

Starcraft: En åskådarsport för bred publik?

CHRISTIAN CROONA
och VICTOR BLEICHNER



**KTH Datavetenskap
och kommunikation**

Starcraft: En åskådarsport för bred publik?

CHRISTIAN CROONA
o c h VICTOR BLEICHNER

Examensarbete i medieteknik om 15 högskolepoäng
vid Programmet för medieteknik
Kungliga Tekniska Högskolan år 2011
Handledare på CSC var Daniel Pargman
Examinator var Leif Dahlberg

URL: [www.csc.kth.se/utbildning/kandidatexjobb/medieteknik/2011/
croona_christian_OCH_bleichner_victor_K11018.pdf](http://www.csc.kth.se/utbildning/kandidatexjobb/medieteknik/2011/croona_christian_OCH_bleichner_victor_K11018.pdf)

Kungliga tekniska högskolan
Skolan för datavetenskap och kommunikation

KTH CSC
100 44 Stockholm

URL: www.kth.se/csc

Starcraft: En åskådarsport för bred publik?

Sammanfattning

Idag är E-sport, data- och TV-spelande som tävling, ett växande fenomen, speciellt hos de inbitna spelarna. Den här undersökningen kommer att se vilka möjligheter spelet Starcraft 2 har att bli en åskådarsport för oerfarna starcraftspelare. För att undersöka fenomenet har tyngdpunkten i denna rapport varit på den oerfarna starcraftspelarens intryck men även två företag som är delaktiga i sändningen av Starcraft.

I dagens läge finns det begränsningar men även möjligheter för Starcraft som åskådarsport. Resultaten pekar på att det finns intressanta faktorer som spelets dynamik och intensitet. Dock är Starcraft ett komplext spel för en oerfaren spelare och det finns svårigheter att förstå förloppet av matchen. För att en oerfaren starcraftspelare ska förstå förloppet krävs ett format som underlättar för åskådaren. Det finns även yttre faktorer som skulle öka intresset för Starcraft som åskådarsport som nationalism, betting, världsomspännande turneringar liknande andra sporters stora evenemang och ett ökat medieutrymme.

Starcraft: A spectator sport for a wide audience?

Abstract

E-sport, videogames played under competitive forms, is today a growing phenomenon, especially among the hardcore players. This study will examine what opportunities Starcraft 2 has to become a spectator sport for the non-Starcraft players. The focus of this investigation is on the spectator but we have also conducted interviews with two companies that are involved in the broadcasting of Starcraft.

Today Starcraft has drawbacks as well as opportunities to become a spectator sport for the broader mass. The results of this paper indicate that there are interesting elements like the game's dynamics and intensity. However, Starcraft is a complex game for the broader audience and there are difficulties in understanding the evolution of the game. For a broader audience the games need to be broadcasted in another format that eases the understanding of the game events. There are also external factors that would increase the interest of the game as a spectator sport like nationalism, betting, worldwide tournaments similar to other sports and increased media coverage.

Förord

Vi vill först och främst tacka vår handledare, Daniel Pargman, för ovärderlig feedback och engagemang. Vi vill även tacka de personer som ställt upp och hjälpt oss i vår undersökning. Slutligen vill vi tacka vår handledningsgrupp för deras stora stöd och feedback.

Christian Croona och Victor Bleichner
Stockholm, maj 2010

Innehållsförteckning

Sammanfattning.....	3
1 Inledning.....	8
1.1 Bakgrund.....	8
1.2 Syfte och målsättning.....	8
1.3 Problemformuleringen.....	8
1.4 Avgränsningar.....	8
2 Bakgrund.....	10
2.1 Centrala begrepp.....	10
2.1.1 E-sport.....	10
2.1.2 RTS.....	10
2.1.3 FPS.....	10
2.1.4 Åskådarsport.....	10
2.2 E-sport.....	10
2.2.1 Ursprung.....	10
2.2.2 Sponsring och ekonomiska aspekter.....	11
2.2.3 Sverige.....	11
2.2.4 Medier.....	11
2.3 Starcraft 2.....	11
2.3.1 Vad är Starcraft 2 och hur spelar man det?.....	12
2.3.2 Online.....	14
2.3.3 Sydkorea.....	14
2.3.4 Youtube och andra medier.....	14
2.3.5 Hur visas matcherna?.....	15
3 Teori.....	17
3.1 Sportifiering.....	17
3.2 Konvergens.....	18
4 Metoder.....	19
4.1 Litteratursökning.....	19
4.2 Fokusgrupp.....	19
4.3 Intervjuer.....	19
5 Genomförande.....	20
5.1 Fokusgrupp.....	20
5.2 Intervju.....	20
6 Resultat.....	21
6.1 Fokusgrupper.....	21
6.2 Intervju Eurosport.....	24
6.3 Intervju Amok studios.....	24
6.4 Analys.....	25
6.5 För och nackdelar.....	27
7 Diskussion.....	28
7.1 Fokusgrupp.....	28
7.2 Intervjuer.....	29
7.3 Medier och framväxt.....	29
7.4 Brister i undersökningen.....	30
8 Slutsats.....	32
8.1 Spelet i sig.....	32
8.2 Formatet att visa spelet i.....	32
8.3 Yttre faktorer.....	33

8.4 E-sport i ett större perspektiv.....	33
8.5 Fortsatta studier.....	34
9 Litteraturlista.....	35
9.1 Böcker.....	35
9.2 Undersökningar och rapporter.....	35
9.3 Webb.....	35
Bilaga 1. Fokusgruppfrågor.....	37
Bilaga 2. Intervjufrågor.....	38
Bilaga 3. Intervju Eurosport.....	39
Bilaga 4. Intervju Amok Studios.....	41

1 Inledning

Detta kapitel innehåller en kort introduktion till problemområdet

1.1 Bakgrund

Att tävla i digitala spel är något som existerat sedan denna typ av spel uppkom. Ända sedan spelens barndom med arkadmaskiner, som pong och Donkey Kong, har det tävlats i spel. Denna typ av tävling är dock annorlunda än de mer storskaliga tävlingarna som kommit till efter onlinespelens genomslag. Detta är dock något som sällan rapporteras i media trots det enorma antalet användare som vissa spel har idag. I över tio år har det tävlats i spelet Starcraft och spelet är en populär och etablerad e-sport. Starcraft har i Sydkorea fått ett genomslag då det visas i nationella TV-kanaler och följs av alla de stora medierna. Utanför Sydkorea har det skett en förändring då ett antal amerikanska kommentatorer fått ett stort genomslag på youtube i och med släppet av uppföljaren Starcraft 2. Den största kommentatorn, *Huskystarcraft*, har ökat sina prenumeranter från 100 000 till dagens 400 000 på drygt ett halvår vilket är en fyrdubblad ökning samt stort i förhållande till spelets försäljning som är uppskattad till 4,5 miljoner (Callaham, 2011).

1.2 Syfte och målsättning

Starcraft 1 har länge varit en stor åskådarsport i Sydkorea där det fått ett enormt genomslag. Med sina två dedikerade TV-kanaler där har Starcraft också fått genomslag i nationella och traditionella medier. Det vi vill undersöka är om uppföljaren Starcraft 2 har potential att nå ett liknande genomslag i Sverige samt hur åskådare utan erfarenhet av spelet förhåller sig till Starcraft 2 som åskådarsport.

1.3 Problemformuleringen

- Vad har Starcraft för möjligheter att bli en åskådarsport för oerfarna starcraftspelare i Sverige?

Ur denna problemformulering uppstår ett antal underfrågor vilka behöver besvaras:

- Sydkorea, hur blev Starcraft en åskådarsport i Sydkorea? Hur blir en åskådarsport till?
- Vad för kunskap krävs för intresse? Kan någon som inte har någon erfarenhet av Starcraft engageras av spelet som åskådarsport eller är det endast för de redan frälsta?
- Vilken roll spelar kommentatorerna för starcraft som åskådarsport?
- Hur ska formatet för att visa Starcraft utformas för oerfarna starcraftspelare?

1.4 Avgränsningar

Den målgrupp vi vill nå är personer som har stor erfarenhet av tv- eller dataspel. Alltså personer som spelar regelbundet inom de spelgenrer som är stora inom E-sports. Detta utesluter personer som endast spelar till exempel nätbaserade spel på facebook. Detta för att underlätta vårt arbete med fokusgruppen samt att de antagligen har ett större intresse för spel. Åldersgruppen sätter vi till 18-40 då spelintresset i denna grupp är etablerat.

Med **åskådarsport** menar vi en sport som kan attrahera ett publikstöd samt få uppmärksamhet i nationell media. Vi kommer att använda termen åskådarsport även om det går att diskutera ifall Starcraft är en sport.

2 Bakgrund

Bakgrund inom området E-sport och Starcraft.

2.1 Centrala begrepp

Relevanta begrepp för undersökningen.

2.1.1 E-sport

När man spelar TV- eller dataspel mot andra spelare i en tävling. I första hand används termen för spel med etablerade proffsspelare och som det arrangeras tävlingar i. Spelen det tävlas i har tydliga vinst- och förlustmoment.

2.1.2 RTS

RTS är en förkortning för "Real-Time Strategy" vilket är den spelgenre som Starcraft 2 tillhör. Spelen är strategispel som inte är baserade på omgångar utan sker istället i realtid, detta ställer krav på spelarens simultanförmåga, strategitänkande och snabbhet.

2.1.3 FPS

FPS är en förkortning för "First Person Shooter". Spelaren får en förstapersonsvy så att man ser vapnet och såna spel går ut på att kriga mot datorn eller varandra i olika miljöer. Spelen ställer krav på reflexer men också på förmågan att samarbeta samt att tänka strategiskt.

2.1.4 Åskådarsport

En sport som har en publik kan kallas åskådarsport. Typiska åskådarsporter är lagidrotter som fotboll och ishockey där åskådaren kan se hela förloppet på spelplanen själv. I den här rapporten definieras åskådarsport som ett spel eller tävling som har en publik. Vilket medium som åskådaren följer spelet på är ovidkommande, detta kan till exempel vara via internet, TV eller live på en arena.

