

Digitale spel og sportsunderholdning

**Om remediering og konvergens i formidlinga av
fysisk idrett og digital sport.**

Av Bernt Humberst Hagen



Masteroppgåve i medievitskap
Institutt for informasjons- og medievitskap
Universitetet i Bergen
September 2011

Innholdsliste

Forord	side 3
1. Introduksjon	side 4
2. Historisk framstilling av TV-sport	side 7
3. Framveksten av digital sport	side 18
4. Fysisk idrett og digital sport	side 40
5. Remediering og konvergens: Avslutning	side 51
Litteraturliste	side 56
Vedlegg	side 63

Forord

Denne oppgåva har vore ein prosess. På vegen har eg fått hjelp av mange som har vore tolmodige med meg.

Det har vore morosamt å lære å kjenne eit slikt tema som er ukjend for dei fleste, og eg veit no meir om Sør-Korea og StarCraft enn eg nokon gong ville ha trudd. Det har vore eit spanande prosjekt, og eg føler vi er inne i ei brytningstid når det gjeld

Eg vil først takke min rettleiar, Karl Atle Knapskog for verdifull rettleiing og gode innspel. Det var heilt avgjerande i sluttfasen. Eg vil òg takka Rune Klevjer som var rettleiar tidlegare i prosessen..

Takk til Arne for korrekturlesing.

Takk til familie og venar.

Takk til Synne.

Bergen, 1. september, 2011

Bernt Humberst Hagen

1. Introduksjon

I år 2000 reiste Askøyværingen Fredrik Østervold til Sør-Korea for å delta i ei sportsturnering av eit uvanleg slag. Han skulle konkurrera i dataspellet *StarCraft*, og førstepremien var på 100 000 kroner. Sjølve finalen, der Østervold gjekk sigrande ut, vart direktesendt på sørkoreansk TV. Vegene fram mot siger og påfølgjande tilbod om proffkontrakt, er skildra i dokumentarfilmen *Alias: Slayer*¹, som mellom anna har vorte synt på TV2.

For mange kan det vera overraskande at det finnast folk som tener til livets opphald ved å spela dataspel, men organiserte tevlingar, der dataspel er konkurranseforma, er eit fenomen i vekst. Det blir arrangert store turneringar, der det som regel er pengepremiar, og der dei mest populære spela, som til dømes *Counter-Strike* og *StarCraft*, har grupper med profesjonelle løna spelarar. Desse turneringane er fjernsynsunderhaldning. Særleg i Asia: Vi ser her framvoksteren av ein ny type sportsunderhaldning som er heildigital, fødd av internett og digitale spel, men som har henta mykje av stilen sin frå konvensjonane til tradisjonell TV-sport.

Den elektroniske sporten² freistar altså å likna eller å etterlikna «verkeleg» sport, gjennom tilføring av det vi kunne kalla «analoge element». Mellom anna handlar dette om ei endring av ramma rundt sjølve spelet, til dømes ved at spelarane blir plasserte i eit faktisk studio saman med kommentatorar og publikum, eller ved at spelarane vert intervjuja før og etter kampen og filma medan dei spelar. Samstundes ser vi at den tradisjonelle fjernsynsformidlinga av fysisk «verkeleg» sport i aukande grad tek i bruk digitale verkemiddel. Med «digitale verkemiddel» meinast mellom anna grafiske framstillingar og animasjon som analyserar gangen i spelet, manipulert bildeformidling frå ulike vinklar og i ulikt tempo, og løpande informasjonsformidling frå andre hendingar som kan tilføre dei aktuelle sportshendingane intensitet og nye konkurranseelement.

Sportsunderhaldninga, og den tilhøyrande idretten, har altså tilpassa seg TV-mediet og blitt meir og meir digitalisert i prosessen, medan e-sporten, som er digital i

¹ Filmen ligg no ute på Youtube i tre delar, første del er her <http://www.youtube.com/watch?v=IGcUxcYz3ng>

² Ofte forkorta: e-sport. Grundigare skildring av dette omgrepet kjem seinare.

utgangspunktet, har teke til seg element frå TV-mediet. Trass i at dei har vokse fram på fundamentalt ulike grunnlag kan ein dermed seia at den elektroniske sporten og den tradisjonelle TV-sporten er i ferd med å nærma seg kvarandre, og på veg til å bli like i auga på publikum. Ein slik påstand må likevel problematiserast, for det finnast mange døme på at den eine og den andre typen sportsendingar skil seg frå kvarandre.

Dette fenomenet vil eg undersøka nærmare i oppgåva. Eg vil freista å setja lys på digitaliseringsprosessen i sportsunderhaldning ved å samanlikna korleis ein formidlar fysisk «verkeleg» sport og korleis ein formidlar sport der det visuelt fysiske er digitalt. Slik vonar eg å kunne seia noko om utviklingstrekk i digitaliseringa av mainstream TV-sportsunderhaldning, og i tillegg noko om korleis sport med bakgrunn i digitale spel må tilpassast, og kanskje til og med «analogiserast», når han blir bydd fram til eit breiare publikum.

I dei to første kapitla vil eg ta føre meg dei grunnleggande fenomena som ligg til grunn for mi analyse: TV-sport og digital sport. Dette vil inkludera eit stort spenn av utviklingstrekk innanfor begge, med døme tatt frå eit utval populære TV-sportar og digitale spel.

I kapittelet om TV-sport ser eg det naudsynt å først definera aktuelle omgrep som sport, idrett og sjangeren TV-sport. Sidan teknologi, media og sport har gått hand i hand i mykje av den moderne historia, vil eg også raskt ta føre meg viktige utviklingstrekk og milepælar for sport i media. Dette vil også peika fram mot det som er hovudfokuset her: Dagens TV-sport i den digitale tidsalder, og korleis denne nyttar digital teknologi og nye medietypar for å nå ut til sitt publikum.

Ein tilsvarande gjennomgang vil eg føreta i kapittelet om sportsendingar basert på dataspel. Her er også ein omgrepdiskusjon viktig, då mykje av dette er nye fenomen som eg går ut frå er ukjende for dei fleste. I tillegg til kort å skildra utviklinga frå dei første dataspela, til i dag, vil fokus her liggja på å gje lesaren døme på korleis slik konkurranse ser ut i dag på ulike nivå. Frå enkeltspelarar som spelar mot kvarandre til store turneringar med eit globalt publikum. Slike tydelege døme på korleis dette ser ut, vil vera ein føresetnad for å gje lesaren ein ide om kva som blir omtala seinare i teksten. Eg vil og sjå på det eg ser på som viktige bidragsytarar i form av personar og formidlingskanalar innan

digital sport, og eg vil gå gjennom populære spel og programvaren si betyding for korleis denne forma for elektronisk sport ser ut i dag.

I ei drøfting basert på døme trekt fram i dei to første kapitla, vil eg vidare fokusera på ulike tematikkar som grunnlag for ei samanlikning. Grunnlaget, altså idretten (utstyr, kropp og arena) og dataspelet (programvare, datamaskin og spelar), og korleis desse må tilpassast mediet eller korleis mediet må tilpassa seg dei er det som vil stå i fokus. Eg vil her sjå på konkrete døme på korleis dette føregår. Formidlingsforma, altså TV for TV-sporten sin del, og hovudsakleg internett for sport basert på digitale spel, vert sentral, til dømes korleis streaming på internett og kringkasting på TV verkar inn. Ved hjelp av døme og statistikk vil eg freista å setja lys på korleis dei ulike formene fungerer i lag. Eg vil sjå på korleis TV-sport dei siste åra har tatt steget over på internett, og også sjå på Sør-Korea si forkjærleik for kringkasting av e- sport på fjernsyn.

Teknologiske verkty er formande for danninga av sportsunderhaldning, og eg vil undersøka korleis dei to sidene, fysisk idrett og e-sport, nyttar ulike og like teknikkar for å dela informasjon med publikum. Her vil det vera ekstra føremålsteneleg å sjå på det som er unikt for desse to. Det digitale spelet som grunnlag for den digitale sporten, og fysiske kroppar som grunnlaget i formidlinga av fysisk sport, gjev ulike rammer for kva som kan lagast av sportsunderhaldning. Korleis spesielt digital sport må, og kan, nytta seg av det faktum at sjølve kampen finn stad i eit anna medium kontra det faktum at ein kamp i fysisk idrett finn stad på ein fysisk arena, vil bli vist særleg merksemd. Det er, som vi skal sjå, visse tendensar til at grensene mellom fjernsynsformidla fysisk idrett og spreining av dataspelkonkurransar til eit større publikum er i ferd med å bli viska ut.

Eg vil også gå igjennom bruk av grafikk i sportsformidling, og korleis grunnlaget for sendingane har noko å seie for korleis dette blir brukt.

Til slutt vil eg freiste å trekkje nokon liner framover, og sjå om det er mogleg å seie noko om utviklinga både hos den digitale sporten og den klassiske TV-sporten. Her vil eg sjå spesielt på vekst og konvergens.

2. Historisk framstilling av mediert sport.

Kva er sport, og kva er skilnaden mellom sport og idrett? I utgangspunktet kan det verka uproblematisk å gje ei spesifikk skildring av kva som er meint med omgrepet «sport», men i røynda vert dette vanskeleg når ein tek med kor mange ulike typar konkurranseformer som finnast, kor populære eller marginale desse er, kva slags fysisk kompetanse som trengst for å delta og så bortetter. Peter Dahlén gjev i si innleiing til boka *Sport & medier. En introduktion* (2008) ei grunngjeving for sitt utgangspunkt på denne måten:

Jag kommer omväxlande att använda mig av begreppen «sport» och «idrott», som synonymer till varandra. Fler än en idrottsforskare har försökt att definiera de båda begreppen med avseende på dess rötter i olika samhällsformer och tidsepoker (det antikke Grekland, det fornnordiska Island, det borgerliga England), i vilken grad reiskap används i de olika idrottsgrenarna (segling kan inte bedrivas utan reiskap, vilket däremot löpning kan), i vilken grad vi talar om idrottslekar eller idrottstävlingar samt huruvida aktiviteterna har haft en rituell eller pragmatisk betydelse. När jag här använder mig av begreppet «sport» syftar det huvudsakligen på hela den komersiella, tävlingsidrottsliga apparaten, medan «idrott» mer ofta används när jag syftar på den tävlingsmässiga eller på annat sätt idrottsliga utövningen i sig, som kroppskultur (Dahlén, 2008:15).

I denne teksten vil eg legge meg godt opptil det Dahlén gjer, og vil heller ikkje bruke så alt for mykje tid på å diskutera kva som definerast som «ekte» sport. Fokuset vil liggja på sport, eller organisert konkurranse som blir presentert i skjermbasert form for eit publikum. Dette vil bli problematisert seinare i teksten, men fokus her er på publikums møte med konkurranseforma, ikkje på om sjølve grunnlaget for sportssendinga faktisk er ein idrett eller sport eller begge eller ingen av delane.³

Då det er det digitale møtet mellom publikummarane og konkurranseforma eg vil fokusera på, blir det naturleg å avgrensa sportsomgrepet ut i frå det mediet som hovudsakleg formidlar dette møtet i dag, nemlig fjernsynsapparatet. Eg nyttar difor i det følgjande omgrepet «TV-sport», eit omgrep som i denne samanheng har to fordelar: For det første vil dette omgrepet vera fleksibelt i møte med typar av sport som er veldig ulike og som det ville ha vore problematisk å samanlikna om ein ikkje hadde tatt det opp på eit medienivå. Medan det normalt sett ville vera vanskelig å samanlikna så ulike sportar som til dømes

³ Det kan også nevntast at det på engelsk ikkje finnast to ord når vi overset dei norske idrett og sport, men berre det generelle *Sports* eller *sport*.

fotball, formel 1, biljard og langrenn, vil ein ved å fokusera på mediet som formidlar sportshendinga, kunne trekkja generelle slutningar som elles ville ha vore ugyldige på grunn av deira innbyrdes skilnader. For det andre vil ei heving av sportsomgrepet til eit medienivå, eller skjermnivå, gjera det lettare å samanlikna det med den digitale sporten. Fokuset blir på den *medierte* skildringa av konkurransesport.

Utviklinga av mediesporten generelt, og her TV-sporten spesielt, har bore preg av eit godt samarbeid mellom den idretten den baserer seg på og mediehendinga. I tillegg har media vore raske til å ta i bruk ny teknologi. Dette har skjedd i TV-mediet, i trykkpressa og på radio. I dei seinare åra har dessutan både mobiltelefon og internett vorte teke i bruk i formidlinga av sportshendingar.

Historisk utvikling av sport i media, med fokus på teknologi og det digitale

Både den trykte pressa, radio og TV har hatt mykje å seia for utviklinga av sport. Eit av dei tidlegaste døma på skildring av sportshendingar i pressa finn vi allereie i 1681, då det engelske tidskriftet *The London Protestant Mercury* omtalar «en knytnävskamp i London mellan en slaktare och en betjänt» (Dahlén, 2008:63). Det var likevel ikkje før med industrialiseringa på 1830- og 1840-talet, då den moderne kommersielle dagspressa byrja å ta form, at idrett og media vart tett samanvevde fenomen. Peter Dahlén skildrar det slik i boka *Sport och medier* (2008):

Den närmast parallella framväxten av en modern, kommersiell dagspress och en modern, kommersiell tävlingsidrott är helt enkelt slående: en modern och billig dagspress, i hög grad reklamfinansierad och baserad på lösnummerförsäljning samt inriktad mot folkliga intresseområden, växer fram på 1830- och 1840-talen i USA och England. Detta var också de länder där industrialism och marknadsekonomi utvecklades tidigast och snabbast (Dahlén 2008: 63)

4

Både pressa og idretten blei løfta fram av dette samspelet, og mange stadar i Vesten dukka det opp ei form for «aktiv journalistikk»⁵, der aviser sjølve arrangerte turneringar eller konkurransar med det resultatet at begge partar fekk framheva seg sjølve.

⁴ Schudson 1978, Helland 2003, Dahlén 2008: 63

⁵ «Att tidningar själva arrangerade idrottstävlingar för att höja både sin egen och idrottens popularitet kallades länge för 'aktiv journalistikk'» (Dahlén, 2008:75)

Med billeg trykkteknologi og større opplag, og med arbeidarar med interesse for sport og pengar å bruka, opna altså marknaden seg for sport i pressa. Eit anna teknologisk gjennombrøt spelte også ei viktig rolle for inkluderinga av sportsresultat i dagspressa: Telegrafan. Denne bidrog til etableringa av nyhendebyrå som American Associated Press og Reuters, som igjen selde nyhenderapportar til avisene. Rapportar om sportsresultat blei her i aukande grad inkludert, og skildringar av kampar og resultat langt unna kunne dermed nå ein lokal marknad på mykje kortare tid enn før (Rowe, 2004:40).

Radioen, «den trådlause telefon», blei etter 1. verdskrigen kommersialisert på same måte som pressa, etter kvart som apparata blei gradvis meir populære og billegare. Annonsørar kom med pengar, tiltrekte av den aukande mengda lyttarar, på same måte som dei hadde vore av høge opplag i dagspressa. Sjølv dagspressa kunne ikkje konkurrera med live-kommentering av sportshendingar, der interesserte lyttarar kunne følgja med på fotballkampar eller boksekampar medan kampane heldt på. Sidan ting skjedde i raskt tempo, måtte kommentatorane bruka eit meir «umiddelbart» og folkelig språk. Her kunne ein ikkje førebu alt som blei sagt. Sportsendingar på radio blei så særst populært spesielt blant arbeidarklassa, kanskje grunna den folkelige stilen. Den 2. juli 1921, under ein tittelkamp i boksinga si tungvektsklasse mellom amerikanaren Jack Dempsey og franskmannen George Carpentier, kom det Peter Dahlén kallar «Radiosportens og hela radiomediets Big Bang» (2008:182). Dekninga av denne kampen samla rundt 300 000 radiolyttarar, noko som var det høgste talet til då. Utanfor bygget til New York Times møtte kring 100 000 menneske opp for å høyra kampen frå høgtalarar montert på fasaden (Dahlén, 2008:185). Etter den store merksemda kampen skapte skaut talet sendestasjonar fart (frå ein enkelt i 1921, til 556 i 1923⁶) og salet av radioapparat vart mangedobla. Med fjernsynet sitt inntog hadde ein, på same måte som med radioen, den fordel at ein kunne senda *live* til mange. Denne kvaliteten var, slik Greg Siegel påpeiker, svært viktig:

Perhaps the most celebrated [...] of television's inherent properties is its capacity to broadcast «live» to depict (distant) events at the very instant of their occurrence, that is, as they occur, as they are occurring. More than any other feature [...] this claim of liveness, together with its correlatives, «immediacy» and «presence», constitutes the medium's stock in trade, its mark of distinction (Siegel, 2002:67).

