sker i en ökande takt. Exempel på detta är sponsring, tittarintäkter, gynnande lagstiftning, uppbyggandet av utbildningsinstitutioner, ökat medialt intresse, specialistkompetens i styrelser och ökat ideellt engagemang (Sjöblom & Fahlén 2010). Sporten blir en del av nöjesindustrin och produktutveckling sker utifrån marknadens önskemål och inte i första hand efter inomidrottsliga prioriteringar (Lindroth 2011; Petrelius Karlberg 2012). Exempelvis anpassas sporten för att ge plats till mer reklam eller bli mer TV-vänlig (Guttmann 2004b; Sato 2013). Sport och kapitalism interagerar numera på den globala arenan i ett komplicerat drama (Guttmann 2004b). Medialiseringen syns även på fler sätt än rent ekonomiska: *“Den ökade rapporteringen av idrott har helt enkelt gjort medierna till centrala medproducenter i hur idrott presenteras och upplevs”* (Boyle (2006), refererad i Petrelius Karlberg 2012). Heinilä (1984) ser totaliseringen som fasen då sporten blir bred och folklig. Innan totaliseringen är samhällets intresse till sporten främst ideologiskt och baserat på känslor om solidaritet och nationell identifiering. Totaliseringen ökar hela samhällets engagemang i sporten och därmed även dess intresse i den.

2.4. Sportens rationaliseringsprocess

Sjöblom & Fahlén (2010) talar om en rationaliseringsprocess i fyra faser för att beskriva den moderna sportens utveckling till idag vilket i denna uppsats sammanfattas med begreppet *sportens rationaliseringsprocess*. Begreppen sportifiering, intensifiering och totalisering sammankopplas och ses som de tre första faserna eller stegen. Sportifiering, den första faser, beskriver övergången från lek till modern sport. Intensifiering och totalisering är de efterföljande stegen som förklarar den fortsatta utvecklingen. Sjöblom & Fahlén (2010) talar även om homogenisering eller standardisering som den fjärde faser där sportens olika aktörer gemensamt skapar en överordnad logik som bestämmer hur sporten ska genomföras.

2.4.1. Studiens modifierade modell

Figur 1 visar en modifierad modell av sportens rationaliseringsprocess. Sportifiering, intensifiering och totalisering har visualiserats som tre faser i en övergripande process. Under varje steg listas dess specifika kännetecken. I sportifieringsfasen har först de två punkterna, sekularisering och likhet, uteslutits ur modellen eftersom de anses självklara i dagens moderna samhälle. Vidare har även punkterna kvantifiering och jakten på rekord uteslutits på samma grunder. Guttman (2004a) beskriver hur vi idag lever i en värld av siffror. Enligt honom är sportens fascination över siffror bara en del av samhällets besatthet av området. Den sista faser, homogenisering, exkluderas eftersom aktiviteterna esport och innebandy anses för unga för att ha nått denna fas. Med en visualiserad modell tydliggörs sportens rationaliseringsprocess och förenklar tankegången vid analys.



Figur 1: Modifierad modell över sportens rationaliseringsprocess. I intensifieringen används siffror istället för punkter för att tydliggöra de underliggande, på varandra följande stegen.

3. Metod

3.1. Forskningsstrategi

Studien har genomgående haft en abduktiv ansats. Kombinationen av esportens snabba utveckling och avsaknaden av forskning om aktiviteten ansågs försvåra både en deduktiv och en induktiv ansats. Författarna ville alltså med en abduktiv metod *“identifiera de betingelser som skulle kunna göra företeelsen mindre förbryllande och att göra förvånande fakta till något självklart eller naturligt”* (Mantere & Ketowicki, 2013, refererade i Bryman & Bell 2017, s. 46). Det abduktiva tänkandet kopplades samman med ett interpretativt perspektiv. Detta innebar att fokus vid insamling och analys av data låg på de i utvecklingen medverkandes egna perspektiv och att återge dessa i presentationen av empiri och analys (Bryman & Bell 2017). Intresset att identifiera de subjektiva detaljer och omständigheter människor uppmärksammat (Bryman & Bell 2017) i samband med esportens utveckling, har föranlett valet av en kvalitativ, tolkande metod med användande av intervjuer som huvudkälla för empiri.

3.2. Forskningsdesign

Uppsatsen utgörs av en flerfallsstudie av två aktiviteter i Sverige, innebandy och esport. Frågeställningen i sig innehåller en jämförelse av de två aktiviteterna och därför valdes en komparativ design. Bryman & Bell (2017, s. 93) berättar: *“Grunden för en komparativ design är dess förmåga att få de särskiljande dragen i två eller fler fall att fungera som utgångspunkt för teoretiska reflektioner om kontrasterande resultat”*. En sådan design ansågs därmed vara mest lämplig för att besvara frågeställningen eftersom den möjliggör en analys av esporten där konkreta likheter och skillnader, alltså de särskiljande dragen, framträder som ett resultat av jämförelsen med innebandyn.

3.3. Urval av medverkande

Respondenterna har valts ut för att ge en så bred och nyanserad bild som möjligt av aktiviteternas utveckling inom ramen för denna studie. Urvalet baserades dels på författarnas kunskaper om de två aktiviteterna, dels på rekommendation av företrädare för de inblandade organisationerna, samt även på rekommendation från handledare. De tilltänkta respondenterna kontaktades via mail med en förfrågan om att delta i studien.

Respondenterna med koppling till innebandy ansågs ha särskilt god kunskap av sportens egenskaper, historia och organisation, både i Sverige och internationellt. Gällande esporten har försök gjorts att inte begränsa respondenterna till representanter för en specifik organisation eller ett visst synsätt. Istället har, i så stor utsträckning som möjligt, respondenterna representerat såväl föreningsliv och företag, som de professionella spelarna. Den gemensamma nämnaren för alla respondenter är att de har varit engagerade inom aktiviteten i flertalet år. De påhittade namnen i empirin har anpassats efter respondenternas bakgrund. Namn med I som begynnelsebokstav representerar personer inom innebandyn. Namn som börjar på F representerar respondenter inom esporten med en föreningsbakgrund, dvs de företräder någon

ideell verksamhet. K representerar den kommersiella sidan, dvs företagssidan inom esport och P de professionella spelarna. För en presentation av respondenterna, se Appendix 1.

Att få kontakt med professionella spelare och managers inom esporten var svårare än vad som uppskattades vid studiens inledning p.g.a. svårigheter med att hitta kontaktuppgifter till dessa personer. Trots detta skickades ett antal intervjufrågningar varav majoriteten accepterades. Totalt var det fem personer som inte svarade eller avböjde medverkan. Vidare har urvalet påverkats av ett bekvämlighetsurval. Det fanns en geografisk, praktisk begränsning i och med att samtliga intervjuer behövde genomföras i Stockholm eller om det inte var möjligt, via videolänk. Två intervjuer fick avböjas eftersom personerna inte ville genomföra intervjuerna över Skype och inte hade möjlighet till en fysisk intervju inom den tidsperiod som studien genomfördes.

3.4. Metod för insamling och bearbetning av empiri

Sammanlagt genomfördes nio kvalitativa djupintervjuer, två resp. sju med representanter från innebandy resp. esport. Den skeva fördelningen av antalet intervjuer motiveras utifrån frågeställningen, där esport anses stå i fokus. Esporten i Sverige är också mindre studerat än innebandy vilket ansågs kräva fler intervjuer för att förstå aktivitetens uppbyggnad. Till skillnad från innebandyn ansågs det inte heller finnas tillräcklig sekundärempiri. De fysiska intervjuerna genomfördes hos respondenternas organisation eller på deras arbetsplats med undantag för en intervju som genomfördes i ett enskilt rum på Handelshögskolan. Tre av intervjuerna inom esporten genomfördes via Skype, vilket fortlöpte utan störningar och med fungerande visuell kontakt. I likhet med det resonemang som Bryman & Bell (2017) presenterar, kunde inte någon försämring konstateras gällande förmågan att skapa ömsesidig tillit, utan upplevelsen var överlag mycket positiv. En nackdel med den ökade flexibiliteten i den virtuella intervjuformen var dock att det lättare uppstod missförstånd kring exakt starttid och intervjuens omfattning. Vid fyra av de sex fysiska intervjuerna var båda författarna närvarande. Vid intervjuerna över videolänk deltog båda vid två av tre intervjuer. Sammanlagt genomfördes alltså tre av nio intervjuer av enbart en av författarna. Intervjuerna varade mellan 40 och 80 minuter och i genomsnitt pågick varje intervju i 60 minuter.