2.2 E-sport

Kortfattad bakgrund och grundläggande fakta om E-sport

2.2.1 Ursprung

E-sport kan beskrivas som en konvergens av data- och TV-spel, media och sport. Ett data- eller TV-spel kan omöjligt tävlas i utan medias närvaro, som visuellt interface och mjukvara, till skillnad från sporter som fotboll (Hutchins, 2008). Som det har nämnts i inledningen har tävlingsinriktat spel funnits där sedan de digitala spelens början men i en annan form än den som den här rapporten kommer behandla. 1981 skapades Twin Galaxies för att bokföra rekord i olika spel och än idag slås rekord i de tidiga arkadmaskinerna (Jin, 2010). Denna typ av tävling skiljer sig dock mycket från dagens läge då dessa matcher varken sändes på TV eller över internet.

Termen e-sport kan sägas ha uppstått vid 2000 när den första World Cyber Games (WCG) turneringen hölls (Hutchins, 2008). Denna turnering hade som mål att bli E-sportens "OS" och lånade många element från klassiska sportevenemang i sina ceremonier och upplägg. Det kan också sägas att evenemanget befäste förhållandet mellan media och gaming då den följdes live av åskådare via streams på internet (Hutchins 2008).

2.2.2 Sponsring och ekonomiska aspekter

Detta är en fråga som inte kommer att behandlas djupare då detta är ett område som ligger utanför denna undersöknings omfattning. Däremot finns det pengar inom E-sport, i Sydkorea tjänar de professionella lagen månadslöner som dock ofta är låga men prissummorna är ansevärda. Spelarna är dock beroende av att prestera och uppnå bra resultat för att få en inkomst vilket leder till att konkurrensen är hård och de flesta E-sportskarriärer är korta (Jin, 2010). Som exempel på prissummor så kan den första platsen i *Global Starcraft League* (GSL) innebära en prissumma på över 80 000 USD.

2.2.3 Sverige

Många professionella spelare kommer från Sverige, särskilt i FPS-spelet Counter-Strike. I Sverige finns också det stora LAN-evenemanget och datorspelsfestivalen Dreamhack som är världens största i sitt slag. Festivalen har gått från 700 deltagare 1994 till 14 000 deltagare 2009 (Taylor, Witkowski, 2010). I Dreamhack ingår turneringar i många olika tävlingsinriktade spel, till exempel Starcraft och Counter-Strike. Den 12:e april 2011 var Dreamhack värd för turneringen Stockholm Invitational som spelades på en lokal i Kulturhuset som ligger i Stockholm. Lokalen rymde 450 personer och biljetterna till turneringen tog slut på 3 dagar enligt *Rakaka* (2011).

2.2.4 Medier

Det har rapporterats om E-sports i de flesta medier men det har inte fått något större genomslag. SVTPlay har sänt E-sports från Dreamhack och Eurosport har visat sammandrag i episodformat av turneringen *Intel Extreme Masters* där Starcraft 2 ingår. Episoderna var inriktade på spelarnas väg genom turneringen och visade endast sammanfattningar och highlights av matcherna. Detta tillvägagångssätt är mycket olik SVT:s då de valde att visa hela matcher med intervjuer, information och analys före och efter matcherna.

E-sports täcks desto mer på internet där det finns dedikerade sidor till olika spel. Sidor som täcker E-sports överlag är bland annat *Rakaka* och *Rakakaworld* och inom Starcraft är de flesta entusiasterna samlade på *TeamLiquid*. En vital community för tävlingsinriktat spel inom Starcraft som också har sina egna turneringar. Ett exempel på en sådan turnering är *TSL3* där streamsen kan få över 40 000 åskådare live och forumtrådarna där folk diskuterar matcherna kan växa till över 200 sidor bara under streamens gång.

2.3 Starcraft 2

En kort sammanfattning på hur Starcraft 2 går till, samt anledningen till dess popularitet i Sydkorea och hur spelet presenteras för tittare.

2.3.1 Vad är Starcraft 2 och hur spelar man det?

Starcraft 2 är ett RTS där spelaren kan välja att spela en av tre olika raser. Spelet utspelar sig i framtiden omkring år 2500 i en avlägsen del av Vintergatan. Spelet har dels ett campaign-mode, där man kör mot datorn och följer spelets handling. Det är i online-läget, där spelare möter andra spelare som det går att tävla i. Raserna skiljer sig åt, men ingen av raserna är bättre än den andra och spelet blir uppdaterat regelbundet för att göra det balanserat. De tre raserna är Terran, Protoss och Zerg. Nedan följer en genomgång av de mest basala egenskaperna för varje ras.



En stalker-enhet i Protossarmén som kännetecknas av sitt högteknologiska yttre

Protoss är en utomjordisk, mystisk och tekniskt avancerad ras med psykiska förmågor. Mängden energi/material som går åt för att tillverka en soldat är ofta högre än de andra två raserna, men i gengäld så är soldaterna mer kraftfulla. Kvalitet över kvantitet sammanfattar protoss.



En Hydralisk med sitt karakteristiska insektsliknande yttre

Zerg är en insektsliknande ras som inte använder teknik för att bygga soldater och byggnader utan allt skapas av organiskt material. Utseendet på flera av enheterna för tankarna till filmen "Alien". Många av arméenhetererna är billigare att tillverka per enhet jämfört med de andra två raserna så kvantitet går före kvalitet när det gäller zergs.



En Marine, den enhet som är kärnan i terran armén samt omslagspojke för Starcraft 2

Terran är människor i exil från jorden, de slåss med vapen som liknar de vi människor krigar med idag. Av de tre raserna så är Terran i mitten av raserna när det gäller kostnaden för att producera soldater, vilket gör att de är en medelväg mellan de två mer extrema zergs och protoss.

I själva spelet ser man omgivningarna i ett fågelperspektiv. Varje bas ligger vid de två resurserna som används i spelet, mineraler och gas. Dessa två resurser är de som används för att skapa sin armé eller sina arbetare för att få en högre inkomst. Fler baser kan också tas för att öka sin inkomst. Att vinna ett spel beror på ens färdigheter att kontrollera sin ekonomi, använda rätt armékomposition och strategi samt ha bra kontroll av de enskilda enheterna. Termer som brukar användas när man beskriver spelet är **micro** och **macro**. **Micro**, från micromanagment, användas för att beskriva hur väl spelaren kontrollerar de enskilda enheterna, speciellt i strid, för att maximera arméns effektivitet. **Macro**, från macromanagment, handlar mer om hur spelaren kontrollerar de övergripliga aspekterna som ekonomi, vilka byggnader som byggs och vilka enheter som skapas.



En bas för människorna terran (röda) blir attackerade av en armé av zergs (blå)

2.3.2 Online

Starcraft 1 var blizzards första spel med multiplayer-support över deras nätverk Battle.net. Tidigare gick det att spela Starcraft 1 via TCP/IP och LAN men i och med Starcraft 2 spelas alla matcher via Battle.net. Ett år efter att det första spelet släpptes fanns det 4,5 miljoner aktiva användare på Battle.net vilket ledde till en stor online community. Spelen stödjer också att användarna själva skapar sina egna kartor och material vilket ledde till en vital och levande community.

2.3.3 Sydkorea

I Korea har E-sport varit stort en längre tid med Starcraft som det största spelet. Korea har länge haft hög bredbandstäthet och i slutet av 90-talet växte ett stort antal *PC Bangs*, sydkoreanska internetkaféer, fram som en konsekvens av den ekonomiska krisen 1997. Krisen ledde till att Korea valde att förändra en stor del av sin industriella struktur från de traditionella tunga industrierna till IT och telekommunikation med stöd från regeringen. Även kulturella och sociala faktorer spelar in som den dynamiska och intensiva livsstil som finns i landet vilket leder till att befolkningen har lätt att ta till sig nya tekniker (Jin, 2010).

Distributören till Starcraft 1, Hanbitsoft, delade också ut spelet gratis till dessa nya framgångsrika internetkaféer vilket ledde till att spelet blev en standard på dessa. I Sydkorea finns också ett statligt stöd för att anordna e-sport evenemang och andra fördelar som lägre skatt på prispengarna från dessa. En annan ekonomisk faktor som spelar in är att många av de stora teknikjättarna i Sydkorea sponsrar turneringar och har egna lag, vilket leder till ett större pengaflöde inom spelet. Den snabba tillväxten av E-sport är också relaterade till att Sydkoreansk kabel- samt IP-TV vilka var snabba med att visa E-sport vilket gjorde att populariteten befestades och publiken breddades. E-sport har alltid haft ett nära förhållande med media och i Sydkorea är det främst via TV-sändningar men det finns också communities på webben och det rapporteras både via nya och gamla medier.

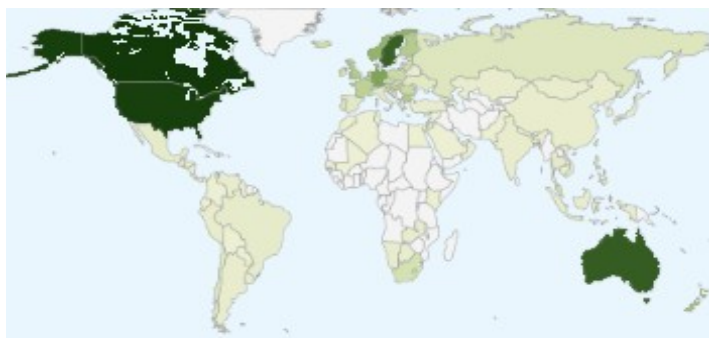
I och med att spelet blev populärare växte också en fankultur fram där flera av de största spelarna fick en större stjärnstatus än många av de största musik- och filmstjärnorna med fanclubs som kan bestå av mer än en halv miljon personer. Nördstämpeln som ofta är belagd på västerländska proffs är därför mindre påtaglig (Jin, 2010).

Sydkorea är så dominant inom Starcraft 1 och 2 ligorna, att alla spelproffs utanför Korea benämns som foreigners och detta lever kvar än idag och benämns på samma sätt av engelska och svenska kommentatorer. I och med släppet av Starcraft 2 har dock fler proffspelare utanför Sydkorea slagit sig in på de sydkoreanska ligorna. Flera europeiska och amerikanska spelare flyttar till Sydkorea för att leva som proffsspelare och icke-koreanska spelare börjar nu komma högre upp i de koreanska och internationella ligorna (Jin, 2010).

