

Zakaria Karlsen Tawfiq

E-sport: en idrett?

En kvantitativ studie av studenters syn på e-sport som idrett

Bacheloroppgave i samfunns- og idrettsvitenskap

Veileder: Arve Hjelseth

Mai 2019

Zakaria Karlsen Tawfiq

E-sport: en idrett?

En kvantitativ studie av studenters syn på e-sport
som idrett

Bacheloroppgave i samfunns- og idrettsvitenskap
Veileder: Arve Hjelseth
Mai 2019

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap
Institutt for sosiologi og statsvitenskap

Forord

Denne bacheloroppgaven handler om e-sport som idrett eller mer spesifikt: studenters syn på e-sport som idrett. Formålet med oppgaven har altså vært å undersøke hvorvidt studenter er enig i at e-sport burde bli definert som en idrett og hvilke faktorer som forårsaker denne enigheten / uenigheten. Jeg fikk ideen om å skrive om dette etter flere samtaler med venner, der det kom fram svært forskjellige synspunkter om e-sport som idrett. I tillegg er e-sport noe jeg personlig interesserer meg for og jeg synes det har vært spennende å se hvordan aksepten av e-sport som en idrett har forandret seg gjennom tidene. Selv om jeg har en interesse for e-sport må det presiseres at denne oppgaven ikke har som formål å framstå som et forsvar for e-sport som idrett, men simpelthen en utforsking av temaet. Å skrive bacheloroppgaven har vært en spennende og lærerik prosess, og å gjennomføre egen datainnsamling har vært en interessant opplevelse. Jeg vil gi en stor takk til foreleserne som lot meg utføre datainnsamling i forelesningene deres, alle respondentene som tok seg tid til å svare på spørreskjemaet og min veileder, Arve Hjelseth, som har gitt meg god veiledning gjennom hele prosessen.

Zakaria Karlsen Tawfiq,
Mai 2019.

Sammendrag

Gjennom en spørreundersøkelse av 172 studenter ble det i denne studien undersøkt studenters syn på e-sport som idrett og faktorer som forårsaker dette synet. Resultatene viste at det generelt er splittede meninger om e-sport burde anses som en idrett, der 39% svarte at de var delvis uenig eller uenig, 24% svarte at de var delvis enig eller enig, mens 37% svarte at de verken var enig eller uenig. Videre ble det funnet fire signifikante sammenhenger om hva som påvirker studenters syn på e-sport som idrett. Det ble funnet positive sammenhenger ($p < 0,01$) mellom hvorvidt man er enig i at e-sport burde bli definert som en idrett og hvorvidt man er enig i at e-sport krever bruk av fysiske ferdigheter, hvorvidt man er enig i at aktiviteter som hovedsakelig krever bruk av intellektuelle ferdigheter er idrett og hvorvidt man er enig i at gaming generelt er positivt for samfunnet. Det ble også funnet en negativ sammenheng mellom hvorvidt man er enig i at e-sport burde bli definert som en idrett og hvor mye erfaring man har med å utøve idrett ($p < 0,01$).

Abstract

In this study, students' views on esports as a sport and factors causing these viewpoints were researched. This was done by using surveys, in which 172 students participated. The results showed that there are generally split opinions on whether esports should or should not be viewed as a sport: 39% of the respondents disagreed or partially disagreed, 24% agreed or partially agreed, and 37% neither agreed nor disagreed. Furthermore, there was found four significant factors that are influencing students' views on esports as a sport. Positive relationships were found ($p < 0,01$) between agreeing that esports should be defined as a sport and agreeing that esports requires physical skills, agreeing that activities that primarily requires use of intellectual skills can be considered a sport and agreeing that gaming generally is positive for society. There was also found a negative relationship between agreeing that esports should be defined as a sport and how much experience one has with doing sports ($p < 0,01$).

Innholdsfortegnelse

1.0 Innledning	Side 4
2.0 Teori og tidligere forskning	Side 5
2.1 Hva er e-sport?.....	Side 5
2.2 Suits' forståelse av idrett.....	Side 6
2.3 Tidligere forskning om e-sport.....	Side 7
2.4 Teori og tidligere forskning oppsummert.....	Side 8
3.0 Hypoteser	Side 11
4.0 Metode	Side 13
4.1 Design.....	Side 13
4.2 Utarbeidelse av spørreskjema.....	Side 13
4.3 Utvalg og gjennomføring av datainnsamling.....	Side 14
4.4 Validitet og reliabilitet.....	Side 15
4.5 Etske betraktninger.....	Side 16
4.6 Gjennomføring av dataanalyse.....	Side 17
5.0 Resultater	Side 18
5.1 Deskriptiv statistikk.....	Side 18
5.2 Korrelasjonsanalyse.....	Side 20
5.3 Trinnvis regresjon.....	Side 21
5.4 Multippel regresjon.....	Side 21
6.0 Diskusjon	Side 23
6.1 Studenters syn på e-sport som idrett.....	Side 23
6.2 Faktorer som forårsaker studenters syn på e-sport som idrett.....	Side 24
7.0 Konklusjon	Side 28
Litteraturliste	Side 29
Vedlegg 1: informasjonsskriv	Side 31
Vedlegg 2: spørreskjema	Side 31

1.0 Innledning

E-sport, en kortform for elektronisk sport, kan defineres som «et flerspiller videospill som blir spilt i konkurransesammenheng for seere, vanligvis spilt av profesjonelle spillere» (Oxford Dictionaries, u.å., oversatt av meg). Videospilldelen av ordet gjør det klart at aktiviteten er elektronisk, men hva med sportsdelen av ordet? Kan man kalle e-sport for en idrett? * Dette spørsmålet har skapt stor debatt. Mens e-sport allerede har vært en offisiell demonstrasjonsidrett i Asialekene i 2018 (Murray, 2018), diskuteres muligheten for at e-sport kan bli en demonstrasjonsidrett i de olympiske leker i 2024 (BBC, 2018). I Norge er ikke e-sport en del av NIF (Norges Idrettsforbund), men idrettspresident Tom Tvedt har uttalt seg positivt til å inkludere det (Hettervik, 2018). På andre siden av spekteret har idrettsministeren i Tyskland, Peter Beuth, uttalt at e-sport ikke har noen ting med idrett å gjøre, og at hele begrepet burde utryddes (Thomassen, 2019).

Disse eksemplene illustrerer hvor kontroversiell debatten er og hvor splittede meningene er. Mens debatten er av betydning for det språklige aspektet om hvordan vi snakker om e-sport, har debatten også viktige økonomiske konsekvenser: I Norge blir f. eks en stor del av idrettsaktiviteten finansiert av NIF, noe e-sport ikke kan oppnå før det blir anerkjent som en idrett. Av nettopp disse grunnene blir spørsmålet om e-sport er en idrett et aktuelt og viktig tema for forskning og vil danne grunnlaget for denne bacheloroppgaven.

Det finnes foreløpig lite forskning på hva den generelle befolkningen mener om e-sport som idrett. Dette vil være temaet for denne oppgaven og problemstillingen er som følger:

«Hvordan ser studenter på e-sport som idrett og hvilke faktorer forårsaker dette synet?». For å besvare denne problemstillingen er det gjennomført en kvantitativ spørreundersøkelse for å kartlegge hvorvidt studenter betrakter e-sport som en idrett, samt andre variabler som kan være med på å forklare hvorfor de mener det de gjør.

I neste seksjon av oppgaven vil teori og tidligere forskning bli presentert, noe som munner ut i en del testbare hypoteser. Så følger en redegjørelse av metodiske valg. Deretter blir spørreundersøkelsens resultater presentert, etterfulgt av en diskusjon av disse. Til slutt avsluttes oppgaven med en konklusjon.

* I det norske språket brukes både ordene «idrett» og «sport» og ordene blir ofte brukt om hverandre. I det engelske språket derimot, brukes kun ordet «sport». Gjennomgående i denne oppgaven vil ordet «idrett» bli brukt framfor «sport» fordi det i grunn er dette ordet som snakkes om i den internasjonale diskusjonen om «esports as a sport».

2.0 Teori og tidligere forskning

I denne delen av oppgaven klargjør jeg hva e-sport er, før jeg presenterer det teoretiske grunnlaget for oppgaven og for hypotesene som skal undersøkes. Det finnes flere akademiske forståelser av idrett, blant annet av Rodgers (1977), Guttmann (2004) og Suits (2007). I denne oppgaven vil Suits' forståelse bli benyttet.

Fra før er det blitt gjort relativt lite forskning på e-sport i forhold til mer tradisjonelle idretter: om man f. eks gjør et søk på ordet «esports» i Google Scholar og spesifiserer søket til å kun vise resultater der ordet er inkludert i artikkelens overskrift, får man opp omtrent 920 resultater. For å sette dette i perspektiv gir et søk på ordet «soccer» omtrent 69 900 resultater, «volleyball» omtrent 12 600 resultater og «karate» omtrent 4700 resultater. I litteratursøkeprosessen ble det ikke funnet noen artikler som spesifikt omhandler folks syn på e-sport som idrett. Det ble derimot funnet liknende artikler som diskuterer om e-sport kan anses som en idrett eller ikke. Etter å ha presentert Suits' forståelse av idrett vil jeg gå gjennom disse artikkelens funn i lys av denne forståelsen.