Intervjuerna var av semistrukturerad karaktär eftersom den anses vara mest lämplig för en komparativ flerfallsstudie (Bryman & Bell 2017). De inledande frågorna försökte fånga de personliga erfarenheter och unika profiler som respondenterna besitter. Intervjuerna avslutades i regel med frågor som stimulerade en diskussion kring vilka händelser och faktorer som varit särskilt viktiga i esporten respektive innebandyns utveckling. En sammanställning av de generella frågorna redovisas i Appendix 2. Alla intervjuer spelades in, efter att samtliga respondenter givit sitt samtycke. Inspelningarna transkriberades sedan för att få en bättre överblick av datan inför kodning och analys. Kodning skedde utefter kategorier som ansågs relevanta. Kategorierna avsåg olika teman liknande styckesrubrikerna i empirikapitlet. Dessa kategorier var inte bestämda på förhand utan utvecklades ad hoc, parallellt med analysen. Återgivningen av empiri följer ett narrativ för att tydliggöra utvecklingen inom de båda aktiviteterna. Samtliga intervjuer har använts i sammanställningen av empirin. Intervjuerna

kompletterades med sekundärempiri i form av litteratur om de båda aktiviteterna samt information från de inblandade organisationernas hemsidor. Detta ansågs nödvändigt för att förstå kontexten och framför allt skapa en bild av de viktiga aktörerna och deras verksamheter.

3.5. Etiskt förhållningssätt

Alla medverkande har anonymiserats med hänsyn till deras integritet. Alla respondenter informerades vid den initiala kontakten om att de skulle förbli anonyma vid deltagande i studien. I presentationen av alla intervjuobjekt (Appendix 1) förekommer större, officiella organisationer med anspråk på inflytande i utvecklingen. Dessa har inte anonymiserats för att bevara kontext och inte skapa onödigt försvårande empiri som kunnat skada uppsatsens tillförlitlighet och pålitlighet. Presentationen av intervjuobjekten och återgivningen av empiri har skrivits, och presenteras, på ett sådant sätt att de intervjuade förblir anonyma även inom dessa organisationer. De fiktiva namnen används för läsbarhet.

3.6. Kritisk diskussion kring studiens metod

För en kritisk diskussion av studiens metod följer här en genomgång av de alternativa kriterier för bedömning av kvalitativa undersökningar som lämpar sig vid studier inom det interpretativa paradigmet. Inom detta paradigm ersätts begreppen reliabilitet och validitet av *trovärdighet* (indelad i tillförlitlighet, överförbarhet, pålitlighet och konfirmering) och *äktet* (Bryman & Bell 2017).

Vad gäller studiens tillförlitlighet har triangulering präglat genomförandet. Sekundärempirin har använts för att faktagranska vissa intervjudata. Vidare har under intervjuerna flera följdfrågor ställts för att säkerhetsställa att författarna uppfattat sekundärempirin och tidigare respondenters svar korrekt. Studiens överförbarhet är inte självklar. En generell kritik mot just fallstudier är särskilt deras brist på generaliserbarhet vilket medför att resultaten inte går att överföra (Bryman & Bell 2017). Studiens resultat, som presenteras under analyskapitlet, belyser utvecklingen och egenheterna i esport och innebandy, men det finns svårigheter med att överföra slutsatserna till en annan kontext. Studiens författare har i arbetet med uppsatsen lagt vikt på att agera i god tro. Självfallet fanns inledningsvis hos författarna vissa förutfattade meningar och antaganden som en följd av tidigare kunskap inom ämnet. Senare har dessa förhoppningsvis ersatts av en bredare och mer objektiv syn på de båda aktiviteterna och deras innehåll allt eftersom kunskapsnivån höjts. Författarnas omedvetna subjektivitet till följd av deras intresse för esport kan ändå ha påverkat studien i viss omfattning.

Att ge en rättvis bild av de olika åsikterna och uppfattningarna inom en hel aktivitet i Sverige anses svårt för en kandidatuppsats. Ett litet antal intervjuer i en studie på organisationsnivå gör det svårt att rymma hela spektrat av ståndpunkter. Därför har fokus legat på att inom omfattningen av studien få ett brett urval av respondenter med olika åsikter och uppfattningar. Författarna anser att studien i så stor utsträckning som möjligt ger en rättvis bild av de båda aktiviteterna. Uppsatsens författare har dock varit mindre uppmärksamma på vissa intervjupersoners roll. I efterhand har uppmärksamats att flera av respondenterna har haft

roller med viss vana av att prata med media och forskare. Detta kan ha påverkat deras svar och därmed den bild som framställs i uppsatsen.

Slutligen kan nämnas att den abduktiva ansatsen anses medföra ett visst anspråk på pedagogisk autencitet. Som redan nämnts saknas tidigare forskning på esportens utveckling och uppsatsens syfte har varit att ge en detaljerad översiktsbild av denna. Detta skapar en bättre bild av innehållet i denna aktivitet och de olika uppfattningarna som rymms inom den.

4. Empiri

4.1. Riksidrottsförbundet och dess betydelse för svensk sport

Riksidrottsförbundet (RF) är svensk idrotts paraplyorganisation med uppgift att stödja, leda och företräda idrotten (Riksidrottsförbundet 2015). RF företräder idrottsrörelsen i kontakt med samhället, fördelar statens anslag till idrottsrörelsen och arbetar med frågor rörande utbildning, utveckling och värdegrund. Svensk sport bedrivs alltså som en självständig folkrörelse (Riksidrottsförbundet 2016). Medlemmarna i RF är de s k specialistförbunden, de olika idrottsförbunden. Sedan 2015 uppgår antalet medlemmar i RF till 71 specialistförbund (Riksidrottsförbundet 2015). Ett förbunds medlemskap i RF innebär förenklat att denna aktivitet blivit accepterad som en sport och därmed får ta del av det statliga anslaget och RF:s övriga stöd till den svenska idrottsrörelsen.

4.2. Innebandy

4.2.1. En svensk modern sport

Innebandy växte fram som en motionslek under 1970-talet runt om i Sverige. Skolor, fritidsgårdar, företag och korpföreningar skaffade plastklubbor och spelade på små mål i trånga gymnastiksalarna (Fasth 1996). De flesta sammanslutningar hade sina egna regler. I början av 1980-talet började innebandyn organiseras mer. 1980 bildades ett flertal föreningar runt om i Sverige och året efter grundades Svenska Innebandyförbundet (SIBF). 1985, fyra år senare, blev SIBF upptaget i RF. Det var första gången någonsin som en idrott blev upptagen i RF på första försöket (Fasth 1996). Samma år spelades de första landskamperna, mot Finland och ett år senare bildades IFF, det Internationella Innebandyförbundet, av Sverige, Finland och Schweiz. Idag har IFF ett sextiototal medlemsländer. I mitten av nittio-talet hade innebandyn vuxit till att bli Sveriges näst största sport efter fotbollen sett till antalet aktiva utövare (Fasth 1996; Svenska Innebandyförbundet 1997). Idag finns i Sverige ca 125 000 licensierade spelare och uppskattningsvis en halv miljon motionsutövare (Svenska Innebandyförbundet u.å.). En faktor som sägs ha påverkat denna snabba utveckling är lättillgänglighet. De inomhushallar innebandyn utövades i existerade redan precis som den enkla och billiga utrustningen (Fasth 1996; Svenska Innebandyförbundet 1997).

4.2.2. Från rebell till en av de stora

Enligt respondenterna Ivar och Ingemar har synen på innebandy inte alltid varit välkomnande. I början, när sporten växte fram, fanns det starka fördomar som ibland förstärktes av diverse anekdoter, exempelvis innebandylandslagets förlust mot tennislandslaget med 1–2 i en innebandymatch 1986: *“Innebandylandslagets förlustmatch fick större mediautrymme än de två tidigare matcherna, och resultatet var en välkommen möjlighet för de som ville ifrågasätta innebandyns status som tävlingsidrott att göra så.”* (Svenska Innebandyförbundet 1997). Idag kan dock innebandyspelare räkna med att ge lag från andra sporter *“lika mycket stryk som vi innebandyspelare skulle få om vi mötte ishockeylaget i ishockey”* i just innebandy, säger Ivar. Han berättar dock att han på 80-talet som många andra tyckte att innebandy var töntigt, och

förstod inte varför hans yngre bror, som vid den tiden hade spelat fotboll i en allsvensk klubb, valde att satsa på innebandy. En vanlig uppfattning då var att de som inte platsade i ishockeyn spelade innebandy istället, menar Ivar. Ingemar bekräftar att innebandyn kunde ses som en *“rebellorganisation”*, och att det blev problematiskt när innebandyn började kräva halltider.

Faktumet att innebandy spelas i hallar anpassade för andra sporter var och är ett stort problem. Än idag får även flera av de största innebandyklubbarna spela i idrottshallar anpassade för handboll och basket, säger Ivar. Det har t.ex. inneburit att man har fått lägga ut speciella mattor och täcka för ribbstolarna när matcher ska TV-sändas. Ett viktigt framsteg har därför varit byggandet av hallar anpassade för innebandyn istället för andra sporter, vilket Ivar poängterar har höjt innebandyns status och gjort att verksamhet kan anordnas utefter innebandyns villkor. Istället för att täcka över ribbstolarna vid sändning av innebandymatcher lägger man i dessa hallar exempelvis ut parkettgolv vid basketmatcher, säger Ivar.