⁶ Dahlén, 2008:s184 ref i Lewis, 1993:162 ref i Hilmes 1997:52

Denne nye forma for massekommunikasjon passa perfekt til sportssjangeren: Levande bilete og den kommenteringa ein var kjend med frå radioen, gav sportssendingar ein ny dimensjon og er som vi veit ekstremt populært den dag i dag. Med tida betra teknologien seg her, først med fargefjernsyn og så vidare med betring av kvaliteten på lyd og bilete. På same måte som for radioen og den trykte pressa, bidrog sportsrapportering til auka popularitet for fjernsynet. Dahlén (2008:218) skriv at TV-sporten har vore tidleg ute med å nytta tekniske løysingar som til dømes reprisar og *slow-motion*. Han viser også korleis sportskommentatorane på same måte som på radio opna for meir improvisert språkbruk på TV generelt, og trekk dessutan fram det sosiale aspektet, at sportshendingane verka samlande på folk. Eksempelvis kan ein hevda at dekninga av store sportshendingar som OL eller VM er sentral for skapinga og vidareføringa av ein nasjonal identitet.

TV-sport som sjanger

TV-sporten som sjanger er robust og har i dag ein etablert stil som dei fleste kjenner igjen. Det kan seiast at ein sjanger blir definert som ein avtale mellom produsent og publikum om kva teksten skal handla om (Dahlén, 2008:218). Når grunnlaget for sendinga er ein regelbunden idrett, med faste rammer i forhold til både tid og rom⁷, var det tidlegare vanskelig å gjera ei *live* sportssending på ein annan måte enn å skildra korleis spelet går føre seg. Ein hadde også avgrensingar opp mot redigering og bruk av fleire kamera.

Til dømes vil filming av populære idrettar som fotball, med mål på kvar side, fylgja det som Bordwell og Thompson i *Film Art: An introduction* (2004) kallar *continuity editing*, altså ein filming som er designa for å gje ein «smooth flow from shot to shot» (2004: 310). Det vil i praksis seia at klippinga vil bera preg av at mest tid blir gjeve til dei bileta som inneheld mange detaljar, gjerne sett frå lang avstand, og at nærbileta får mindre skjermtid. Om ein tar dekninga av fotballkampar som døme, ser ein nettopp at det er avstandsbileta som dominerar, då desse gjev publikum oversikt over det som skjer. Zooming og nærbilete av spelarane blir derimot teke i bruk når det skjer noko som er av særskilt interesse, for å gje publikum eit spenn av detaljar som er viktige på ulik måte. I norske media gjekk det ein debatt om kameraføringa under fotball-VM i Tyskland i 2006 og

⁷ Tid og rom: Altså kor lenge kampen varar og storleiken på til dømes fotballbana

under fotball-VM i Sør Afrika i 2010. Under VM i Tyskland vert mellom anna Øivind Alsaker sitert på aftenposten.no som misfornøgd og overraska:

Jeg trodde vi skulle få tidenes fotballbilder. Men det vi får er ikke i noe som helst tråd med forventningene, og hva som ble lovet. Jeg vil kalle det en simpel produksjon der det mangler helt grunnleggende ting på blant annet grafikk. Vi får lagoppstillingene, men det er det. Formasjon og offsidelinjer er helt borte, noe jeg trodde var selvskreivet i et fotball-VM i Tyskland i 2006. Det får meg til å lure, og jeg spør meg selv om det er et forsøk på å vende fokus mot selve spillet. Men det er for tilfeldig. Dette er på nivå med det man fikk 10-15 år tilbake.(Sætren, 2006)⁸

Om dekninga av fotball-VM i Sør-Afrika seier Alsaker derimot fylgjande, i ein artikkel på dagbladet.no: «Reprisene er fantastiske, og offside-avklaringene vil jeg også trekke fram som suverene. I tillegg er utsnittet riktigere, i forhold til 2006, da vi så kampene altfor langt unna. Denne gangen er det mye bedre». Han trekkjer også fram korleis høg-oppløselig «ultra slow-motion» (Burheim, 2010)⁹ gjev sjåarane noko ekstra, til tross for at produsentane kanskje held nærbilete litt for lenge i nokre situasjonar. Det er tydelig at med såpass høge forventningar er det ein hårfin balanse mellom å gje for mykje eller for lite av anten den eine typen bilete eller den andre, men eg vil ikkje her gå nærare innpå om dei vala som blei gjort i desse sendingane var rette eller feile i høve til publikum, då dette det er noko ei publikumsundersøking heller ville kunne svara på.

Det ligg altså nøye planlegging bak kameraføringa og bilderedigeringa i dekninga av sportshendingar. Til dømes nyttar mange produsentar, spesielt i dekninga av lagidrett, det som Bordwell og Thompson kallar «Spatial Continuity: the 180° System», som «ensures that relative positions in the frame remains consistent» (s310-311). Det vil seia at dei kameraa som nyttast gjev sjåaren eit fast referansepunkt i forhold til kva retning spelet går, då det å plutselig syne bilete frå andre sida av fotballbana vil få det til å sjå ut som om spelarane spring feil vei. Slike ukonsistente bilete kan lett føra til forvirring. Om nokon skulle finna på å bryta med prinsippet om *continuity editing*, vil det altså vera vanskelig for sjåaren å få med seg interessante og relevante detaljar i ein kamp.

⁸ <http://fotball.aftenposten.no/vm/article58494.ece?act=readDebate&id=5716> (sist vitja 30.08 2011)

⁹ http://www.dagbladet.no/2010/06/22/sport/vm_i_sor-afrika/fotball/tv-fotball/12245273/ (sist vitja 30.08.2011)

Sidan det slik sett er relativt få høve for variasjon når det kjemt til sjølve kameraføringa, har mykje av innovasjonen innan syning av sport på TV skjedd utanom sjølve kampbiletet, til dømes ved at grafikk har blitt lagt over biletet av spelarane. Dahlén skriv at

[f]ör publiken är genrer ett slags varudeklarationer som skapar vissa förväntningshorisonter, som informerar om vad det är för produkt man har att göra med och om den kan tänkas vara av intresse eller inte. Genrer utgör alltså ett system av estetiska regler och publika förväntningar och det är sättet att kombinera traditionella genrelement med ovanliga och nyskapande berättargrepp som skapar dynamikk i berättelsen och utvecklar genrern (Dahlén, 2008: 219).

Med dei siste års inntog av digital teknologi i syning av sport på TV, er høva for nyskaping i denne sjangeren blitt store, og TV-sporten ligg ofte i forkant når ny teknologi skal nyttast. Men det er altså eit viktig poeng at dei teknologiske nyvinningane ikkje ekskluderar den vante forma, men kombinerast med det allereie etablerte. Som Dahlén påpeikar kan TV-sporten slik halda seg moderne ved å gjera nye ting, og samtidig ha den forma som publikum kjenner. Det Alsaker nemner i intervju, som grafikk av typen offside-liner og formasjon, føyer seg inn i rekkja av verkemiddel som kan bidra til å betra flyten av informasjon til publikum i sjølve TV-sendinga, og er gode døme på at det som ein gong var å rekne som teknologiske nyvinningar no inngår som nærmast obligatoriske element i syninga av sport på TV.

Digital TV og fleire kanalar

Med digital TV ser ein også høve for at ein kan nytta dediserte kanalar til å visa enkeltidrettar, grunna mindre avgrensing av sendeflate. Fotball er ein av dei sportane som grunna sin popularitet og dermed økonomi, kan ha dette. Her har vi nasjonale døme i TV2 sin kanalpakke. Det har også ført til at store og populære klubbar internasjonalt har starta egne sendingar av ulikt klubbrelatert slag. Her har vi Manchester United i spissen med sin eigen kanal MUTV. Her kan dei senda både juniorkampar, ha egne eksklusive intervju og promotera seg sjølve gjennom konkurransar og sal av klubbeffektar.¹⁰ Det å ha tilgang på

¹⁰ Dahlén 2008:264

fleire kanalar gjev også andre fortrinn. I følgje ein artikkel på dagbladet.no¹¹ har til dømes Viasat ved Champions League finalen mellom Manchester United og Barcelona 28. mai 2011 varsla at dei vil nytta heile fem kanalar for å dekkja kampen. Viasat 4 vil visa hovudkampen på tradisjonell måte, Viasat 3D viser den i 3D for dei med apparat som støttar dette, Viasat Sport HD viser den i høg oppløysing medan Viasat Sport Fotball vil senda den tidlegare nemnde MUTV. Mest interessant er kanskje at dei på Viasat Sport vil leggja ut ein *ambient feed*, noko som rett og slett er ei direkteoverføring av bileta dei får frå Wembley, utan kommentatorar eller reklameavbrot, frå lenge før avspark. I tillegg kan ein sjå sendinga på deira web-tv: Viaplay.no.

Ny teknologi og ny teknologibruk

I dag er det desse store turneringane, og populære hendingar med store ressursar som ser ut til å vera flinke til å nytta andre medium som supplement til det som skjer under TV-sendinga av kampen eller løpet eller konkurransen. Tour de France har med sine lange sendingar over ei lang tid større opning for å gje tilleggsinformasjon til publikum. TV2 har her i Noreg retten til å senda løpet, og brukar sannsynlegvis store ressursar på sendingane. I tillegg til å senda Tour de France på fjernsyn, sender dei live på TV2 Sumo og har dedikerte sider på TV2sporten.no. På sumo.tv2blogg.no¹², i ei sak om innføringa av ny teknologi på deira nett-TV, skriv dei at «Under Tour de France knytter vi resultatdata, grafikk, tekstoppdateringer og interaktivitet sammen med den tradisjonelle TV-sendingen. Innholdet vil vises både i tilknytning til videoen og over selve videoen som såkalte overlays». På nettsidene deira kan ein også søkja blant ryttarar, namn på lag og på deltakarnummer. Ved hjelp av *sanntidsdata* frå arrangøren gjev det TV2 høve til å posisjonera både kvar syklistane er og kva stillinga er undervegs. Dei nyttar og tekstoppdatering og ulike illustrerande videoar for til dømes kvar etappe.

Andre nettstader, i tillegg til TV2, nyttar òg slike informasjonsstraumar i dekninga av fotball, sjølv utan at dei har rett på bilde eller lyd frå dei ulike kampene. VG.no¹³ og andre nettaviser har slike «kampsenter» der ein kan få informasjon frå sportshendingar i sanntid. Som ein ser av figur 1, har dei her integrasjon med facebook som chat-teneste, og

¹¹http://www.dagbladet.no/2011/05/26/sport/champions_league/fotball/manchester_united/barcelona/16678017/ (sist vitja 28. mai 2011)

¹²<http://sumo.tv2blogg.no/article918209.ece> (sist vitja 28. mai 2011)

¹³<http://vglive.no/#match=10003491> (sist vitja 28. mai. 2011) figur 1.

tekstoppdatering rundt kamputviklinga, stilling, lyd når mål blir skåra og lett tilgang på tabellar og anna informasjon.

figur 1: skjermdump vglive.no, vitja 28.05.2011



Slike informasjonssenter bidreg då til ein interaktiv måte for brukarane å få informasjon om det som skjer, og legg spesielt godt til rette for at ein ser innom sida innimellom for å sjå siste utvikling frå både heimen, på farten, og på kontoret. Slik TV2 har med sin nett-TV, Sumo, også introdusert ein knapp på sendinga si, då « [...] vi har lært at flere av TV 2 Sumos Tour de France-seere gjerne sitter på kontoret for å følge sykkeleventyret, har vi laget en egen jobbversjon med "panikk-knapp" for de som frykter at sjefen kommer.» Om ein trykker på denne panikk-knappen vil ein raskt hoppa til ei tørr nyhendesak med tittelen «Nye forskrifter trer i kraft 1. juli 2009» på heimesidene til Norsk Bilbransjeforbund¹⁴.

¹⁴ <http://webtv.tv2.no/multimedia/webtv/sl/tourdefrance/bossproof.html> (sist vitja 28. mai 2011)

Dahlén skriv om denne typen konvergens i *Sport och medier: En introduktion at internett* har hatt mykje å seia.

[det har] möjliggjort saväl nya former av konvergens (samansmälting) mellan olika medier och kommunikationsteknologier, som synergieffekter via samarbete mellan olika affärs- och industriintressen. På Internett kan man läsa förbundens och idrottsklubbarnas hemsidor, dagspressens oavbrutet uppdaterande sportssidor och diverse nätsportsmagasin. man kan också få sekunds snabb uppdaterad information via resultatservice till mobiltelefonen. Via Internett kan man ladda ner rörliga bilder och även radiosändingar. (s257:2008)

Desse nye informasjons - og kommunikasjonskanalane smeltar i hop og skapar nye former for mediasport. Det opnar også for at andre aktørar kan vera med på skildring av sport og samling av fans. Mobiltelefonen, spesielt med måten ein kan senda inn spørsmål til studio med SMS, eller stemningsbilete per MMS (som dei legg opp til i Tour de France på TV2) eller delta på avstemmingar som går på banens beste eller likande, er blitt veldig vanleg i mange typar sportssendingar. Twitter nyttast også i studio for å henta inn sjåarar sine synspunkt, ein type raskt tilgjengelig «fem på gata», om ein vil.

Annan datateknologi, som digital animasjon, kopla med GPS-basert teknologi, er dei siste åra forsøkt innført til bruk i den norske Tippeligaen i fotball. Selskapet XZY¹⁵ har i samarbeid med mellom anna Rosenborg Ballklubb utvikla eit system der ei brikke plassert på fotballspelarane under ein kamp sender data om plassering, hastigheit, talet på steg og så bortetter, til sensorar på sidelinja. Denne informasjonen nyttar programmet til å både samla data om enkeltspelarar si rørsle og til å kunne laga ein 3D- animasjon som interesserte også kan sjå. I ei sak om innføringa av denne teknologien, kalla «ZXY klar til kamp» på RBK sine heimesider¹⁶ seier direktøren i firmaet, Rolf Olstad, at «Ved å laste ned en web-applikasjon kan nettbrukere spille av kampsituasjoner mens kampen ennå pågår» og vidare at «Brukeren blir varslet med en "pling", og kan laste ned situasjonen automatisk. I tillegg får han eller hun tilgang til en statistikkside med løpslengder og lignende, som oppdateres fortløpende.» Dette vil i praksis seia at ein kan gå inn i ein interessant situasjon, anten det er offside, målsjanse eller liknande, og sjå denne i ein 3D

¹⁵ www.ZXY.no (sist vitja 29. mai 2011)

¹⁶ <http://www.rbk.no/incoming/article130231.ece> (sist vitja 29. mai 2011)

simulert versjon basert på data. Ein kan også styra kamera sjølv, og kanskje plukke opp ting som den ordinære sendinga, med sine faste kamera, ikkje klarte å fanga opp. Etter ein del søking, ser det ikkje ut som om dette systemet er i noko særleg bruk ut over intern analyse i Rosenborg enno, (der dei til dømes legg ut kven det var som sprang lengst i løpet av ein kamp), men tanken bak viser kva høve som ligg i bruk av slik teknologi, sjølv om han er litt uslepen framleis.

Bruk av statistikk er tydeligvis eit viktig verktøy når ressurssterke klubbar og idrettar skal analysere sine spelarar og utøvarar. *Fotball Manager 2011* (Sports Interactive, 2010), er eit managerspel der du utan å direkte styra spelarane, freistar å styra din valde klubb mot siger ved hjelp av smarte spelarkjøp og sal, taktikk og formasjonsval og så bortetter. Denne spelserien har samla opp ei stor database over ekte fotballspelarar verda over, noko som faktisk har fanga interessa til verkelige fotballklubbar. Everton har til dømes inngått sponsoravtale med utviklaren av spelet, mot at dei får nytta fritt datamaterialet til spelutviklarane som grunnlag for spelarkjøp¹⁷. Ei anna populær og offisiell teneste ved Premier League i England, er *Fantasy Premier League*¹⁸. Denne tenesta let brukarar velja sitt favorittlag basert på ekte spelarar i Premier League. Alt etter kor godt enkeltspelarane gjer det på sine lag, får fantasilaget ein poengscore. Med premiar til dei beste «spelarane» gjer dette Premier League potensielt endå meir interessant for dei som også spelar på fantasiligaen, då dei ikkje berre er interesserte i resultat for ein klubb dei er fan av, men bryr seg om ei rekke enkeltspelarar spreidd over fleire lag.

Med internett kan ein hevda, som Brian Stoddart i «Convergence: Sport on the Superhighway», artikkelen på trykk i *Critical Reading: Sport, Culture and the Media* (Rowe, David. 2004: s331-332) at det fører til at brukarane byrjar å få meir makt.

[there exists] a subculture of sports fans using the new communications forms to gain more information and foster interaction among themselves to raise their knowledge base about sport or sports. This might be seen as a postmodern version of spectatorship and fan affiliation. In that sense, the Net offers a curious form of resistance to the mediated forms of information and attitudes fed to fans by mainline information sources. Given that fans themselves can feed the Net, they are taking control of the sports form and of the

¹⁷ <http://fotball.aftenposten.no/england/article122771.ece> (sist vitja 29. mai 2011)

¹⁸ <http://fantasy.premierleague.com> (sist vitja 29. mai 2011)

opportunity to bypass or supplant the major sources of supply to which they have been tied for generations.