2.1 Hva er e-sport?

E-Sport kan bli beskrevet som «en form for sport der de primære aspektene av sporten er fasilitert av elektroniske systemer; input-en fra spillere og lag og output-en av e-sport-systemet er et resultat av interaksjon mellom menneske og datamaskin» (Hamari & Sjöblom, 2017, s. 212, oversatt av meg). En mer praktisk måte å beskrive e-sport på er «konkurranspreget videospill-spilling som er koordinert av forskjellige ligaer og turneringer, og der spillerne hører til lag eller andre «idretts»-organisasjoner som er sponset av forskjellige forretningsorganisasjoner» (Hamari & Sjöblom, 2017, s. 212, oversatt av meg). E-sport blir vanligvis organisert rundt spesifikke sjangere av videospill, som Multiplayer Online Battle Arena-spill (f. eks League of Legends og Dota 2), førsteperson skytespill (f. eks Counter-Strike: Global Offensive), sanntids strategispill (f. eks Starcraft 2), kortspill (f. eks Hearthstone) og idrettspill (f. eks FIFA) (Hamari & Sjöblom, 2017, s. 212). E-sports popularitet er i massiv øking: i 2012 ble det rapportert at 58 millioner mennesker verden over ofte så på e-sport, mens tallet var økt til 173 millioner i 2018 (Statista, 2019). E-sports markedsverdi har også økt betydelig: fra 130 millioner amerikanske dollar i 2012 til 865 millioner dollar i 2018 (Statista, 2019).

2.2 Suits' forståelse av idrett

Bernard Suits er en filosof som skriver om hva idrett er i boken «Ethics in Sport» av John William Morgan. Suits argumenterer for at idrett i bunn og grunn er spill. Spill blir beskrevet som en aktivitet der man forsøker å oppnå en bestemt tilstand, ved å kun bruke midler gitt av bestemte regler, der reglene forbyr mer effektive midler i favør av mindre effektive midler, og der slike regler blir akseptert kun fordi de gjør en slik aktivitet mulig. Dette illustrerer Suits ved å bruke et løp som eksempel: å krysse mållinjen før alle de andre deltakerne er tilstanden som blir forsøkt oppnådd. Mens deltakerne kunne gjort dette ved å f. eks bruke et kjøretøy, som ville vært mer effektivt enn å benytte beina, er det etablert regler som forbyr dette og disse reglene blir akseptert av deltakerne fordi reglene nettopp gjør løpet som spill mulig. Oppsummert beskriver Suits spill som et frivillig forsøk på å overkomme unødvendige hindringer (Suits, 2007, s. 14). Videre argumenterer Suits for at et spill må oppfylle fire kriterier for at det i tillegg kan kalles en idrett: at spillet krever ferdigheter, at ferdighetene er fysiske, at spillet har en bred oppslutning og at oppslutningen har oppnådd et visst nivå av stabilitet.

Om *ferdigheter* skriver Suits at mennesker oppsøker spill for å realisere ferdigheter de ikke kunne ha realisert i det ordinære livet. Å være god på å f. eks svinge en golfkølle er en ferdighet som er lite overførbar til det ordinære livet, og en kan dermed kun realisere denne ferdigheten i et spill av golf. Suits skriver videre at det som skiller idretter fra ikke-idrettslige spill er at de nettopp krever bruk av ferdigheter i motsetning til å kun være avhengig av flaks. Et spill om f. eks å rulle det høyeste nummeret på en terning kan dermed ikke være en idrett, fordi utfallet kun er bestemt av flaks og ikke ferdigheter (Suits, 2007, s. 14-15).

Videre skriver Suits at ferdighetene som blir brukt i spillet må være *fysiske ferdigheter* for at det skal være snakk om en idrett. Han skriver at om vi stiller spørsmålet "Hva slags ferdigheter finner vi i klassen av aktiviteter som vi kaller idrett?" er svaret "fysiske ferdigheter". Suits illustrerer dette ved å bruke sjakk som eksempel: mens det definitivt krever ferdigheter å spille sjakk har hvordan sjakkbrikkene blir flyttet ingenting med finmotorikk eller kroppslige ferdigheter å gjøre – sjakkbrikkene kunne like gjerne vært flyttet gjennom verbale kommandoer (Suits, 2007, 15-16).

Når Suits skriver at et spill krever en *bred oppslutning* for å kunne kalles for en idrett, innebærer det f. eks at et stort antall mennesker er involvert i spillet, at regler for spillet legges fram klart og tydelig, og at det vokser fram eksperter som har som funksjon å forbedre

spillet og spillerne. Et spill kan altså være karakterisert av ferdigheter som er fysiske, men kan ifølge Suits ikke kalles for en idrett hvis det er et privat og personlig spill som svært få vet om og bryr seg om (Suits, 2007, s. 16).

Et siste kriterium Suits legger fram for at et spill kan kalles for en idrett er at spillet må ha en viss *stabilitet* over tid. Spillet kan altså kreve fysiske ferdigheter og oppnå stor popularitet, men kan fortsatt ikke kalles for en idrett hvis det kun er en trend. Suits nevner rokking-aktiviteten (Hula Hooping) som et eksempel på dette. Suits skriver videre at det ikke holder at spillets popularitet har vedvart i flere år, men at stabiliteten krever at det vokser fram roller og institusjoner som tjener forskjellige funksjoner for spillet. Suits nevner coaching, forskning og arkivering (av prestasjoner) som eksempler på slike funksjoner (Suits, 2007, s. 17-18).

2.3 Tidligere forskning om e-sport

I de neste avsnittene vil tidligere forskning som har sett på om e-sport kan anses som en idrett eller ikke bli presentert. Forskningen vil bli sett i lys av og bli presentert tematisk etter Suits' fire kriterier for idrett: ferdigheter, fysiske ferdigheter, bred opplutning og stabilitet.

Ferdigheter

Man kan enkelt argumentere for at e-sport er en aktivitet som krever bruk av ferdigheter. Jenny, Manning, Keiper og Olrich (2017, s. 7) skriver f. eks at e-sport krever en dyktig koordinasjon for å manipulere knappene på en kontroll for å effektivt styre det som foregår i spillet, og Jonnason og Thiborg (2010, s. 290) skriver at e-sport krever en rask og nøyaktig koordinasjon mellom øyne og hender, og er muligens «idretten» som krever den mest varierte koordinasjonen av fingrene. Forskning har også funnet at videospill krever ferdigheter, som f. eks ble vist i en studie som undersøkte rask persepsjon, beslutningstaking og motorikkrespons i over 800 000 videospill-spillere. Studien fant en sammenheng mellom hvor mye spillerne øvde og hvor høy prestasjonen deres ble (Stafford & Dewar, sitert i Jenny et al, 2017, s. 8).

Det kan imidlertid argumenteres for at til tross for at e-sport krever bruk av ferdigheter, er ferdighetene så forskjellige fra ferdighetene som blir brukt i de mer tradisjonelle idrettene at det blir vanskelig å kalle e-sport en idrett: Parry (2019, s. 10-11) skriver at mens e-sport krever bruk av finmotoriske ferdigheter, mangles de grovmotoriske ferdighetene som bidrar til utviklingen av det «det hele mennesket» som man ser i f. eks de olympiske idrettene.

Betydningen av skillet mellom finmotoriske og grovmotoriske ferdigheter blir videre diskutert i neste avsnitt.

Fysiske ferdigheter

Hvorvidt e-sport bygger på fysiske ferdigheter er et omstridt spørsmål, og det er muligens dette spørsmålet som er hovedkilden til diskusjonen av e-sports legitimitet som idrett (Jonasson & Thiborg, 2010, s. 289-290). Om man ser på forskjellige definisjoner av e-sport, blir ikke fysisk aktivitet nevnt eksplisitt i disse. Dette tyder på at det kan være lett å konkludere med at e-sport mangler det fysiske aspektet, og at det dermed heller ikke kan ses på som idrett i lys av Suits og andre akademikere (Hallmann & Giel, 2018, s. 15).

Om man ser på selve aktiviteten som foregår i e-sport, kan man også finne argumenter mot at ferdighetene er fysiske: mens e-sport helt klart innebærer fysisk handling og anstrengelse, kan det argumenteres for at de fysiske bevegelsene ikke er direkte relatert til utfallet av aktiviteten (Parry, 2019, s. 10). Med dette menes det at handlinger som gjøres i e-sport må overføres fra en fysisk dimensjon, som innebærer de fysiske bevegelsene spillerne utfører, til en virtuell dimensjon, som innebærer responsen som skjer på skjermen. I en tradisjonell idrett derimot, vil handlingene som gjøres og resultatet av handlingene foregå i den samme fysiske dimensjonen (Parry, 2019, s. 10).

Andre akademikere argumenterer for at man er nødt til å skille mellom grovmotoriske ferdigheter og finmotoriske ferdigheter i diskusjonen om fysiske ferdigheter er avgjørende i e-sport. Grovmotoriske ferdigheter kan forstås som ferdigheter der store muskelgrupper produserer bevegelsene, mens finmotoriske ferdigheter kan forstås som ferdigheter som involverer presise bevegelser med økt nøyaktighet og kontroll, som benytter mindre muskelgrupper (Haibach, Reid, & Collier, sitert i Jenny et al, 2017, s. 9). I e-sport blir kun finmotoriske ferdigheter brukt gjennom trykking på knapper. Siden idrett ofte forstås som aktiviteter dominert av grovmotoriske ferdigheter og siden det er få aksepterte idretter som primært benytter finmotoriske ferdigheter kan det bety at den generelle befolkningen av den grunn ikke vil se på e-sport som en ekte idrett (Jenny et al, 2017, s. 10). Likevel er det noen idrettsforbund som offisielt aksepterer aktiviteter som idretter der fysiske ferdigheter ikke spiller en stor rolle og som primært benytter finmotoriske ferdigheter. Tysklands olympiske komité, Deutscher Olympischer Sportbund, sin aksept av sjakk, billiard, boules, bowling, curling, darts og mini-golf som idretter er et eksempel på dette (Hallman & Giel, 2018, s. 15).

Aksepten av slike aktiviteter som idretter kan altså være et argument for at e-sport også kan anses som en idrett.