På senare år upplever Ingemar och Ivar att attityden från övriga specialistförbund inom RF har förändrats positivt. Numera accepteras innebandyn och har högt anseende menar de, och det existerar även en förväntning om att innebandyn ska ta plats. I vissa sammanhang behandlas dock innebandyn fortfarande som ‘lillebror’, *“man kan titta på oss med ett litet leende”*, säger Ivar. Ingemar anser att man kanske log åt innebandyn tidigare men den omedelbara antagningen i RF visade kritikerna att innebandyn var någonting stort.

4.2.3. Bristande internationell konkurrens

“Det finns fortfarande en del sportjournalister som dissas innebandyn därför att Sverige kan slå nybörjarnationen Australien med 25–1, de tycker liksom ‘Vad är det här för sport?’”, berättar Ingemar. Han menar att Sveriges dominans internationellt gör att vissa innebandykritiker får vatten på sin kvarn. Han tycker det är orättvist eftersom ingen kritiserar fotbollen när Sveriges herrlandslag i fotboll besegrar Malta med 8–0. Ingemar och Ivar menar dock att den bristande konkurrensen internationellt är ett problem. Endast fem nationer har tagit samtliga VM-medaljer, på både dam- och herrsidan. Det svenska herrlandslaget har aldrig missat en VM-final och Sverige leder medaljligan för både damer och herrar. Både Ivar och Ingemar pratar om hur viktigt det är att innebandyn växer i stora länder som Ryssland och Tyskland. Ingemar nämner även att innebandyn är på uppgång i flera asiatiska länder.

4.2.4. Ett mer utvecklat förbund

Innebandyförbundet har utvecklats mycket de senaste åren enligt Ingemar. När han började engagera sig arbetade förbundets styrelse väldigt operativt. Sen dess har kansliverksamheten utvecklats och den sysselsätter numera många personer som arbetar med innebandy på heltid, däribland Ivar. Ingemar och resten av styrelsen arbetar nu med mer strategiska, övergripande frågor istället för att bestämma exakt *“hur bollen ska se ut”*. Något specifikt som har utvecklats mycket är regelboken. För 30 år sen rymdes reglerna på *“ett litet häfte om fyra sidor”*, idag är regelboken betydligt mer omfattande, säger Ivar.

4.2.5. Var är eliten?

Innebandyn i Sverige har, trots sin storlek på barn- och ungdomssidan, inte en stark och utbredd elitverksamhet. Enligt Ivar är de flesta elitinnebandyspelare inte proffs till skillnad från exempelvis elitspelarna inom fotboll och ishockey. Ingemar jämför omsättningen för en hel innebandyklubb med kostnaden för en spelare i fotbollsallsvenskan. Innebandyns samarbetspartner TV4 har vid flertalet tillfällen prioriterat trav och ishockeyslutspele framför SM-finaler i innebandy. Både Ivar och Ingemar menar dock att innebandyn medvetet har motsatt sig en kommersialisering för att inte riskera ekonomiska bakslag. Deras skräckexempel är basketen som de menar under 1980-talet hade en stark elitverksamhet, vilken sedan kollapsade och drog med sig hela sporten i fallet. Ingemar och Ivar är rädda för att samma sak ska hända inom innebandyn om man satsar allt på eliten.

Inför 2019 kommer förbundet dock att införa en elitlicens, med krav på ekonomisk stabilitet och viss organisation i varje elitklubb. Enligt Ingemar är målet med elitlicensen att stärka eliten på lång sikt. Istället för att satsa allt på eliten som de menar att ishockeyn har gjort vill Ivar och Ingemar bygga upp barn-, ungdoms- och motionsverksamheten vilket så småningom ska få eliten att växa. Båda två menar att innebandyn är en folkrörelse för alla och att eliten alltid kommer i andra hand. *“Jag brukar gå ned till den här gamla föreningen och stå i fiket ibland för att få andas lite svettluft och bara få vara med där lite grann. Det är kärnverksamheten på något sätt”*, säger Ingemar. Han tror att elitverksamheten kommer att växa sig stark i framtiden, men har inte bråttom utan ser det som en långsam process.

4.2.6. Utvecklat på vissa orter

Trots att eliten inte står i proportion till barn- och ungdomsverksamheten är den ändå mer utvecklad på vissa orter. Både Ingemar och Ivar lyfter fram Falun, Uppsala, Varberg, Umeå och Mullsjö som orter där innebandyn har en stark ställning i samhället. På dessa orter, där konkurrensen från andra sporter är liten, har innebandyn publiksiffror på handbollens nivå och klubbarna samarbetar med både företag och kommun. Ingemar menar att det på dessa orter finns bra förutsättningar för elitverksamheten. Det är främst här som de specialanpassade hallarna byggs. I storstäderna har dock innebandyn fortfarande en svag ställning, vilket resulterar i att de stora publikmatcherna saknas.

4.3. Esport

4.3.1. Kort historia om esport

Internets uppkomst och utveckling på 1990-talet möjliggjorde att människor kunde börja tävla mot varandra i datorspel online. Nya datorspel, med onlinefunktionerna i fokus, utvecklades och ur dessa kom esporten, även om den termen tillkom först senare (Taylor 2012). De första stora esportspelen var *Doom* och *Quake*, båda FPS⁴-spel, och de ses idag som banbrytande för esportens utveckling (Taylor 2012). Redan i mitten av 90-talet anordnades flera turneringar i

⁴ Den andra stora genren esportspel. FPS är en förkortning för First Person Shooter. FPS-spel är alltså skjutspel i förstapersonsperspektiv.

dessas spel. Runt millennieskiftet släpptes nya titlar som *StarCraft*⁵ och *Counter-Strike*⁶ vilka blev populära under 2000-talet (Taylor 2012). Redan då kunde de bästa spelarna tjäna miljoner på att tävla (Danielsson 2005). Under 2010-talet har esporten utvecklats från en nischad subkultur (Taylor 2012) till en global industri värd flera hundra miljoner dollar (Elder 2017). Flera rapporter uppskattar esportindustrins värde år 2020 till mellan en och en och en halv miljard dollar (Elder 2017; Warman 2017). Antalet tittare spås en liknande tillväxt, från dagens 350 miljoner till 600 miljoner (Elder 2017; Warman 2017). I Norden tittar 650 000 personer på esport och gaming varje dag (Törner 2018). Samtidigt har de nordiska länderna varit framgångsrika internationellt. Sverige och Danmark är trea respektive fyra på listan över inspelade prispengar per land (e-Sports Earnings 2018). I Sverige grundade Sverok⁷ Svenska E-sportförbundet 2016, en separat organisation med syfte att organisera esporten i överenskommelse med idrottens mål och RF:s stadgar (Svenska E-sportförbundet u.å.). Målet är alltså att få esporten invald i RF. Vid RF:s riksmöte 2017 beslutades att bordlägga E-sportförbundets ansökan till nästa möte. RF:s nästa riksmöte sker 2019 och först då kan ett medlemskap för Svenska E-sportförbundet aktualiseras.

4.3.2. Proffsens organisation utvecklas

Respondenterna Kalle och Kristian berättar hur lagen organiserades under deras tid som proffs. Någon tränare, coach eller manager existerade i princip inte utan det var enbart spelarna som var laget. Spelarna fick själva ta ansvar för träningsplanen, taktiker och att leta träningspartners. Det fick även Frans göra under sin tid som semiproffs. Alla tre fick även sköta en stor del av de administrativa och organisatoriska delarna själva, som att boka flyg till tävlingar, leta sponsorer och bygga hemsidor. Allt detta tog mycket tid och fokus, vilket till slut gick ut över träningen. Idag ser det dock annorlunda ut. Som manager fick Frans ansvara för saker han som spelare hade behövt göra själv, allt för att hans spelare skulle kunna fokusera enbart på att träna. Kalle och Patrik berättar att det idag även inom proffsscenen ser annorlunda ut. De flesta lag har en till tre tränare med olika ansvarsområden. Det finns även managers som ansvarar för det administrativa arbetet. Patriks lag har en manager som ansvarar endast för dem, och en annan manager som har det övergripande ansvaret för alla lag inom organisationen. Utöver det finns flera andra roller. Att driva ett proffslag kräver alltså ett flertal heltidstjänster.

Dagens spelare fokuserar alltså enbart på att spela. *“Man är bara där för att spela. Och gör man det så tar organisationen hand om resten”*, säger Kalle. Patrik uttrycker det som *“när jag är inne i mina matcher och när jag fokuserar på min träning så är det bara gamesen⁸ jag tänker på”*. Idag kan också lagen bestå av spelare som ser varandra mer som arbetskamrater än som kompisar. Kommunikationen inom amatör- och semiprofessionella lag kan fortfarande

⁵ Ett strategispel i realtid som spelas utifrån ett fågelperspektiv. Fick stor internationell spridning och har framför allt i Sydkorea en speciell status (Taylor 2012).