Om ein samanliknar med tida før internett, ser ein at kjeldene til informasjon i hovudsak kom frå etablerte system, som radio, tv og den trykte pressa. No er det i mykje større grad ei samansmelting, som Dahlén nemner. Brukarane har auka høve til å både skapa nytt, og å påverka gamle medier og medium. Dette skjer gjennom sosiale medier som twitter og facebook, og ulike dediserte forum. Det skjer også gjennom nemnde fenomen som fantasy-league i fotball.

Vi ser altså korleis TV-sport nyttar teknologi på mange forskjellige måtar, og korleis dette har vore ei drivkraft gjennom historia. Digital teknologi er no ein del av denne utviklinga saman med brukarane si meir aktive rolle som publikum. Vi har også sett kor forskjellig TV-sport kan vere, og kor mange forskjellige måtar ein kan finne informasjon.

I ytterkanten av det som ein kan kalle sport, skal vi no sjå nærmare på fenomenet digital eller elektronisk sport.

3. Framveksten av digital sport

Eit nytt omgrep

Med så mange ulike idrettar og konkurranseformer som blir dekkja av TV-mediet, og min «inkludering» av grensetilfelle som biljard og sjakk er kanskje ikkje vegen så lang til å kunne førestilla seg ei dekking av ein konkurranse mellom spelarar av eit digitalt spel. Eg vil i dette kapittelet freista å skildra dette fenomenet både i eit historisk perspektiv, som eg gjorde med TV-sport, og med tanke på å gjera greie for korleis dette ser ut i praksis i dag. Dette vil vere fruktbart når ein seinare skal trekkje linene saman igjen. Det ser ut til at det er den meir ukjende digitale sporten som har unike eigenskapar knytt til digital teknologi, og eg vil nytte meir tid på dette enn på TV-sport.

E-sport har blitt den mest brukte termen for det som også vert kalla «competitive gaming», «digital sport», «datasport» eller «cyber sports». Det dei konkurrerer i er ulike typar dataspel. Eg vil her nytta nemninga «digital sport». Ein unngår då litt av det Kalle Danielsson innleier med i sin artikkel «E-sport: rörelse utan rörelse»¹⁹, der han mellom anna skisserer utfordringane namnet elektronisk sport (e-sport) gjev ved å skildra mistydingane som kan dukka opp. «[Handlar det om] vem som snabbast kan löda ihop ett kretskort? Eller [...] om robotar som tävlar om vem som har den starkaste gripklon eller de kraftfullaste larvfötterna?». Ved å ta i bruk omgrepet «digital sport» unngår ein mistydingar av den typen Danielsson skildrar, samstundes som omgrepet er presist, men også generelt nok til å famna alle dei ulike speltypane som har dataskjermen som sin primære arena. E-sport er sport der konkurransetypen er digitale spel, altså digital sport.

Dei mest etablerte spelarane vert kalla «pro gamers» eller «cyber athletes». Andre igjen identifiserer seg som «gamers», «players» eller på norsk: spelarar. Dei er amatørar som også kan delta i tevlingar, men blir nok heller definert som dataspelinteresserte. Digitale spel har som ein kanskje har merka, auka i popularitet dei siste åra med ein industri i vekst²⁰. Til dømes har fleirspelarssystemet til Microsoft sin konsoll, Xbox 360, Xbox Live er i følgje Microsoft oppe i 20 millionar brukarar kvar dag, og i løpet av si åtte års historie

¹⁹ <http://www.idrottsforum.org/articles/danielsson/danielsson051214.html> (sist vitja 29.06.2011)

²⁰ <http://www.reuters.com/article/2008/06/18/us-videogames-idUSN1840038320080618?pageNumber=1&virtualBrandChannel=0> (sist vitja 29.06.2011)

har spelarar spelt meir enn 4 milliardar timar online²¹. Den PC-baserte tenesten Steam, har også veldig høge tal med over seks millionar pålogga brukarar kvar dag.²² Og med så mange spelarar ser ein også at der er nokre som er flinkare enn andre, og har kanskje eit behov blant desse for å prøva seg mot andre som er gode.

Den digitale sporten

Digitale spel som sport er til tross for stor popularitet som underhaldning ein framand tanke for mange og dei fleste vil nok heller kopla slike spel med ei førestilling om leik, enn med sport. Det er lett å trekkja parallellar til brettspel som sosial underhaldning. Det er vel slik at ein i større grad vil plassera digitale spel saman med brettspel, leik eller andre meir uformelle og uorganiserte former for underhaldning, heller enn å rekna dei blant TV-sportane. Mange TV-sportar har ei lang mediehistorie, og er nær sagt uskiljelege frå mediehendinga. Det som eksempelvis gjer fotball populært, spring ikkje så mykje ut av konkret røynsle med fotball blant publikum, då det heilt klart er mogleg for fotballfans å ikkje ha spelt fotball. Fotball er tydeligvis populært grunna av eit underhaldningsnivå som mange har glede av. No er fotball sjølvsagt veldig populært blant barn og unge på amatørnivå, likevel kan ein ikkje undervurdera måten media har vore med på å byggja opp sporten. Formel 1 er eit endå klarare eksempel, då det er dei aller færraste som kjører formel 1- bil på amatørnivå, men sporten er veldig populær blant publikum. Ein ser neppe på formel 1 eller skihopp mest som leik heller!

Sportshendingar er også meir enn berre idrett. Dei store turneringane og hendingane som dei Olympiske leikar, fotball VM, SuperBowl og så bortetter har mykje meir ved seg enn idretten. Dette er spektakulære folkefestar som ein kan påstå er populære ikkje berre grunna det som skjer på arenaen, men vel så mykje grunna det som skjer rundt. Likevel, ein må ikkje gløyma det enorme spennet av idrettar som publikum interesserer seg for og som TV-kanalar sender. Curling, skyting, segling, golf, rally og så bortetter er alle særskilte. I dette spennet finn ein også sportar som er nærmare digital sport.

²¹ <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2381862,00.asp> (sist vitja 29.06.2011)

²² <http://store.steampowered.com/news/4502/> (sist vitja 29.06.2010)

Brettspelet og sporten sjakk

Eit meir nærliggande døme, som også folk i miljøet rundt digital sport nyttar, er at særskild strategispel liknar på sjakk. Ei interessant utvikling dei seinare åra i Noreg har vore auken av sjakkstoff i media som følgje av suksessen til Magnus Carlsen, som no er rangert som verdas beste sjakkspelar²³. Ein kan trekkja ein del interessante parallellar frå korleis norsk media og idrettsforbundet stiller seg til sjakk, til synet på digital sport. I ein sak om «sjakkgeniet Magnus Carlsen» publisert i Sportsmagasinet i Dagbladet 19. september 2008²⁴ kalla «Er dette idrett?» lurar journalist Eivind Skjervum på korleis ein skal forhalda seg til sjakkprestasjonane til Carlsen og freistar å finna ut om sjakk er ein idrett:

Dette er første gang Sportsmagasinet skriver om sjakk i vår over tre år lange levetid. Dagbladet skriver om Magnus Carlens sjakkprestasjoner på nyhetssidene, mens vår faste sjakkspalte er plassert på kultursidene. Aftenposten skriver om Magnus i sportsseksjonen. «Hvem har rett? Kva i alle dager er sjakk for noe? Er det et spill? En lek? Eller er det rett og slett idrett?

Utan at ein her skal gå så mykje inn på sjølve omgrepsdefinisjonen meir enn det som blir nemnt opp mot digital sport og i førre kapitelet om TV-sport, så er det verd å merkja seg korleis media har problem når etablerte oppfatningar av kva som er sport og idrett blir utfordra. Det kan verka som om dette er ei vanesak, og suksessen til Magnus Carlsen kan ha fungert som ein katalysator til å kategorisera sjakk som ein sport på linje med anna sportsjournalistikk, sidan stilen til sakene som omhandlar sjakkturneringar og kampar uansett er den same som er brukt i sportssaker elles. At sportsjournalistar dekkjer desse konkurransane og turneringane er meir naturleg enn at dei blir dekte som nyhendesaker. Ein ser no også at dei norske nyhendenettstadane, mellom anna nrk.no, vg.no, aftenposten.no og tv2sporten.no, alle omtalar sjakk på sine sportsseksjonar²⁵.

I artikkelen svarar Carlsen positivt på spørsmålet om han er ein idrettsutøvar og meiner at sjakk har mange av dei viktigaste aspekta til idrett: «Langsiktig trening av spesielle ferdigheter, psykisk styrke, nitidige forberedelser før konkurranser, konsentrert innsats,

²³ <http://ratings.fide.com/card.phtml?event=1503014> (sist vitja 30.08.2011)

²⁴ publisert på nytt 09.10.2009 i Dagbladets nettutgåve to dagar etter at sjakk blei plassert på sportssidene i avisa.

http://www.dagbladet.no/2009/10/09/sport/sjakk/magnus_carlsen/lars_monsen/johan_kaggestad/8502980/ (vitja 25.03.2011 kl 16:35)

²⁵ Sidene er vitja 30.08.2011

kamp mann mot mann og viktigheten av å være best når det gjelder. Samtidig er det ikke samme behov for utholdenhet eller styrke som i fysiske idretter». På tilsvarende spørsmål svarar Jonas Alsaker Vikan, tidlegare profesjonell spelar av *Counter-Strike*²⁶, dette i eit intervju av han i Klassekampen: «E-sport er ikkje idrett, i den forstand at det er noko som fordrar fysisk aktivitet av mange på eit høgt nivå, men eg kallar det sport fordi spela følgjer reglar og krev trening, disiplin og ein gjennomtenkt konkurransestrategi som ikkje står attende for krava innan toppidrett» (Guri Kulås, 21. april 2007²⁷). Begge meiner at dei ferdigheitene som sjakk og digital sport krev, ikkje er langt unna det andre toppidrettsutøvarar må vera flinke til. Kanskje vil det koma ein tilsvarende debatt i framtida rundt digital sport i norske media om ein utøvar får enorm suksess i utlandet? I ei samanlikning av sjakk og anna digital sport vil ein i tillegg sjå at digital sport krev presisjon og snøggleik ved bruk av mus og tastatur og finmotorikk som ikkje sjakk har behov for (utanom ein viss grad i lynsjakk). I ein diskusjon rundt digital sport og koplinga til idrett vil den fysiske kompetansen til dei digitale sportsutøvarane vera eit argument som ein kan bruka.

Det er vanskelig å sjå den same mediesamanhengen mellom digitale spel og digital sport. Eit spel blir sett på som direkte underholdande for den som spelar spelet, ikkje nødvendigvis den som ser på ein som spelar spelet. At mange har vanskar med å sjå for seg populariteten, og kanskje til og med eksistensen, av digitale spel som sport med publikum, kan sannsynlegvis setjast i samband med det synet dei fleste har av digitale spel som leik eller underhaldning. Profesjonaliseringa av spelarar, store turneringar og publikumsinteressa er i stor grad eit undergrunnsfenomen for dei som ikkje aktivt søker denne typen underhaldning. Den enorme populariteten til ulike TV-sportar til samanlikning, legg ein uansett merke til, sidan ulike medium er fulle av stoff om idrettskjendisar, store hendingar og så bortetter. Men der dei tradisjonelle media i vesten ikkje ser ut til å ha noko særleg rom for digital sport, er det stikk motsett i Sør-Korea der digital sport er eit mainstream-fenomen.

²⁶ Valve Software, 2001

²⁷ <http://www.klassekampen.no/45254/article/item/null/serioese-spel-og-e-sport> (vitja 25.03.2011, kl. 19.08)

Digital sport i Sør-Korea og kringkasting på amatørnivå.

Det mest etablerte dømet på digital sport finn vi i Sør-Korea. Her i Noreg kjenner vi til Sør-Korea si rolle mellom anna gjennom den nemnde dokumentarfilmen «Alias: Slayer» (Angeltvedt, 2001) som har gått på TV og no ligg ute på Youtube²⁸. 16 år gamle Fredrik Østervold vann sensasjonelt 10 000 dollar, og er fram til og med i dag ein av berre to ikkje-koreanarar som har vunne ei stor turnering i landet. Spelet han konkurrerte i var *StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998), det mest populære spelet i landet, med over 4,5 millionar selde einingar²⁹ berre der, og over 11 millionar selde einingar verda over³⁰.

StarCraft, gjeve ut til PC, er eit sanntids -strategispel i ein science fiction setting, der spelaren samlar ressursar og byggjer bygningar som kan produsera militære einingar. Spelaren nyttar så desse til å freista å utsletta motstandaren sine einingar og bygningar. Sjølve spelet blei lansert både med ein solid einspelardel og ein relativt enkel fleirspelardel. Det er likevel i fleirspelardelen at suksessen til spelet har vist seg å liggja, spesielt i Korea, der unge møtast i internettkaféar for å spela mot kvarandre. Her eksisterer òg ein industri der fleire TV-kanalar syner kampar mellom profesjonelle *StarCraft*-spelarar, og der sponsorar er tungt inne med å finansiera både spelarane og turneringar. I 2004 møtte over 100 000 tilskodarar opp på arenaen der SKY ProLeague heldt sin turneringsfinale, noko som var rekordhøgt. I tillegg blei den same tevlinga vist på OnGameNet, ein av to kabel-TV kanalar dedikert til «gaming»³¹. OnGameNet var dessutan også arrangør av turneringa. Det er visse vanskar med å finna solide kjelder til denne informasjonen, på grunn av språkbarrieren, men nyhendeartiklar om digital sport, nettstadar drivne av fans og Wikipedia stadfestar i alle fall dei generelle tendensane rundt populariteten til digital sport i Asia, og i Sør-Korea spesielt.

I åra etter at «Slayer» vann denne turneringa i 2000 har det vore ei auka profesjonalisering i Sør-Korea, noko ein kan sjå både på premiepottane, på produksjonskvaliteten i programma, arenaene dei finn stad i og teknologien som blir nytta. Sjølv om det kan verka som om populariteten til *StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998) i Sør-Korea nådde eit mettingspunkt i midten av det førre tiåret, som rekorden i talet tilskodarar i 2004

²⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=IGcUxcYz3ng> (sist vitja 30.08.2011)

²⁹ http://www.usatoday.com/tech/gaming/2007-05-21-starcraft2-peek_N.htm

³⁰ <http://www.next-gen.biz/news/blizzard-confirms-one-frontline-release-09>

³¹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Ongamenet>

syner, har det heldt seg ekstremt populært og velfinansiert. Dette klippet frå OnGameNet Starleague (OSL), ein av dei mest prestisjetunge og lengst gåande turneringane i Sør-Korea, er henta frå 2010 og syner introduksjonen av dei to finalistane EffOrt og Flash rett før finalen 22. mai 2010³²: <http://www.youtube.com/watch?v=0aw-42JO3qk>. Som ein kan sjå så er det fortsatt godt med både pengar og interesse, noko som mellom anna produktplasseringa av sponsoren Korean Air er eit godt døme på. I 2010 kom også oppfølgjaren til *StarCraft: Starcraft II: Wings of Liberty* (Blizzard entertainment) ut, noko som har ført til at mange «progamers» har gått over frå den gamle versjonen til den nye, og nye turneringar har dukka opp. Denne oppfølgjaren har også gjeve ein vekst i internasjonal interesse rundt e-sport, i alle fall blant spelarar sjølve, og med eit relativt stort tal turneringar.

Slik vi kjenner det frå dei store TV-sportane, er ramma rundt sjølve kampen viktig, med mellom anna førehandsanalysar, statistikk og intervju av spelarane når ein vinnar er kåra. I andre store turneringar innan digital sport, som den verdsomspennande World Cyber Games³³, kan ein til dømes finna seremoniar som liknar mykje på idrettsarrangement. Her har ein medaljestatistikk, tredelt sigerspodium, gull, sølv og bronsemedaljar og nasjonsbasert konkurranse, - ikkje ulikt dei olympiske leikar.