Bred oppslutning

Det kan med stor sikkerhet sies at e-sport har oppnådd en bred oppslutning. F. eks kan det nevnes at e-sport-lag, turneringer, ligaer, premiepotter, ledelse og sponsoravtaler er i økning og at over 2,4 milliarder timer av e-sport ble 'streamet' i 2013 (Jenny et al, Crawford & Gosling, Heaven, sitert i Jenny et al, 2017, s. 13). Hallmann og Giel (2018, s. 17) skriver om e-sports voksende oppslutning ved å vise til noen eksempler fra Tyskland: de to tyske Bundesliga-lagene FC Schalke 04 og VfL Wolfsburg har sine egne e-sport-lag, sportsmagasinet Kicker har en egen nettside dedikert til e-sport, sportsplattformen Sport1 har en egen seksjon for e-sport på nettsiden deres, der e-sport står ved siden av de mer tradisjonelle idrettene, og Sport1 sender også e-sport-konkurranser på TV.

Man finner også liknende eksempler i Norge, f. eks at TV2 Sumo har en egen seksjon viet til e-sport (TV 2, u.å.) og at Altibox har opprettet en egen e-sport-liga kalt eSerien (Altibox, 2019). Ser man utenfor Europa finner man enda tydeligere eksempler på e-sports brede oppslutning, f. eks i Asia der e-sport var en demonstrasjonsidrett i Asialekene 2018, som nevnt innledningsvis (Murray, 2018).

Stabilitet

Om e-sports stabilitet er det en etablert konsensus at e-sport ennå ikke tilfredsstillende institusjonelle aspektene som karakteriserer tradisjonelle idretter. E-sport er fortsatt i et tidlig stadium der flere organisasjoner konkurrerer mot hverandre i organiseringen, noe som medfører flere trusler mot institusjonaliseringen av aktiviteten (Jenny et al, 2017, s. 14). Selv om det eksisterer organiserte systemer, er e-sport langt fra å være like organisert som moderne idretter, og på internasjonalt nivå mangler en sterk forent føderasjon som styrer konkurransene og spillerne. I stedet finnes det flere organisasjoner med ulike motiver, i tillegg til at e-sport er avhengig av samarbeid med kommersielle selskaper som gjør at e-sport ikke kan ses på som like selvstyrt som moderne idrett (Jonasson & Thiborg, 2010, s. 291).

På grunn av det kommersielle aspektet av e-sport kan det også bli vanskelig for stabile organisasjonsstrukturer å formes: e-sport-spillene som mister popularitet droppes hele tiden i favør av spillene som tilegner seg popularitet (Parry, 2019, s. 12). Det faktum at e-sport består av flere forskjellige spill vanskeliggjør også prosessen av institusjonalisering: mens regler i tradisjonelle idretter er fastslått av organisasjoner med makten til å lage regler, er

reglene i e-sport-spillene bygd inn i koden av hvert enkelt spill. Det er derfor ingen enkelt assosiasjon som overses e-sport. I stedet finnes forskjellige videospillselskaper som organiserer deres egne turninger og siden disse selskapene er konkurrenter blir det vanskelig å forme en enhetlig e-sport-organisasjon (Parry, Abanazir, sitert i Parry, 2019, s. 11). Det finnes imidlertid unntak, f. eks i Sør-Korea, der det eksisterer en nasjonal e-sport-assosiasjon som styrer aktiviteten (Jonasson & Thiborg, 2010, s. 291).

2.4 Teori og tidligere forskning oppsummert

Jeg har nå gjort rede for Suits' fire kriterier for at et spill kan anses som en idrett. Ut ifra disse kriteriene presenterte jeg forskning om e-sport kan anses som en idrett. I lys av dette vil jeg i neste seksjon av oppgaven presentere hypotesene for spørreundersøkelsen. I diskusjonsdelen av oppgaven vil resultatene fra spørreundersøkelsen også bli sett i lys av teorien og forskningen presentert her.

3.0 Hypoteser

Oppgavens hypoteser går på hvilke faktorer som påvirker hvorvidt studenter er enig i at e-sport burde defineres som en idrett. Hypotesene vil hovedsakelig være basert på Suits' to første kriterier, ferdigheter og fysiske ferdigheter, og ikke de to siste kriteriene, bred oppslutning og stabilitet. Resonnementet bak dette er at om e-sport tilfredsstillende de to første kriteriene er et spørsmål som er diskuterbart og som folk kan besitte forskjellige meninger om, mens de to siste kriteriene i mer eller mindre grad er ubestridte.

Suits fastslår bruken av ferdigheter som et kriterium for at et spill kan kalles en idrett (Suits, 2007, s. 14-15), og i tidligere forskning argumenteres det for at e-sport krever bruk av ferdigheter. Det er derfor rimelig å anta at en enighet i at e-sport krever bruk av ferdigheter vil øke sannsynligheten for at man er enig i at e-sport burde defineres som en idrett. Den første hypotesen blir dermed formulert som følger:

H1: Jo mer enig man er i at e-sport krever bruk av ferdigheter, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett.

Suits' andre kriterium for idrett er at et spill må inneholde bruk av fysiske ferdigheter (Suits, 2007, s. 15-16) og vi ser relativ stor enighet i forskningen om at e-sport ikke tilfredsstillende dette. Det er derfor naturlig å anta at de som mener at e-sport ikke krever bruk av fysiske ferdigheter vil stille seg mer negativt til å se på e-sport som en idrett. Man kan videre spekulere i om ens erfaring med fysisk aktivitet, utøvelse av idrett og å se på idrett også kan føre til et mer negativt syn på e-sport som idrett, siden denne form for aktivitet er såpass forskjellig fra e-sport. Det blir også viktig å ta hensyn til skillet mellom finmotoriske fysiske ferdigheter og grovmotoriske fysiske ferdigheter, som Jenny et al (2017, s. 10) diskuterer. Etter som e-sport hovedsakelig innebærer bruk av finmotorikk vil en som ser på finmotoriske aktiviteter som idretter, trolig også se på e-sport som idrett. Videre kan det tenkes at dette også gjelder for intellektuelle aktiviteter. Hypotesene blir formulert som følger:

H2: Jo mer uenig man er i at e-sport krever bruk av fysiske ferdigheter, desto mer negativ vil man være til e-sport som idrett.

H3: Jo mer fysisk aktiv man er, desto mer negativ vil man være til e-sport som idrett.

H4: Jo mer erfaring man har med idrett, desto mer negativ vil man være til e-sport som idrett.

H5: Jo mer man ser på idrett, desto mer negativ vil man være til e-sport som idrett.

H6: Jo mer enig man er i at aktiviteter der hovedsakelig finmotoriske ferdigheter benyttes

kan kalles for idrett, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett.

H7: Jo mer enig man er i at aktiviteter der hovedsakelig intellektuelle ferdigheter benyttes kan kalles for idrett, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett.

En kan også spekulere i om holdninger angående spilling av videospill påvirker folks syn på e-sport som idrett. Jonasson og Thiborg (2010, s. 1) skriver at mens idrett ofte blir sett på som en verdifull moralsk egenskap, blir spilling av videospill sett på som det motsatte. Man kan derfor tenke at positive holdninger til videospill vil føre til mer enighet i at e-sport er en idrett. Ut ifra samme logikk er det også naturlig å tenke at mer erfaring med spilling av videospill vil føre til større enighet i at e-sport burde defineres som en idrett. Det kan også tenkes at gutter vil stille seg mer positivt til e-sport som idrett på grunnlag av at gutter generelt spiller mer videospill enn jenter (Medietilsynet, 2018). Hypotesene blir formulert som følger:

H8: Jo mer enig man er i at gaming er positivt for samfunnet, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett.

H9: Jo mer erfaring man har med gaming, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett.

H10: Gutter vil være mer positive til e-sport som idrett enn jenter.

Til slutt vil det være rimelig å tenke at både de som ofte ser på e-sport og de som driver med e-sport vil være mer positive til å anse aktiviteten som en idrett. Hypotesene blir dermed:

H11: jo oftere man ser på e-sport, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett.

H12: jo mer erfaring man har med å utøve e-sport, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett.

Når det kommer til alder, velger jeg å ikke sette opp noen hypotese, siden samtlige respondenter er studenter. Det vil derfor være svært liten spredning i alder i datasettet og det vil av den grunn trolig ikke forekomme noen sammenheng mellom alder og avhengig variabel. Hadde man utført undersøkelsen i den generelle befolkningen, kunne det vært rimelig å anta at alder ville vist en negativ sammenheng. Altså at jo eldre man blir, desto mer uenig vil man være i at e-sport er en idrett. Det kan begrunnes med at e-sport er et relativt nytt fenomen og at den yngre befolkningen er mer vant med videospill og teknologi.

4.0 Metode

I denne delen blir det gjort rede for de metodiske valgene som ble gjort i studien, herunder valg av design, utarbeidelsen av spørreskjemaet, studiens utvalg, gjennomføringen av datainnsamlingen, variablenes validitet og reliabilitet, studiens etiske betraktninger og til slutt gjennomføringen av dataanalysen.

4.1 Design

I studien ble et kvantitativt design benyttet der metoden for datainnsamling var bruk av spørreundersøkelse. Å benytte et kvantitativt design ble gjort både på bakgrunn av oppgavens problemstilling og av mine preferanser. Ringdal (2016, s. 104) skriver at «mens årsaksforklaringer er sentrale i en kvantitativ forskningsstrategi, er søken etter mening og formålsforklaringer typisk i en kvalitativ forskningsstrategi». Etter som målet med denne studien var å kartlegge studenters syn på e-sport som idrett og hva som fører til dette synet virket et kvantitativt design som godt egnet. I valg av design var det også en viktig betraktning at jeg foretrekker å benytte kvantitativ metode framfor kvalitativ metode. Det må likevel nevnes at med bruk av kvalitative intervjuer kunne man fått en dypere forståelse i hvorfor informantene har meningene som de har, som også hadde vært en nyttig innsikt.