⁶ Ett FPS-spel. *Counter-Strike* var från början ett spelläge i spelet *Half Life* och släpptes sen som ett fristående spel i flera versioner. Senaste versionen, *Counter-Strike: Global Offensive* släpptes 2012.

⁷ Spelhobbyförbundet (Sverok) är en ideell förening och Sveriges största ungdomsförbund med 90 000 medlemmar i 3700 föreningar. Sverok samlar, utvecklar och sprider spelhobbyn (Spelhobbyförbundet u.å.). Tretton olika spelaktiviteter ryms inom Sverok, bl.a. esport. Sverok mottar statligt stöd för sin verksamhet.

⁸ Talspråklig försvenskning av engelskans *games*, plural för match

vara dålig, menar Felicia. Det är svårt att få lagen att hålla ihop. Ibland missar spelare träningar eller hoppar av lagen.

Esportsspelare tränar många timmar om dagen för att förbättra sina prestationer. Patrik tränar åtta till tio timmar om dagen, sex dagar i veckan. Enligt Kristian är detta fullt normalt, och möjligt inom esport eftersom de fysiska begränsningarna som finns i traditionell sport inte existerar här. Kristian menar att detta driver på professionaliseringen; *“Ett år i esporten är som tre till fem år i traditionell sport”*, säger han. Kalle och Kristian berättar att redan för tio till femton år sedan var träningsupplägget strukturerat på det sätt att man bara tränade mot andra professionella lag. Flera av de intervjuade pratar också om att man inom laget pratar mycket om taktiker och strategier inom spelet, samt analyserar hur andra lag spelar.

4.3.3. Erfarenheter och träningsmetoder hämtade från traditionell sport

På temat taktiker och träningsupplägg vittnar flera av de intervjuade om att de och andra hämtar inspiration från traditionell sport. Frans och Kristian pratar om hur de har använt tidigare erfarenheter från traditionell sport som de utövade när de var yngre och applicerat på esporten. De ser att det finns mycket som är överförbart. Kristian liknar exempelvis *Counter-Strike* med amerikansk fotboll där det finns anfall och försvar med olika strategier och scenarion som båda sidorna tränar på och sen tillämpar under matcher.⁹ Fanny nämner att huvudcoachen i ett av hennes lag läser idrottspsykologi för att kunna applicera det på esport. Flera respondenter menar att det även finns mer allmänna saker att lära sig från sporten. Fanny nämner att man i traditionell sport lär sig strukturer, gemenskap, lagarbete, strategier och taktik. Kristian håller med och tycker särskilt att man inom sport lär sig att förlora, och tror att det är viktigt att esportare har en bakgrund inom traditionell sport.

Kopplat till sambanden med traditionell sport växer det även inom esporten fram ett ökat fokus på fysisk träning och kosthållning. Kristian nämner att han och hans lagkamrater tänkte mycket på det under deras tid som proffs. Frans nämner flera framgångsrika esportare som har haft en stark fysisk bakgrund eller som har tränat mycket under sina karriärer. Denna trend verkar dock breda ut sig i varierande omfattning. Patrik är ganska skeptisk till den nya trenden. I hans lag finns det inte heller några uttalade krav på fysisk träning. Han vet dock att det förekommer inom andra lag eller spel att man har ett starkt fokus på fysisk träning och kosthållning.

4.3.4. Kommersiella aktörer visar sitt intresse

Alla de intervjuade pratar om att esporten har kommersialiserats mer de senaste åren. När Kristian och Kalle var aktiva hade de fast lön och fick en stor andel av de vunna prispengarna. Idag ser inkomstfördelningen ungefär likadan ut, menar de, men summorna har ökat väldigt mycket. *“Det är ju helt andra pengar idag”* säger Kalle. Dagens proffs Patrik konkretiserar: *“Jag tror jag har vunnit 100 000 dollar personligen i en turnering”* säger han. Alla respondenter nämner exempel på hur företag och investerare ger sig in och satsar på esporten.

⁹ *Counter-Strike* spelas fem mot fem, terrorister mot anti-terrorister. Terroristerna vinner genom att plantera och detonera en bomb och anti-terroristerna ska hitta och desarmera bomben. Första laget som når sexton vinster vinner

Kalle nämner hur både stora globala företag, som Redbull, Audi och Mercedes, men också mindre aktörer söker samarbeten med lag och föreningar. Frans tror att just dessa mindre företag på kommunal nivå, exempelvis den lokala ICA Kvantum-butiken, kan tänka sig att kliva in och investera framöver. Han jämför detta med hur en liten idrottsförening har småföretag i regionen som sponsorer. Även organisationer och aktörer inom traditionell sport söker sig till esporten och skaffar egna spelare eller investerar i esportlag. Kalle pratar om initiativ som startats av exempelvis fotbollslaget Chelsea eller basketlaget Houston Rockets. Han menar dock att det är svårt för de flesta stora globala varumärken att motivera en större procentsats av sin marknadsföringsbudget till satsningar inom esport.

Problemet från esportens sida är, enligt Kalle, att det för närvarande inte finns några organisationer eller strukturer inom esporten som kan ta emot och hantera sådana enorma summor pengar som dessa företag kan lägga på marknadsföring. Istället är det mindre sponsoravtal som driver kommersialiseringen. Kalle konstaterar:

“Kollar du vad det kostar att sponsra en stor esporttävling, en stor Counter-Striketävling, då kan man ju bli huvudsponsor för den tävlingen för 200 000 dollar. [...] Du kan ju kolla vad det kostar att sponsra Premier League en säsong eller att sponsra Formel 1 eller NBA. [...] Du kan ju inte bli skosponsor till en halvkass spelare för 200 000 dollar”.

Även Kristian nämner att kommersialiseringen inom esport bara har börjat och att det är lång väg kvar till de stora sporternas nivå. Han pekar på att förhållandet mellan det totala värdet på esportindustrin och antalet tittare visserligen ökar, men att det är väldigt lågt jämfört med de största traditionella sporterna. *“Det är en så fruktansvärt liten marknad, om man jämför med hur stort det borde vara sett till antalet utövare och fans”*, säger Kristian.

Enligt Fredrik var grundandet av Svenska E-sportförbundet ett resultat av den ökade kommersialiseringen och professionaliseringen inom esport. Som specialistförbund i RF kan E-sportförbundet organisera esporten på ett mer professionellt sätt. Ett idrottsförbund får ett helt annat finansiellt stöd jämfört med ett hobbyförbund med träningslokaler, coacher osv. vilket ger esporten helt nya möjligheter. E-sportförbundet ska bygga svensk esport genom att samarbeta med kommersiella intressen men samtidigt vara en motvikt till dem, menar Fredrik.

4.3.5. Internationell spridning och konkurrens från början

Frans pratar om att esporten har vuxit mycket globalt och *“garanterat kommer att växa väldigt mycket mer även de kommande 10–20 åren i takt med att IT-infrastrukturen växer fram i diverse olika länder”*. Fredrik nämner att det finns ett internationellt esportförbund, International e-Sports Federation (IesF). Redan när Kalle var proffs hade esporten uppnått stor internationell spridning. Han och hans lag deltog i tävlingar världen över. *“Varje, varannan vecka så var det ju Kina eller USA”*, säger han och syftar på att hans lag reste till dessa länder för att delta i turneringar. Patrik berättar om hur han spelar i en proffsliga där tre kontinenter har varsitt ligaspel och där de bästa från varje liga möts i ett slutspel för att kora en

världsmästare. Både Kalle och Patrik berättar att det var svårt för dem att bli proffs eftersom konkurrensen i de största spelen var extremt tuff. De fick båda byta mellan olika titlar tills de hittade ett spel de var tillräckligt bra på.

4.3.6. Internets utveckling ger bättre förutsättningar

Frans och Kalle lyfter fram internets utveckling, särskilt ökade dataöverföringshastigheter, som en viktig faktor i esportens spridning. När Kalle var proffs var det svårt att spela över längre geografiska avstånd på grund av de tekniska begränsningarna. Idag är dock infrastrukturen kring internet mer utbyggd vilket har förbättrat möjligheterna för träning och tävlan. Det har även möjliggjort högkvalitativa sändningar av matcher online. Den kraftigt ökade distributionen av esportsmatcher ser Kristian som otroligt viktigt för esportens framväxt de senaste åren. Han och flera andra pratar om plattformen Twitch, där användare kan livesända sitt eget innehåll och esportsfansen kan se matcher gratis, dygnet runt. Även de stora sociala plattformarna som Youtube och Facebook har senare utvecklat egna plattformar för streaming av esport.