2.3.4 Youtube och andra medier

Inspirationen till denna undersökning kommer från den kraftigt ökande populariteten av spelet som åskådarsport på youtube. Efter att ha undersökt videor från två av de största

kanalerna, Huskystarcraft och HDstarcraft så består publiken till största delen av män mellan 18-34 år men åldergrupperna 13-17 samt 34-44 är också vanliga. De länder där dessa kommentators videorna är populärast är USA, Kanada, Australien och Sverige.



En vanlig kartbild i youtubestatistiken på de populära starcraftkanalerna (<http://www.youtube.com/watch?v=beKyRYhkGqM>)

2.3.5 Hur visas matcherna?

Matcherna visas på två sätt. Den första och vanligaste är att kommentatorn använder sig av en repris, en så kallad replay, som går att sparas efter varje spelad match. Repriser av elitspelare går att hitta på flera internetsidor och flera kommentator känner också elitspelare och får tag i replays på det sättet. Replays går sedan att spela upp genom en funktion i spelet och går sedan att fångas med videoverktyg och läggas ut på till exempel youtube. Detta sätt är alltså inte live men verktygen för att se på replays finns i varje spel. Det är också möjligt att spara sina egna replays för att analysera matchen i efterhand. I replayläget finns det också verktyg för att göra spelet mer lättförståeligt. Dessa funktioner är bland annat möjligheten att se spelarnas produktion, ekonomi, armestorlek och det totala antalet förlorade enheter. Den som spelar upp replayen styr kameran och väljer vilken statistik som skall visas.

Det andra sättet är att streama matcherna live och/eller visa matchen på en arena. Förutom spelarna kan andra personer vara med i matchen som åskådare och dessa kan se båda spelarnas vyer, styra kameran och kommentera matchen live. Vid arenaspel är spelarna oftast på scenen med hörselskydd eller ljudisolerade bås för att inte höra kommentatorerna och på så vis få reda på hur motståndaren spelar.



Vyn av en replay under uppspelning. Förklaringar av symboler;

1: De två spelarnas ekonomiska tillgångar och **supply** (antalet enheter spelarna har totalt).

2: Valfri vy som visar spelarnas namn, färg och supply.

3: Olika typer av statistik som man kan välja att visa, denna gång vilka enheter som produceras (**production**) men det finns även möjlighet att visa bland annat **Income**, **Army**, **Units lost** och **APM** (actions per minute).

4: **Minimap**, en mindre version av hela spelplanen och mycket viktig för att se det stora sammanhanget, den vita rutan på kartan visar vilken del av planen som ses just nu i det stora fönstret.

5: Enheter som kommentatorn markerat (inringade på det stora fönstret), färgindikationerna visar hur mycket hälsa de har kvar (grönt – fullt liv, rött – skadad).

6: Tidsmätare hur mycket tid det är kvar i replayen och vilken hastighet man kör den i (oftast dolt av kommentatorn då åskådarna annars kan se när matchen slutar) samt vilken spelares synfält man ser (på den här bilden visar den båda spelarnas synfält, everyone, vilket är standard men ibland visas bara en spelares synfält för att ge en uppfattning om vad spelaren egentligen vet om sin motståndare.)

7: Den markerade enhetens kommandon, detta styr spelaren och kommentatorn kan inte interagera.

8: Zerg- och terranenheter bekämpar varandra. På de markerade enheterna ses deras livsmätare.

3 Teori

Relevant forskning vi använt oss av i undersökningen

3.1 Sportifiering

De flesta sporter börjar som någon form av lek eller spontan aktivitet. Det är sant när det gäller aktiviteter såsom till exempel löpning och bollsporter. Det är svårt att veta när dessa gick från att vara en lek till att det blev något mer än lek, i bemärkelsen att det tillkom regler och klara vinstvillkor. När det kommer till löpning så har människor på ett eller annat sätt tävlat mot varandra sen grekernas olympiska spel för över 2000 år sedan. Trots att det var ett tävlingsmoment redan då så tror historikerna att det var mer en ceremoniell tilldragelse för att hedra gudarna, en sorts ritual för att imponera på dessa. Det fanns regler för hur aktiviteterna skulle utföras och domare som övervakade, men när det kommer till den moderna definitionen av sport så faller "antikens sporter" inte in i den kategorien.

Ett viktigt moment i den moderna definitionen är nämligen att alla människor, teoretiskt sätt ska kunna delta, vilket inte var fallet i antikens Grekland då medverkande i spelen var ett privilegium. Om du fick medverka berodde inte på hur duktig du var utan vilken samhällsgrupp du kom ifrån. Detta faktum går att översätta till i princip alla antika och primitiva kulturer. Så när började framväxten av de noggrant övervakade och (i alla fall i teorin) jämlika sportevenemang som vi känner till idag? Egentligen är vi inte där än, men ur ett europeiskt perspektiv så är det ändå så att vilken hudfärg du har och eller vilken socioekonomisk grupp du kommer ifrån inte är ett hinder i sig för att få delta i sportevenemang. Något som i början av 1900-talet inte var en sanning, då människor från arbetarklassen i England inte fick tävla i samma sammanhang/ligor som människor från de högre klasserna. Anledningen var att överklassen ansåg att arbetarklassen skulle förstöra överklassens sporter med sitt mer primitiva lynne.

Ojämlighet är en viktig del att få bukt med i utformandet av en ny sport, hur ska det annars gå att veta att det är de bästa som tävlar. Enligt boken *From ritual to record* (Guttman, 1978) så är det ett antal kriterier som ska vara uppfyllda för att något ska gå från att vara något som människor utför av en klar (eller oklar) anledning till att det går att tävla i och blir en riktig sport. Jämlikhet är en av dem, att utövarna behöver specialisera sig för att bli bäst på aktiviteten. Sen så behöver aktiviteten rationaliseras, regler behöver skapas för hur aktiviteten ska utövas och tävlas i. En byråkrati behöver skapas för att anordna tävlingar, hålla koll på rekord och vinster/förluster.

Dessa organisationer började skapas i slutet av 1800-talet i de europeiska länder som kommit längst med sin industrialisering. Anledningen till detta är att industrialiseringen skapade ett behov av att mäta och bokföra händelser, då detta behövdes inom industrin, något som efter ett tag fördes över till sporterna genom skapandet av organisationer och sportförbund. Att det finns en samlande organisation är viktigt eftersom att utan nationella och internationella standarder så går det inte att jämföra resultat mellan länder och deltagare. Möjligheten att bli världsbäst är något som driver många sporter framåt och som gör de intressanta att följa. Just vinstvillkoret är något som är centralt i modern sport och ett resultat som inte resulterar i att någon part vinner försöker undvikas. Till exempel

genom tilläggstid eller sudden death. När dessa bitar är på plats så är en sport redo att tävlas i och locka åskådare och fans till.

Elektroniska spel uppfyller idag flera av de kriterier som krävs för att kunna sägas vara sporter dock är det så att enligt klassisk sportteori så krävs det att man fysiskt ska utföra en rörelse för att det ska kunna kallas för en sport. Därför räknas E-sport som ett skicklighetsspel i samma kategori som till exempel schack.

3.2 Konvergens

E-sport är ett ungt akademiskt område men det finns forskning på området sedan tidigare. Jins forskning följer utvecklingen i Sydkorea vilket är ett intressant exempel på hur denna process kan gå till. I Dals teori beskrivs E-sport som en konvergens mellan kultur och sport, kultur och marknad och kultur och teknologi. E-sport är ett typexempel på digital konvergens då det skapats genom en samverkan av olika medieplattformar, därför är det svårt att finna ett teoretiskt ramverk som omfattar dessa.

Jins beskrivning av E-sportens framväxt i Sydkorea visar också på den täta relationen mellan E-sport och informationssamhälle. I Sydkorea blev fenomenet stort efter att informationstekniken exploderade i landet i slutet av 90-talet. E-sport är beroende av medier och i Sydkorea har kabel- och IP-TV varit ett viktigt medium för E-sportens framväxt. I Europa och Amerika har dock den största framväxten skett på internet sedan Starcraft 2 introducerades i juli 2010.

4 Metoder

De metoder vi använt oss av i undersökningen.

4.1 Litteratursökning

Till litteratursökningen använde vi oss främst av Google Scholar för att hitta relevant litteratur på området. Vi hittade också litteratur via handledning.

4.2 Fokusgrupp

Metoden fokusgrupp härstammar från 1920-talet då de uppkom i samband med marknadsundersökningar. Då den här uppsatsen undersöker hur en tänkt publik uppfattar ett nytt fenomen lämpar sig den här formen av undersökningen bra för detta område (Robson, 2002). Fokusgruppen ger utrymme för diskussion och gruppen kan bolla idéer tillsammans. Den stora svårigheten är att hitta rätt personer i rätt målgrupp. Gruppen bör också vara balanserad så att ingen person är för dominant och styr diskussionen för mycket, detta är förstås inget man kan styra över men man kan i sin roll som moderator avhjälpa detta.

Fokusgrupperna är relativt homogena då de alla delar ett spelintresse och är i åldersspannet 20-35 år. Samtalet spelades in men även anteckningar fördes. Nackdelen med fokusgrupper är att man inte kan generalisera svaren empiriskt eller statistiskt men de kan dock användas för en teoretisk utvärdering.

4.3 Intervjuer

Intervjuer är en metod för att hitta mer kvalitativa resultat och denna användes för att få djupare svar av personer inom media. Semistrukturerade intervjuer kom att användas för att ge intervjupersonerna möjlighet att berätta om egna erfarenheter men samtidigt hålla sig inom ämnet. Då personerna som jobbar inom branschen har erfarenheter som kan bidra till kvalitén på undersökningen passar detta format för ändamålet (Robson 2002).

Syftet med intervjuerna var att fördjupa vår kunskap om hur aktörer inom TV-kanaler och produktionsbolag har agerat på området E-sport, vilken respons de fått från publik och vad de tror om framtiden för E-sport publikmässigt. Vi är också intresserade av hur processen att välja vad som ska visas på TV går till.

5 Genomförande

Redogörelse för vilka tillvägagångssätt vi använde oss av.

5.1 Fokusgrupp

Vi har valt att använda oss av två fokusgrupper som båda bestod av vana spelare som inte har någon erfarenhet av Starcraft och de två grupperna bestod av fyra respektive fem personer. Personerna såg sedan tillsammans på matchen, fokusgrupp A fick innan en snabb muntlig genomgång om hur spelet fungerar medan fokusgrupp B fick prova på en snabb match mot datorn. Efter detta följde en diskussion med frågor som är relevanta för frågeställningarna men självklart fanns det också utrymme för diskussion bortom dessa.