4.2 Utarbeidelse av spørreskjema

Spørreskjemaet som er brukt i studien er utarbeidet av meg selv. Det består av totalt 15 spørsmål, der den avhengige variabelen er hvorvidt man er enig i at e-sport burde defineres som en idrett eller ikke, der svaralternativene er «svært uenig», «delvis uenig», «verken enig eller uenig», «delvis enig» og «svært enig». De uavhengige variablene spør om respondentens kjønn, der svaralternativene er «mann», «kvinne» og «annet», og respondentens alder, der respondenten fritt kan formulere et svar. Videre blir det spurt om hvor mye erfaring, både tidligere og nåværende, respondenten har med å spille videospill, drive med idrett og å drive med e-sport, der svaralternativene er «ingen erfaring», «lite erfaring», «noe erfaring», «mye erfaring» og «svært mye erfaring». Deretter blir det spurt om hvor ofte respondenten ser på idrett, ser på e-sport og er så fysisk aktiv at man blir andpusten eller svett, der svaralternativene er «sjelden eller aldri», «1-3 ganger i måneden», «1 gang i uka», «flere ganger i uka» og «daglig». Til slutt blir det spurt om hvor enig respondenten er i følgende påstander: «Å drive med e-sport krever bruk av ferdigheter», «Å drive med e-sport krever bruk av fysiske ferdigheter», «En aktivitet der hovedsakelig intellektuelle ferdigheter benyttes (f. eks sjakk) kan kalles for en idrett», «Aktiviteter der hovedsakelig finmotoriske

fysiske ferdigheter brukes (f. eks skyting og darts) kan kalles for en idrett», «Bare aktiviteter som hovedsakelig benytter grovmotoriske fysiske ferdigheter (f. eks fotball og løping) kan kalles for en idrett» og «Spilling av videospill / gaming er generelt positivt for samfunnet», der svaralternativene er «svært uenig», «delvis uenig», «verken enig eller uenig», «delvis enig» og «svært enig».

Spørsmålene er basert på teorien og den tidligere forskningen som ble presentert i forrige seksjon, og ble valgt på grunnlag av hva som kunne tenkes ville svare på problemstillingen. Før datainnsamlingen startet ble det gjennomført en pre-test av spørreskjemaet for å avdekke eventuelle uklare spørsmål som kunne misforstås. Pre-testen ble utført på to venner av meg og førte ikke til noen forandringer på spørreskjemaet.

4.3 Utvalg og gjennomføring av datainnsamling

Studiens utvalg besto totalt av 172 respondenter. I tråd med studiens problemstilling var samtlige av disse studenter. Datainnsamlingen ble gjort i en auditoriumsforelesning i sosiologi, som utgjorde omtrent 30% av utvalget, en auditoriumsforelesning i historie, som utgjorde ca. 50% av utvalget, mens de resterende 30 prosentene ble utgjort av idretts- og idrettslektorstudenter som deltok i gruppeøvingstimer. Utplukking til utvalget ble gjort av pragmatiske grunner om hva som var praktisk og mulig å gjennomføre, og ikke med hensyn til å få utvalget til å bli så representativt som mulig. Utvalget har derfor en liten variasjon i respondentenes studieretning, noe som kan være negativt for studiens generaliseringsmuligheter. Det kan diskuteres hvor mye det ville hatt å si om det var større variasjon i studieretningene, men det kan tenkes at å f. eks inkludere et visst antall av studenter med realfaglig bakgrunn kunne ha ført til andre resultater. Videre er et utvalg på 172 respondenter lite for å kunne si noe representativt om en befolkning, noe som også svekker studien.

Datainnsamlingen ble gjennomført ved å gi ut spørreskjemaer i pausene av forelesningene og gruppeøvingstimene, der respondentene fylte ut svarene selv. At spørreskjemaene ble utfylt i pausene kan ha vært negativt for undersøkelsen, ved at mange respondenter kan ha følt at de hadde dårlig tid til å fylle ut skjemaet og mange kan ha følt at de heller ville bruke pausen på andre ting enn å fylle ut et spørreskjema. Det kan tenkes at respondentenes svar ville blitt annerledes om de hadde vært i en situasjon hvor de hadde hatt mer tid og vært mer motivert til å svare på et spørreskjema.

4.4 Validitet og reliabilitet

Reliabilitet går, ifølge Ringdal, på «om gjentatte målinger med samme måleinstrument gir samme resultat», mens validitet går på «om en faktisk måler det en vil måle» (Ringdal, 2016, s. 96). På grunn av det relativt lille utvalget som ikke er trukket tilfeldig og som kan ha blitt påvirket av tidspress og mangel på motivasjon i utfyllingen av spørreskjemaet, vurderes spørreundersøkelsens reliabilitet som nokså lav.

Spørreskjemaets variabler har ulik grad av validitet. Variablene om respondentens alder og kjønn kan bli vurdert til å ha høy validitet da disse spørsmålene er enkle spørsmål uten rom for tolkning. At svaralternativet «annet» er inkludert om respondents kjønn vil i tillegg bidra til å øke spørsmålets validitet, da respondenter som ikke identifiserer seg med noen av kjønnene får et alternativ å krysse av på.

Variablene som innebærer respondentenes erfaring med ulike aktiviteter er også enkle spørsmål uten mye rom for tolkning, men validiteten kan bli redusert av at respondenter kan ha ulik forståelse for hvor mye erfaring f. eks «mye erfaring» eller «noe erfaring» tilsier. Validiteten til variablene som innebærer hvor ofte respondentene gjør ulike aktiviteter blir styrket av at svaralternativene er mer spesifikke ved at de spesifiserer hvor mye aktivitet hvert svaralternativ vil tilsi.

Påstandsvariablene kan sies å ha mer varierende grad av validitet. Variablene som spør om hvor enig man er i at e-sport burde bli definert som en idrett, er enkelt formulert og gir ikke mye rom for forskjellig tolkning, men validiteten kan bli redusert av at respondenter kan ha ulik forståelse for hva som menes med idrett og at mange kanskje ikke vet nok om e-sport til å ta stilling til spørsmålet. Det ble imidlertid inkludert en kort definisjon av e-sport på toppen av spørreskjemaet for å forsøke å håndtere dette problemet. Variablene om hvor enig man er i at e-sport krever bruk av ferdigheter og bruk av fysiske ferdigheter kan også sies å ha redusert validitet på grunn av samme problem, at respondentene kanskje ikke vet nok om e-sport til å ta stilling til spørsmålet. Respondentene vil nok også ha ulik forståelse av hva som menes med ferdigheter og fysiske ferdigheter. Variablene om hvor enig man er i at aktiviteter som hovedsakelig bruker intellektuelle og finmotoriske ferdigheter er idrett, kan sies å ha nokså høy validitet, da det blir gitt eksempler på finmotoriske og intellektuelle aktiviteter for å klargjøre hva som menes med det. Variabelen om hvor enig man er i at bare aktiviteter der hovedsakelig grovmotoriske ferdigheter benyttes er idrett, blir derimot vurdert til å ha nokså lav validitet. Dette kommer av at den er de eneste av de tre variablene som spør om hva

respondentene regner som idrett, som bruker ordet «bare» i starten av påstanden. Dette kan fort overses av respondentene, og det vil medføre helt forskjellige svar enn om man svarer på spørsmålet med utgangspunkt i at ordet «bare» ikke står der. På grunn av dette validitetsproblemet ble denne variabelen valgt å ikke tas med i analysen. Til slutt, kan variabelen om hvor enig man er i at gaming generelt er positivt for samfunnet sies å ha nokså høy validitet. Det er et enkelt formulert spørsmål uten noe særlig rom for tolkning.

4.5 Etiske betraktninger

Den nasjonale forskningsetiske komité for samfunnsvitenskap og humaniora (NESH) nevner flere etiske hensyn som må tas innenfor samfunnsvitenskap. For denne studien er det spesielt ansvar for å informere, innhenting og informering om samtykke og lagring av personopplysninger som er relevant å diskutere.

NESH skriver at forskeren har et ansvar for å informere om blant annet forskningsfeltet, formålet med forskningen, hvordan resultatene skal bli brukt og følgene av å delta i forskningsprosjektet (NESH, 2019, s. 13). Om innhenting og informering av samtykke, skriver NESH at samtykket må fritt, informert og uttrykkelig, som vil si at respondentene må få tilstrekkelig med informasjon om hva det innebærer å delta, gi uttrykk for at de er innforstått med dette og at det ikke eksisterer noe press til å delta (NESH, 2019, s. 14-15). Dette ble tatt hensyn til i studien ved å inkludere et informasjonsskriv (se vedlegg 1) på baksiden av spørreskjemaet som ga informantene tydelig informasjon om forskningsprosjektet, hva det innebar å delta og at deltakelse var frivillig. Respondentene hadde klart muligheten til å avstå fra å gi samtykke ved å velge å ikke fylle skjemaet. Det kan likevel tenkes at det eksisterte en form for ytre press ved at respondentene kan ha følt at foreleserne hadde forventninger til dem om å delta i undersøkelsen.

Om lagring av personopplysninger, skriver NESH at opplysninger om identifiserbare enkeltpersoner skal lagres forsvarlig og ikke lagres lenger enn det som er nødvendig for å gjennomføre formålet med behandlingen (NESH, 2019, s. 18). Dette ble tatt hensyn til ved å unngå å benytte spørsmål som kan identifisere enkeltpersoner. I tillegg ble spørreskjemaet gitt ut i papirformat i motsetning til å være nettbasert, som gjør at respondentenes IP-adresser heller ikke har blitt lagret.