4.3.7. “Alla föräldrar har ju en esportare i sitt hem”

Så summerar Fredrik dagens situation. Flera av de intervjuade pratar också om det ökande spelandet bland barn och ungdomar. *“Vi spelade ju fotboll när vi var yngre och sen fick man en egen dator, då var det alltid det man gjorde istället, man gick hem och gamea¹⁰”*, säger Patrik. Kalle berättar att när han gick i skolan var det ytterst få som sysslade med esport eller spelade digitala spel överhuvudtaget. Idag gör nästan alla barn och ungdomar det, menar han. Han nämner vidare ett nuvarande esportproffs som går i årskurs nio, är *”skolans populäraste kille”* och som får specialanpassat schema av rektorn för att kunna vara esportproffs parallellt med studierna. När Kalle själv var aktiv såg de flesta ner på hans spelande, fastän han tillhörde världseliten inom sitt spel och åkte jorden runt som esportproffs.

Frans pratar om att esporten är mer accepterad idag. Fanny menar att professionaliseringen och kommersialiseringen av esport resulterar i ökad genomslagskraft i samhället i stort. Hon menar att esporten har synliggjorts och uppmärksamats på ett annat sätt, exempelvis i media. *“Nu skulle jag ändå säga att de flesta vet vad esport är för någonting, det kanske man inte visste för fem år sen”*, säger Fanny. Felicia och Fredrik pratar om att media har uppmärksammat esporten mer de senaste åren och pekar på att vissa tidningar, t.ex. Metro, har en dedikerad bevakning av esport, men att även större tidningar som DN skriver oftare, och mer respektfullt, om esport.

4.3.8. Mer strukturer behövs

Fanny, Felicia och Fredrik säger alla att det är viktigt att få in esporten i RF. De ser ett medlemskap i RF som den snabbaste och smidigaste vägen till legitimitet i Sverige. Fanny, Felicia och Fredrik menar framför allt att esporten behöver den stabilitet och struktur som ett medlemskap i RF ger för att kunna fortsätta växa. Enligt Felicia är det viktiga inte huruvida

¹⁰ Talspråk för att spela digitala spel

esport är en sport, utan det viktiga är att de barn och ungdomar som utövar esport får den struktur och det skyddsnät de behöver. Barn och ungdomar behöver tränare och andra förebilder att se upp till, samt förstående och stöttande föräldrar. Att esporten blir accepterad som en sport är den lättaste vägen för att nå detta, menar hon.

Fanny, Felicia och Fredrik har alla deltagit som ledare på flera esportläger. Sådana läger existerade inte för tio år sen, enligt Fredrik. Felicia nämner också att möjligheterna att tävla har blivit fler idag. Hon syftar på att det finns fler LAN att åka på¹¹ och fler turneringar att delta i. Därmed finns det idag en möjlighet att mer organiserat utöva esporten. Hon saknar dock föräldrarnas engagemang inom esporten, och menar trots allt att esporten ännu inte är helt accepterad hos föräldrarna till dagens utövare. Som exempel menar hon att föräldrar gärna skjutsar till fotbollsträningen, men om barnen eller ungdomarna vill åka på LAN får de släpa sin utrustning själva på bussen. Även Fanny saknar det ideella engagemanget från föräldrar och drar paralleller till traditionell sport där föräldrar säljer korv eller fika för att barnen ska kunna åka på cup. Hon menar att den delen av föreningslivet inte riktigt har nått esporten än.

De intervjuade med en mer kommersiell bakgrund har en annorlunda syn på saken. Kristian, Kalle och Patrik tycker alla tre att det är helt irrelevant huruvida esporten klassas som sport. De ser inte att esporten behöver anpassa sig till den traditionella sportens strukturer och regler utan menar att esporten kan fortsätta "*köra sin egen grej*", som Kristian uttrycket det. Beslutsfattarna i RF och liknande förstår sig inte på esport och om de ska försöka göra det blir det bara fel, menar han. Esporten är redan så pass stor att den inte behöver accepteras av den traditionella sporten, säger Kalle. Han förstår dock att föreningssidan försöker få esporten accepterad av RF för att få ökat stöd till sin verksamhet. På lång sikt tycker han att det är bra att esporten utvecklas på barn- och ungdomssidan, även om hans fokus är mer kommersiellt.

¹¹Åka på LAN innebär att delta i en aktivitet där människor träffas och kopplar samman sina datorer för att spela tillsammans på samma fysiska plats

5. Analys

5.1. Innebandy - Explosionen som kom av sig

5.1.1. Snabb sportifiering motsäger teorin

Exemplet innebandy visar hur sportifiering på många sätt kan vara tagen för given vid en observation av en modern sport 20–30 år efter dess uppkomst. Empirin berättar ändå till viss del hur sportifieringen fortlöpte. Särskilt tydlig är byråkratiseringen och rationaliseringen som kan ses som drivande i utvecklingen. Viljan att organisera sig i föreningar och förbund på alla nivåer, samt rationalisering med folkrörelseidealet som grund verkar hela tiden ha agerat ledstjärna för innebandyn. Även en specialisering kan urskiljas där innebandyelite som Blom & Lindroth (1995) föreskriver, numera är överlägsna idrottsmän och -kvinnor från andra sporter när det gäller innebandy. Vidare kan observeras att sportifieringen inom innebandy har gått mycket snabbare än vad teorin föreskriver. På tjugo år gick innebandyn från en oorganiserad skolgårdsaktivitet till Sveriges andra största sport med viss internationell spridning.

Modellens exkludering av fyra av punkterna i sportifieringen förklarar delvis denna snabba utveckling. Dessa fyra punkter är mer eller mindre självklarheter i ett modernt samhälle vilket inte var fallet hundra år tidigare. Om bara tre av sju punkter aktivt behöver uppfyllas bör processen gå avsevärt snabbare jämfört med de aktiviteter som teorin har studerat. En annan förklaring till att de tre resterande punkterna uppfylldes så snabbt kan antas ha sin grund i en medvetenhet om vad som karakteriserar en sport (Thiborg 2011). Företrädarna för innebandyn har levt i ett modernt samhälle där man har haft erfarenheter av andra sporters utveckling och organisation. Empirin visar hur innebandyn har organiserats och utövats för att uppfattas som en modern sport. Det betyder inte man har tagit bort sportens specifika kännetecken. Däremot innebär det att man från början har anpassat aktiviteten efter vad som kännetecknar en modern sport i praktikernas ögon, vilket har påskyndat sportifieringen. I empirin nämns också hur lättillgänglighet tros vara en viktig faktor i innebandyns snabba utveckling. Detta kan antas ha spelat en viss roll. Att forumet för utövande redan existerade i form av hallar, precis som klubbor och övrig utrustning, underlättade förmodligen sportens utövande och dess spridning.

5.1.2. Vissa tecken på intensifiering

Det finns tydliga tecken på att intensifiering sker i innebandyn. Förbundets omstrukturering där styrelsen numera arbetar mer strategiskt till förmån för en mer utvecklad kansliverksamhet kan ses som ett tydligt tecken på resursmobilisering och resultatoptimering där centralorganisationen professionaliseras för att utveckla sporten. Även förbundets införande av en elitlicens visar på resultatoptimering. Genom att sätta regler för hur klubbarna ska skötas vill förbundet på lång sikt förbättra prestationerna på planen. Att man bygger hallar speciellt anpassade för innebandy är vidare exempel på att intensifiering sker inom sporten. De nya hallarna ska förbättra förutsättningarna för utövandet. Denna intensifiering är dock långt ifrån avslutad.

5.1.3. Dominans är inte nödvändigtvis positivt

Prestationsfokuseringen ökar med hård konkurrens eftersom resultaten ständigt förbättras. Men om det inte finns någon konkurrens blir prestationsfokusering nästan icke-existerande. Kritiken mot Sveriges internationella dominans som en följd av den bristande konkurrensen är därför till viss del förståelig. Hur kan Sveriges landslag förbättra sina prestationer när de har vunnit allt? Varför ska de träna mer, de når ändå minst till final? Den minskade prestationsfokuseringen medför att de två följande stegen i intensifieringen också saktas ner. Detta är därmed en faktor som hindrar en totalisering av innebandyn.

5.1.4. Motstånd mot kommersialisering hindrar totalisering

När tv-sända matcher inte spelas i de nya hallarna har man behövt anpassa dessa genom att t.ex. täcka över ribbstolarna som en eftergift åt de kommersiella intressen som vill göra matcherna mer tittarvänliga. Dessa eftergifter sker inte alltid på innebandyns villkor. Empirin visar tydligt hur innebandyn till stor del har motsatt sig fortsatt kommersialisering och medialisering för att istället satsa på barn- och ungdomsverksamheten. Ett motstånd mot kommersialisering och medialisering är ett tydligt motstånd mot totalisering. Huruvida detta motstånd mot totalisering är medvetet är dock oklart. Hursomhelst kan ett sådant motstånd vara en anledning till att intensifieringen i innebandy inte har övergått i totalisering. På vissa svenska orter kan dock en viss "lokal" totalisering anses. Exempelvis i orter som Varberg och Falun där innebandyn har ett nära samarbete med privat och offentlig sektor, samt höga publiksiffror kan man tala om en lokal totalisering. På dessa orter är innebandyn bred, folklig och engagerar hela samhället enligt Heiniläs (1984) definition. Detta står i kontrast till övriga Sverige där det fortfarande är en lång väg kvar till en fullständig totalisering.