For å gje eit kort innblikk i korleis til dømes «StarCraft» skildrast gjennom ei slik sending, kan denne (<http://day9tv.blip.tv/file/4444676/>) videoen frå finalen i Dreamhack Steelseries Tournament i Sverige 27.11.2010, gje ein god peikepinn. Spelarane sit i lydette båsar, publikum følgjer med via storskjerm på kva som skjer på skjermen, ein «kameramann» styrer biletet og freistar å visa det som skjer av interesse med musepeikaren medan kommentatorar delar sine meiningar om kva som skjer. Skjermbiletet har også ofte tilleggsgrafikk som viser resultat, namn, reklame og andleta til spelarane når situasjonar i spelet gjer dette interessant. Andre spel som også er utbreitt innan digital sport, men kanskje ikkje like profesjonaliserte som StarCraft i Sør-Korea, nyttar også kommentatorar som skildrar det som skjer i kampen. Kjente grep som vi finn i sportssjangeren finn vi også her, mellom anna datagrafikk som syner stillinga og anna viktig informasjon. *Counter-Strike* (Valve corporation, 1999), ein såkalla FPS eller førstepersons- skytespel,

³² http://wiki.teamliquid.net/starcraft/Korean_Air_Starleague_2010

³³ www.wcg.com (sist vitja 30.08.2011)

er eit av dei mest populære spela innan digital sport. Doug Lombardi, som arbeider i Valve, skildrar Counter-Strike slik: «For the past 12 years, it has continued to be one of the most-played games in the world, headline competitive gaming tournaments and selling over 25 million units worldwide across the franchise»³⁴ og World Cyber Games, ei av dei mest omfangsrrike og lengstlevande turneringane for digital sport har hatt Counter-Strike turneringar sidan 2001³⁵ og har sin eigen stil i møte med publikum, noko dette videoklipppet illustrerer (<http://www.youtube.com/watch?v=-46JAIG5tiE>).

StarCraft II: Wings of Liberty

I strategispelsjangeren er det Blizzard Entertainment, skaparen av mellom anna *StarCraft*, som i hovudsak står for dei meste populære spela. Deira fokus på god infrastruktur og balanse i spela har nok mykje å seia for at *StarCraft* har blitt ein såpass stor suksess. Det er slik som i idrett, at eit av dei viktigaste elementa i ein fungerande idrett er at dei som konkurrerer, kan gjera dette på likt grunnlag. Teknologisk er det også mykje opp til spelskaparen å leggja til rette for at spelet kan bli nytta på ein effektiv måte i sportssendingar.

Ein ting er korleis skildringa av finalar i store turneringar ser ut, men ein stor del av grunnlaget for populariteten til digital sport, i alle fall her i vesten, kjem frå enkeltpersonar og nettsamfunn som på grunnlag av si eiga interesse lagar underhaldning for andre som er interesserte. Det at materialet det skal lagast underhaldning av, er digitalt, tyder at både deling og bruk av dette er relativt enkelt. For å laga «amatør»sendingar der ein skildrar ein kamp treng ein nemleg berre sjølve spelet, ei datamaskin, ein mikrofon, opptaksprogramvare og internett. Somme «streamar»³⁶ også live seg sjølv som spelar (populariteten til desse kjem an på ferdigheitsnivået, underhaldningsverdien og personligdomen til spelaren), andre nyttar denne reprisefunksjon til å gje analyser av strategi eller til å kommentera ein tidlegare spelt kamp.

Day[9] og HuskyStarcraft

Til dømes har veteranspelaren Sean Plott, eller Day[9] som han kallar seg, eit nesten dagleg live-show der han gjev andre spelarar tips og råd om spelet *Starcraft II: Wings of*

³⁴ <http://store.steampowered.com/app/1800> (sist vitja 28.08.2011)

³⁵ http://www.wcg.com/6th/history/games/games_official.asp (sist vitja 28.08.2011)

³⁶ «Live streaming» er kringkasting på internett i sanntid. Ikkje videoopptak.

Liberty. Med hans egne ord: «Starcraft II strategy and commentary on competitive matches from an 11-year veteran and top Diamond player»³⁷. Plott nyttar video og streaming-nettstader som www.youtube.com, www.ustream.com og blip.tv for å nå ut til sitt publikum og nyter stor respekt i StarCraft II-miljøet. «Day[9] Daily» sender live frå <http://day9tv.blip.tv> rundt fire gongar i veka og har i snitt rundt 10 000 sjåarar live og ofte opp mot det tidoble på dei arkiverte videoane på Youtube. I skrivande stund har han laga rundt 300 slike timeslange «show»³⁸. Eit av desse programma, «Day[9] Daily #100»³⁹, eit nesten to timar langt program, er omtala som: «Hear about my life of Starcraft, its downs and ups and everything in between» og er den mest populære. Sett av 1,7 millionar har denne videoen eit tema som illustrerer kvifor digital sport no synest å få sitt gjennombrot i vesten: At det går an å vera open rundt det å kjenna ei lidenskapelig glede over digitale spel og at ein kan og bør ta denne interessa på alvor. Denne personlege skildringa av livet med StarCraft avsluttast med eit ønske:

What do you want do with StarCraft 2? Do you want to become a professional player? Do you want to become a commentator? My life dream is for esports to be big in the west. I want it to be huge. So I would so dearly want to be the ambassador to esports. I want to be the person who you can show your mom to, and say: «Look at this guy! This guy isn't homeless! He didn't turn out horrifically awful, right? He played this game and it has brought him far in life. And listen to how he describes this game. That great feeling that he's able to talk about, that is what I feel.»⁴⁰

På sin måte har digital sport, og spesielt *StarCraft II* no det siste året heva seg over det ein kan kalla «konkurransenivået», der det kan verka som om det berre er resultat og turneringar som er interessante. No er det menneska og personlegdomane bak som får merksemd, og Sean Plott er ein som mange ser opp til og identifiserer seg med. Slik som denne kommentaren frå Youtube-brukaren «tinuvial123» illustrerer:

Dude! You are such a role model! I've watched a lot of your dailies and you are a huge inspiration! Really, I don't even know how [sic] express what I feel when I see this. It's like watching a good movie :) you all of a sudden find your self laughing and the next second tears are running down your cheeks. I've always preached about being a proud gamer! Man, I wish you'll come to

³⁷ <http://www.youtube.com/user/day9tv> (sist vitja 28.08.2011)

³⁸ <http://day9tv.blip.tv/posts?view=archive&nsfw=dc> (Sist vitja 06.05.2011)

³⁹ <http://youtu.be/NJztfSXXcPQ> (sist vitja 28.08.2011)

⁴⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=NJztfSXXcPQ#t=108m39s> (sist vitja 28.08.2011)

Dreamhack summer this year, if you do, I'll give you a nerd hug for being who you are -The true ambassador of E-Sports! <3

Sean «Day[9]» Plott er ein veteran, men med denne lanseringa av oppfølgjaren til StarCraft, *StarCraft II: Wings of Liberty* (Blizzard Entertainment, 2010), har også to andre Youtube- brukarar, HuskyStarcraft⁴¹ (Mike Lamond) og HDstarcraft⁴² (Alex Do), blitt særskilt populære. HuskyStarcraft har over 543 000 abonnentar⁴³, medan HDstarcraft har rundt 378 000, og dei har rundt 360 millionar videovisningar totalt. Desse to nyttar hovudsakleg den digitale reprisefunksjonen til entusiastisk å kommentera kampar som dei trur blir interessante å sjå, utan at dei sjølve veit resultatet på førehand. Med så mange som følgjar desse to har dei også fått partnerskap med Youtube, som vil seia at dei får litt av reklameinntektene til videoane sine, og kan leva av ei grei inntekt gjennom videoane dei lastar opp.

Ein viktig skilnad mellom den tradisjonelle tv-sporten og digital sport er at enkeltpersonar på amatørnivå kan laga sportsunderhaldning av digital sport og formidla dette. Sean Plott sitt analytiske liveshow og HuskyStarcraft og HDstarcraft sine meir entusiastiske sportskommenteringar på Youtube er gjort mogleg gjennom bruk av internett og gjennom tilgang på eit globalt publikum. Slik sett kan ein seia at nisjesportar, uavhengig av om det er digital sport eller ikkje, no kan finna eit relativt stort publikum ved hjelp av internett. Som Kjetil Jarl Halse og Helge Østbye peiker på i *Norsk kringkastingshistorie* så er det

[] et fåtall idretter som samler stor interesse, og kampen om sportsrettighetene har ført til en reduksjon i antallet tv-sendte idrettsgreiner. Fotball er den viktigste tv-idretten. I vintersesongen i Noreg er ski (nordiske greiner og skiskyting) populært, mens skøyter har blitt mindre populært siden 1960- og 1970-tallet. Håndball, særlig for kvinner, alpin skiidrett, friidrett og noen former for motorsport er også idrettsgreiner som tv-selskapene er opptatt av. TV2 har engasjert seg i basketball for å gjøre det til en publikumsidrett, men per sommeren 2002 ser dette ut til å ha vært ei mislykket satsing. Andre idretter vises nesten ikke i direkte overføringer, og bare sporadisk i nyhets- og magasinprogrammer. (2003:261)

⁴¹ <http://www.youtube.com/user/HuskyStarcraft> (sist vitja 28.08.2011)

⁴² <http://www.youtube.com/user/HDstarcraft> (sist vitja 28.08.2011)

⁴³ Om ein har ein youtube konto, kan ein abonnere på brukarar sine «kanalar» og få automatisk beskjed om den brukaren har gitt ut nye videoar. Ein treng ikkje abonnere for å få sjå videoen, men ein får altså lettare oversikt over når nytt materiale blir lagt ut.

Der TV-kanalar må gjera harde vurderingar på kva som er lønnsamt på ei avgrensa sendeflate treng ein ikkje dette når det gjeld digital sport. Det digitale formatet på materialet som nyttast til å laga sportsunderhaldning gjer logistikken mykje lettare enn om ein til dømes måtte fysisk dra til ein arena med eit kamera for å filma. Den digitale sporten har eit spenn av ulike produksjonsnivå. Ein har amatørnivået med enkeltpersonar på Youtube, som HuskyStarCraft og Sean «Day[9]» Plott, på den eine sida og den høge produksjonsverdien på ein del av sendingane av digital sport i Sør-Korea, som GSL, og andre store turneringar rundt om i verda, som World Cyber Games, på den andre sida.

Andre mindre idrettar her i Noreg som ikkje får noko dekning i media generelt, har også ein viss grad av dekning gjennom internett, anten det er resultatinformasjon, rangering eller vising av sjølve konkurransen på live-streaming eller videotenester som Youtube. Men å laga underhaldninga av dette på amatørnivå er som sagt logistisk meir krevjande, då ein må vera fysisk til stades der sjølve konkurransen finn stad, og det vil sannsynlegvis krevja meir av både filming, lydopptak og redigering for å gje sjåarar ein god oppleving. Å laga ei amatørsending av ein fotballkamp, eit skirenn, eller eit billøp vil ikkje gi like god produksjonsverdi som om ein TV-kanal gjer dette, men i «StarCraft II» kan ein amatørprodusert kamp gje ein nesten tilsvarande kjensle av kvalitet som ein som er produsert for Global Star League, Dreamhack eller Copenhagen Games. Om dette skuldast modningsnivået til «publikumssporten StarCraft», der det vil synleggjerast eit større skilje etter kvart som åra går, er ikkje godt å seia, men den viktigaste utjamnande faktoren vil ikkje koma til å endra seg med det første: Nemleg at alt skjer gjennom sjølve dataspelet og programvaren til *StarCraft II: Wings of Liberty* - Frå amatørsendingar til turneringsfinalar, er layouten så godt som lik og arenaen den same. Det dei store turneringane i digital sport skiljar seg mest ut ved, er å ha høgare produksjonsverdi⁴⁴ utanfor sjølve kampane. Dette kan vera at spelarane er lokalt til stades, at der er publikum, scene, intervju etter kampen, og at ein faktisk kan filma og visa sjølve spelaren. Sjølv sagt blir dette ei «betre» sportssending, men det ser ikkje ut til å påverka til dømes HuskyStarCraft og Day[9] negativt i forhold til popularitet. Om ein ser på denne kampen (<http://youtu.be/fVmMQpvS3QE>), ein «replay» kommentert av HuskyStarcraft og dette

⁴⁴ Produksjonsverdi er kvalitetsintrykk av sendinga gjennom pengebruk og/eller innsats: Rekvistitar, kommentatorar, pyroeffekter, lys, lyd osv.

klippet frå justin.tv (<http://justin.tv/dreamhacktv/b/283545072>) på «Dreamhack AMD Sapphire Stockholm Invitational 2011», ser ein at det er dataspølet «StarCraft» som er grunnlaget for underhaldninga og når kampen er i gang så er det ikkje mykje som skiljer. I denne oppgåva vil det ikkje bli tatt stilling til kva som er best av ulike former for digital sport og vanleg sport, det ville krevja ei publikumsundersøking som det ikkje er rom for her, men det er likevel viktig å leggja merke til korleis denne utnyttinga av teknologi i og rundt digitale spel gjev rom for såkalla amatørar til å skape populær underhaldning på små budsjett (i alle fall om ein skal gå ut i frå statistikken på Youtube og andre streamingnettstader).

Særskilde sider ved digital sport

Eg vil å fokusera på nokre områder ved den digitale sportens sitt teknologiske grunnlag, og vil seinare sjå på nokre særreigne sider ved TV-sporten. Eg vil nytta spelet *StarCraft II: Wings of Liberty* som døme i den følgjande utgreiinga. For det første vil vi sjå på plattformen, nemleg spelet og programvaren og korleis spelutviklarar legg til rette for tevlingar og liknande. Deretter vil vi sjå nærmare på den digitale reprisefunksjonen, som er essensiell for mykje av den brukargenererte underhaldninga ved å vera fleksibel. Etter dette vil vi sjå på den måten tevlingar eller liknande når sitt publikum: Gjennom internett og spesielt web-tv, eller streaming, og videonettstadar som til dømes Youtube.

Tilrettelegging av konkurranse i digitale spel

Tevling mellom menneske har eksistert lenge. Tevling mellom menneske ved bruk av digitale spel har eksistert sidan dei aller første spela dukka opp. *Pong* (Atari inc.) frå 1972 kunne la to spelarar spela mot kvarandre på same maskin. Dette spelet, eit ganske primitivt tennisspel eller bordtennisspel der målet var å få ein «ball» forbi motstandaren på motsett side, var det første⁴⁵ digitale spelet med kommersiell suksess og arkademaskiner med dette spelet blei selt i eit stort tal, noko som i praksis var starten på ein industri som har vakse sidan. Den teknologiske utviklinga har vore formidabel, ikkje berre i høve til kor kraftige datamaskiner og konsollar er, men på kva måte utviklarane legg til rette for måtar spelarar kan møtast på. Tidleg var konkurranseelementet til primitive digitale spel

⁴⁵ Dahlén, *Sport och medier* (2008:548). I boka skriv Dahlén at dette er verdens første videospel, men ei meir presis skildring er at det var det første med kommersiell suksess. Ulike spel til tidlege datamaskiner var laga før *Pong* (Atari inc. 1972) som ein kan sjå på http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games (vitja 23. mai 2011) eller <http://www.pong-story.com/intro.htm> (vitja 23. mai 2011).

avgrensa til kven som kunne få høgast score. Ein spelte då i praksis mot kvarandre, men ikkje samtidig eller på same maskin. Med arkadespel som *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) har vi i til dømes dokumentarfilmen *The King of Kong* (Gordon, Seth, 2007) stifta kjennskap til korleis interesserte har arrangert stemner og møte der det går sport i å halda på den høgaste scoren.

Det å spela saman, med kvarandre eller mot kvarandre, ved bruk av datamaskiner eller konsollar kan gjerast gjennom ulike typar nettverk. I *Digital Play. The interaction of Technology, Culture, and Marketing* (Kline, Stephen. 2003) skildrast spel gjennom nettverk som: «the connection of the machines of two or more players so that they compete or cooperate within a shared game world» (s186). Dette vil seia at spelarar kan møtast i den same virtuelle verda, som samanlikna med gamle arkadespel der spelarane sin sosiale interaksjon var nøydt til å skje utanfor sjølve spelet, no frigjer spelarane til å kommunisera utan å måtte vera på den same staden fysisk, som til dømes i arkadehallen. Denne teknologien har store konsekvensar skriv han vidare:

Instead of games simply connecting human to machine, they now also connect humans through machines; skills are tested against people rather than artificial intelligence. This interaction occurs within programmed constraints but offers far more unpredictability and surprise than even the best synthetic opponent can supply. As with most other forms of human-to-human contest, network gaming generates social relationships, from abusive taunting to convivial get-togethers, that extend beyond the moment of play. Most of the activities that surround physical sporting events – postgame discussion and argument, formation of teams and leagues, tournaments, game lore and gossip – also surround network gaming, making it one of the most important of so-called «virtual communities» (186)

Om ein set dette opp mot den digitale sporten ser vi at dette er heilt essensielt. Ein treng ikkje vera på same plass fysisk for å kunne spela mot kvarandre. Dette blir gjort i dag i stor grad gjennom internett, spel og/eller tenester som gjer det lettare for spelarane å planleggja, og å møtast for så å byggja opp relasjonar med andre. Spelutviklarar har i dei siste åra lagt meir og meir opp til at samfunn i spel kan trivast, og at spelarar på lettast måte kan få til å spela mot andre. Konsollar som Microsoft sin Xbox 360, Sony sin Playstation 3 og Nintendo sin Wii har alle ei fast kopling mellom deg som spelar med din konto eller profil, og dei digitale spela dei tilbyr. Ein kan til dømes senda meldingar til

andre spelarar, ein kan kommunisera ved tekst eller tale og ein kan enkelt spela saman med vennar.