4.6 Gjennomføring av dataanalyse

For å analysere dataen ble det valgt å utføre en lineær regresjonsanalyse, da denne analysemetoden kan være et nyttig verktøy for å foreta årsaksanalyser. Automatisk trinnvis regresjon ble utført for å selektere variabler til en multippel regresjonsmodell. Ringdal skriver at «automatisk trinnvis regresjon har mest for seg i situasjoner med små utvalg og mange uavhengige variabler, der trinnvis regresjon raskt vil kunne finne de viktigste forklaringsvariablene» (Ringdal, 2016, s. 409). Etter som datasettet i denne studien har et relativt lite utvalg med en del uavhengige variabler, virket trinnvis regresjon som en velegnet metode å bruke for å selektere variabler. Det kan likevel være flere svakheter knyttet til bruk av en slik metode. Ringdal (2016, s. 409) skriver at det anbefales å bygge ut modellen manuelt med hensyn til både statistiske kriterier og teoretiske vurderinger. Det kan derfor tenkes at det hadde resultert i en bedre modell om variablene hadde blitt valgt manuelt framfor å bruke automatisk trinnvis utvelging. Til slutt ble en multippel regresjonsanalyse gjennomført, som besto av variablene som ble selektert ut ifra den trinnvise regresjonen. Det ble også gjort korrelasjonsanalyser mellom noen av variablene for å diskutere hvorfor noen av hypotesene måtte forkastes. All analyse er gjort i dataprogrammet STATA.

5.0 Resultater

I denne seksjonen følger oppgavens resultater. Først blir den deskriptive statistikken fra spørreundersøkelsen presentert og deretter resultatene fra korrelasjonsanalysen. Så blir resultatene fra den trinnvise regresjonen presentert og avsluttes med resultatene fra den multiple regresjonsanalysen.

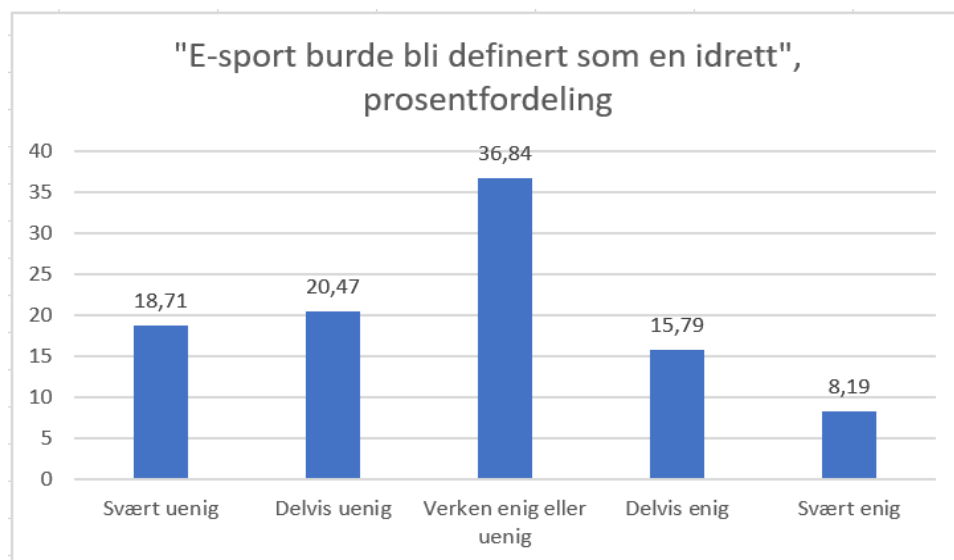
5.1 Deskriptiv statistikk

Kontinuerlige variabler	N	Min	Maks	Gj.snitt	St.avvik
Alder	169	19	34	21,25	2,30
Erfaring, gaming	172	1	5	3,03	1,30
Erfaring, idrett	172	1	5	3,74	1,05
Erfaring, e-sport	172	1	4	1,33	0,67
Frekvens, se på idrett	172	1	5	2,74	1,37
Frekvens, se på e-sport	172	1	5	1,35	0,84
Frekvens, fysisk aktivitet	171	1	5	3,53	1,08
Enighet, e-sport er en idrett	171	1	5	2,74	1,17
Enighet, e-sport krever ferdigheter	172	1	5	4,39	0,87
Enighet, e-sport krever fys. ferdigheter	172	1	5	2,79	1,08
Enighet, intellektuelle akt. er idrett	172	1	5	3,24	1,12
Enighet, finmotoriske akt. er idrett	172	1	5	3,90	0,89
Enighet, bare grovmotoriske akt. er idrett	172	1	5	2,85	1,28
Enighet, gaming er positivt for samfunnet	172	1	5	2,93	1,08
Dummyvariabler	N	Antall, 0	Antall, 1	Prosent, 0	Prosent, 1
Kjønn (mann = 1)	167	92	75	55,09	44,91

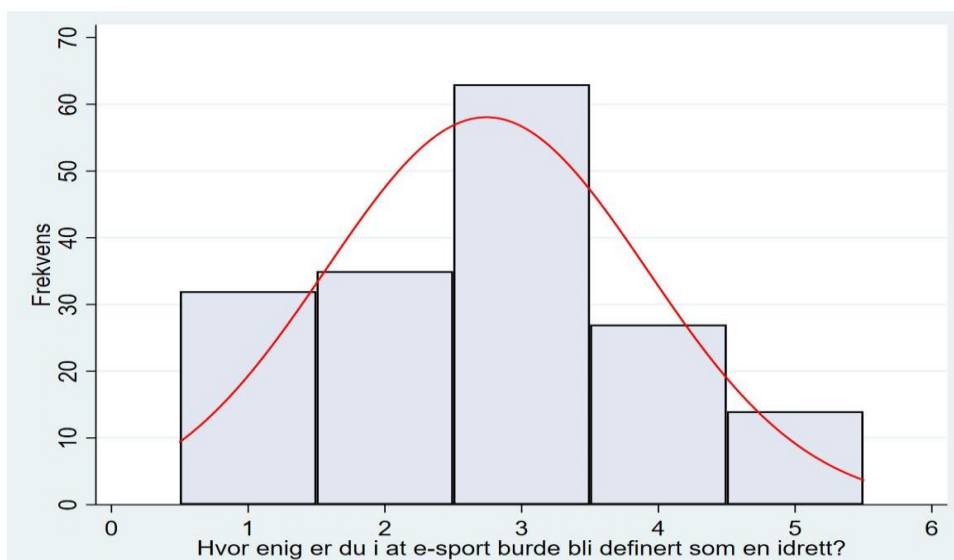
Figur 1: Deskriptiv statistikk av datasettet

Den deskriptive statistikken viser antall respondenter (N), minimumsverdi (Min), maksimumsverdi (Maks), gjennomsnitt og standardavvik for hver variabel i datasettet. Ut ifra tabellen ser man at menn og kvinner er omtrent likt fordelt med en liten overvekt av kvinner. Aldersspennet på respondentene går fra 19 til 34 år, der gjennomsnittet ligger på 21,25 år. Av de resterende variablene kan det være verdt å kommentere «erfaring med e-sport»- og «frekvens av å se på e-sport», der vi ser lave gjennomsnittsverdier, som viser at respondentene gjennomgående har lite erfaring med å drive med og å se på e-sport. Videre kan det være verdt å kommentere at den høye gjennomsnittsverdien til variabelen «enighet i at e-sport krever ferdigheter» viser en stor enighet i at e-sport krever ferdigheter, mens enigheten i at e-sport krever fysiske ferdigheter er betraktelig lavere. Til slutt er det interessant å se nærmere på den avhengige variabelen i datasettet, «enighet i at e-sport burde bli definert som en idrett». Gjennomsnittsverdien er på 2,74, som vil si at den gjennomsnittlige respondenten ligger mellom «delvis uenig» og «verken enig eller uenig»,

men nærmer seg «verken enig eller uenig». Standardavviket på variabelen er relativt lavt (1,17), som tilsier at de fleste respondentene ligger nær den gjennomsnittlige verdien. Dette ser man også i figur 2, som viser prosentfordelingen av variabelen. Figur 3 viser i tillegg at variabelen er relativt normalfordelt (skewness = 0,12, kurtosis = 2,29).



Figur 2: Prosentfordeling av den avhengige variabelen



Figur 3: Normalfordeling av den avhengige variabelen

5.2 Korrelasjonsanalyse

	K	EG	EI	EE	FSI	FSE	FFA	EEI	EEF	EEFy	EII	EFI	EGP
K	1												
EG	0,699*	1											
EI	-0,021	0,006	1										
EE	0,192*	0,432*	0,111	1									
FSI	0,192*	-0,019	0,509*	-0,028	1								
FSE	0,361*	0,459*	0,107	0,395*	0,140	1							
FFA	-0,188*	-0,181*	0,582*	-0,071	0,382*	0,037	1						
EEI	0,172*	0,383*	-0,283*	0,290*	-0,249*	0,317*	-0,304*	1					
EEF	0,294*	0,460*	0,019	0,151	-0,010	0,193*	-0,099	0,354*	1				
EEFy	0,168	0,309*	-0,060	0,215*	-0,123	0,331*	-0,213*	0,478*	0,414*	1			
EII	0,140	0,209*	-0,265*	0,197*	-0,181*	0,167*	-0,146	0,575*	0,249*	0,380*	1		
EFI	0,194*	0,268	-0,132	0,164*	-0,016	0,100	-0,043	0,259*	0,233*	0,190*	0,450*	1	
EGP	0,274*	0,527*	-0,029	0,327*	-0,116	0,377*	-0,123	0,500*	0,396*	0,378*	0,269*	0,275*	1

* $p < 0,05$. K (kjønn), EG (erfaring med gaming), EI (erfaring med idrett), EE (erfaring med e-sport), FSI (frekvens av å se på idrett), FSE (frekvens av å se på e-sport), FFA (frekvens av fysisk aktivitet), EEI (enighet i at e-sport er idrett), EEF (enighet i at e-sport krever ferdigheter), EEFy (enighet i at e-sport krever fysiske ferdigheter), EII (enighet i at intellektuelle aktiviteter er idrett), EFI (enighet i at finmotoriske aktiviteter er idrett), EGP (enighet i at gaming er positivt for samfunnet).