5.2. Esport - Digitaliserad kommersialisering

5.2.1. Snabb, medveten men oavslutad sportifiering

Esporten har på kort tid genomgått en sportifiering. På endast tjugo år har viss rationalisering och lös byråkratisering, vilket fanns tidigt, utvecklats vidare samtidigt som en tydlig specialisering kan urskiljas. Idag finns Svenska E-sportförbundet som organiserar föreningsverksamhet och även de semiprofessionella lagen har en mer utvecklad organisation. På den professionella nivån finns idag en formell apparat där teamet runt ett proffslag omfattar flera stödstrukturer, vilket möjliggör specialisering. Samtidigt visar empirin på att esporten ändå inte kan sägas helt ha uppfyllt kravet på en omfattande byråkratisering. På amatör-, barn- och ungdomssidan saknas mycket strukturer och ideellt engagemang. Även om en positiv utveckling sker har byråkratiseringen inte nått lika långt här som på den professionella nivån. Sportifieringen inom esport är därmed inte att betrakta som avslutad.

Innebandyns snabba sportifiering förklarades dels av att de fyra exkluderade punkterna idag är självklara. En andra förklaring var att det fanns en medvetenhet om vad som karakteriserar en modern sport och att innebandyn utvecklades för att likna en sådan. Samma förklaringar kan också, enligt Thiborg (2011), antas gälla för esportens sportifiering. I empirin syns detta exempelvis i att Svenska E-sportförbundet har uppkommit och att lag organiseras likt

traditionella sportlag. Jämfört med innebandyn kan esport för den oinsatte verka ha mycket höga inträdesbarriärer men empirin visar att så inte nödvändigtvis är fallet. I själva verket har lättillgänglighet, precis som i innebandyn, också spelat en roll i esportens utveckling. Forumet för utövandet, datorerna och spelen, existerade redan som en följd av samhällets övergång till ett informations- och kommunikationssamhälle.

5.2.2. Kommersialiserad elit driver vidare utveckling

Trots vissa brister i sportifieringen visar empirin tydliga tecken på att esporten genomgår intensifiering. Prestationsfokus och resursmobilisering märks särskilt av både i den träningsmängd och de träningsformer som används. Detta sker på alla nivåer men är mest tydlig bland eliten. Spelare ges utrymme och resurser att förbättra sina prestationer. Ett ökat fokus på kost och fysisk träning är ett exempel på resultatoptimering. Det visar att man inom esporten är villig att experimentera för att höja prestationerna i spelen. Parallellt med detta syns i enlighet med Heinilä (1984) ett kraftigt ökat värde av sportsliga framgångar. De externa incitamenten övertar allt mer den inre motivationen om att vilja bli bäst. En professionalisering sker allt mer där elitspelarnas inkomster ökar och ett mer utbrett kändisskap uppstår. Empirin ger flertalet tydliga tecken på kommersialisering och medialisering vilket innebär att esporten uppvisar drag av totalisering. Esporten har dock inte hittills kommersialiserats i närheten av samma utsträckning som de stora traditionella sporterna och någon utbredd politisering förekommer inte i empirin. Det är således lång väg kvar till en fullständig totalisering.

Esport har alltså trots vissa brister i sportifieringen snabbt rört sig vidare och visar tydliga tecken på framför allt intensifiering men även totalisering. Detta är en tydlig kontrast mot teorin som antyder att stegen sker på varandra och att totalisering knappast kan påbörjas utan att sportifieringsfasen är att betrakta som avslutad. Att detta ändå har skett inom esporten skulle kunna förklaras av att kommersialiseringen har genomsyrat esporten från början. I traditionell sport, inklusive innebandyn, har utvecklingen drivits ur ett amatör- och motionsperspektiv där kommersialiseringen har tillkommit i ett senare skede, eller inte alls. Det är tydligt att eliten, och därigenom kommersialiseringen, hittills har drivit esporten framåt. Eliten har inte haft intresse av att bygga upp en amatörverksamhet utan istället fortsatt att utveckla den professionella sidan med hjälp av de kommersiella aktörerna. Att bygga upp esporten från grunden, med en utbredd barn-, ungdoms och amatörverksamhet framträder först nu i Sverige. Detta sker främst genom Sverok, Svenska E-sportförbundet och satsningen på att få in esporten i RF. Sett till modellen försöker man att "hinna ikapp" eliten som tack vare kommersialiseringen befinner sig i gränslandet mellan intensifiering och totalisering.

5.2.3. Global och digital aktivitet

Medan innebandyn har varit i intensifieringen i princip hela esportens livstid har esporten i viss mån redan hunnit förbi. Till skillnad från innebandyn har esporten upplevt denna utveckling på en global nivå. Innebandyns snabba utveckling går endast att finna i Sverige och möjligtvis ett fåtal andra europeiska länder. Empirin visar hur esporten från början har varit en global aktivitet vilket har medfört global konkurrens. Bristen på internationell konkurrens ses som en

tydlig förklaring till innebandyns stagnerande utveckling. Den högre internationella konkurrensen inom esporten medför ökat prestationsfokus som kombinerat med kommersialisering driver utvecklingen framåt i en allt högre takt.

Förklaringen till denna internationella spridning återfinns i ett för esporten unikt karaktärsdrag. Till skillnad från innebandyn genomsyrar digitaliseringen esporten. Digitaliseringen är en ren grundförutsättning för hela aktiviteten och är dess ursprung. Empirin visar hur digitaliseringen har skapat förutsättningen för den initiala internationella spridningen samt hur den, i takt med den digitala infrastrukturens utbyggnad, även har möjliggjort fortsatt spridning. Att fler länder har fått tillgång till bättre internet har gett fler utövare. Detta och ökad överföringshastighet har varit bidragande faktorer till medialiseringen inom esport. Eftersom esporten alltid har haft en stor internationell spridning, och därmed en stor målgrupp, har möjligheterna för kommersialisering ökat. Digitaliseringen har med andra ord sporrat en större kommersialisering. Internationell spridning är inte en faktor i modellen men kan ses som underförstådd. De största moderna sporterna har alla en global spridning. Det har dock tagit dessa sporter minst ett halvt sekel att nå denna spridning och erhålla fördelarna det ger. För esporten har detta tagit två decennier, tack vare digitaliseringen.

6. Slutsats och diskussion

6.1. Sammanfattning av resultat

Denna studie har studerat esporten och innebandyns utveckling utifrån ett jämförande perspektiv. Följande forskningsfråga har använts;

Vad utmärker esportens utveckling jämfört med innebandyns?

De båda aktiviteterna är exempel på hur sportifieringen, den första delen i sportens rationaliseringsprocess, kan ske inom loppet av ett par decennier. Analysen visar att innebandy och esport har två gemensamma faktorer som förklarar bådas snabba sportifiering. För det första har båda aktiviteterna haft en medvetenhet om vad som karakteriserar en modern sport och man har utformat aktiviteterna med detta i åtanke. För det andra har även båda aktiviteterna präglats av en lättillgänglighet, där spelplanerna och nödvändig utrustning existerade före aktivitetens uppkomst.

Innebandyn har sedan fastnat i intensifieringen pga. bristande kommersialisering och internationell spridning. Esporten har dock, trots att den är hälften så gammal, fortsatt in i intensifiering och till viss del även totalisering, trots vissa brister i sin sportifiering. Exemplet esport visar alltså att en aktivitet kan hoppa över vissa punkter eller steg i sportens rationaliseringsprocess. Detta har kunnat ske eftersom de två faktorerna innebandyn saknat har funnits med från början i esporten. Förklaringen till detta är digitaliseringen. Digitaliseringen har möjliggjort esportens internationella spridning och sporrat kommersialiseringen. Detta gör denna aktivitet och dess utveckling unik.

Exemplet esport visar hur internationell spridning, kommersialisering och digitalisering kan samverka till att en aktivitet på kort tid utvecklas till en global miljardindustri med hundratals miljoner fans och utövare. Detta har skett i övergången till informations- och kommunikationssamhället, en tid med stora förändringar. Huruvida en liknande utveckling är möjlig för andra aktiviteter återstår att se. Klart är att esporten är på god väg mot totalisering. Oavsett esportens status som sport kvarstår faktumet att esporten är och alltmer förstärks som ett alternativ och en utmanare till traditionell sport. Vad detta kommer att innebära för denna nya, revolutionerande aktivitet, för den traditionella sporten och för samhället i stort får framtiden utvisa.