Nett-tenestene Battle.net og Steam

På PC har vi ulike spel og tenester som tilbyr ulike ting til ulike føremål. Den digitale spelbutikken *Steam*⁴⁶ som er eigd av spelprodusenten Valve Corporation, har som uttalt mål å vera ein teneste til brukarane først, og så ein butikk/distribusjonskanal i andre rekke. Her har brukarar på sin profil tilgang på alle sine spel, ei venneliste med *chat* der du også ser kva dine vennar spelar og høve til lett å spela saman. *Steam* har ifylgje steampowered.com⁴⁷ over 30 millionar aktive brukarar, med rundt 3 millionar av dei pålogga til ei kvar tid, og det er i skrivande stund det sjette året på rad med over 100% auke i omsetnad.

Mange andre spelprodusentar byggjer opp tenester til brukarane sine rundt spela dei lanserer, og ein av produsentane som har størst fokus på digital sport er Blizzard Entertainment og deira teneste Battle.net⁴⁸. Dei har som nemnt produsert *StarCraft II: Wings of Liberty* (2010) og har ein avansert måte å rangera spelarane på:

The all-new Leagues and Ladders system for StarCraft II builds on Battle.net's multiplayer ranking and matchmaking. After using the matchmaking system a few times, Battle.net will automatically place you in the division that best suits your skill level, making ranked online play more enjoyable and giving you a fair shot at victory in your division.⁴⁹

Dette systemet gjev altså både gode og mindre gode spelarar ei høve til ein jamn kamp. Om du er nybyrjar blir du sannsynlegvis plassert i «bronze»-divisjonen, og kopla med andre spelarar på same nivå. Om du vinn fleire kampar mot andre som er rangert høgare kan du bli promotert til ein høgare divisjon som *silver*, *gold*, *diamond*, *master* og *grandmaster*. Systemet tilbyr også på same måte som *Steam*, vennelister, chat og ein profil som andre kan vitja. Denne profilen har samla statistikk mellom anna om kor høgt du er rangert, og kor mange singlar du har.

⁴⁶ www.steampowered.com (sist vitja 23. mai 2011)

⁴⁷ <http://store.steampowered.com/news/4502/> (sist vitja 24. mai 2011)

⁴⁸ www.battle.net (sist vitja 24. mai 2011)

⁴⁹ <http://eu.battle.net/en/what-is/> (sist vitja 24.mai 2011)

Opp mot digital sport, kan ein sjå føre seg at eit slikt «matchmaking»system gjer det lettare for ein type profesjonalisering av kampane som blir spelt, då dei beste spelarane blir kopla berre med andre spelarar som også er gode. Profilen gjer dine prestasjonar offentlige, og potensielt respektert av andre spelarar. Om du er i den høgaste divisjonen, grandmaster-league, vil vinnarane av kvar sesong (årlig) få merksemd på Battle.net og *StarCraft II* sine facebooksider. Automatikken gjer heile prosessen enkel og smidig og divisjonane kan samanliknast med rangeringar ein finn i mange andre fysiske sportar, som fotball. Her er det ikkje noko forbund som driv divisjonane, og ingen nasjonal avgrensing for å vera med. I teorien kan alle som vil, og har råd til ein pc og sjølv spelet, delta på eit potensielt toppnivå. Dei har likevel måtte delt inn verda i soner grunna problem med «latency» (altså kor raskt signal kan gå att og fram mellom spelarar) når to spelarar møtast med store geografiske avstandar mellom dei. Som det blir poengtert i Digital Play er dette eit viktig avgrensing den potensielle suksessen med spel som nyttar internett har:

The rhetoric of smooth, instant connectivity touted in advertisements for Internet games masks a reality of considerable frustration, mishap, and expense, including long download times, sudden «crashes», unexpected incompatibilities, and an accretion of extra charges that pile up on top of basic Internet service fees. Players with slow connections are at a notable disadvantage, especially in «twitch» games such as Quake. «Latency», or lag, the factor that makes the World Wide Web a «World Wide Wait» and results in jerky game play, is a prevalent problem. (Kline, 2003. s186-187)

Ein kan hevda at dette problemet blir mindre gjeldande di betre nettilkoplinga blir rundt om i verda, og sidan Digital Play blei gjeve ut i 2003, har nok dette betra seg. Likevel, om ein amerikanar skal spela mot ein frå Sør-Korea, vil nok dette vera ei gjeldande problemstilling ei god stund framover. Så, sjølv om digital sport i teorien kan vera ein global konkurransearena, er der tekniske avgrensingar med nett-tilgang som gjer det praktisk og rettferdig for utøvarane at den geografiske avstanden ikkje er så stor. Dette gjeld i alle fall spel som krev rask reaksjon og presisjon. Online sjakk, eller andre spel der det er kvar sin tur, er på den andre sida ikkje påverka så mykje av «latency».

Desse tenestene er udiskutabelt med på å kopla spelarar saman, og tenester som Battle.net sørgjer for ein god nok motstandar basert på ditt personlige nivå. Dei er med på ei organisering som det idrettsforbund og idrettslag gjer for den fysiske idretten, og formalisering og rangering som divisjonar og ligaer er med på. Dette passar den meir

globalt flytande massen med spelinteresserte godt, og nytter internett på ein måte som passar spelmediet godt då speling og surfing skjer gjennom det same apparatet.

Reprisefunksjonen til *StarCraft II: Wings of Liberty*

Den viktigaste teknologiske grunnen til at den digitale sporten, i alle fall for StarCraft II sin del, har kunne lykkast i å møte eit publikum, er den digitale reprisa. Eg vil i det følgjande gå igjennom kva dette er meir detaljert enn tidlegare, og freista å illustrera grunnane til at denne funksjonen er essensiell.

I *StarCraft II: Wings of Liberty* har spelutviklarane lagt inn høve til å lagra ein digital kopi av ein kamp som nettopp har blitt spelt. Ein såkalla «replay». Denne kopien har all informasjon i seg: Alle klikk og muserørsler, kva kvar enkelt spelar ser, deira skjermrørsler og all samtale (i tekst) mellom spelarane. Ein perfekt kopi av det som nettopp har skjedd. For å sjå kampen må brukaren opna han inne i *StarCraft II Wings of Liberty*, og sidan det audiovisuelle blir generert av informasjonen i fila gjennom spelet, og ikkje lagra i sjølve fila (som i ein video), ender denne opp på same storleik som ein mp3. Fila er lita, og er lett å dele med andre. Einaste kravet er at ein må eige *StarCraft II Wings of Liberty* for å kunne opna fila.

På det lokale plan kan vanlege spelarar nytta ei slik fil til å sjå korleis vala ein spelar gjorde i ein kamp påverka resultatet. Sidan denne fila er interaktiv for brukaren, kan han/ho flytta skjembiletet dit han/ho sjølv vil, justera snøggleik på hendingsgangen, pausa og zooma inn, markera einingar og bygningar og få ulik type informasjon (som til dømes kor mange klikk i minuttet kvar spelar gjer eller kva som produserast av einingar av kvar spelar). Til dømes vil ein særskilt spanande kamp vera mogleg for spelaren sjølv å gjenleva gjennom ein slik «replay». Enkelte nettstader, både opp mot *Warcraft III* (til dømes www.wcreplays.com), *StarCraft* og *StarCraft II: Wings of Liberty* (www.screplays.com og www.teamliquid.net/replay/ med fleire) gjev brukarane høve til å leggja ut sine digitale reprisar og rangera desse. Populære reprisar er ofte dei som gjev god underhaldningsverdi i form av spenning eller nyttige tips til nye strategiar. Det er mange som lastar ned og spelar av slike filer heime. Ein kan på den måten få eit ganske nært innblikk i spelestilen til bestemte spelarar.

Ein ting er korleis desse digitale reprisane og spelprodusenten si tilrettelegging for at desse skal vera enkle å ha med å gjera ser ut til å auka verdien av sjølve spelproduktet i auga på spelaren på det lokale planet og på kvar enkelte sin datamaskin. Ein annan konsekvens er kva desse digitale reprisane har å seia for produksjonen av (digital) sportsunderhaldning. Den ovanfornemnte Youtube-brukaren HuskyStarCraft og Sean «Day[9]» Plott sitt live-show⁵⁰ er berre eit par døme på dette.

Plott sitt show har som sagt ei analytisk tilnærming i botnen, men ulike dagar har ulikt fokus: Måndag er «Funday- Monday», tysdag er «Newbie-Tuesday», onsdag er «Friendday - Wednesday» og andre dagar har sjølvvalde tema for nærare analyse.

På «Funday - Monday» gjev han kvar veke sjåarane sine eit oppdrag der dei skal spela StarCraft II med visse mål og/eller avgrensingar. Som i «Day[9] Daily #193 – Funday Monday: No marines, Marauders or Tanks!»⁵¹ der han viser nokre utvalde digitale reprisar av det sjåarane har sendt inn opp mot veka sitt tema som i dette tilfellet er ei avgrensing i kva type einingar ein har lov til å produsera i møte med andre spelarar. På «Funday Monday» er det publikum som blir nytta til å danna underhaldninga, og det engasjerer tydeligvis mange nok til at han får tusenvis av digitale reprisar tilsendt til kvar måndag.

På «newbie - Tuesday» nyttar han eigne eller andre sine digitale reprisar til å synleggjera feil som nybyrjarar ofte gjer, og korleis ein kan forbetra seg. Her går han metodisk til verks og spolar mykje fram og tilbake, tek ting i sakte «film» og nyttar mange av reprisefunksjonane inne i spelet til dette. På «Friendday - Wednesday» inviterer han ofte andre kjende spelarar på showet sitt. Gjennom å nytta Skype og ein synkron start av utvalde digitale reprisar, kan han la gjester vera med å kommentera kampar dei har valt å sjå nærmare på, utan at dei er på same stad. Som i «Day[9] Daily # 290 – Friendday Wednesday w/Sheth»⁵², som presenterast slik: «Currently #1 in the Grandmaster League, Sheth comes on to give us deep insight into his ZvZ⁵³ thought process.»

⁵⁰ <http://blip.tv/day9tv> (sist vitja 30. august, 2011)

⁵¹ <http://youtu.be/XowDGefmDYU> (sist vitja 30. august, 2011)

⁵² <http://day9tv.blip.tv/file/5048989/> (sist vitja 30. august, 2011)

⁵³ Zerg versus Zerg. Der «Zerg» er ein av dei spelbare rasane i StarCraft II.

Alle desse tre formata på programmet gjer nytte av reprisefunksjonen på ulik måte. Frå å engasjera og aktivera publikum på «Funday – Monday», der originale kampar og morosame hendingar ofte er resultatet, til ei felles analyse av kampar som gode og kjende spelarar deler med honom.

Youtube – suksessen HuskyStarCraft nyttar som sagt tidlegare reprisefunksjonen på ein litt annan måte, då han skildrar kampar med meir umiddelbar entusiasme. Han vel ut digitale reprisar etter tilrådingar, frå turneringar eller etter kva får tilsendt gjennom sin dedikerte mailadresse huskyreplays@gmail.com⁵⁴. Når han ser den valde reprisa utan å vita resultatet, resulterer det i ei *live* – kjensle og ein ektefølt entusiasme over kampforløpet. Han kan velja når han skal sjå kampen og ta opp sin eigen reaksjon og kommentering av denne, utan at han sjølv ser til dømes ei direktesendt TV-sending eller streaming av ein kamp. Sidan han ikkje må vera til stades å kommentera kampar direkte, og alle kampar som blir spelt av *StarCraft II: Wings of Liberty* i teorien kan bli lagra og delt med andre, har han eit stort volum av potensielle gode kampar å kommentera og velja mellom. Han har no over 1100 kommenterte *StarCraft II: Wings of Liberty* videoar på kanalen sin i løpet av eit år, alle frå rundt 10 minutt til ein time lange, alt frå guterommet sitt heime.

Denne digitale reprisefunksjonen er mindre synleg i større turneringar. Bruken av desse er avgrensa til ein sjeldan visuell analyse etter kampslutt, eller som redigeringsmateriale om ein i ettertid vil laga videosnuttar med fokus på det viktigaste som skjedde i ein kamp. Nokre turneringar legg også ut reprisane til nedlasting for dei som er interesserte. Der er likevel nokre unntak som er verd å nemna. «Ign Pro League»⁵⁵ (IPL), ei nystarta amerikansk *StarCraft II: Wings of Liberty* turnering med høg produksjonsverdi og ein premiepott på 50.000 dollar nyttar digitale reprisar heilt sentralt i produksjonen. All kommentering og spelninga av kampane i turneringa blir gjort kvar for seg, på same måte som HuskyStarCraft gjer det. Dei som skal kommentera kampen ser den digitale reprisa, og lyd og bilete frå dette blir så redigert saman med intervju og statistikk og lagt ut på nettsida til IPL der sendinga blir streama både live, og som «video on demand» gratis. Dette gjev dei god kontroll over produktet sitt, og kan gje det dei sjølv kallar ei

⁵⁴ <http://www.youtube.com/user/HuskyStarcraft?blend=1&ob=5> (sist vitja 30. august,2011)

⁵⁵ <http://www.ign.com/ipl> (sist vitja 30. august, 2011)

«professional, polished viewing experience to fans of eSports»⁵⁶ utan at dei treng uroa seg for mellom anna lokale tekniske problem under live-sending eller at alle kampane som blir dekte den dagen ikkje naudsynleg treng å bli spelt kronologisk. Det vil likevel ikkje seia at tekniske problem ikkje kan oppstå, då plattformen til sjølve turneringa, nemleg nettsida og streaming av sjølve kampane, har potensial for å gå i svart om det er fleire som loggar på for å sjå enn forventet eller om nettilkoplinga går ut.

Både enkeltspelarar og turneringar nyttar nettet, saman med sjølve spelet, som plattform til å nå publikum. Programvaren gjer det lettare å nå publikum, og spesielt den digitale reprisa har eigenskapar som gjer det mogleg for eit spel som *StarCraft II: Wings of Liberty* og lett nå spelarane sine med «passiv» underhaldning i tillegg til den aktive deltakande spelninga.

Streaming og kringkasting av sport på internett

Med unntak av Sør-Korea, der eit par kanalar sender StarCraft til TV-sjåarar, er TV som ei plattform ein sender digital sport frå, lite nytta her i vesten. Sjølv om digital-TV har gjeve oss fleire kanalar og rom for nisjekanalar til eit smalare publikum, har vi ikkje eigne kanalar for digital sport. Når ein har kanalar som sender poker døgnet rundt eller sportskanalar som ofte dekker mindre idrettar, ser ein kanskje at der kunne ha vore rom for digital sport også. Slik er det likevel (enno) ikkje, og eg skal i det komande freista å gjera greie for det som i staden er den overveldande viktigaste formidlingsforma til den digitale sporten, nemleg *streaming*⁵⁷.

Eit nyleg og vellykka døme på dette er den tidlegare nemnde StarCraft II-turneringa «Dreamhack AMD Sapphire Stockholm Invitational 2011» i Sverige (<http://www.justin.tv/dreamhacktv/b/283764952> og <http://www.justin.tv/dreamhacktv/b/283533911>). Framføre 450 betalende frammøtte hadde arrangørane invitert kommentatorar frå England og spelarar frå heile verda til å kjempa om topp-premien på 100 000 SEK⁵⁸. Turneringa vart sendt live både på justin.tv

⁵⁶ <http://www.ign.com/ipl/starcraft2/tournaments/ipl1> (sist vitja 30. august, 2011)

⁵⁷ I denne teksten nyttast «stream» eller «streaming» som rett og slett er den engelske termen til å sjå ein video gjennom nettlesaren sin. Dette kan vere live gjennom nettstadar som til dømes justin.tv eller gjennom videonettstadar som til dømes Youtube. (web medier, Fagerjord. s 181)

⁵⁸ <http://www.dreamhack.se/DHS11/2011/04/06/hd-stream-and-casters/> (sist vitja 23. mai 2011)

(og no ligg der som video on demand) og på Aftonbladet.se sine sider. I ei nyhendesak på kampanj.minimedia.se/aftonbladet⁵⁹ kalla «Starcraft slår kungabrollop» (ei internavis for aftonbladet virkar det som, usikker på kor mykje eg skal framheva denne, då eg ikkje veit kor seriøs den er) dagen etter turneringa kan sjefredaktør Jan Helin i Aftonbladet melda at det blei web-tv rekord og at over 280 000 unike brukarar såg på *streamen*. Det har vore vanskelig å oppdriva talet på livesjåarar på justin.tv for den same turneringa, men sendinga har i alle fall blitt sett av over 300 000 i ettertid om ein skal gå etter informasjonen på sidene deira. Kombinert ser vi at det har vore ei betydelig mengde sjåarar denne kvelden som har nytta seg av dei to *streamane*, kanskje over ein halv million. I nyhendesaka gjer dei òg eit poeng av at det var fleire som følgde StarCraft-turneringa enn kongebyllaupet (sjølv om dei fleste som fylgde kongebyllaupet såg nok denne på SVT sine sider eller på fjernsyn, og ikkje i så stor grad Aftonbladet.se), men eit viktigare poeng er nok det Peter Ottsjö, spelredaktør i Aftonbladet, kjem med:

[...] det är naturligt för unga människor som växt upp med internet att följa händelser online. Det är förlegat att säga att det endast är «datanördar» som tittar, det är vanligt folk som är intresserade och tycker att det är kul. Det här kan vara nästa stora sport, då vill vi vara med och bevaka det på ett seriöst sätt. Igår valde många unga mellan Champions League och Starcraftturneringen. Man märker att det är stort på det gensvar vi fått, säger Peter.