Figur 4: Korrelasjonsmatrise

Korrelasjonsmatrisen viser hvilke variabler som korrelerer med hverandre. Tallene angir styrken på korrelasjonen målt i Pearson's r , der styrker mellom 0,0 og 0,2 tilsier en svak korrelasjon, mellom 0,2 og 0,5 tilsier en moderat korrelasjon og mellom 0,5 og 1 tilsier en sterk korrelasjon (Ringdal & Wiborg, 2017, s. 83). Signifikante sammenhenger ($p < 0,05$) er markert med en stjerne. Relevante resultater fra korrelasjonsanalysen blir nevnt i diskusjonsdelen.

5.3 Trinnvis regresjon

I trinnvis regresjon blir regresjonsmodellen utarbeidet ved at variabler enten blir lagt til (forward selection) eller fjernet (backwards eliminaton), en om gangen som følge av et på forhåndsatt kriterium (Hocking, 1976, s. 8). Kriteriumet er her satt til at variablene må tilfredsstillende en p-verdi på under 0,05. Backwards eliminaton blir benyttet, som innebærer at modellen starter med alle variabler inkludert og fjerner variablene som ikke tilfredsstiller kriteriumet som er gitt (Hocking, 1976, s. 8). I dette tilfellet blir altså variablene som gir en p-verdi over 0,05 fjernet. Prosessen gjøres automatisk i STATA.

Etter å ha gjennomført den trinnvise regresjonen blir følgende variabler eliminert fra modellen: «alder» ($p = 0,9014$), «frekvens av å se på idrett» ($p = 0,7851$), «erfaring med å utøve e-sport» ($p = 0,4981$), «enighet i at e-sport krever bruk av ferdigheter» ($p = 0,3226$), «enighet i at aktiviteter der hovedsakelig finmotoriske ferdigheter benyttes er idrett» ($p = 0,2721$), «frekvens av fysisk aktivitet» ($p = 0,1096$), «frekvens av å se på e-sport» ($p = 0,0940$), kjønn ($p = 0,1021$) og «erfaring med spilling av videospill» ($p = 0,1021$). Den endelige modellen består da av den avhengige variabelen «enighet i at e-sport er idrett» og de uavhengige variablene «enighet i at e-sport krever bruk av fysiske ferdigheter», «enighet i at gaming generelt er positivt for samfunnet», «enighet i at aktiviteter der hovedsakelig intellektuelle ferdigheter benyttes er idrett» og «erfaring med idrett».

5.4 Multippel regresjonsanalyse

Variabler	Ust. koeff	St. feil	P-verdi
Konstant	0,564	0,379	0,13
Enighet, e-sport krever fysiske ferdigheter	0,225	0,068	0,001
Enighet, gaming er positivt	0,344	0,065	0,000
Enighet, intellektuelle aktiviteter er idrett	0,385	0,066	0,000
Erfaring med idrett	-0,187	0,065	0,005

$R^2 = 0,516$

Adj. $R^2 = 0,504$

N = 165

Figur 5: *multippel regresjonsmodell*

Den endelige regresjonsmodellen består av 165 observasjoner (N) og viser en forklart varians (R^2) på 0,516, som tilsier at de uavhengige variablene forklarer 51,6% av variansen i den avhengige variabelen. Konstanten viser en ustandardisert koeffisient på 0,564. «Enighet i at

e-sport burde bli definert som en idrett» vil altså ligge på 0,564 om alle de uavhengige variablene er satt til 0. «Enighet i at e-sport krever fysiske ferdigheter» har en ustandardisert koeffisient på 0,255, som tilsier at for hver enhet denne variabelen øker med, øker den avhengige variabelen med 0,255. Det er dermed en positiv sammenheng ($p < 0,01$) mellom hvor enig man er i at e-sport krever fysiske ferdigheter og hvor enig man er i at e-sport burde bli definert som en idrett. Videre viser «enighet i at gaming generelt er positivt for samfunnet» en positiv sammenheng ($p < 0,01$) med en ustandardisert koeffisient på 0,344. «Enighet i at aktiviteter der hovedsakelig intellektuelle ferdigheter benyttes kan kalles for idrett» gir også en positiv sammenheng ($p < 0,01$) med en ustandardisert koeffisient på 0,385. «Erfaring med idrett» gir en negativ sammenheng ($p < 0,01$) med en koeffisient på -0,187. Det viser altså at jo mer erfaring man har med idrett, desto mer uenig er man i at e-sport burde bli definert som en idrett. Det er vanligvis problematisk å si noe om forholdet mellom størrelsen på de ustandardiserte koeffisientene siden variabler ofte benytter forskjellige skalaer og dermed ikke kan sammenliknes. I dette tilfellet benytter samtlige av variablene den samme skalaen fra 1 til 5, noe som muliggjør sammenlikning av de ustandardiserte koeffisientene uten å måtte ty til standardiserte koeffisienter. Vi ser dermed at «erfaring med idrett» gir den svakeste sammenheng med en koeffisient på -0,187. Etter denne følger «enighet i at e-sport krever bruk av fysiske ferdigheter» med en koeffisient på 0,225. «Enighet i at gaming er positivt for samfunnet» utgjør den nest sterkeste sammenheng med en koeffisient på 0,344, og den sterkeste sammenheng kommer av «enighet i at intellektuelle aktiviteter kan være idrett», med en koeffisient på 0,385.

6.0 Diskusjon

I denne seksjonen vil studiens funn bli diskutert. Diskusjonen er delt inn i to deler, der den første delen tar for seg resultatene av studenters syn på e-sport som idrett, mens den andre delen tar for seg resultatene av faktorene som kan forårsake dette synet.

6.1 Studenters syn på e-sport som idrett

Den første delen av studiens problemstilling var «hva er studenters syn på e-sport som idrett?» og hadde som formål å undersøke hvorvidt respondentene i spørreundersøkelsen var enig i at e-sport burde defineres som en idrett. Som vist i den deskriptive statistikken lå gjennomsnittet på enighet i at e-sport burde bli definert som idrett på 2,74, på en skala fra 1 (svært uenig) til 5 (svært enig). Vi kan altså konkludere med at respondentene i dette datasettet sitt syn på e-sport som idrett er mellom «delvis uenig» og «verken enig eller uenig», men heller kraftig mot «verken enig eller uenig». Det kan imidlertid være problematisk å generalisere dette til å gjelde for alle av landets studenter, på grunn av utvalget er relativt lite og har liten variasjon i demografiske variabler som studieretning og bosted. I den deskriptive statistikken ble det også vist at variabelen var normalfordelt, altså med størst tyngde i midten («verken enig eller uenig») og noen observasjoner i de to ytterkantene («svært uenig» og «svært enig»). Denne fordelingen gjenspeiler hvordan debatten om e-sport som idrett framkommer i media, som beskrevet innledningsvis. Det viser altså at mens det eksisterer en viss enighet i at e-sport burde bli definert som en idrett, eksisterer det samtidig en viss uenighet i synet på e-sport som idrett, noe som kan gjøre det problematisk å legitimere aktiviteten som en idrett. Videre kan også den store overvekten av respondenter som har svart «verken enig eller uenig» tolkes som at majoriteten av respondentene ikke har tatt stilling til spørsmålet. Det kan bety at det er uviktig for folk flest om e-sport defineres som en idrett eller ikke, eller det kan bety at folk flest ikke vet nok om temaet til å ha en klar mening om det. Det kan også tolkes slik at spørsmålet om e-sport burde defineres som en idrett er et vanskelig spørsmål å besvare, noe som også kommer fram av den tidligere forskningen: mens de fleste av forskerne legger fram flere argumenter for at e-sport burde defineres som en idrett, legger de samtidig fram flere argumenter mot e-sport som idrett. Dette kan gjøre det vanskelig å ha en klar mening om at e-sport burde eller ikke burde defineres som en idrett.

6.2 Faktorer som forårsaker studenters syn på e-sport som idrett

For å undersøke hvilke faktorer som forårsaker studenters syn på e-sport som idrett ble det satt opp 12 hypoteser, som presentert tidligere. Disse hypotesene ble så testet gjennom trinnvis regresjon og multippel regresjon. Som vist i resultatene av den trinnvise regresjonen ble variablene «alder», «frekvens av å se på idrett», «erfaring med å utøve e-sport», «enighet i at e-sport krever bruk av ferdigheter», «enighet i at aktiviteter der hovedsakelig finmotoriske ferdigheter benyttes er idrett», «frekvens av fysisk aktivitet», «frekvens av å se på e-sport», «kjønn» og «erfaring med spilling av videospill» eliminert fra den endelige modellen på grunnlag av for høy p-verdi ($p > 0,05$).

At «alder» ikke viste en signifikant sammenheng var forventet på grunn av den lave spredningen i variabelen og dermed består nullhypotesen, at det ikke er noen sammenheng.

H5 («Jo mer man ser på idrett, desto mer negativ vil man være til e-sport som idrett») og H3 («Jo mer fysisk aktiv man er, desto mer negativ vil man være til e-sport som idrett») måtte forkastes. Etter å ha prøvd korrelasjonsanalyser mellom forskjellige variabler i datasettet, ble det funnet at det var en signifikant negativ korrelasjon mellom den avhengige variabelen og de uavhengige variablene «frekvens av å se på idrett» og «frekvens av fysisk aktivitet» (Pearson's $r = -0,249$ og $-0,304$). Det ble derimot ikke vist noen årsakssammenheng etter at variablene ble kontrollert for de andre variablene i den trinnvise regresjonen. Dette kan bety at det er en annen variabel som forårsaker sammenhengen, som korrelerer med både den avhengige variabelen og variablene «frekvens av å se på idrett» og «fysisk aktivitet». I korrelasjonsanalysen ble det funnet at det var en sterk positiv korrelasjon mellom disse to variablene og «erfaring med idrett» (Pearson's $r = 0,509$ og $0,582$). Etter som «erfaring med idrett» viste en signifikant årsakssammenheng i den trinnvise regresjonen kan man anta at det er denne variabelen som gjør at hypotesen om hvor ofte man ser på idrett og hvor fysisk aktiv man er måtte forkastes.