Starcraftmatcherna som visades var olika vid de båda tillfällena och valdes ut av oss enligt kriterierna att de skulle vara så lätta som möjligt för en oinsatt spelare att förstå samt spännande. Något vi i den första matchen ändå inte lyckades med då vi hade valt en match där spelarfärgerna var gult och orange. Då dessa färger låg för nära varandra uppstod det problem och en del av personerna i fokusgruppen hade svårt att avgöra vem som gjorde vad. Till den andra fokusgruppen valde vi därför en match där spelarfärgerna var rött och blått, som också är standardfärgsättningen vid turneringar och onlinespel.

Via bloggar och twitter kom vi i kontakt med en grupp människor som hade stor erfarenhet av spel och flera av dessa var med i våra fokusgrupper.

5.2 Intervju

Första kontakten med de tänkta personerna som vi ville intervjua togs via mail till SVT, Eurosport och Amok Studios. Första intervjun som vi kunde genomföra var en mejlintervju med Per Boström på Eurosport. Eftersom han inte hade någon möjlighet att träffa oss för en muntlig intervju så fick vi svaren via mejl. Kontakten vi fick var tillmötesgående och han inbjöd till att skicka följdfrågor om vi hade några, en möjlighet som vi utnyttjade för att ställa några kompletterande frågor.

På SVT så gick det bra med den inledande kontakten, men efter att vi hade fått hjälp med att hitta den ansvariga projektledaren för E-sport på SVT så tog det stopp, trots upprepade försök att ringa och mejla så fick vi inte något svar. Vi försökte även få tag på beställaren för webbprojekt (då Dreamhacks Starcraft 2 matcher sändes på SVT-play), utan framgång.

Amok Studios fick vi kontakt med i god tid för att hinna intervjua någon där angående E-sport. Dock var det så att de hade mycket att göra med arbetet kring Dreamhack Stockholm Invitational att det tog tid att komma överens om en tid för intervju. Vi fick en intervju med Jonathan Liberman som jobbar som producent åt Amok även om han egentligen är konsult.

6 Resultat

Redogörelse för undersökningens resultat.

6.1 Fokusgrupper

Vi har valt att slå ihop fokusgrupp A och B för att liknande resultat framkom i båda grupperna. Anledning att vi valt detta format för att lättare få en överblick över resultaten.

Här följer en redogörelse för vad som diskuterades under fokusgrupp A och B. Vi stoppade inte deltagarna direkt om de började prata utanför den ställda frågan. Detta ledde till att vissa frågeställningar kom upp till diskussion innan vi kommit till att ställa frågan men det ledde också till andra intressanta diskussioner som vi inte hade förutsett.

De fem deltagarna i fokusgrupp A gav vi en kort genomgång för de mest fundamentala grunderna i spelet då ingen av dem tidigare spelat Starcraft. Deltagarna i denna grupp hade dock redan förståelse för spelets grunder efter att ha spelat liknande spel inom RTS-genren. De fyra deltagarna i fokusgrupp B hade alla provat att spela Starcraft 2 någon gång men i varierande utsträckning. Två av personerna hade spelat Starcraft enstaka gånger medan de andra två fick prova att spela en match var innan fokusgruppen började. Förståelsen för hur spelet, enheterna och svårigheten att spela på elitnivån var därför högre än i fokusgrupp A. Det allmänna spelintresset var dock inte lika utbrett som i fokusgrupp A, men alla spelade regelbundet.

Endast tre deltagare i de två fokusgrupperna hade ett intresse av att kolla på sport. I båda grupperna lät vi de deltagande ställa frågor under matchen utan att pausa eller avbryta den för att ge dem en möjlighet att lättare att hänga med i matchen. Under matchen så frågade deltagare i gruppen upprepade gånger vad som hände i matchen, både om taktiker och enskilda enheters egenskaper, frågor som vi besvarade.

Matchen vi valde för fokusgrupp A var en terran mot protoss match som vi visade genom youtube. Det fanns problem med att vissa av rasernas enheter liknade varandra och att deras spelarfärger, gult mot orange, också var lätta att blanda ihop. Matchen sågs på en projektor med 100-tums duk. Kommentatorerna var två av de mer kända på youtube, HDStarcraft och Painuser.

I fokusgrupp B valde vi en match som var en zerg mot terran och den kom från turneringen Stockholm Invitational som spelades dagen innan fokusgruppen hölls. Ljudet från livepubliken var också inspelat i klippet och vi ville se hur detta påverkade vår fokusgrupp. Det fanns även kortare klipp på själva spelarna och enstaka klipp på publiken. Även denna gång var det två kommentatorer, Apollo och Demuslim. De är själva proffsspelare och kommenterade matchen live på plats i Stockholm Invitational.

Deltagarna i fokusgrupperna fick i turordning berätta om sina första intryck av matchen. De flesta tyckte att matchen var intressant men det var däremot svårt att hänga med i

spelarnas macro, alltså i spelarnas uppbyggnad, ekonomi och strategier. Däremot var det lättare att uppskatta spelarens micro, då lagens styrkor nedkämpade varandra då man kunde se hur de olika spelarna positionerade sig och styrde sina enheter. Det ledde också till att den första delen av matchen var "seg" och "ointressant" för flera åskådare innan de riktiga striderna började.

Ett problem i fokusgrupp A var att vissa enheter liknade varandra och att i matchen vi visade hade spelarna också liknande spelarfärger, något som vi i efterhand ångrar att vi inte tog hänsyn till genom att välja en annan match. Resultatet blev dock liknande i den andra fokusgruppen trots att vi valde en match med tydligare estetiska skillnader mellan ras och spelarfärg. Även där uppstod det förvirring att se vem som var vem i de mest intensiva striderna.

Deltagarna ansåg även att det fanns kvalitéer i spelet som åskådarsport då fågelperspektivet ger en bra översikt samt att det finns statistik inbyggt i spelet som kommentatorn kan visa för att tydliggöra vilken spelare som har störst armé och liknande. Ett stort problem var dock mängden av saker som hände i matchen samtidigt och det var svårt att få ett helhetsperspektiv av hela spelplanen. *"Jag fattade ingenting efter de första fem minuterna för att det hände för mycket på planen"* påpekade en deltagare i diskussionen. Responsen i den mer erfarna gruppen var lik den första trots de olika utgångslägena dock hade de som spelat Starcraft enstaka gånger en större respekt för proffsspelarna skicklighet. De hängde även med i matchen något bättre och fick ett positivare intryck. *"Jag tyckte faktiskt att det var kul att se på även fast jag inte alltid hängde med"* sade en deltagare som hade spelat mer än en match Starcraft tidigare.

Alla deltagare ansåg att kommentatorerna var en otroligt vital del av spelet som åskådarsport, då matchen skulle varit helt oförståelig utan dessa. Även fast deltagarna hade svårt att hänga med på vilka strategier som kommentatorerna nämnde så kunde de av kommentatorernas upphetsning förstå när något spännande var på väg att hända. Dock kunde kameravinklarna i spelet vara förvirrande med många olika hopp och ryckiga rörelser, detta beror på att kommentatorerna har svårt att täcka in allt som händer på spelplanen.

Angående hur väl Starcraft skulle slå igenom som en åskådarsport i TV var gruppen oenig. De största delen av gruppen skulle inte se det på TV om inte formatet ändrades. De flesta höll dock med om att det vore mer spännande att se matcherna live istället för de förinspelade och det vore också mer spännande om det vore en match i ett större mästerskap. Andra faktorer som deltagarna ansåg kunde öka engagemanget för Starcraft 2 är en viss mån av sportslig nationalism. Det drogs en parallell till andra sporter som fotboll då de flesta, även de som var ointresserade av sport, tyckte att det var intressantare att se matcher med landslaget, speciellt under VM. Om det gick ett större mästerskap och Sverige spelade mot någon annan nation skulle även de ointresserade deltagarna stanna upp och se hur det gick. Individuella sporter ansåg fokusgruppen vara mindre intressant än lagsporter då detta sätter ett större fokus på nationalitet snarare än individ. I Starcraft går det att spela i lag men det leder också till att det blir rörigare.

På den sista frågan delade vi in personerna i mindre grupper och gav dem 5-10 minuter att diskutera ett scenario. Frågan var om att om de skulle jobba på ett TV-bolag och någon närmade dem om att sända starcraft, hur skulle de gå till väga för att lansera det eller inte. Vi ställde den här frågan för att få mer konkreta svar på vad de skulle vilja göra för ändringar i formatet samt att starta en diskussion i mindre grupper för att ge alla chansen att uttrycka sin åsikt.

En grupp var mycket skeptisk till Starcraft som åskådarsport, speciellt på TV, på grund av de förkunskaper som krävs för att förstå strategin. De beskrev inlärningskurvan som väldigt brant. Men de talade också om vikten av att kunna satsa pengar på matcherna då detta kan leda till att människor får en större motivation att lära sig mer om spelet och spelarna. De diskuterade också om hur okunskapen av spelet skulle kunna bli en generationsfråga då intresset av spelet skulle kunna föras i arv av familjen. De ifrågasatte också om Starcraft är aktuellt att visa på TV eller om det mer hör hemma på webben.

En annan grupp lade störst vikt vid formatet på sändningen, att hitta bra kommentatorer som är förståeliga för de oinitierade men som även kan ge intressanta insikter för de redan inbitna. De diskuterade också olika sätt att lägga upp för- och eftersnack. De tog exempel från sporter som redan idag är stora som fotboll, men också poker, där det är vanligt med ett försnack där det tas upp trivia, regler om spel, spelarinformation samt strategier. Det krävs också mer grafiska hjälpmedel för att förtydliga strategier under matchen. Eftersom att premissen för fotboll är mer simpel så krävs det också en mer grundlig genomgång hur Starcraft går till för oinsatta. Det gäller också att sälja in spelets kärna, vilka värden som förmedlas med det, genom att prata om de färdigheter en elitsspelare behöver ha men även värden, som spelets historia och arv, och inte bara ta upp det rent mekaniska och gameplaymässiga. *"Man måste sälja in spelets koncept med att det är ett svårt och komplext spel snarare än att låta spelet tala för sig själv"* sade en deltagare.