Det var altså mange som nytta desse to nettsidene til å følgja kampane både live og ved å sjå dei i ettertid. Her i Noreg fekk NRK ei direktesendt visning på sin web-TV av ei turneringsfinale mellom Noreg og Sverige 23 november, 2005⁶⁰ litt tilsvarande reaksjon i NRK. Desse bedriftslaga tevla mot kvarandre i spelet Battlefield 2, som er eit førstepersons skytespel der (i dette høvet) åtte spelarar på kvart lag nyttar handvåpen, kjøreyt og fly for å ta kontrollen over gitte område på spelearenaen. Sjølv om sendinga bar preg av at dette var noko nytt der teknikken ikkje alltid satt som han skulle og kommentatorane ikkje var så røynde, fekk NRK sin web-TV stor pågang.

I alt leverte NRKs servere 15 000 videostrømmer mellom kl 20 og 23.30. Dermed er rekorden frå skiskytter-VM tangert. I tillegg til at NRKs linjer ble sprengt, fikk selveste NIXen (Norwegian

⁵⁹ <http://kampanj.minimedia.se/aftonbladet/starcraft-slar-kungabrollop-0> (sist vitja 23. mai 2011)

⁶⁰ http://www.nrk.no/nett-tv/?klipp_id=126549 (sist vitja 23. mai 2011)

Internet Exchange) som er knutepunktet for all internett-trafikk i Norge, seg et kraftig spark oppover da finalen startet.⁶¹

Det skal merkast at dette er frå 2005, og at det seinare ikkje har blitt eksperimentert så mykje med dette verken i NRK eller andre media her i Noreg. Desse to døma illustrerer likevel korleis dette unge publikummet nyttar nettet til å finna den underhaldninga dei liker og at det er relativt populært. Og det er ikkje eit lokalt publikum. Samanlikninga til korleis sendinga av kongebyllaupet var mindre populært tek ikkje med det faktum at det var interesserte frå heile verda som klikka seg innom for å sjå *streamen*. Denne globale straumen til *streamen* er sannsynlegvis drive av ulike nettsamfunn linka til dei ulike spela. I *StarCraft II: Wings of Liberty* sitt tilfelle er nettsida teamliquid.net særst viktig, ei side som tek for seg det meste som har med StarCraft å gjere. I forumet der ein kan diskutera turneringar finn vi ein 76 siders lang diskusjon og 200 000 sidevisningar rundt Dreamhack Invitational i Sverige⁶². Ei annan nettstad som baserer seg på brukargenererte og rangerte linkar, reddit.com/r/starcraft, syner også at turneringa er veldig populær⁶³. Rykta går fort når ei kvalitetsturnering finn stad på nettet. Begge desse samfunna listar opp *streamar* som er live på det aktuelle tidspunktet og kalendrar med komande hendingar som ein kan sjå på skjermdumpen vist som figur 2.

⁶¹ <http://www.nrk.no/underholdning/5259961.html> (sist vitja 23. mai 2011)

⁶² http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=203595 (vitja 23. mai 2011)

⁶³ http://www.reddit.com/r/starcraft/comments/go5wc/dreamhack_is_live_now/ (vitja 23. mai 2011)

figur 2: skjermdump frå <http://www.teamliquid.net/sc2/>, vitja 25.03.2011

The screenshot shows the TeamLiquid website interface. At the top, there is a navigation bar with links for TeamLiquid, TeamLiquidPro, Liquipedia, TSL3, and LiquidPoker. Below this is a login section with fields for Username and Password, and buttons for Login, Remember, and Register. The main header features the TeamLiquid logo and the text "STARCRRAFT PROGAMING NEWS • COMMUNITY • TEAM". A secondary navigation bar includes links for Home, StarCraft 2, Forum, Events, Video, Features, Liquipedia, Store, About TL, and TSL. The main content area is titled "StarCraft 2 - News, VODs, Live Streams - Teamliquid Coverage" and is divided into two columns. The left column, "StarCraft 2 News", features a large image for the "GSL SUPER TOURNAMENT 2011" with a player eating pizza, and a section titled "[GSL] 'Just Desserts' Super Tournament Rankings" with a short article. The right column, "SC2 Video", is split into "Live Video Streams" and "Youtube VODs". The Live Video Streams section lists several channels with their viewer counts and comment counts. The Youtube VODs section lists several game replays with their titles and upload dates.

Fans lagar *plug-ins* til firefox og Chrome og applikasjonar til iPhone, alle verkty som gjer det lettare å få med seg kva som skjer. Slik sett er det kanskje ikkje så farleg om TV-kanalar ikkje sender digital sport om ein tenker på korleis publikum tek til seg underhaldninga digital sport gjev dei. Fleksibiliteten internett tilbyr passar sannsynlegvis målgruppa godt, sjølv om dette krev ein type publikumsundersøking som til dømes Barbara Gentikow freista å gjera med boka *Nye fjernsynserfaringer. teknologi, bruksteknikk og hverdagsliv* (2010), men sannsynligvis var for tidleg ute til å ta føra seg resultatet av. Som ho skriv sjølv i føreordet: «Da jeg formulerte dette prosjektet, var jeg ikke klar over at tradisjonelt fjernsyn ville endre seg så sterkt som det faktisk gjorde i løpet av den relativt korte undersøkelsesperioden». Med talmateriale som i hovudsak stammar frå 2004-2007, er det sannsynlegvis midt oppe i brytningstida og ein vil nok

måtte venta litt med å sjå konsekvensane av endringane i medievanane til folk, spesielt med tanke på bruken av internettplattforma som fjernsyn.

Inni er vi ulike

Grunnlaget, altså idretten (utstyr, kropp og arena) og dataspølet (programvare, datamaskin og spelar), og korleis desse må tilpassast mediet eller korleis mediet må tilpassa seg dei. Det «analoge», fysiske, opp mot det digitale, virtuelle. Eg vil her sjå på konkrete døme på korleis dette føregår.

4. Fysisk idrett og digital sport

TV-sport er i botnen basert på den fysiske idretten som blir filma på ein eller anna form for arena, bane eller anna avgrensa område. Til dømes vil fotballkampar bli spelt på ei fotballbane, skihopp blir utført i hoppbakkar og billøp av ulike slag går føre seg på baner og vegar som er tilpassa aktiviteten. Dette er ein del av det fysiske grunnlaget for sendinga. I tillegg har vi utøvarar som er direkte og fysisk involvert i det som skjer.

Digital sport er derimot basert på det som skjer på ein virtuell arena, område eller bane. Ein kamp mellom to lag i *Counter-Strike*, eller to spelarar i *StarCraft II: Wings of Liberty* (2010) vil til dømes skje på *maps*, eller «kart»: Avgrensa område som er laga spesielt til kvart spel og der tevlinga går føre seg. Det er altså her på denne virtuelle arenaen at handlinga skjer og vil naturlegvis vera fokus for ei sportsending av digital sport.

Dette er ein av dei grunnleggande skilnadene mellom aktiviteten som blir skildra i TV-sport og i digital sport: Der kroppane til idrettsutøvarane er direkte og fysisk knytte til handlinga dei utfører på ein idrettsarena, vil utøvarane innan digital sport vera eit ekstra ledd unna handlinga som skjer på skjermen til sportspublikumet. Denne ekstra avstanden mellom utøvar og handlinga, men likevel nære samspelet, kan forklarast som ein type avatar. Rune Klevjer skriv i doktoravhandlinga *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games* (2007) om den kroppsforlenginga som ein ofte finn i digitale spel. Ein avatar i digitale spel er i følgje han ein «stedfortreder» for den fysiske kroppen, ulikt eit verktøy eller ein musepeikar: «The avatar is the embodied manifestation of the player' engagement with the gameworld; it is the player incarnated» (s10) og

Unlike an instrumental extension (a tool), the avatar does not expose our actual bodies to the environment; it only exposes itself, as a vicarious body. In contrast, a walking stick, a tennis racket or a car extends the functioning of the body directly and sets up a new bodily space which could potentially hurt it... The whole point of engaging with an avatarial extension is that it is subjected to and resides in its environment on behalf of the player. (s96)

Sjølv spelaren er slik ikkje berre eit ledd unna det som skjer på skjermen, han gjev kommandoar til ein virtuell representasjon av seg sjølv og er utanfor fysisk fare i forhold

til kva som skjer. Kva høve dette gjev samanlikna med digital sport er unikt. Sidan det er tevlinga som er fokuset for publikum, og ikkje i kva grad det er eit fysisk eller digitalt grunnlag, kan ein nok fastslå at dei digitale representasjonane har eit, om ikkje større, så i alle fall svært annleis handlingsrom enn det dei fysiske kroppane til spelarane har. Ved å sjå ei sending av ei konkurranse mellom to lag i *Counter-strike* vil ein vera vitne til scener med mellom anna eksplosjonar, gislar og skot i hovudet. I *StarCraft II: Wings of Liberty* vil ein sjå menneske som slåst mot utanomjordiske rasar i store slag der laservåpen og atomvåpen er daglegdagse hendingar. At utøvarane er eit ledd unna ein slik arena, er naturleg og nødvendig. Det vil då også skapa ein unik sjanse for publikum å oppleva ein type konkurranse med innhald som er, om ikkje umogleg, så heilt urealistisk utanfor den virtuelle verda.

Dette vil ikkje seia at menneska bak dei digitale representasjonane er uinteressante for publikum. Større produksjonar av digital sport syner ofte spelarane sjølve i korte klipp eller som små bilete på ein del av skjermen. Eit av fleire døme på dette er Blizzard sin eigen «2011 North American Battle.net Invitational»⁶⁴, der skjermdumpen (vedlegg 1) frå *livestreamen* syner spelarane nede i botnen, utan at dei kjem i vegen for det som skjer på den virtuelle slagmarka. I dei digitale sportssendingane som litt meir profesjonelle arrangørar som til dømes *Dreamhack* i Sverige arrangerer, ser ein korleis ramma rundt den digitale kampen er full av «analoge» delar som bilete av publikum, intervju med spelarar, lyd og bilete frå kommentatorar og så bortetter. Per i dag, og på dei turneringane som har blitt trekt fram her, ser ein likevel lite av dette når sjølve kampen står på. Om meir pengar og større turneringar vil føra til meir bruk av klipping der til dømes publikum og spelarar blir synte etter kvart som digital sport modnast, vil tida visa. I eit spel som *StarCraft II: Wings of Liberty*, som ofte blir samanlikna med sjakk, er det i alle fall slik at utøvarane sjølve ser ut til å vera så fokuserte at det er sjeldan ein ser mykje kjensler eller mimikk i andleta deira. Og stilt opp mot den visuelt valdsame handlinga på den virtuelle arenaen, er det ikkje så rart at ein vel å ha fokuset der. Om dette er bra eller dårleg frå eit publikumsperspektiv, skal ikkje fastslåast her.

⁶⁴ <http://us.battle.net/blizzcon/en/tournaments/us-regionals/> Ei av fleire regionale turneringar arrangert av Blizzard, utviklaren av spelet *StarCraft II: Wings of Liberty* (2011). Denne skjermdumpen er henta frå tevlinga i nord-america, der vinnarane saman med andre regionale vinnarar (Europa, Latin-Amerika osv.) får vere med til Blizzcon, som er ein årleg "festival" arrangert av Blizzard Entertainment. (sist vitja 13. august 2011)

Det som skal nemnast er dei faktiske skilnadane mellom den digitale og den fysiske sporten og kva dette har å seia for sportssendinga. Ein kan til dømes påstå at det for ein tilskodar ikkje er så viktig om arenaen er virtuell eller reell: Det blir visuelt engasjerande uansett. Ein kan på den andre sida påstå at nettopp denne fysiske avstanden mellom utøvar og handling gjer at den digitale sporten opplevast som mindre dramatisk enn den klassiske TV-sporten, sidan det ikkje er noko nemneverdig risiko for utøvaren i digital sport (utanom musesjuke og dårleg haldning), medan ein idrettsutøvar i verste tilfelle kan risikera livet. Samstundes er Snooker ein populær TV-sport, utan at det nødvendigvis er ein risikosport. Det eksisterer TV-sportar av så mange ulike typar, at det er vanskelig å snakka om kva type som er mest fengande og kvifor. Utan ei publikumsundersøking skal vi heller ikkje gjera dette her. Med eit slikt spenn i sportsgreiner kan det verka som om det er konkurranseelementet som bind alt saman. Kva så med digital sport og den såkalla TV-sporten? Ein ser at på eit grunnleggande nivå, så er det fundamentalt ulikt.

Után å gå inn på publikumsaspektet for mykje, treng vi å sjå litt på kva denne forskjellen har å seia på produksjonsnivået. For produsentane av sportsunderhaldning har det noko å seia. Ein kan utelata spelaren heilt, eller ein kan inkludera honom. Det er eit val dei kan ta. Det heildigitale grunnmaterialet har større fleksibilitet, som ein ser ved korleis Youtube-brukarar som nemnde HuskyStarCraft nyttar reprisefunksjonen og med måten internett kan nyttast til å la spelarar spela mot kvarandre utan at dei er fysisk til stades. Dette fører til «kvalitetssendingar» av digital sport til tross for små budsjett, og kringkastingsforma, som eg vil koma attende til seinare, gir rom for spreidde fans frå heile verda som kan bidra til høge sjåartal. Utøvarane sjølve kan til og med *streama* seg sjølve live når dei spelar mot andre gjennom nemnde tenester som www.justin.tv og andre. Fans kan også laste ned digitale reprisar og skape si eiga vesle sportssending. Før nettstadar som Youtube gjorde sitt inntog var det populært for dei som likte spelet *WarCraft III: Reign of Chaos*⁶⁵ (Blizzard Entertainment, 2002) å lasta ned ein mp3 saman med den digitale replisen og spela av desse synkront, for å få ein kamp kommentert der mottakaren sjølv var den som styrte kameraet. Fleksibiliteten er slik enorm.

⁶⁵ Eit strategispel i sanntid, ikkje ulikt *StarCraft II: Wings of Liberty* (2010), der ein styrer sine einingar i krig mot ein annan i eit ovanfrå-og ned- perspektiv.

Mainstream TV-sport sitt fysiske grunnlag legg føringar for korleis ein lagar sportsunderhaldninga ut av det. Reint praktisk må ein ha kamera fysisk til stades på hendinga, for i det heile tatt å kunne formidla dette visuelt til eit publikum. Til dømes må ein fotballkamp filmast i det han finn stad, anten han blir sendt live eller ikkje. Dette er sjølvsagt i TV-sport, men, som vi har sett ovanfor, ikkje nødvendigvis tilfelle for den digitale sporten. Vidare har ein formidlarar i form av kommentatorar som kommenterer det som hender. Fleire kamera gjev i tillegg betre høve til å skildra hendingsgangen og gje ei fyldigare dekning av det som går føre seg. I ein fotballkamp vekslar ein som regel mellom nærbilete og oversiktsbilete samtidig som andre kamera kan gje betre oversikt ved målsituasjonar eller regelbrot. I motsetnad til den digitale sporten, er utøvaren heile tida direkte involvert i det som skjer og det som blir filma. Sjølv ikkje i billøp og likande, der ein ikkje treng sjå sjåføren, kan ein skilja førar og bil. Dei er tett integrerte. Bilen er ikkje ein avatar som blir kontrollert, det er meir eit verkty eller direkte forlenging av kroppen. Ein tilsvarande fysisk parallell vil snarare vera ein radiobil, som også Klevjer nemner som døme.

Dette fysiske grunnlaget har fleire naturlege konsekvensar for TV-sport. For det første må ein kunne fastslå at det er større logistiske utfordringar ved å måtte filma ei konkurranse *live* der dei som produserar og dei som utøvar idretten må vera på same plass til same tid. Lyd, lys og bilete må samordnast. Det kan soleis vera dyrare å produsera og vanskeligare å organisera. Ein treng også større teknisk kompetanse for å produsera noko som til dømes ein fotballkamp, og presentera det for eit publikum på ein adekvat måte. Når det derimot blir gjort, gjev sannsynlegvis det fysiske grunnlaget sendinga noko ekstra. Ein må kunne gå ut frå at kroppar, eller til dømes bilar i rallysport, i fysisk utfolding er interessant å sjå på og potensialet for at uventa ting hender i den verkelege verda er større enn i den strengt regelbundne virtuelle verda. Dette grunnleggande fysiske nivået vil ikkje TV-sport heilt kunne lausrive seg frå, og fleksibiliteten til digital sport vil dimed halda seg unik.