H12 («jo mer erfaring man har med å utøve e-sport, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett») og H11 («jo oftere man ser på e-sport, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett») måtte også forkastes. Mens begge disse variablene viste en positiv signifikant korrelasjon med den avhengige variabelen (Pearson's $r = 0,290$ og $0,317$), ble det ikke vist noen årsakssammenheng i den trinnvise regresjonen. En grunn til dette kan tenkes å være at det er for liten spredning i begge variablene: 90,12% av respondentene har ingen eller lite erfaring med å utøve e-sport og 80,81% ser sjelden eller aldri på e-sport. Det kan altså bety at det mangler tilstrekkelig med data av respondenter som har mye erfaring med e-sport og som

ser mye på e-sport til å kunne gi en signifikant årsakssammenheng. Det kan også tenkes at sammenhengen mellom disse to variablene og den avhengige variabelen egentlig kan forklares av variabelen «gaming er generelt positivt for samfunnet». Denne variabelen ga nemlig en signifikant sammenheng med den avhengige variabelen ($p < 0,01$) i regresjonsanalysen og har også en moderat positiv korrelasjon med «erfaring med e-sport» og «frekvens av å se på e-sport» (Pearson's $r = 0,327$ og $0,377$).

Videre måtte H1 («Jo mer enig man er i at e-sport krever bruk av ferdigheter, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett») forkastes. Denne variabelen hadde en positiv moderat korrelasjon med den avhengige variabelen (Pearson's $r = 0,354$), men det ble ikke vist noen signifikant årsakssammenheng i den trinnvise regresjonsanalysen. En forklaring på dette kan være at det mangler tilstrekkelig med data av respondenter som mener at e-sport ikke krever bruk av ferdigheter til å kunne vise en signifikant årsakssammenheng: kun 5,23% av respondentene i datasettet er delvis eller svært uenig i at e-sport krever bruk av ferdigheter. De fleste respondentene er altså til en viss grad enig i at e-sport krever bruk av ferdigheter. Dette viser også at respondentenes syn på ferdigheter i e-sport samsvarer med den tidligere forskningen om ferdigheter i e-sport, som argumenterte for at e-sport krever bruk av ferdigheter (Jenny et al, 2007) (Jonasson & Thiborg, 2010).

H9 («Jo mer erfaring man har med gaming, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett») og H10 («Gutter vil være mer positive til e-sport som idrett enn jenter») måtte også forkastes. I hypotesekapittelet av oppgaven ble det foreslått at en sammenheng mellom kjønn og den avhengige variabelen antakeligvis må forklares av en sammenheng mellom erfaring med gaming og den avhengige variabelen. Dette kan se ut til å stemme, da korrelasjonsanalysen viste en meget sterk positiv korrelasjon mellom kjønn og erfaring med gaming (Pearson's $r = 0,699$). Menn er i dette datasettet kodet til 1, så en positiv korrelasjon vil tilsi at å være av det mannlige kjønn korrelerer med mye erfaring med gaming. Det ble imidlertid ikke vist noen årsakssammenheng mellom de to variablene og den avhengige variabelen, noe som kan tenkes skyldes at sammenhengen egentlig er forårsaket av variabelen «gaming er generelt positivt for samfunnet». Denne variabelen hadde en signifikant sammenheng med den avhengige variabelen i regresjonsanalysen ($p < 0,01$) og hadde også en sterk positiv korrelasjon med «erfaring med gaming» (Pearson's $r = 0,527$) og en moderat korrelasjon med kjønn (Pearson's $r = 0,274$).

Den siste hypotesen som måtte forkastes var H6 («Jo mer enig man er i at aktiviteter der hovedsakelig finmotoriske ferdigheter benyttes kan kalles for idretter, desto mer positiv vil

man være til e-sport som idrett»). Denne variabelen hadde også en positiv moderat korrelasjon med den avhengige variabelen (Pearson's $r = 0,259$), men viste ingen signifikant årsakssammenheng i den trinnvise regresjonsanalysen. Dette kan trolig forklares av at variabelen «intellektuelle aktiviteter er idrett» er den egentlige årsaken. Denne variabelen viste en signifikant sammenheng med den avhengige variabelen i regresjonsanalysen ($p < 0,01$) og hadde en moderat positiv korrelasjon med finmotorikk-variabelen (Pearson's $r = 0,450$).

8 av de 12 hypotesene måtte altså forkastes og vi sitter da igjen med fire hypoteser som kan beholdes. Det må likevel nevnes at hypotesene om kjønn, erfaring med gaming og hvor ofte man ser på e-sport ble forkastet på grunnlag av p-verdier som var relativt nærme signifikansnivået som var satt til 0,05. Det kan da være verdt å betrakte muligheten om at man kan ha gjort en feil av type II, som innebærer å beholde en nullhypotese (at det ikke er signifikant sammenheng), når den egentlig skulle ha blitt forkastet (Ringdal, 2016, s. 340). Hypotesene som kan beholdes er hypotesene om e-sports fysiske ferdigheter, intellektuelle aktiviteter, erfaring med idrett og hvor positiv man er til gaming.

H2 («Jo mer uenig man er i at e-sport krever bruk av fysiske ferdigheter, desto mer negativ vil man være til e-sport som idrett»), H7 («Jo mer enig man er i at aktiviteter der hovedsakelig intellektuelle ferdigheter benyttes kan kalles for idretter, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett») og H4: («Jo mer erfaring man har med idrett, desto mer negativ vil man være til e-sport») beholdes altså, på grunnlag av de signifikante sammenhengene i regresjonsanalysen. De positive sammenhengene mellom den avhengige variabelen og variablene «enighet i at e-sport krever bruk av ferdigheter» og «enighet i at intellektuelle aktiviteter er idrett», og den negative sammenhengen mellom den avhengige variabelen og «erfaring med idrett» kan tolkes som at den fysiske faktoren er svært viktig for synet en har på e-sport som idrett: en som mener at e-sport krever bruk av fysiske ferdigheter er også mer tilbøyelig for å se på e-sport som idrett og en som mener at intellektuelle aktiviteter, som er aktiviteter uten noe særlig grad av fysisk aktivitet, er mer tilbøyelig for å se på e-sport som idrett. Den negative sammenhengen mellom «erfaring med idrett» og «enighet i at e-sport er idrett» er også et interessant funn. Det viser at en som har mye erfaring med å drive med idrett, er mindre tilbøyelig til å se på e-sport som idrett. Dette kan tenkes skyldes at tradisjonelle idretter er svært ulike e-sport-aktiviteten og det kan dermed virke ulogisk for en med mye idrettserfaring å kalle e-sport for det samme. Det er da spesielt inklusjonen av fysiske ferdigheter som skiller tradisjonelle idretter fra e-sport, så det er rimelig å tenke at det er på grunn av dette at den negative sammenhengen framkommer. Ut

ifra spørreundersøkelsen har vi ingen informasjon om hva slags idretter de med mye idrettserfaring har erfaring med. I videre forskning kunne det derfor vært interessant å se om det finnes signifikante forskjeller på synet på e-sport mellom mennesker som har erfaring med idretter som krever ulik grad av fysiske ferdigheter. De tre funnene stemmer godt overens med den tidligere forskningen av fysiske ferdigheter i e-sport. Jonasson og Thiborg (2010, s. 289-290) skriver eksempelvis at det muligens er spørsmålet om hvorvidt e-sport krever fysiske ferdigheter som er hovedkilden til diskusjonen av e-sports legitimitet som en idrett. Dette blir vist tydelig i denne undersøkelsen, da det er vist at tre faktorer som relaterer til det fysiske er viktige for ens syn på e-sport. Dette kan også ses i lys av Suits' forståelse. Suits' andre kriterium for at en aktivitet skal kunne anses som idrett er at den inneholder fysiske ferdigheter (Suits, 2007, s. 15-16). For at e-sport skal kunne anses som en idrett må altså den generelle befolkningen se på e-sport som en aktivitet som krever bruk av fysiske ferdigheter, eller endre forståelsen av idrett til noe som ikke behøver å kreve fysiske ferdigheter. I denne studien var 41,86% av respondentene uenig eller delvis uenig i at e-sport krever bruk av fysiske ferdigheter, mens kun 28,89% var enig eller delvis enig. Det ser dermed ikke ut til at befolkningen, med forbehold om at dette er basert på et svært lite utvalg, ikke ser på e-sport som en aktivitet som krever bruk av fysiske ferdigheter. Når det derimot kommer til hvor enig respondentene var i at aktiviteter der intellektuelle ferdigheter benyttes kan kalles for idrett, var kun 26,74% delvis uenig eller uenig, mens 45,93% var delvis enig eller enig. Det kan dermed tenkes at forståelsen befolkningen har av idrett er forskjellig fra eksempelvis Suits' forståelse, slik at kravet om fysiske ferdigheter blir mindre viktig. Hvis denne forståelsen blir dominerende kan det styrke e-sports legitimitet som en idrett.