6.2. Studiens bidrag till forskningsläget

Studien har bidragit till att minska det existerande kunskapsgapet om esport och innebandy samt skapat en förståelse för framför allt esporten och dess innehåll genom en studie av dess utveckling. Mer konkret har visats hur esportens utveckling inte överensstämmer med teorin om sportens rationaliseringsprocess. Exemplet esport tydliggör att processer i stegen kan ske betydligt snabbare än för hundra år sedan samt att de kan ske simultant och inte behöver följa på varandra. Detta ökar förståelsen för hur en modern, sportliknande aktivitets framväxt kan

beskrivas. Studien visar till skillnad från tidigare forskning att inte bara sportifiering utan även de följande stegen i rationaliseringsprocessen kan appliceras på esporten.

Trots att det teoretiska ramverket är hämtat ur en idrottsvetenskaplig kontext bidrar studien med ökad förståelse för vad som har möjliggjort framväxten av en ny global miljardindustri sprungen ur det digitala samhället. Uppsatsens författare hoppas att denna och andra studier bidrar till ökat intresse för fortsatta företagsekonomiska studier om esport.

6.3. Förslag till framtida forskning

I denna uppsats har sportens rationaliseringsprocess applicerats framgångsrikt på esport och innebandy. Samtidigt bör sägas att de senare delarna av sportens rationaliseringsprocess är mindre studerade av akademien. Faserna intensifiering och totalisering bör studeras vidare för att öka förståelsen för dessa och utveckla definitionerna av begreppen. Här kan aktiviteter som esport och innebandy agera utgångspunkter för vidare forskning.

Vidare kan de i uppsatsen presenterade slutsatserna antas vara en delförklaring i esportens utveckling. Uppsatsens författare menar att fortsatt forskning om esport utifrån andra teoretiska ramverk kan ge en annan bild och därmed är nödvändig för att utöka förståelsen om esporten. Det hade exempelvis varit intressant att studera esporten utifrån institutionell teori där de olika aktörerna och deras bakgrund kunnat studeras ytterligare. Författarna har även under empiriinsamling uppmärksammat att jämställdhet är ett till viss del förbisett ämne inom esport. Studier om jämställdhet inom esport kan aktualisera detta ämne och bör därför bedrivas. Ur ett bredare företagsekonomiskt perspektiv är det av största vikt att förstå de möjligheter som digitaliseringen har inneburit för skapandet och spridningen av världsomspännande trender, av vilken esporten får ses som ett exempel.

6.4. Avslutande reflektion

Thiborg (2011) och Taylor (2012) var båda osäkra på om och hur esporten skulle fortsätta att utvecklas och ta steget från nischad subkultur till något större. Denna uppsats visar att digitaliseringen och kommersialiseringen har fortsatt att driva esportens utveckling mot intensifiering och totalisering. I samband med att arbetet med denna uppsats började närma sig sitt slut, gjorde författarna en intressant observation vid frukosten. I maj 2018 valde Arla att tematisera esporten och flera av dess svenska profiler på baksidan av mjölkpaketet (Esport-TV 2018). Denna alldagliga exponerings betydelse bör inte underskattas, utan får ses som del av esportens rationaliseringsprocess.

7. Referenser

7.1. Tryckta källor

Blom, K.A. & Lindroth, J. (1995). *Idrottens historia - Från antika arenor till modern massrörelse*. Farsta: SISU Idrottsböcker.

Bryman, A. & Bell, E. (2017). *Företagsekonomiska forskningsmetoder*. 3.uppl., Stockholm: Liber AB.

Collinet, C., Delalandre, M., Schut, P.-O. & Lessard, C. (2013). Physical practices and sportification: Between Institutionalisation and Standardisation. The Example of Three Activities in France. *International Journal of the History of Sport*, 30(9), ss. 989-1007.

Cunningham, G.B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S. & Wicker, P. (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21(1), ss. 1-6.

Elder, R. (2017). *The Esports ecosystem - competitive landscape and revenue opportunities in video game sports* [Rapport]. BI Intelligence. Business Insider.

Elias, N. & Dunning, E. (1986). *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Oxford: Basil Blackwell.

Fasth, M. (1996). *Innebandyboken*. Stockholm: Tiden Barn- och ungdomsförlaget.

Gray, P.B., Vuong, J., Zava, D.T. & McHale, T.S. (2018). Testing men's hormone responses to playing League of Legends: No changes in testosterone, cortisol, DHEA or androstenedione but decreases in aldosterone. *Computers in Human Behavior*, 83, ss. 230-234.

Guttmann, A. (2004a). *From ritual to record: the nature of modern sports – updated with a new afterword*. New York: Columbia University Press.

Guttmann, A. (2004b). *Sports: The First Five Millennia*. Amherst & Boston: University of Massachusetts.

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

Heere, B. (2018) Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport Management Review*, 21(1), ss. 21-24.

Heinilä, K. (1984). The Totalisation Process in International Sport. I Ilmarinen, M. (red.) *Sport and International Understanding: Proceedings of the Congress Held in Helsinki, Finland, July 7-10, 1982*. Berlin: Springer-Verlag, ss. 20–30.

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), ss. 1-18.

Kari, T. & Karhulahti, V.-M. (2016). Do e-athletes move? A study on training and physical exercise in elite e-sports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8(4), ss. 53–66.

Lindroth, J. (1998). Den moderna tävlingsidrottens intensifiering – principiella synpunkter och praktiska exempel på en försummad dimension. *Idrott, Historia och Samhälle*, (4), ss. 35–75.

Lindroth, J. (2011). *Idrott under 5000 år*. Stockholm: SISU Idrottsböcker.

Macey, J. & Hamari, J. (2018). Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*, 80, ss. 344–353.

Nandorf, T. (1990). Alla kan lära sig den nya innesporten. *Expressen*, 8 mars.
Tillgänglig: Retriever [2018-05-08]

Petrelus Karlberg, P. (2012). Kerberos - Den medialiserade idrottens tre huvuden. I Hvenmark, J. (red.) *Är idrott nyttigt? En antologi om idrott och samhällsnytta*. Stockholm: SISU Idrottsböcker, ss. 258–292.

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

Sato, S. (2013). The sportification of judo: global convergence and evolution. *Journal of Global History*, 8(2), ss. 299-317.

Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research* 69(1), ss. 264-272.

Sjöblom, P. & Fahlén, J. (2010). The survival of the fittest: Intensification, totalization and homogenization in Swedish competitive sport. *Sport in Society*, 13(4), ss. 704-717.

Svenska Innebandyförbundet (1997). *Innebandy - Hooked on a feeling*. Sjövall, J. & Tönnheim, M. (red.). Vällingby: Strömberg Bokförlag.

Taylor, T.L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Thiborg, J. (2011). *Att göra (e)sport: Om datorspel och sportifiering*. Örebro: Örebro Universitet.

Yttergren, L. (1996). *Täflan är lifvet - Idrottens organisering och sportifiering 1860–1898*. Stockholm: Stockholmia.

Zhouxiang, L. (2016). From e-heroin to e-sports: The development of competitive gaming in China. *International Journal of the History of Sport*, 33(18), ss. 2186-2206.

7.2. Elektroniska källor

Björkman, F. (2018). *MTG: Den stora spelaren inom e-sport*. DI Digital, <https://digital.di.se/artikel/mtg-den-stora-spelaren-inom-e-sport> [2018-05-08]

Chen, L.Y. (2018). *Alibaba Endorses Esports For Olympics - But Not Violent Games*. Bloomberg, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-03-13/alibaba-endorses-esports-for-olympics-but-not-violent-games> [2018-05-08]

Danielsson, K. (2005). *E-sport: rörelse utan rörelse*. Idrottsforum.org, https://muep.mau.se/bitstream/handle/2043/9710/eSport_Kalle.pdf?sequence=1 [2018-05-04]

e-Sports Earnings (2018a). *Highest Earnings by Country*. <https://www.esportsearnings.com/countries> [2018-04-22]

e-Sports Earnings (2018b). *Top Games Awarding Prize Money*. <https://www.esportsearnings.com/games> [2018-05-08]

Esport-TV (2018). *Esport-TV - Säsong 1: Avsnitt 4* [video]. <https://www.viafree.se/program/sport/esport-tv/sasong-1/avsnitt-4> [2018-05-08]

Gillette (2018). *TSM & Gillette | Esports Athletes Chasing Their Best* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=LuQeQVr3gIg> [2018-05-08]

Kishner, I. A. (2017). *Esports Leagues Set To Level Up With Permanent Franchises*. Forbes, <https://www.forbes.com/sites/kurtbadenhausen/2017/10/03/esports-leagues-grow-up-with-permanent-franchises/#562ed3321d60> [2018-05-08]

Mercedes-Benz (2018). *Grow Up in eSports w/ Mercedes-Benz* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=X5Z4doe1x2g> [2018-05-08]