Det er likevel eit viktig moment som litt etter litt kjem inn i den fysiske TV-sporten som vi i det følgjande skal sjå på, nemleg 3d-animering basert på det som til dømes det tidlegare nemnde norske firmaet ZXY har utvikla. Denne, og kanskje tilsvarande framtidige GPS-baserte teknologiar, om den så ikkje har blitt nytta noko særleg enno, har potensial til å skapa simuleringar som er så gode at ein ikkje nødvendigvis treng kamera på ein

fotballkamp for å formidla det til eit publikum med bilete. Ein kan sjå for seg avanserte former for kampoppdateringar, som dei ein kan følgja på ulike nettaviser, der tekstoppdateringane blir supplerte med ei tredimensjonal simulering av mål og likande.

Med utviklinga innan datagrafikk og prosessorkraft er dette potensielt mogleg, og vil i så fall digitalisere fysisk idrett på ein måte vi til no berre har sett på enklare «sportar» som sjakk. I sjakk er det å fylgja med på turneringar digitalt ganske normalt. Til dømes har vi ein nettstad som Monroi.com, der ein i følgje dei sjølve kan «replay chess games, play chess online, follow live chess tournaments, post comments in the chess blog, buy chess products and more»⁶⁶, og som ein ser av skjermdumpen (figur 3) har ein her høve til å følgja kampar direkte (live games), sjå allereie spelte kampar (replay games) og lytta til kommentering (live audio). Og denne visuelle representasjonen som ikkje syner menneska bak trekka er tydelegvis interessant nok for sjakkpublikummet.

figur 3:



Det krev heller ikkje så mykje anna enn å registrera inn trekka som blir gjort og syna ei eller anna form for visuell representasjon av eit sjakkbrett til dei som er ser på. Sjakk og andre brettspel har likevel meir til felles med digital sport enn det vi kjenner som TV-sport eller idrett, og dei faste rammene for eit brettspel vil på same vis som digitale spel gje

⁶⁶ http://monroi.com/watch/?tnm_id=1554 (sist vitja 17.08.2011)

høve til å reprodusera trekk og handling ein annan stad enn der det blir utført. Tilsvarende er den tidlegare nemnde digitale reprisa brukt i *StarCraft II: Wings of Liberty*, som er ei fil med all naudsynleg informasjon lagra etter ein tevling, som kan spelast av ein annan person gjennom spelet. Dette kan samanliknast med at ein som har sjakkbrett heime, ved å følgje trekk-koordinatane, har moglegheit til å reprodusera kampens gang visuelt på sitt eige sjakkbrett. På den andre sida, å digitalisera noko så komplekst som ein fotballkamp med alt sitt omfang og alle sine detaljar der spelarar, dommarar og trenarar, for ikkje å snakka om publikum, vil nok i praksis og i overskodesleg framtid ikkje kunne fanga alt som gjer fotball populært.

Om ein held fram denne tråden, og spør seg om det motsette ville vera mogleg, om digitale spel kan tre inn i den verkelege verda, vil nok ein kunne seia at det er det ikkje. Det nærmaste ein kjem er ei potensiell framtid der digitale spel som blir nytta som grunnlag for digital sport er så grafisk tru til den verkelege verda at det er vanskelig å skilja digitale spel og røynda. Spørsmålet er vel heller om publikum kan la seg lura, om ein veit at det ER digitalt, eller om det i det heile har noko å seia. Ei slik spekulering, om den ikkje har så klare svar, kan fungera som ein måte å sjå avgrensingane som grunnlaget for TV-sport og digital sport har med seg. Dette er fruktbart også for å sjå dei flytande grensene mellom ulike idrettar, tv-sport, konkurransar og digital sport, og kva fellestrekk dei har når det blir laga sportsunderhaldning av så grunnleggande ulike former.

For publikum som dukkar opp lokalt på stadion for å sjå ein fotballkamp, eller publikum som møter opp for å få med seg ei turnering i *StarCraft II: Wings of Liberty*, får ganske ulike opplevingar. Presentasjonen av det som skjer vil vera ulik. Eg vil i det følgjande kort gjera greie for dette då det illustrerer på kva måte fokuspunktet til ein tilskodar vil vera delt. Som tilskodar på eit stort sportsarrangement som fotball VM vil ein sjå på fotballbana for oversikt, men også ha høve til å sjå på ein storskjerm for detaljar som reprisar av mål og andre situasjonar, i tillegg til nærbilete av til dømes spelarane. Ein er ikkje nøydt til å ha tilgang på storskjerm på stadion, men det tilfører publikum meir visuell informasjon. På den andre sida har ein som tilskodar tilstades på ei turnering der til dømes *StarCraft II: Wings of Liberty* blir sendt, i digital sport eit heilt motsatt oppsett. Her vil ein storskjerm av noko slag vera naudsynt for i det heile å syne handlinga i tevlinga til ei

mengde menneske. Ein ser altså på storskjermen for å få med seg kampen, og eventuelle blikk på utøvarane sjølve er sekundært.

Først om vi løftar oss vekk frå eit spelmedium som formidlar direkte til eit publikum, og ser på dei sendingane av digital sport på TV eller ved streaming på Internett, vil ein sjå ein tilsvarande samanheng mellom hendinga og skildringa av dette som ved TV-sporten.

Bruk av grafikk

Om ein ser på TV-sporten sin bruk av grafikk og tilsvarande informativ teknologi må denne seiast å vera aukande. I fotballsendingar har vi lenge hatt grafikk som syner klokke og stilling, men digital teknologi har i dei seinare åra i tillegg gjort det mogleg å gje sjåarane meir informasjon på ulike måtar. Sendingar vil ofte innehalde grafikk som syner til dømes avstand til målet, avstand til muren under frispark og presentasjon av ulik statistikk. Talmateriale av typen skot på mål eller ballinnehav er med på å gje meir informasjon om kampbiletet. I tillegg har teknologisk utvikling innan kamerateknologi gjeve produsentar fleire verkty når dei redigerer ein fotballkamp, i første omgang med reprisar av mål og liknande, og seinare ved bruk av slow-motion.

I *Tour de France* vil grafikk basert på data vera viktig for å synleggjera kva det er som skjer. Dette skjer både på TV-skjermen og på internett, og også her blir det presentert på ulike måtar. Som vist i kapittel 2, har TV2 ei solid kopling mellom internett og fjernsyn som saman med lange sendingar gjev sjåarane ekstremt mykje informasjon, både om ryttrarane og historie. I tillegg let dei sjåarane og brukarane delta med spørsmål der kommentatorane svarar.

Dette ser vi igjen i andre TV-sportar, der grafikk og data blir brukt for å gje informasjon om det som skjer, i tillegg til det eventuelle kommentatorar gjer. I mange idrettar ser ein likevel at denne bruken er dempa, eller i alle fall gjort på ein måte som ikkje tek merksemd vekk frå det som skjer på arenaen. Nokre idrettar ser ut til å ha rom for meir grafikk og redigering, medan andre har mindre av dette. Om det er dei idrettane som er meir kompliserte (i form av informasjonsmengde) som også har behov for meir grafikk kan verka sannsynleg. Ei sending av boksing vil ikkje nødvendigvis ha behov for så mykje ekstra informasjon, medan dei fleste friidrettar (rundetider og kontroll på ulike deltakarar)

eller nemnde Tour de France treng å gje oss meir for at ein skal kunne følgja med. Gode kommentatorar kan sjølvstøtt bidra med mykje, men tal og liknande «tørr» informasjon som er vanskelig å memorera, vil ein tru har ein verdi i å ha tilgjengeleg som «oppslag».

Då blir det raskt annleis når ein skal sjå på grafikkbruk i digitale spel og digital sport. Digitale spel er no i botnen grafikk, men om ein skal samanlikna digital sport med TV-sport må ein sjå grafikk som noko som gjev tilskodaren ei form for ekstra informasjon. Det blir då noko som syner noko meir enn til dømes sjølve stadion på ein fotballkamp eller den virtuelle arenaen til dømes i ein *StarCraft II: Wings of Liberty*-kamp. Det komande avsnittet vil syna korleis grafikk blir brukt i digital sport.

figur 4:⁶⁷



Denne skjermdumpen er teke i frå ein kamp i *StarCraft II: Wings of Liberty* mellom «LaLush» (blå *Zerg*) og «Grubby» (raud *Protoss*) som blei spelt under «Copenhagen Games 2011» (21.04.2011, <http://www.copenhagengames.com/results/>) og er tatt frå livestreamen til turneringa. Dei gule ramene markerer brukargrensesnittet og turneringa sin eigen grafikk (eller *overlays*). Alle desse felta, og også sjølvstøtt sjølve arenaen der kampen går føre seg, gjev ulik informasjon til oss som publikum.

⁶⁷ Skjermdump www.copenhagengames.com (sist vitja 28.08.2011)

Nummer ein indikerer kva som blir produsert av den blå spelaren *LaLush* og den raude, *Grubby*. Nummer to gjev også litt tilsvarende informasjon, der ein ser kor sterk hær spelarane har i forhold til kvarandre. Nummer tre indikerer stillinga mellom spelarane, her står det 0-0, og vil då seia at dette er første kamp i dette tilfellet ein best av tre. Denne indikerer også fargane på dei ulike spelarane, og kva rase dei spelar. Dette er informasjon som sannsynlegvis vil hjelpa sjåarane å halda kontroll på kven som er kven. Nummer fire indikerer ressursane til dei to spelarane til ein kvar tid. Nummer fem syner kva turnering dette er frå. Nummer 6 viser oss kva ståstad vi ser kampen frå. Her har den som styrer «kamera» høve til å velja om ein skal visa alt som alle ser, eller til dømes det ein av spelarane ser i sitt synsfelt (spelarane har ikkje full oversikt over kva den andre gjer til einkvar tid, som til dømes i sjakk). I feltet markert med nummer sju ser vi at dei framhever sponsoren til turneringa. Nummer åtte syner dei to kommentatorane som skildrar det som skjer. Nummer ni og ti er informasjon om einingar som er markerte, og eit kart over heile kamparenaen der ein ser at spelarane sine einingar er representerte med sine respektive fargar.

Utan å gå detaljert inn på kva desse markerte felte gjev oss som publikum av informasjon om denne spesifikke kampen, kan vi nytta denne skjermdumpen til å gjera nokre meir generelle observasjonar. Utanom kampområdet, er felt ein, to, fire, seks, ni og ti informasjon som ein kan henta opp som ein integrert del i programvaren, altså spelet. Dette er innebygd og spesifikt designa for dei som observerer kampen, og mange av desse vil vera fråverande eller presentert annleis for spelarane sjølve. Andre data frå kampen kan også hentast fram og synast til publikum, som kor raskt spelarane nyttar tastatur og mus (APM, eller Actions Per Minute), kor mykje ressursar dei har brukt gjennom kampen, kor mykje dei har tapt, kor stor inntekt dei har (per minutt) og mange fleir. Alle desse er baserte på data som blir behandla i sanntid og der kommentatorar eller observatørar kan henta fram desse under kampen for å gje meir fyldig informasjon om kva som skjer. Om ein nyttar den nemnde digitale reprisefunksjonen til å sjå ein kamp sjølv, vil desse felte vera dels interaktive, og ein kan ta eigne val om kva ein vil slå opp og markera. Dette er også det grunnlaget dei som kommenterer kampar basert på digitale reprisar har å arbeida med.

I tillegg har vi, i dette eksempelet som skjermdumpen er henta frå, ei turnering som legg inn eigen grafikk. Tre, fem, sju og åtte er her eksempel på dette. Desse markerte felta er denne spesifikke turneringa sin måte å gje publikum, eller sponsorar, noko ekstra. Vi har eigenreklame og sponsor og ikkje minst eit innslag av kommentatorane nede til høgre. Andre turneringar vil gjera det på sin måte, om ein til dømes ser på skjermdumpen til turneringa *North American Battle.net Invitational*⁶⁸, vedlegg 1, ser vi at dei syner spelarane sjølve i staden. Ein ser her korleis digital sport, i alle fall med *StarCraft II: Wings of Liberty*, finn det naturleg å leggja til ekstra grafikk og andre element på ein måte som passar til brukargrensesnittet spelet allereie har.

Spelprodusenten byggjer også inn ein del av elementa produsentane av digital sport nyttar i sine sendingar. Det tyder på at det her ligg grundige tankar bak vala dei gjer for også å gjera dette publikumsvennleg. Dette kan ein lese på nettsidene til battle.net, Blizzard Entertainment si side for *online*- speling. Etter lansering av spelet har dei gjeve ut ei rekke oppdateringar som fiksar balanseproblem (der til dømes ein type einingar er for sterke eller for svake) eller til dømes oppgraderingar av brukargrensesnittet. Som ein ser med innlegget kalla «Patch 1.3.0 Now Live⁶⁹» kan ein mellom anna lesa om ei slik endring (blant fleire):

Observer and Replay UI:

- New panels are now available when observing or viewing a replay of 1v1 games. These panels can be toggled via hotkeys which are shown under the Leader Panel drop-down.
 - Player name panel: Displays the players' name, team color, race and supply count
 - Stat Comparison Panels: shows a head-to-head comparison of players' resources, army supply, units killed, or APM

Desse punkta er det same som ein ser utført på felt 1 i figur 6 og i midten på toppen på skjermdumpen vist i vedlegg 1. Så i tillegg til at produsentane av digital sport sjølve legg inn grafikk som gjev ekstra informasjon, har spelprodusenten mykje å seia. Dei

⁶⁸ Vedlegg 1

<http://us.battle.net/blizzcon/en/tournaments/us-regionals/matches/sc2/video-archive?bracket=2&round=0&match=0&linkIndex=0> (sist vitja 28.08.2011)

⁶⁹ <http://eu.battle.net/sc2/en/blog/2084249#blog> (sist vitja 28.08.2011)

oppgraderingane som blir gjort integrert i spelet vil naturleg nok gjera det lettare for amatørar og enkeltpersonar å både skapa underhaldning og underhalda seg sjølve med til dømes den digitale reprisen. For større turneringar har desse verktya også stor betyding, då det sannsynlegvis lettar både kommentatorar og den som styrer «kamera» sitt arbeid i med til å gje tilstrekkelig informasjon til publikum utan at dei treng å produsera denne informasjonen sjølv.

Annonser og banner, som vi ser av eksempelet på figur 4, er også nytta, og er vanleg både blant enkeltpersonar som lastar opp kommenterte digitale reprisar på Youtube, som nemnde HuskyStarcraft⁷⁰ og store turneringar. Før og etter kampen kan det dukka opp grafikk av typen ein ser i vedlegg 2, der statistikk blir presentert saman med bilete av spelaren.

⁷⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=rk6Rc2uhI2c> (sist vitja 28.08.2011)

5. Remediering og konvergens: Avslutning

Som utgangspunkt har vi sett opp digital sport og TV-sport som motsetnader som møtes frå ulike sider. Der den digitale sporten har teke inn over seg visse sider som har vore typiske for TV-sport og idrett, har TV-sport blitt digitalisert med til dømes meir grafikk og teknologiske løysingar som gjev meir informasjon til sjåarane. I det følgjande skal vi sjå korleis informasjonsstraumen mellom medium og publikum kan bli sjåande ut i framtida, og om den nemnde motsetnaden mellom digital sport og TV-sport faktisk er tilfelle.

I tillegg vil eg freista å problematisera eit slikt utgangspunkt med døme henta frå ulike TV-sportar og digitale sportssendingar i tillegg til andre hybridformer som reality-TV og quizshow. Eg vil også gå inn på det som eg ser på som den største skilnaden mellom dei to, basert på grunnlaget som eg gjekk gjennom i førre kapittel og skilnaden mellom korleis dei vanlegvis blir kringkasta til publikum. TV versus internett, korleis sjåarar blir aktiviserte og kvar maktforholdet ligg.

Digitalisering av TV-sport og analogisering av digital sport?

Digitalisering av TV-sport skjer, som vi har sett, på fleire område. Audiovisuelt, grafisk og i samhandling med andre medium, eller konvergens og kringkastingsform.

I måten TV-sport blir kringkasta kan ein fastslå det følgjande: Det har vore ei utvikling frå eit analogt til eit digitalt sendenett dei seinaste åra. Det har blitt fleire kanalar som sender sport i HD (high definition), samtidig som det har blitt fleire kanalar totalt (mindre avgrensing av «bandbreidda»). Ein ser også auka bruk av internett og web-tv i formidlinga av store TV-sportar som fotball og sykling. TV2 har til dømes TV2-sumo⁷¹, som sender mellom anna Tippeligaen og Tour de France også på nettet. Viasat har Viaplay.no som til dømes streamar Champions League- kampar og andre sportsendingar dei har rettar på. På desse tenestene kan du, for ein pris, sjå ulike arrangement anten live eller i opptak rett gjennom nettlesaren. Det har blitt meir aktivisering av publikum gjennom avstemningar og liknande.