Den siste faktoren som ble vist å være viktig for ens syn på e-sport som idrett er relatert til holdninger til gaming. H8 («Jo mer enig man er i at gaming er positivt for samfunnet, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett») beholdes på grunn av den positive signifikante sammenhengen mellom den avhengige variabelen og «enighet i at gaming er positivt»-variabelen i regresjonsanalysen ($p < 0,01$). Dette er også et interessant funn, som viser at videospill-komponenten av e-sport kan være en viktig årsak til at mange stiller seg negativt til å se på det som en idrett. Dette kan være med på å forklare hvorfor aktiviteter som likner på e-sport i henhold til fysiske ferdigheter ofte blir akseptert som idretter, men at å snakke om e-sport som idrett er mer kontroversielt. Dette stemmer også godt overens med Jonasson og Thiborgs argument om at idrett ofte blir sett på som en verdifull moralsk egenskap, mens spilling av videospill blir sett på som det motsatte (Jonasson & Thiborg, 2010, s. 1).

7.0 Konklusjon

Problemstillingen i denne studien har vært å undersøke studenters syn på e-sport som idrett og hvilke faktorer som forårsaker dette synet. Ved bruk av spørreundersøkelse som metode ble det funnet at respondentene hadde svært splittede meninger i spørsmålet om e-sport burde defineres som en idrett eller ikke. 12 hypoteser ble formulert for å svare på spørsmålet om hvilke faktorer som avgjør ens syn på e-sport som idrett og fire av disse hypotesene kunne beholdes på grunnlag av signifikante sammenhenger i regresjonsanalysen av datamaterialet. De fire hypotesene var «jo mer uenig man er i at e-sport krever bruk av fysiske ferdigheter, desto mer negativ vil man være til e-sport som idrett», «jo mer enig man er i at aktiviteter der hovedsakelig intellektuelle ferdigheter benyttes kan kalles for idrett, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett», «jo mer erfaring man har med idrett, desto mer negativ vil man være til e-sport som idrett» og «jo mer enig man er i at gaming er positivt for samfunnet, desto mer positiv vil man være til e-sport som idrett». Dette viser at faktorene som relaterer til det fysiske aspektet av idrett og holdninger til videospill er avgjørende for ens syn på e-sport som idrett. Det må imidlertid tas i betraktning at studien bærer preg av flere metodiske problemer, f. eks at utvalget er lite og at spørreundersøkelsens reliabilitet er relativt lav. E-sport er fortsatt et relativt lite utforsket tema innen forskning og det er flere andre forskningsprosjekter som hadde vært interessante å gjennomføre. F. eks kunne det vært interessant å gjennomføre en større kvantitativ undersøkelse av befolkningens syn på e-sport, der man kunne dekt en større variasjon i respondentenes alder og livssituasjon, og inkludert andre forklaringsvariabler enn de som er benyttet i denne studien.

Litteraturliste:

- Altibox. (2019, 9. april). Alt klart til e-kamp. Hentet fra <https://www.altibox.no/2019/04/09/alt-klart-til-e-kamp/>
- BBC. (2018, 25. april). Paris 2024 Olympics: Esports 'in talks' to be included as demonstration sport. *BBC*. Hentet fra <https://www.bbc.com/sport/olympics/43893891>
- De nasjonale forskningsetiske komiteene. (2019). *Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap, humaniora, juss og teologi*. Hentet fra https://www.etikkom.no/globalassets/documents/publikasjoner-som-pdf/60125_fek_retningslinjer_nesh_digital.pdf
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports—Competitive sports or recreational activity?. *Sport management review*, 21(1), 14-20.
- Hettervik, M. (2018, 23. desember). Tom Tvedt vil ha e-sport inn i NIF. *VG*. Hentet fra <https://www.vg.no/sport/i/9mJr4E/tom-tvedt-vil-ha-e-sport-inn-i-nif>
- Guttmann, A. (2004). *From ritual to record: The nature of modern sports*. Columbia University Press.
- E-sport. (u.å.) I *Oxford Dictionaries*. Hentet 1. mai 2019 fra <https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/e-sport>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*, 27(2), 211-232.
- Hocking, R. R. (1976). A Biometrics invited paper. The analysis and selection of variables in linear regression. *Biometrics*, 32(1), 1-49.
- Medietilsynet. (2018). *Barn og dataspill*. Hentet fra: https://www.medietilsynet.no/barn-og-medier/dataspill/#anchor_25
- Murray, T. (2018, 14. mai). Asian Games 2018 Confirms List of Esports, Includes Two Mobile Titles. *The esports observer*.
- Parry, J. (2019). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.

Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299.

Ringdal, K. (2016). *Enhet og mangfold* (3. utgave, 3. opplag). Fagbokforlaget: Bergen.

Ringdal, K. og Øyvind, W. (2017). *Lær deg Stata*. Fagbokforlaget: Bergen.

Rodgers, B. (1977). *Rationalising sports policies: sport in its social context: international comparisons*. Council of Europe Committee on Sport.

Statista. (Februar, 2019). eSports market revenue worldwide from 2012 to 2022 (in million U.S. dollars). Hentet fra: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

Statista. (Februar, 2019). eSports audience size worldwide from 2012 to 2022, by type of viewers (in millions). Hentet fra: <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>).

Suits, B. (2007). The Elements of Sport. I Morgan, W. J. (Red.), *Ethics in sport* (2. utgave, s. 9-19). Champaign, IL: Human Kinetics.

Thomassen, K. H. (2019, 6. februar). E-sport blir yrke i Kina – sammenliknes med strikking i Tyskland. VG. Hentet fra https://www.vg.no/sport/i/Qleq6x/e-sport-blir-yrke-i-kina-sammenlignes-med-striking-i-tyskland?utm_source=vgfront&utm_content=row-29&fbclid=IwAR2eF5R8DIxEXoEflYdueUKvZifQpVxKdu6BIfTJi6rAZesPRdDEpjCRyPw

TV 2. (U. å.) E-sport. Hentet fra: <https://sumo.tv2.no/sport/e-sport/>



Deltakelse i spørreundersøkelse om holdninger til e-sport som idrett

Bakgrunn og formål

Jeg, Zakaria Karlsen Tawfiq, studerer samfunns- og idrettsvitenskap ved NTNU og er i gang med å skrive min bacheloroppgave. Oppgaven vil omhandle holdninger folk har til e-sport (spilling av videospill i konkurransesammenheng) som en idrett.

Formålet med prosjektet er å finne ut av generelt hvor positive eller negative holdninger som assosieres med e-sport som idrett. Det er i tillegg et mål å finne ut av hva som skiller de med positive holdninger fra de med negative holdninger når det kommer til kjønn, alder, erfaring med idrett og gaming m.m.

Hva innebærer deltakelse i studien?

Deltakelse i studien innebærer for deg å fylle ut et kort spørreskjema på femten spørsmål. Dette vil ta under 5 minutter å gjennomføre.

Hva skjer med informasjonen om deg?

All data som samles inn er anonym og vil bli behandlet konfidensielt. Det vil ikke være mulig å gjenkjenne enkeltpersoner i undersøkelsen.

Frivillig deltakelse

Det er frivillig å delta i studien, og du kan når som helst trekke ditt samtykke uten å oppgi noen grunn.

Dersom du har spørsmål til studien, ta kontakt med veileder Arve Hjelseth: arve.hjelseth@ntnu.no

(SPØRRESKJEMAET ER PÅ BAKSIDEN)

Vedlegg 2: spørreskjema

E-sport blir i denne spørreundersøkelsen definert som «spilling av videospill i konkurransesammenheng»!

1. **Kjønn:** Mann Kvinne Annet

2. **Alder:** _____

3. **Hvor mye erfaring har du med følgende aktivitet (enten nåværende eller tidligere erfaring)?**

- **Spille videospill / gaming:**

Ingen erfaring Lite erfaring Noe erfaring Mye erfaring Svært mye erfaring

- **Drive med idrett (ikke inkludert e-sport):**

Ingen erfaring Lite erfaring Noe erfaring Mye erfaring Svært mye erfaring

- **Drive med e-sport:**

Ingen erfaring Lite erfaring Noe erfaring Mye erfaring Svært mye erfaring

4. **Hvor ofte gjør du følgende aktivitet?**

- **Ser på idrett (på TV, internett eller i virkeligheten):**

Sjelden eller aldri 1-3 ganger i måneden 1 gang i uka Flere ganger i uka Daglig

- **Ser på e-sport (på TV, internett eller i virkeligheten):**

Sjelden eller aldri 1-3 ganger i måneden 1 gang i uka Flere ganger i uka Daglig

- **Er så fysisk aktiv at du blir andpusten eller svett:**

Sjelden eller aldri 1-3 ganger i måneden 1 gang i uka Flere ganger i uka Daglig

5. **I hvor stor grad er du enig i følgende påstander?**

- **E-sport burde bli definert som en idrett:**

Svært uenig Delvis uenig Verken enig eller uenig Delvis enig Svært enig

- **Å drive med e-sport krever bruk av ferdigheter:**

Svært uenig Delvis uenig Verken enig eller uenig Delvis enig Svært enig

- **Å drive med e-sport krever bruk av fysiske ferdigheter:**

Svært uenig Delvis uenig Verken enig eller uenig Delvis enig Svært enig

- **En aktivitet der hovedsakelig intellektuelle ferdigheter benyttes (f. eks sjakk) kan kalles for en idrett:**

Svært uenig Delvis uenig Verken enig eller uenig Delvis enig Svært enig

- **Aktiviteter der hovedsakelig finmotoriske fysiske ferdigheter brukes (f. eks skyting og darts) kan kalles for en idrett:**

Svært uenig Delvis uenig Verken enig eller uenig Delvis enig Svært enig

- **Bare aktiviteter som hovedsakelig benytter grovmotoriske fysiske ferdigheter (f. eks fotball og løping) kan kalles for en idrett:**

Svært uenig Delvis uenig Verken enig eller uenig Delvis enig Svært enig

- **Spilling av videospill / gaming er generelt positivt for samfunnet:**

Svært uenig Delvis uenig Verken enig eller uenig Delvis enig Svært enig