De andra grupperna var inne på liknande resonemang om att hitta spelets format för att göra det mer tillgängligt för de oerfarna starcraftspelarna genom att ändra formatet på matchen. Dock var det flera personer som inte trodde att det var nödvändigt att nå ut till en större publik då målgruppen "spelnördar" redan är en såpass stor grupp i Sverige och Starcraft har därmed en tillräckligt stor bas. Men om Starcraft verkligen skulle bli en "folksport" så är det något som skulle ta lång tid och kanske till och med en fråga om att det är något som skulle kunna ske i nästa generation. Detta för att barn som växer upp skulle kunna få en annan syn av e-sport och det skulle bli kulturellt rotat. *"När vi var små så var det många av oss vars pappor försökte få oss intresserade av fotboll som exempel"* uttryckte sig en deltagare.

En fråga som vi ej ställt men ändå kom upp för diskussion i båda fokusgrupperna var en genusdiskussion. I fokusgrupp A var det något vi började prata om när vi var klara med våra frågor och i fokusgrupp B där matchen från Stockholm invitational visades så anmärkte deltagarna på den överväldigande majoriteten av män i publiken. Folk ansåg också att det var underligt det inte fanns fler kvinnliga elitsspelare då matcherna oftast vinnas genom list och taktik, muskelstyrka är inte en faktor i spelet. Fokusgrupperna trodde detta berodde på normer, då kvinnor inte uppmuntras spela och "nördighet" fortfarande betraktas som något typiskt manligt.

6.2 Intervju Eurosport

Intervju med Per Boström, nordisk presschef på Eurosport. Eurosport 2 har under hösten och våren sänt sammandrag från turneringen Intel Extreme Masters. Nedan följer en sammanfattning av intervjun, för ett mer utförligt referat se appendix.

Eurosport har sänt E-sport i episodformat (se 2.2.4) men är osäkra kring populariteten då de inte har tillgång till några detaljerade tittarsiffror eller målgruppsundersökningar. Boström har uppfattningen att Starcraft och E-sport, liksom de flesta andra "nischsporter", främst följs av den redan inbitna fanbasen. Det som Boström tror krävs för att nå en bredare publik är ett bredare mediegenomslag, som oftast bottnar i ett nationellt intresse med framgångar för svenska deltagare. När det kommer till formatet har kommentatorerna en otroligt viktig roll i alla sporter och är nyckeln till en lyckad sändning. Som sportkanal servas man ofta en färdig produkt och då är kommentatorerna den del av upplevelsen Eurosport själva kan påverka. E-sport existerar i brytpunkten mellan olika distributionsformer och där finns det möjligheter att utnyttja alla plattformar för att nå ut med innehållet. För att marknadsföra E-sport på den nordiska marknaden har Eurosport sänt trailers för programmen i sina TV-kanaler samt banners på deras hemsidor men har även kommunicerat direkt med spelmedier som tidningar, forum och sajter för att uppmärksamma de evenemang som sänds.

6.3 Intervju Amok studios

Amok Studios är företaget som bland annat producerat Dreamhack winter för SVT. Vi har intervjuat Jonathan Liberman som är konsult hos Amok studios. Nedan följer en sammanfattning av intervjun, för ett mer utförligt referat se appendix.

Jonathan Liberman jobbar som konsult åt Amok studios som producent. I den rollen jobbar han med att producera livesändningar av E-sport evenemang, såsom streamingen av Dreamhack Stockholm Invitational (DSI). Jonathan betonar också vikten av kommentatorer inom Starcraft och i många fall är kommentatorn lika viktig som spelarna för att förhöja upplevelsen av matchen. För att få ut det till en bredare publik så tror han att det krävs mer förklaring om vad och hur spelet går till. Han drar en parallell till Texas Hold'em poker på TV, ett spel som inte har så självklar publikpotential men som ändå nådde ut till en stor publik tack vare grundliga förklaringar om spelets svårigheter, möjligheter, spänningsmoment samt kunniga kommentatorer.

Angående Starcraft 2:s TV-potential var hans åsikt att huvudmålet för E-sport inte behöver vara att nå ut till TV-kanaler. Det är mer naturligt att låta rörelsen och intresset gro på internet och senare, om behovet finns, sända större evenemang på TV-kanaler. I annat fall skulle det krävas dedikerade kanaler som i Sydkorea. Det som gör att formatet passar bättre för internet än för TV är att det är möjligt att få in mer information på en webbsida än i en TV-ruta. När det kommer till faktorer som skulle kunna öppna upp spelet för en bredare icke-spelande publik, betonar han vikten av att visa spelarporträtt innan

matcherna. Där kan publiken få reda på spelarnas bakgrund, mål med sitt spel, varför de spelar och så vidare. En annan viktig faktor är spelarnas nationalitet då detta kan attrahera en bredare publik, han nämner vinter OS som exempel då svenskarna kan kolla på i princip vilken obskyr sport som helst så länge en svensk deltar och är framgångsrika.

6.4 Analys

För att knyta till Guttmanns forskning om sportifiering så har E-sport en fördel i och med att reglerna i spelet är obrytbara då spelaren får utnyttja spelsystemet på bästa sätt. Dock diskuterades ständigt balansen mellan de olika raserna och detta är något som justeras efterhand med så kallade patchar. Enligt Guttman bygger också en sport på att jämlikhet ska uppnås mellan spelare och detta är i högsta grad sant för Starcraft. Att applicera teorin på e-sports går att diskutera då detta var ett fenomen som ej fanns det året när boken var skriven, år 1978, och begränsar också ordet sport till aktiviteter som kräver fysisk rörelse. Trots detta kan man applicera flera delar av teorin på e-sports.

Reglerna i spelet är inte styrda av något sportsligt förbund utan av företaget som skapat spelet vilket det betyder att de kan ändra reglerna, balansen mellan enheterna. Denna balans är viktig för spelet som sport då det ska vara möjligt att vinna som alla de tre raserna. Dessa förändringar är viktiga för den insatta publiken och spelarna då de ofta bli omdiskuterade, detta är dock något som är mindre relevant för en bredare publik.

Detta ger företaget Blizzard en stark maktposition över spelet. Dock testas alla dessa balansförändringar grundligt både av anställda samt testpersoner. Dessa förändringar kan få stora konsekvenser på professionella spelares taktiker men Blizzard strävar dock efter balans i spelet och har som mål att eliminera strategier som visat sig alltför fördelaktiga.

Däremot är den kringliggande byråkratin för Starcraft idag ung då den är fragmenterad med många olika ligor och tävlingar och den gör det svårare för de oerfarna starcraftspelarna att blir intresserade. Ingen organisation har den dominans som krävs för att ena dessa fragment. Starcraft saknar också många aspekter som gör andra sporter intressanta som betting, nationalism och stora vinstpotter. Dessa aspekter var också något som fokusgrupperna ansåg vara nödvändigt i en stor åskådarsport. Fokusgrupperna har också nämnt hur viktig de tror att generationsfrågan är huruvida spelet ska bli en erkänd sport av allmänheten.

Nationalism har visat sin betydelse i exempelvis den mest uppmärksammade schackmatchen mellan Sovjet och USA år 1972 som på grund av det politiska läget lockade stor publik och TV-sändningar (Usborne, 2004). Nationalism var något som diskuterades i fokusgrupperna men även i intervjuerna. De flesta ansåg att en större internationell turnering med svenska spelare skulle öka intresset.

En faktor som är speciell när det kommer till de rent sportsliga aspekterna i Starcraft är att i multiplayerläget så är alla spelare, både manliga och kvinnliga på en kontinent samlade i ett system uppdelat i olika ligor, med de cirka tvåhundra elitspelarna på varje kontinent i

den högsta ligan. Detta gör att det enda som hindrar en spelare från att bli framstående när du väl har en dator och spelet är din egen skicklighet. Du behöver inte bli upptäckt av en talangscout eller träna med ett lag utan om du är riktigt duktig kan du nå toppen och få uppmärksamhet på det sättet. Detta gör Starcraft till en i teorin jämlik sport något som är viktigt i moderna sporter enligt Guttman.

Kommentatorerna är utan tvekan en viktig del av Starcraft som E-sport. Skälet till detta är att intensiteten och komplexiteten i spelet gör att utan kommentatorer så skulle spelet vara svårt att förstå för den oerfarna spelaren. I fokusgrupperna valde vi matcher med två kommentatorer. Detta är vanligt i större turneringar och evenemang då det är mindre risk att kommentatorn missar händelser i matchen. Två kommentatorer kan också avläsa strategier och lättare avläsa vad som kommer ske i den fortsatta matchen. Att använda fler än en kommentator är också standard i de flesta sporter, från fotboll till konståkning.

När det kommer till publikaspekten av Starcraft så är en faktor som talar emot E-sporten att det är en individuell sport och inte en lagsport. Det verkar som att människor som väljer att titta på sport i första hand väljer lagsporter (Guttman, 1978). Varför det är så handlar om mänsklig psykologi men det är ett faktum att det stämmer. Golf och tennis har en nischad publik och attraherar inte de breda folklagrena som till exempel fotboll gör. På samma sätt kan Starcraft attrahera just sin speciella nisch av publik.

Den största faktorn som talar emot Starcraft 2 som åskådarsport är att inlärningskurvan är hög. Cheung och Huang (2011) beskriver detta som barriärer mellan det "riktiga" livet och spelvärlden. Det första hindret är barrier of understanding; att det som sker i spelet inte är vettiga eller förståeliga i den verkliga världen och den andra är barrier of adoption; att man inte vill ta till sig de värden som förmedlas i spelet. Båda hindren har varit tydliga i vår undersökningar även om förståelsebarriären har varit större. Dock har vi även märkt att vissa personer inte är lika villiga att ta till sig spelets koncept.

Den manliga dominansen inom E-sport, både bland proffsspelare och åskådare, är tydlig om man ser till youtubestatistik och åskådarna på liveevenemang. Detta menar Crawford (2005) är beroende på att den digitala underhållning i hemmet fortfarande kontrolleras av män och detta leder till att det är mindre troligt för kvinnor att börja spela och sedan fortsätta spela i vuxen ålder. Data- och TV-spel har länge betraktats som en nischad kultur som främst består av yngre män, idag är gruppen betydligt mer heterogen (Taylor, Witkowski, 2010).