- Nyström, J. (2016). *Planen: Göra -esport till "riktig" sport*. SVT Sport,
<https://www.svt.se/sport/e-sport/e-sport-1/> [2018-05-08]
- Radiosporten (2017). *E-sport ingen riktig sport förrän tidigast 2019 - godkänns inte av Riksidrottsförbundet*. Sveriges Radio,
<https://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=179&artikel=6672145> [2018-05-08]
- Riksidrottsförbundet (2016). *Det svenska föreningslivet*.
<http://www.rf.se/Undermeny/RFochsvenskidrott/Detsvenskaforeningslivet> [2018-04-27]
- Riksidrottsförbundet (2015). *Om Riksidrottsförbundet*.
<http://www.rf.se/Undermeny/RFochsvenskidrott/OmRF> [2018-04-27]
- Spelhobbyförbundet (u.å.) *Om Sverok*.
<https://sverok.se/om-sverok/> [2018-04-27]
- Ström, V. (2017). *Zlatan investerar i esport-startup*. DI Digital,
<https://digital.di.se/artikel/zlatan-investerar-i-esport-startup> [2018-05-08]
- Stubbs, M. (2018). *Soccer Club PSG Partners with LGD Gaming To Sign Top Chinese 'Dota 2' Team*. Forbes,
<https://www.forbes.com/sites/mikestubbs/2018/04/19/soccer-club-psg-partners-with-lgd-gaming-to-sign-top-chinese-dota-2-team/#2e2bf640151e> [2018-05-08]
- Svenska E-sportförbundet (u.å.). *Om oss – Svenska E-sportförbundet*.
<http://www.svenskaesportforbundet.se/om-oss/> [2018-05-08]
- Svenska Innebandyförbundet (u.å.). *Om innebandy*.
<http://www.innebandy.se/SIBF-info/Om-innebandy/> [2018-04-30]
- Törner, A. (2018) *Engagemanget för e-sport ökar*. Dagens Media,
<https://www.dagensmedia.se/medier/digitalt/engagemanget-for-e-sport-okar-6902403> [2018-05-08]
- Warman, P. (2017). *Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles*. Newzoo,
<https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/> [2018-05-08]

8. Appendix

8.1. Appendix 1: Presentation av respondenter

Tabell 3: Presentation av respondenter samt deras koppling till innebandy resp. esport

Namn	Engagemang
Ingemar	Styrelseledamot i Svenska Innebandyförbundet.
Ivar	Anställd i kansliledningen på Svenska Innebandyförbundet.
Fanny	Aktiv inom Svenska E-sportförbundet och flera esportföreningar.
Felicia	Aktiv inom Svenska E-sportförbundet och flera esportföreningar.
Frans	F.d. semiprofessionell esportare och manager för flera esportlag. Numera aktiv i Sveroks ¹² esportavdelning.
Fredrik	Aktiv inom Sverok. Har varit involverad i flera esportprojekt.
Kalle	F.d. esportproffs under 00-talet. Numera egenföretagare i branschen.
Kristian	F.d. esportproffs under 00-talet. Numera egenföretagare i branschen.
Patrik	Esportproffs sen ett antal år tillbaka. Spelar för en välkänd organisation.

¹² Spelhobbyförbundet (Sverok) är en ideell förening och Sveriges största ungdomsförbund med 90 000 medlemmar i 3700 föreningar. Sverok samlar, utvecklar och sprider spelhobbyn (Spelhobbyförbundet u.å.). Tretton olika spelaktiviteter ryms inom Sverok, bl.a. esport. Sverok mottar statligt stöd för sin verksamhet.

8.2. Appendix 2: Intervjufrågor

Intervjufrågor Innebandy

-Ingemar och Ivar

1. Hur länge har du varit engagerad inom innebandyn?
2. Vad gjorde dig intresserad av innebandyn från början?
3. Vilka är de stora frågorna inom innebandyn idag? Vilka frågor är mest relevanta för Svenska Innebandyförbundet?
4. Vad, enligt dig, utmärker innebandyn från andra sporter?
5. Innebandyn kom till och växte sig till Sveriges andra största sport inom loppet av ca 15 år (sett till antalet utövare). Vad tror du är de största förklaringarna till att detta kunde ske?
6. Hur har medlemsantalet och det ideella engagemanget förändrats?
7. Vanligtvis kan en "ny sport" nekas att bli upptagen av RF minst en gång, men Innebandyn blev direkt upptaget i RF (som första idrott någonsin), vilka var de största anledningarna till det enligt dig?
8. Trots att innebandyn är stor på barn- och ungdomssidan har elitinnebandyn det kämpigt. Har eliten nedprioriterats till förmån för ungdomsidrotten?
9. Varför är innebandy inte "Sveriges motsvarighet till baseball/amerikansk fotboll"?
10. Varför är innebandyn inte lika starkt kommersialiserad och medialiserad i jämförelse med andra sporter?
11. 2014 fanns det fortfarande elitspelare som inte fick någon ersättning, enligt en artikel i DN. Hur ser det ut idag?
12. Är det viktigt att innebandyn får större internationell spridning? Arbetar ni inom förbundet någonting med det? Hur svårt är det att sprida innebandyn internationellt?
13. Förekommer det idag diskussioner om att innebandyn t.ex. är "tråkig" och att regeländringar borde genomföras?

Intervjufrågor esport

-Fanny, Felicia, Frans, Fredrik, Kalle, Kristian och Patrik

1. Hur länge har du varit engagerad inom esport? Berätta om din nuvarande roll.
2. Finns det allmänna teorier kring organisering och ledning som används aktivt inom esport? T.ex. handböcker, litteratur etc.
3. Är det någon fråga angående esporten och dess utveckling under 2010-talet som du anser vara särskilt viktig?
4. Esport har vuxit och utvecklats väldigt snabbt de senaste åren. Vad tror du är de främsta orsakerna till att det har skett på det sättet?
5. Vad tycker du är de största skillnaderna allmänt mellan esporten idag jämfört med för några år sedan?
6. Har du märkt av tydliga skillnader angående tex. medias och företags intresse för esporten jämfört med för några år sedan?

7. Hur anser du att synen på esport har förändrats under 2010-talet? Både inom och utanför branschen?

Endast till Fanny, Felicia, Frans och Fredrik

1. Vilka frågor inom esport är aktuella för Sverok/Svenska E-sportförbundet just nu?
2. Vad är Sveroks/Svenska E-sportförbundets roll inom esporten? Vad vill ni att Sverok/Svenska E-sportförbundet ska vara? (Vad är din specifika förenings roll?)
3. Hur har medlemsantalet och det ideella engagemanget förändrats?
4. Hur ser du på den ökade professionaliseringen och kommersialiseringen av esport? Fördelar och nackdelar? Hur påverkar det er och era medlemmar?
5. Vad var det som motiverade de som sysslade med esport tidigare? Är det samma drivkrafter idag? Har extern motivation tillkommit, t.ex. pengar, framgång?
6. Man skulle kunna säga att det finns en debatt om bredd kontra elit i esporten liksom inom traditionella sporter. Märker ni av krav på prestationsökning? Vad kan det t.ex. få för följderna att esport förknippas med hård fysisk och mental träning utöver själva spelandet?
7. Hur ser du på att "skapandet av värderingar" kan flyttas från gräsrotsorganisationer som Sverok och föreningar av spelare till kommersiella intressen?

Endast till Frans

1. Du har tidigare spelat esport semi-professionellt. Kan du berätta lite mer om den tiden och skillnaden mot att spela esport professionellt?
2. Sedan gick du från att vara spelare till att vara manager för flera lag, vilka uppgifter förväntades du ta hand om och vad innebar flytten för dig? Hur organiserade du laget? Vilka metoder använde du dig av? Använde du några teorier/praktiska exempel från andra managers?

Endast till Kalle, Kristian och Patrik

1. Hur kom det sig att du blev proffs? Var det ett uttalat mål som du hade eller "blev det bara så"?
2. Vad har/hade ni för management/organisation bakom er? Coach, manager, agenter etc.?
3. Du har spelat eller spelar esport professionellt. Hur var atmosfären i laget? Hur ser det ut om man är proffs idag?
4. Upplever du att ni spelare har mycket makt, eller är det andra krafter som bestämmer i scenen?
5. Använde/använder ni er av modeller för teambuilding och träning från andra sporter t.ex. fotboll eller innebandy?
6. Hur ser/såg din omgivning (familj, vänner, bekanta, lärare osv.) på att du utövar/utövade esport? (Hur ser de på ditt spelande under den perioden när de blickar tillbaka idag?)

7. Hur ser ersättningen ut för en professionell esportare? Är det turneringsvinster, lön och sponsoravtal? Hur ser proportionerna ut? (Har de förändrats över tid/sedan du spelade?)

Endast till Kalle och Kristian

1. Vad fick dig att sluta spela professionellt? Hade du kunnat fortsätta spela?
2. Vad har du haft för uppdrag/jobb inom esporten efter spelarkarriären?
3. Ser du likheter och skillnader mellan dagens proffs och dem för tio år sedan? Vad var det som motiverade er? Är det samma drivkrafter och tankesätt idag?