I vår teori så diskvalificerar vi Starcraft 2 som en renodlad sport på grund av att den inte involverar fysisk aktivitet. Källan vi har till detta påstående är skriven på 1970-talet, en tid då användandet av datorer var minimalt. Teorin tar sitt avstamp i relationen mellan sport och industrialism, för att förklara framväxten av våra moderna sporter. På liknande sätt går det att säga att en reviderad teori skulle kunna ta avstamp i relationen informationsteknologi, nya medier och digitala spel. Jin (2010) och Hutchins (2008) påtalar den täta relationen mellan digitala spel och andra medier då spelet inte sker i den fysiska verkligheten utan via elektroniska medier. Den klassiska sporteorins sätt att definiera sport som en fysisk aktivitet anser vi därför vara föråldrad och då Starcraft och de flesta andra

E-sporter uppfyller alla kriterier för att kallas en sport.

6.5 För och nackdelar

Positiva aspekter	Negativa aspekter
+ Mer händelser och kortare matcher än i många andra sporter exempelvis fotboll. + Stor spelarbas + Jämlikt mellan spelare, spelet sätter reglerna + Statistik och data inbyggt i spelet	- Svårförståeligt på mer avancerad nivå - Svårt att få en helhetsperspektiv - Lätt att blanda ihop enheter

Negativa aspekter av spelet, som att det är avancerat att förstå för ickespelare kan i ett senare skede vändas till en positiv aspekt då det finns ett strategiskt djup i spelet som ger mervärde för den erfarna åskådaren.

Feedback från fokusgrupper och intervjuerna
<ul style="list-style-type: none">• Nationalism och större turneringar liknande VM• Möjliggöra för vadslagning på matcher.• Mer verktyg för kommentatorerna, grafiska hjälpmedel för att förtydliga skeenden i matchen. Till exempel möjligheten att rita pilar och på så sätt tydligare och enklare kunna förklara skeenden och taktiker i försnacket inför en match eller i eftersnacket.• Grundlig introduktion om spelarna och spelets grunder innan varje match• Ha fler personer som kontrollerar kameran i spelet som fokuserar på olika saker, klipp mellan dessa för att få bättre översyn• Stora vinstpotter i turneringar• Mer marknadsföring för att skapa igenkänning• Möjliggöra för större ut- eller inzoomningar för att ge ett tydligare helhetsperspektiv och göra striderna mer intressant att se på• Producera korta förinspelade klipp för att snabbt kunna förklara strategier och enheters egenskaper• Låta lag möta varandra istället för individuella spelare, ett spelsätt som idag inte är vanligt på professionell nivå.

7 Diskussion

Diskussion utifrån resultaten

7.1 Fokusgrupp

Att ta in nationalism och möjligheten att heja på sitt eget hemland i en sport är något som skulle kunna öka intresset för Starcraft 2 i Sverige. Det gäller för många andra sporter att de kan bli intressanta för en bred publik om Sverige röner framgång inom den, ett exempel kan sägas vara curling som fått folkkära stjärnor i Sverige trots att den publikmässiga attraktionen inte är uppenbar. Då det finns ett antal mycket framgångsrika spelare i Sverige skulle detta vara möjligt.

Målet med fokusgrupperna var att ta reda på vad vår problemformulerings målgrupp tycker och tänker om Starcraft 2 som åskådarsport och vilken potential att nå framgång hos denna. I resultaten från fokusgrupperna har vi fått reda på att Starcraft 2 fungerar bra som åskådarsport på flera olika sätt, men också på vilka sätt som den inte fungerar så bra på idag. Deltagarna tyckte överlag att den främsta positiva sidan av spelet ur åskådar synpunkt var att det hände mycket i matchen hela tiden förutom de första minuterna vilket gjorde det intressant att titta på då många sporter är betydligt mer långdragna. Däremot nämns det under matchens gång en mängd olika termer och strategier som är omöjliga för en oerfaren Starcraft 2 åskådare att förstå.

Det som ändå gick att förstå var när det blev slag mellan de båda olika spelarnas trupper, det som i spelet kallas micro. Det gick att uppskatta utan förkunskaper då det är tydligt vad som sker, fast i fokusgrupp A var detta inte så tydligt eftersom att de båda raserna som möttes var Protoss och Terran, två raser som i alla fall för oinsatta är lika varandra rent estetiskt. I just denna match så hade de båda raserna också liknande färgsättning på sin utrustning vilket ökade förvirringen. Ett enkelt sätt att undvika skulle vara att ha en tydlig färgsättning på enheterna.

I fokusgrupp B så valde vi en match mellan terran och zerg, två estetiskt sett vitt skilda raser, färgsättningen av enheterna var också tydlig, röd mot blå. Trots det så hade deltagarna svårt att se skillnad på vem som var på vilken plats och vem som attackerade vem. En kommentar som en av deltagarna hade var dock att om hon skulle kolla på flera matcher och bli mer van med utseendet på de olika raserna och enheterna så skulle det gå att lära sig att skilja på dem. Så om Starcraft 2 skulle börja sändas regelbundet så skulle publiken lära sig hur enheter såg ut och problemet med färgsättning skulle inte vara ett problem. Det skulle till och med kunna bli så att man kan ha matchtröjor på enheter för specifika nationer eller klaner. En annan faktor som gjorde det svårt att förstå spelet var att de flesta av våra deltagare nämnde att de inte kollat på minimapen nere i hörnet där man ser en miniatyr av hela spelplanen samt se vart på planen som kameran just nu visar på den stora skärmbilden. Det kräver ett moment av multitasking från åskådaren för att klara av detta. Deltagarna trodde att denna förmåga var något som man kunde lära sig om fler matcher skulle ses.

Någonting båda fokusgrupperna insåg vikten av var kommentatorerna, trots att de olika

termerna som nämns in är förståeliga för åskådaren så gav de ändå ett mervärde då det ändå visade var spänningen i matchen fanns och var det intressant på spelplanen ägde rum. Utan dessa skulle matchen vara helt ointressant.

Det är intressant att jämföra resultaten mellan de olika fokusgrupperna då de liknade varandra på många sätt trots att vi använde något skilda tillvägagångssätt. De som fick spela en snabb match mot datorn hade det inte lättare att förstå matchen nämnvärt. Detta för att proffspelarnas strategier är väldigt utarbetade och en åskådare måste lära känna dessa för att hänga med och detta är inget man hinner göra på en Starcraft 2 match. Dock uttryckte de som spelat tidigare en förståelse för hur komplext spelet är på elitnivå.

7.2 Intervjuer

Flera aspekter som tidigare nämnts i fokusgrupperna kom tillbaka i intervjuerna. Nationalism är en faktor som inte kan underskattas när det kommer till att popularisera en sport var något som vi fick reda på från båda intervjuerna. Det är intressant att detta upprepats många gånger under undersökningens gång. Att undersöka vilken vikt detta har och hur ett sådant nationellt genomslag skulle kunna gå till är något som måste behandlas i en egen undersökning.

Något annat som framkom var vikten av bra kommentatorer då dessa har en nyckelroll i sändningen av Starcraft, något som också nämndes i fokusgrupperna. Både Eurosport och Amok Studios ansåg att det var flest inbitna spelare som såg på sändningarna. Programmen riktar sig också i första hand till denna inbitna målgrupp men det finns också ett intresse att hitta en bredare publik.

Att använda sig av flera medieplattformar var intressant att de intervjuade nämnde då fenomenet E-sport i sig är beroende av detta flöde, något som beskrevs i 5.2. En viktig synpunkt var att behöva nå ut med Starcraft och E-sport på TV i sig inte behöver vara något mål. Att sända matcher på webben är det mest naturliga då den inbitna publiken finns på denna kanal och det finns fler möjligheter för publiken att interagera med varandra under sändning, något som vi märkt är vanligt på de stora live-evenemangen. Kommentarsfält och forumtrådar går ofta varma under sändningarna. Dock är det svårare att dra in den oerfarna publiken som denna uppsats behandlar.

Jonathan beskrev att ett av de allra största problemen för att sända Starcraft på konventionell TV är längden på matcherna. Matchernas längd i sig kan variera kraftigt och kortare turneringar kan vara i uppemot tio timmar. För att Starcraft ska kunna visas på TV krävs det dedikerade kanaler som i Sydkorea.

7.3 Medier och framväxt

Vi har tidigare konstaterat att E-sportens framväxt är beroende av medier. I Sydkorea är det främst TV som haft en viktig roll och i västvärlden kan man skönja ett annat mönster,

nämligen den snabbt växande populariteten på internet via youtube, streams och communities. Det har framkommit i fokusgrupper och intervju att TV-mediet inte är det optimala för E-sport. Dock var TV en av de större faktorerna till E-sportens framgång i Sydkorea. Detta anser vi bero på att mycket av den teknologi på webben, som används för sändning av E-sport, fortfarande låg i sin vagga. Till exempel är en streamingssida som youtube sex år gammal.

Utvecklingen för E-sport är agil, som exempel kan vi se på Starcraft 2:s popularitet som en av de största E-sporterna idag släpptes 27:e Juli 2010, mindre än ett år innan denna rapport skrevs. Spelet hade fördelen att likna sin föregångare på flera sätt och var därför lätt att förstå samt marknadsföra, vilket har bidragit till dess popularitet, både för spelare och åskådare.

Utvecklingen från spelets släpp till att bli en etablerade E-sport gick snabbare än vad någon annan fysisk sport skulle kunna uppstå. Till och med under testfasen av Starcraft 2, betaversionen, spelades det turneringar om pengar med professionella spelare. Detta visar på hur snabbt en "sportifiering" kan ske i dagens informationssamhälle jämfört med hur dagens sporter befästes under industrialismen.

7.4 Brister i undersökningen

Ett perspektiv som vore intressant att undersöka är TV-kanalernas perspektiv. Trots upprepade försök att kontakta, både via mail och telefon, ett flertal anställda som var knutna till e-sport sändningar uteblev intervjun med SVT. Det vore också intressant att höra på SVT:s perspektiv då de visade hela matcher under Dreamhack. Fler intervjuer med personer i branschen skulle gagnat undersökningen då det skulle ge oss ett bredare perspektiv.

Skälet till att vi valde att inte visa sändningarna från Eurosport för fokusgrupperna, var att programmet endast sammanfattade matcherna även fast det är möjligt att den oerfarna åskådaren skulle anse programmet mer intressant. Dock skulle detta ta fokus från det vi ville undersöka, ifall en starcraftmatch i sig har potential att nå en bredare publik. Vi visade en dreamhackmatch men då endast matchen för att visa hela evenemanget skulle ta alldeles för mycket tid. En fokusgrupp bör aldrig vara längre än två timmar utan paus och med längre inslag skulle vi komma över denna gräns. Det optimala för att få upp åskådarnas förståelse vore att visa två eller tre matcher i rad då de allra flesta matcher med elitspelare spelas som bäst av tre, fem eller sju. Det skulle också komma närmare ett realistisk scenario mellan två elitspelare då det är så det går till i en professionell turnering.

I Fokusgrupp A skulle en annan match visats då spelarfärger och raser ledde till förvirring bland deltagarna. Könsfördelningen i fokusgrupperna var ojämn med åtta män men endast en kvinna, dock är det osäkert om detta skulle påverka resultaten. En annan aspekt som vore intressant att undersöka är hur de erfarna Starcraftspelarna uppfattar spelet som åskådarsport samt även hur helt oerfarna spelare förhåller sig till fenomenet för att göra en jämförelse. Det vore också självklart bättre att genomföra fler fokusgrupper då det skulle

vara lättare att hitta mer generella slutsatser. Det vore också intressant att göra en fältstudie i Sydkorea eller tala med människor som har kunskap om det klimatet.

En undersökning skulle också kunna göras där man går närmare in på själva spelet istället för att fokusera på hur formatet för åskådare ska utformas. Här skulle det också gå att jämföra med andra spel bland annat *Bloodline: Champions* som till stor del är utvecklat för att underlätta för åskådaren. Exempel på detta är utformningen av spelets HUD och kameravinklar som är enkla och är gjorda för att underlätta för åskådaren.

8 Slutsats

Här följer ett svar till problemformulering vilka möjligheter Starcraft har att bli åskådarsport. Detta genom att analysera resultaten för att hitta slutsatser på följande områden

i) Hur lämpar sig Starcraft 2 som åskådarsport?

ii) Vilka format lämpar sig?

iii) Vilka yttre faktorer har inverkan?

iv) E-sport i ett större perspektiv

8.1 Spelet i sig

Starcraft har vissa fundamentala faktorer som gör det intressant att se på som spelets fågelperspektiv vilket ger viss översikt, en inbyggd funktion med reprisar för att förenkla för åskådare och det snabba och dynamiska gameplayet. I vår undersökning har det dock visat sig att spelet är svårförståeligt för de som inte spelat Starcraft. Strategierna som används i spelet är många och svåra att läsa av för den oerfarne spelaren även med kommentatorerna hjälp. Utan bakgrund kan man inte heller förstå de olika attribut, svagheter och styrkor som de olika enheterna har.

Vad vi tydligt kan se efter vår undersökning är att Starcraft 2 i dess nuvarande form inte lockar en oerfaren publik att bänka sig framför matcher. Samtidigt så har fokusgrupperna visat att det finns potential för spelet att bli en bredare åskådarsport ifall kunskapen om spelet ökar. Faktorer som att Starcraft är ett fartfyllt spel där det på micronivå händer snabba förlopp, men även att det på en macronivå kan vara intressant att som åskådare analysera de stora förloppen i en match har via fokusgrupperna gett indikation på att om möjliga åskådare fick mer information om spelet så skulle en större målgrupp kunna nås.

8.2 Formatet att visa spelet i

Kommentatorer är en faktor som visat sig vital för tittarupplevelsen. Utan kommentatorer skulle spelet vara oförståeligt då Starcraft är ett komplext spel. Både fokusgrupper och intervjuer har påvisat detta. Däremot märkte vi i fokusgrupperna att de flesta kommentatorer ändå riktar sig till en mer avancerad grupp då deltagarna hade svårt att förstå vad de pratade om.

Som nämnt i 8.1 är Starcraft 2 ett komplext och svårförståeligt spel för de oerfarna. För att Starcraft som åskådarsport ska nå ut till en bredare publik krävs det att formatet förändras. Att visa Starcraft på TV för nå ut till en bredare publik är idag inte den optimala lösningen. Däremot finns det fler möjligheter för spelet som åskådarsport att utvecklas på internet där formatet kan anpassas individuellt för tittaren. På internet finns idag möjligheter att kommentera och chatta med andra åskådare och detta skulle kunna utvecklas för att innefatta experter. Det finns också möjlighet att använda sig av flera fönster för att söka upp statistisk och information på nätet under matchen eller i pausen. Nackdelen med internetbaserade tjänster är att användaren själv måste söka upp dessa i de allra flesta fall. Det krävs marknadsföring eller personligt intresse för att användarna ska hitta dessa.

För att visa hela matcher i TV breddar sig möjligheten om det finns dedikerade kanaler men Starcraft i sig har ett format som är svårt att anpassa till TV. Faktorer som spelar in är matchernas längd, då en mindre turnering oftast varar i ett flertal timmar. Det går inte heller att bestämma längden på spelen då en match kan ta mellan fem och femtio minuter. Detta gör det svårt för icke-dedikerade TV-kanaler att visa Starcraft. Som ett exempel sänds tennis, vars matcher är långa och av varierande längd, till största delen på dedikerade sportkanaler.

8.3 Yttre faktorer

Med yttre faktorer syftar vi på aspekter som ligger utanför spelets och formatets omfattning. En ständigt återkommande faktor är nationalism då detta breddar publiken och det allmänna intresset. Människor som normalt inte är intresserade av sporten kan fortfarande ändå ha ett intresse av följa sitt eget land. Detta är något som återkommer i flertalet sporter där det egna landet kröner framgångar. Turneringen WCG försöker på flera sätt likna de olympiska spelen. Till exempel så marscherar spelarna in under sin egen flagga under invigningsceremonin. Prisceremonier, medaljer och filosofi är också aspekter som lånas från de olympiska spelen. Att befästa dessa traditioner inom E-sport är dock något som kommer ta tid då fenomenet fortfarande är nytt inom klassiska sportsammanhang. På turneringar i Starcraft visas i de allra flesta fall nationaliteten på spelarna och det är ofta något som kommentatorerna påpekar, så ett drag av nationalism finns redan idag inom spelet.

Ekonomi runt spelet är också en viktig faktor då betting leder till ett eget incitament att öka sin kunskap om spelet. Stora vinstpotter ansåg fokusgrupperna också ha stor inverkan. Pengar är något alla kan relatera till och det ansåg fokusgrupperna inverka på den upplevda spänningen i spelet.

8.4 E-sport i ett större perspektiv

E-sport är ett fenomen som är starkt sammankopplat med IT-samhället. Tävlingar har gått från lokala spel i arkadhallen till att bli globala sporter. Utan ett IT-samhälle skulle denna utveckling varit omöjlig. I diskussionen nämndes också hur snabbt utvecklingen har skett jämfört med de klassiska sporternas framväxt, denna utveckling är relaterad till det dynamiska informationssamhälle vi lever i idag där stora mängder data och information förs över globalt.

Inom mediabranschen kan vi se hur medierna konvergerar med varandra. Dock tar alla nya medier aspekter från de gamla. På samma sätt som TV:n inte har fått folk att sluta gå på bio eller att läsplattan har konkurrerat böcker kommer inte E-sport att konkurrera med traditionella sporter. Däremot kan vi se att hur formatet på E-sport färgas av de traditionella sporternas presentation och format. De resultat som kommit fram av vår undersökning pekar på att formatet för att visa Starcraft bör närma sig de traditionella sporterna för att kunna attrahera en större publik.

8.5 Fortsatta studier

Med utgång från detta arbete så skulle det vara intressant att fortsätta undersöka mer grundligt vad det finns för attityder i samhället kring Starcraft och E-sport, är det något som just nu är låst till ungdomskultur eller finns det intresse i högre åldrar. Vad tycker spelarna om att deras intresse når en bredare publik? Vad motiverar spelare av Starcraft att se på matcher, är det inte roligare att själv spela? Vad tycker de som inte har något intresse alls av att spela?

En intressant aspekt att undersöka är TV, radio, tidningar och sponserers drivkrafter samt intresse för fenomenet E-sport. Att utföra en mer storskalig undersökning om E-sport för att lättare generalisera och få mer underlag för sina slutsatser är också något det finns möjlighet att utforska.

9 Litteraturlista

9.1 Böcker

- GUTTMAN A, 1978, *From Ritual to Record*, Columbia University Press
- JIN D.Y., 2010, *Korea's Online Gaming Empire*, Massachusetts Institute of Technology
- ROBSON C, 2002, *Real World Research*, Wiley-Blackwell publishing

9.2 Undersökningar och rapporter

- CRAWFORD G, 2005, *Sensible soccer: Sport Fandom and the rise of digital gaming*,
<<http://www.digital.salford.ac.uk/cms/resources/uploads/File/13%20Crawford.pdf>>, Hämtad: 2011-04-16
- T.L. TAYLOR, WITKOWSKI E, 2010, This Is How We Play It: What a Mega-LAN Can Teach Us About Games ,<<http://tltaylor.com/wp-content/uploads/2010/06/TaylorWitkowski-ThisIsHowWePlayIt.pdf>>, Hämtad: 2011-04-20
- HUTCHINS B, 2008, *Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games*,
<<http://morethanthegame.com/project/sources/esport.pdf>>, Hämtad: 2011-04-20
- CHEUNG G, HUANG J, 2011, Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator
<http://jeffhuang.com/Final_StarcraftSpectator_CHI11.pdf>, Hämtad: 2011-04-20

9.3 Webb

- Rakaka World, 2011, *SOLD OUT*, <<http://www.rakakaworld.com/?newsID=183>>, Hämtad: 2011-04-11
- Dreamhack, 2011, *Den digitala landskampen*, <<http://www.dreamhack.se/event-calendar/dh-gamex/den-digitala-landskampen/>>, Hämtad: 2011-04-28,
- USBORNE D, 2004, *From chess's Cold War warrior to its Most Wanted, Fischer's luck finally runs out*, <<http://www.independent.co.uk/news/world/politics/from-chess-cold-war-warrior-to-its-most-wanted-fischers-luck-finally-runs-out-553480.html>> Hämtad 2011-04-28,

- CALLAHAM J, 2010, *Starcraft II sales approach 4,5 million; still no release date for China*, Big Download, <<http://news.bigdownload.com/2011/02/09/starcraft-ii-sales-approach-4-5-million-units-still-no-release/>>, Hämtad: 2011-04-11
- Team Liquid, <<http://www.teamliquid.net/>> Hämtad: 2011-04-28,

Bilaga 1. Fokusgruppfrågor

Inledande frågor

Hur mycket spelar ni?

Kollar ni på någon annan sport regelbundet?

Diskussionsfrågor

Vad var ert första intryck av Starcraftmatchen?

Vad tyckte ni om matchen?

Förstod ni någonting av matchen?

Skulle ni säga att det är bra TV?

Vad tror ni krävs för att Starcraft ska slå?

Vad tyckte ni om kommentatorerna?

Blev ni intresserade att spela Starcraft?

Har det här väckt ett intresse att se mer?

Om ni såg detta på TV skulle ni stanna till?

Vad tror ni om Starcraft potential live och på arenor?

Avslutande diskussionsuppgift

Om ni jobbade på ett mediabolag och någon föreslog er att visa starcraft, hur skulle ni göra för lansera det eller skulle ni avvisa idén helt?

Bilaga 2. Intervjufrågor

Inledande frågor

Spelar du själv?

Berätta lite om dig själv och din inställning till e-sports?

Intervjufrågor

Vad har ni gjort tidigare på området?

Vad har ni fått för respons?

Vet ni vilka som ser på Starcraft, redan insatta eller nyfikna?

Vad tror ni krävs för att Starcraft ska slå för en bred publik?

Är Starcraft bra TV?

Vilken målgrupp har programmet?

Vilka problem uppkommer när man ska sända e-sport?

Vad tror ni om framtiden för tv-sänd e-sport?

Hur tänker ni när ni väljer kommentatorer, hur viktiga är dem för programmets framgång?

Varför tror ni att Starcraft fick ett sådant stort genomslag i TV i Sydkorea?

Vad har ni på Eurosport/Amok studios/SVT fått för respons i Sverige på dessa program?

Spelar du själv några tv/dataspel?

Vad har du för utbildning?

Vad har du jobbat med tidigare?

Eurosport

Varför valde ni episoder med intervjuer och en match istället för live sändningar?

Bilaga 3. Intervju Eurosport

Intervju med Per Boström, nordisk presschef på Eurosport. Eurosport 2 har under hösten och våren sänt sammandrag från turneringen Intel Extreme Masters.

Eurosport har tidigare sänt e-sport 2008 från evenemanget Championship Gaming Series, där man samlade tävlingar från flera olika spel, dock var inte Starcraft med bland de spel i dessa tävlingar. Dessa program var mer eller mindre skapade för TV och sändes i två säsonger, 2007-2008. Från hösten 2010 till våren 2011 sändes program från IEM (Intel Extreme Masters) där Starcraft ingick. Sändningarna var uppdelade i förinspelade episoder med stort fokus på spelarna. Responsen från e-sport sändningarna har överlag varit positiv men har främst uppmärksammats i medier som är knutna till data-, tv-spel och e-sports. Programmen följde elitspelare genom turneringen och detta visades genom sammandrag av matcherna och intervjuer av spelarna.

Angående vilka som ser på programmen har Eurosport inte några detaljerade tittar- eller målgruppsundersökningar gjorts men Boström har uppfattningen att det är främst de redan insatta som ser på programmen men man får även tittare som letar efter något nytt efter att ha läst om programmet samt personer som zappar förbi och fastnar. Endast ett fåtal sporter har dragningskraften att de lyckas dra till sig en bred publik och de flesta "nischsporter" har sin inbitna fanbase. De inbitna fansen när det gäller e-sport är dock relativt unga personer av manligt kön. Det som Boström tror krävs för att nå en bredare publik är ett bredare mediegenomslag som oftast bottnar i ett nationellt intresse med framgångar för svenska deltagare.

Boström anser att det viktigaste för att ett spel ska passa bra på TV är att det är välkänt och populärt i den internationella spelcommunityn och med det perspektivet är Starcraft en bra TV-produkt. Dock tar det alltid tid för formatet att sätta sig för nya TV-produkter. Det är också svårigheter att förmedla både det som händer i själva spelet samtidigt som man även vill visa spelarna och vad de gör i verkligheten. Kommentatorerna är alltid nyckeln till lyckade sändningar och för att öka intresset för en sport. Som sportkanal servas man oftast en färdig produkt i form av sändningen eftersom andra sköter produktion på plats och så var fallet vid sändningarna av IEM. Den biten Eurosport själva kan styra och påverka är då kommentatorerna. Eurosports rekryterar expertkommentatorer inom varje sport snarare än att använda generella kommentatorer för flera sporter. Eurosport rekryterar gärna före detta aktiva inom de sporter som sänds eller andra som har en bra insyn på sporten.

Alla förutsättningar finns dock för att e-sport ska etablera sig som en medieprodukt med stor publik, kommersiell potential och fungerande format. TV, web och mobilt är idag integrerade till en stor del och Eurosport går tillsammans med de flesta andra Tv-kanaler mot att vara plattformsoberoende. Detta innebär att de måste kunna leverera sändningar via traditionell TV-distribution, via nätet eller mobilt via smartphones och läsplattor. E-sport existerar i brytpunkten mellan olika distributionsformer och där finns det möjligheter att utnyttja alla plattformar för att nå ut med innehållet. För att marknadsföra E-sports i den nordiska marknaden har Eurosport sänt trailers för programmen i sina TV-kanaler samt banners på deras hemsidor men har även kommunicerat direkt med spelmedier som

tidningar, forum och sajter för att uppmärksamma de evenemang som sänds.

Bilaga 4. Intervju Amok Studios

Jonathan Liberman jobbar som konsult åt Amok studios som producent. I den rollen jobbar han med att producera livesändningar av E-sport evenemang, såsom streamingen av Dreamhack Stockholm Invitational (DSI). Jonathan har i hela sitt liv varit intresserad av TV och dataspel och har spelat Starcraft. I sitt arbete så drivs han av att få ut E-sports till en bredare publik genom att utforma upplevelsen kring matcherna. På DSI i april så inledde de sändningen på Aftonbladet TV med en timmes försnack som tog upp vilka spelare som skulle mötas, styrkor och svagheter som spelarna har, grunderna i spelet samt analys mellan matcherna. De hade även en flygande reporter som intervjuade spelare och publik.

Han betonar vikten av att ha rätt kommentatorer, de måste ha egenskapen att kunna förklara spelet på ett intresseväckande sätt och alltid vara steget före då de också har ansvaret att styra kameran. I många fall är kommentatorn lika viktig som spelarna för att upplevelsen av matchen ska bli bra. Amok har använt sig av svenska kommentatorer i sina produktioner, men anser att språket inte spelar någon större roll utan att kvalitén på kommentatorn är viktigare.

För att få ut det till en bredare publik så tror han att det krävs mer förklaring om vad och hur spelet går till. Han drar en parallell till Texas Hold'em poker på TV, ett spel som inte har så självklar publikpotential men som ändå nådde ut till en stor publik tack vare grundliga förklaringar om spelets svårigheter, möjligheter, spänningsmoment samt kunniga kommentatorer. Jonathan kollar på många olika sportproduktioner, ofta inte av intresse för sporten utan mer för att se hur formatet och produktionen är upplagd. Några som har lyckats med att starta upp en ny sport som är publikvänligt är UFC som med sina MMA-galor, detta genom att konsekvent ha samma upplägg inför varje match, lite som en ritual. Det skapar en inramning och en förväntan inför matchen, något han tror är viktigt för att tittaren ska veta vad som väntar.

Angående Starcraft 2:s TV-potential så var han skeptisk eftersom han anser att tittarna finns på nätet och därför är det mest naturligt att visa matcherna där. Som formatet är idag passar det inte in i tablåer att visa en turnering då en sådan ofta spänner över minst åtta timmar. Däremot tror han att kortare program i magasinform med intervjuer och sammandrag av turneringar kan fungera bättre, men det är också en helt skild sak jämfört med att visa hela matcher. Till exempel så fungerar det att se höjdpunkter från el Clasico, mötet mellan de två topplagen Real Madrid och FC Barcelona i den spanska ligan, men det ersätter inte upplevelsen att se på hela matchen. Hans åsikt är att huvudmålet för E-sport inte behöver vara att nå ut till TV-kanaler. Det är mer naturligt att låta rörelsen och intresset gro på internet och senare, om behovet finns, sända större evenemang på TV-kanaler. I annat fall skulle det krävas dedikerade kanaler som i Sydkorea.

Det som gör att formatet passar bättre för internet än för TV är att det är möjligt att få in mer information på en webbsida än i en TV-ruta. Till exempel så går det att visa statistik och ge tittarna möjligheter att interagera med varandra samt tillhandahålla experter som kan finnas uppkopplade mot sidan i en chatt. E-sport har även brutit ny mark när det gäller HD-streaming då detta är ett måste för att visa matcherna på bästa sätt då Starcraft 2 är ett väldigt detaljerat spel. Med HD-streaming menas att man streamar i High Definition

upplösning, 720 eller 1080 bildpunkter. Många element skulle vara omöjliga att urskilja vid lägre upplösning. Utanför E-sport är HD-streaming ovanligt.

När det kommer till faktorer som skulle kunna öppna upp spelet för en bredare icke-spelande publik, betonar han vikten av att visa spelarporträtt innan matcherna. Där kan publiken få reda på spelarnas bakgrund, mål med sitt spel, varför de spelar och så vidare. Idag är spelarna oftast unga, det vill säga människor i övre tonåren till tjugofemåringar. I framtiden tror Jonathan att spelarna kommer att vara en mer varierad åldersgrupp och nämner WhiteRa, en trettioårig spelare som slutade som tvåa i DSI. Målgruppen till E-sports kommer också att bli mer varierad i takt med att åskådarna blir äldre och förmodligen inte kommer sluta se på E-sport och behålla sitt spelintresse. En annan viktig faktor är spelarnas nationalitet då detta kan attrahera en bredare publik, han nämner vinter OS som exempel då svenskarna kan kolla på i princip vilken obskyr sport som helst så länge en svensk deltar och är framgångsrik. Under Gamex, en TV- och datorspelsmessa i Stockholm, anordnades en match mellan Finland och Sverige som kallades finnkampen (Dreamhack, 2010). Jonathan hade fått mycket positiv respons från detta evenemang och det visar hur viktigt nationalism är inom sportevenemang.