⁷¹ www.tv2sumo.no (sist vitja 21.08.2011)

TV-sport på fjernsyn er ein suksess, men om ikkje formatet har endra seg så mykje, ser det ut som om brukarane har det. Det er ei auka spreiding av merksemda til publikum, og alt skjer på datamaskina.

Med utgangspunkt i eit motstilling mellom TV-sport og digital sport ville ein kanskje vente at den digitale sporten byrjar å flytta seg ut i stovene til folk gjennom TV-skjermen. Det har egentlig ikkje skjedd, med unntak av i Sør-Korea, som har hatt dette i mange år. Utviklinga i vestlige land, om ein ser på dei største digitale sportane som er basert på *StarCraft II: Wings of Liberty* og *Counter-Strike*, har heller gått i retning av å etablera nettbaserte og turneringsbaserte sendingar anten som *live-streaming* eller på videonettstadar som youtube.com og likande. Turneringar med store pengepremiar som North American Star League (StarCraft), Dreamhack, Copenhagen Games, World Cyber Games og IPL har alle sine egne nettbaserte løysingar for å syne turneringane sine. Unntaket er den sørkoreanske GOMTV Global Star League (GSL)⁷² som sender på fjernsyn til eit koreansk publikum. Likevel, GSL ser ut til å ta den nettbaserte interessa frå vestlege fans på alvor og tilbyr *streaming* til eit engelsktalande publikum. Med eigen internasjonal versjon av sendinga der kommentatorar frå USA er med, og innslag av spelarar frå rundt om i verda, har dei fanga interessa til eit globalt publikum sidan dei starta i oktober 2010.

Å få digital sport på fjernsyn, ser ikkje ut til å vera noko overordna mål, då det rett og slett kan virka som om dei som ser på digital sport føretrekkjer å sjå det gjennom ulike former for *streaming*. Dette hadde vore interessant å finna ut av ved å gjera ei publikumsundersøking. Det har så vidt eg veit ikkje vore noko som tyder på at ein vil sjå digital sport på fjernsyn i vesten med det første. Ein kan sjølvsagt ikkje utelukka at dette ikkje kjem til å skje i framtida, men mangelen på fjernsynsbasert digital sport ser ikkje ut til å bremsa popularitetsveksten til digital sport. Ein ser altså at hovudvekta av TV-sport held seg på TV-skjermen, men blir supplert med web-tv. Digital sport held seg i det store og det heile på nettet, men der i ulike former.

Om ein skal finne ei type retning, så går denne i mot meir innhald på nettet. Både hos den digitale sporten, og den tradisjonelle TV-sporten. Ein viktig faktor er at også ordinære

⁷² www.Gomtv.net

digitale spel meir og meir rettar seg mot fleirspelar delar som er kopla til internett. Før fann ein digital sport på LAN (Local Area Network), og dette var ikkje noko som nådde ut til så mange menneske. Med internett kan publikum hentast frå heile verda. Datamaskina er ein naturleg fellesnemnar for både speling, og no digital sport. Datamaskina blir også nytta til å sjå på sendingar som normalt høyrde til fjernsynet, som TV-seriar (lovlege eller ulovleg nedlasta), filmar og ikkje minst sport.

Det som skil amatørproduksjonar av digital sport frå større turneringar er, i alle fall om ein nyttar *StarCraft II: Wings of Liberty* som døme, ofte bruken av levande bilete (og lyd) av det som skjer utanfor den virtuelle arenaen. Dette gjeld spesielt før og etter sjølv kampen, med intervju av spelarar, analyser gjort av kommentatorar og kanskje eit innslag om turneringa eller andre relaterte emne. Under sjølv kampen vil fokuset vera på den virtuelle arenaen, men som ein ser ved figur 4 og vedlegg 1, hender det at ein legg inn levande bilete av spelarane. Slik kan ein få med seg kjensleutbrot av ulikt slag, og også få eit ansikt knytt til det som skjer på den virtuelle arenaen. Om turneringa finn stad der det er publikum til stades, vil lyden av kjensleutbrota deira også koma med, slik som ein finn i andre sportsarrangement. Inkluderinga av slike «utanomvirtuelle» element er nok det mest tydelege provet på at den digitale sporten let seg påverka av den tradisjonelle TV-sporten. Likevel må ein ikkje gløyme at ein har mellomformer for digital sport, som dei basert på den digitale reprisa, som trivst godt utan denne fysiske forankringa.

Kva skjer med den digitale sporten?

Her i Noreg ser ein ikkje så mykje til den digitale sporten, verken i media eller i det daglege. Fredrik Østervold frå Askøy spelar no poker, og tener, i følgje skattelistene, millionbeløp^{73 74}. Likevel, på verdsbasis kan ein heilt klart sjå ei auka interesse for digital sport. Til dømes melder turneringar som Major League Gaming⁷⁵ i USA, som har haldt på sidan 2002, om auke i interesse rundt arrangementet deira. Dei arrangerer turneringar innan ei rekke digitale spel fleire gongar i året. No i slutten av juli hadde dei 20 000 besøkande over ei helg i Anaheim og over 35 millionar *stream views*⁷⁶, 13 millionar fleire

⁷³ <http://www.gosugamers.net/poker/news/15579-fredrik-slayer-ster vold-profile> (sist vitja 30.08.2011)

⁷⁴ <http://skattelister.no/skatt/profil/fredrik-ostervold-35922391/> (sist vitja 30.08.2011)

⁷⁵ <http://www.majorleaguegaming.com/news/mlg-anaheim-35-million-stream-views-and-20000-live-spectators> (sist vitja 30.08.2011)

⁷⁶ Dette betyr nok ikkje at det er 35 millionar unike sjåarar, men heller kor mange gongar folk klikka seg inn på *streamen* i løpet av den helga MLG vart arrangert.

enn då dei arrangerte ein liknande turnering i Columbus berre to månadar tidlegare⁷⁷. Dei melder om at folk klikka seg inn på streamen frå 171 land. Dei er og villige til å dele ut ein million dollar i løpet av eit år i premiepengar og flyg til dømes inn spelarar frå Sør-Korea for å tevla i *StarCraft II: Wings of Liberty*. Andre turneringar som er nemnt tidlegare melder også om positiv utvikling. Spelprodusentar går aktivt inn med pengar i tillegg til å arrangere eigne turneringar som *Blizzard invitational*. Valve Corporation, utviklar av eit komande digitalt spel kalla *Dota 2*, har i høve lanseringa av spelet arrangert ei turnering der dei delte ut 1.6 millionar dollar i pengepremiar⁷⁸. Ein annan spelprodusent, Riot Games, lanserte *League of Legends* i 2009 og med 15 millionar registrerte spelarar⁷⁹ er dei eit av dei mest populære online-spela. Dei arrangerer også eigne turneringar og annonserte at dei i neste sesong (2012) vil gi vekk 5 millionar dollar til dei beste laga⁸⁰, opp frå 100 000 dollar i sesong ein⁸¹. Altså. Meir pengar, større turneringar og tydeligvis auka interesse.

Betyr dette at digital sport på eit eller anna tidspunkt blir like populært som det vi kjenner av sport på fjernsyn? Det er vanskelig å seie, men ting kan tyde på at denne digitale sporten ikkje treng fjernsyn for å finne sitt publikum og at det teknologiske grunnlaget til den digitale sporten også er grunnen til suksessen. Med internett kan ein spele mot kvarandre og enkelt samle eit globalt publikum som kanskje lokalt er marginalt. Spelutviklarar ser også denne populariteten, og med tenester som nemnde Steam og Battle.net ser ein ei auka profesjonalisering og organisering.

Rolla spelprodusentane spelar er essensiell, då balanserte spel som folk har lyst å konkurrere i, saman med infrastruktur som gjer dette lett, synest å bygge opp sterke samfunn som igjen kan gi ein levedyktig digital sport. I tillegg til spelprodusentane, har vi enkeltpersonar som Sean «Day[9]» Plott og Mike «Husky» Lamond som med sin interesse og entusiasme for *StarCraft II: Wings of Liberty* også er med på å bygge opp digital sport.

⁷⁷ <http://www.majorleaguegaming.com/news/mlg-delivers-record-breaking-22-5-million-online-video-streams-from-mlg-columbus/> (sist vitja 30.08.2011)

⁷⁸ <http://blog.dota2.com/2011/08/a-champion-has-been-crowned/> (sist vitja 30.08.2011)

⁷⁹ <http://eune.leagueoflegends.com/news/youve-grown-league-legends-massive-game> (sist vitja 30.08.2011)

⁸⁰ <http://na.leagueoflegends.com/news/league-legends-season-two-feature-5-million-prize-pool> (sist vitja 30.08.2011)

⁸¹ http://na.leagueoflegends.com/season_one (sist vitja 30.08.2011)

Digital sport er ein måte for spelinteresserte å føle eit fellesskap og engasjement som går på tvers av landegrenser. Dei er alle vande med å bruke nettet og datamaskina og tek ein aktiv rolle som publikum gjennom chat, forum, og videoar av ulikt slag. Det same kan seiast om sportsinteresserte av dei populære TV-sportane. Det kan synest at desse i stadig aukande grad beveger seg mot nettet og nettbaserte tenester. Det kan tenkast at bruken og utviklinga av slike digitale tenester, som fungerer som tillegg til den tradisjonelle TV-sendinga, er med på å gi publikum ein fyldigare sportsoppleving. Fantasy League, forum av ulikt slag og til dømes sendingar som Tour de France som nyttar mange kanalar for å nå sjåarane, er alle ein del av det eg vil kalle ein digitaliseringstrend.

Når trykkpressa, telegrafan, radioen og fjernsynet kom så auka det rekkevidda og populariteten til ulike sportar på kvart steg. Lokale hendingar blei nasjonale. Med internett smeltar tekst, spel, sport og levande bilete saman og det har ingen grenser. Det som er nisje lokalt, blir «mainstream» globalt i møte med internett. Digital sport er eit godt eksempel på korleis dette skjer. Og det digitale grunnlaget gjer det ekstra lettvinnt. TV-sporten flyttar også sin litt meir seige kropp over på internettet, der brukarane kan delta meir og skreddarsy informasjonsstraumen sin til å passe sine behov. TV-sendte idrettar som fotball og ski blir likevel aldri meir fleksible enn sitt fysiske grunnlag gjev rom for. Digital sport og TV-sport vil nok aldri heilt møtes, men dei kan kanskje læra av kvarandre.

Litteraturliste

Bøker og elektroniske artiklar

Bordwell, David og Thompson, Kristin. (2004) *Film Art: An Introduction*. New York, McGraw-Hill.

Dahlén, Peter. (2008) *Sport & medier. En introduktion*. Kristiansand, Høyskoleforlaget.

Danielson, Kalle. (2005) E-sport: rörelse utan rörelse. *Idrottsforum* [Internett].

Tilgjengelig frå <http://www.idrottsforum.org/articles/danielsson/danielsson051214.html>

(sist vitja 30.08.2011)

Gentikow, Barbara. (2010) *Nye Fjernsynserfaringer: Teknologi, bruksteknikker, hverdagsliv*. Kristiansand, Høyskoleforlaget.

Klevjer, Rune. (2006) *What is the avatar? : fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games*. Akademisk avhandling, Universitetet i Bergen.

Kline, Stephen og Dyer-Witheford, Nick og Peuter, Greig de. (2003) *Digital Play. The interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montreal, Quebec, McGill-Queen's University Press.

Rowe, David. (2004) *Critical Readings: Sport, Culture and the Media*. England, Open University Press.

Siegel, Greg. (2002) Double Vision: Large-Screen Video Display and Live Sports Spectacle. *Television & New Media* [Internett]. Tilgjengelig frå <http://tvn.sagepub.com/content/3/1/49.full.pdf+html> (sist vitja 30.08.2011)

Digitale spel

Counter-Strike. (1999) [Digitalt spel]. USA, Valve Corporation.

Donkey Kong (1981) [Digitalt spel]. Nintendo

Football Manager 2011. (2010) [Digitalt spel]. Storbritannia, Sports Interactive.

League of Legends (2009) [Digitalt Spel]. Riot Games.

Pong (1972) [Digitalt spel]. Atari Inc.

StarCraft. (1998) [Digitalt spel]. USA, Blizzard Entertainment.

StarCraft II: Wings of Liberty. (2010) [Digitalt spel]. USA, Blizzard Entertainment.

Warcraft III: Reign of Chaos (2002) [Digitalt spel]. Blizzard Entertainment

Filmar

Angeltvedt, Jan Aksel, (2001). *Alias: Slayer* [Film]

Gordon, Seth (2007) *The King of Kong* [Film] USA, LargeLab.

Nyhendeartiklar på nett

Aftonbladet. *Starcraft slår kungabrollop* [Internett] Tilgjengelig frå:

<http://kampanj.minimedia.se/aftonbladet/starcraft-slar-kungabrollop-0> (sist vitja 30. august, 2011)

Betting, Henning. (2008) Everton skal finne talenter ved hjelp av dataspill. *Aftenposten*, 15. november 2008. [Internett] Tilgjengelig frå:

<http://fotball.aftenposten.no/england/article122771.ece> (sist vitja 29. mai 2011)

Blakstad, Thomas. (23.02.2009). *ZXY klar til kamp*. [Internett] Tilgjengelig frå

<http://www.rbk.no/incoming/article130231.ece> (sist vitja 29. mai, 2011)

Bond, Paul (2008). Video game sales on winning streak, study projects. *Reuters*, 18. juni. 2008 [Internett] Tilgjengelig frå: <http://www.reuters.com/article/2008/06/18/us-videogames-idUSN1840038320080618?pageNumber=1&virtualBrandChannel=0> (sist vitja 30.08.2011)

Burheim, Mads Gudim (2010). - Slow motion-bildene er fantastiske. *Dagbladet*, 22. august 2010 [Internett] Tilgjengelig frå: http://www.dagbladet.no/2010/06/22/sport/vm_i_sor-afrika/fotball/tv-fotball/12245273/ (sist vitja 28. august 2011)

Burheim, Mads Gudim. (2011) Viasat rydder fem kanaler til Champions League-finalen. *Dagbladet*, 26. mai 2011 [Internett] Tilgjengelig frå: http://www.dagbladet.no/2011/05/26/sport/champions_league/fotball/manchester_united/barcelona/16678017/ (sist vitja 28. august 2011)

Dota Team (21. august, 2011) *A Champion has been Crowned* [Internett] Dota2. Tilgjengelig frå: <http://blog.dota2.com/2011/08/a-champion-has-been-crowned/> (sist vitja 30. august, 2011)

Dreamhack. *HD Stream and Casters*. [Internett] Tilgjengelig frå: <http://dreamhack.se/DHS11/2011/04/06/hd-stream-and-casters/> (sist vitja 30. august, 2011)

Graft, Kris. (2009) Blizzard Confirms One 'Frontline Release' for '09. *Next-gen.biz*, 12. februar, 2009. [Internett] Tilgjengelig frå: <http://www.next-gen.biz/news/blizzard-confirms-one-frontline-release-09> (sist vitja 30. august 2011)

Halten, Roar og Hotvedt, Signe Karin (2005) Rekord for Battlefield-finale. *NRK*, 23. november, 2011 [Internett] Tilgjengelig frå: <http://www.nrk.no/underholdning/5259961.html> (sist vitja 23. mai, 2011)

Ipl Ign Pro League. *IPL 1: Best of the West Starcraft II Tournament* [Internett]
Tilgjengelig frå: <http://www.ign.com/ipl/starcraft2/tournaments/ipl1> (sist vitja 30.august, 2011)

Kulås, Guri (2007). Seriøse spel og e-sport. *Klassekampen*, 21. april, 2007 [Internett]
Tilgjengelig frå: <http://www.klassekampen.no/45254/article/item/null/serioese-spel-og-e-sport> (sist vitja 30. august 2011)

Lish (4 august, 2011) *MLG Anaheim: 35 million Stream Views and 20,000 Live Spectators*
[Internett] Tilgjengelig frå: <http://www.majorleaguegaming.com/news/mlg-anaheim-35-million-stream-views-and-20000-live-spectators> (sist vitja 30. august, 2011)

Magee, Kyle. (13. juni, 2011) *MLG Delivers Record-Breaking 22.5 Million Online Video Streams from MLG Columbus* [Internett] Tilgjengelig frå:
<http://www.majorleaguegaming.com/news/mlg-delivers-record-breaking-22-5-million-online-video-streams-from-mlg-columbus/> (sist vitja 30. august, 2011)

Murphy, David (2011). Microsoft Unveils New Xbox Live Statistics – Average Gamerscore: 11,286. *PCMAG.com*, 12. mars, 2011. [Internett] Tilgjengelig frå:
<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2381862,00.asp> (sist vitja 29.06.2011)

Olsen, Kelly. (2007) South Korean gamers get a sneak peek at 'StarCraft II'.
USAtoday.com, 21. mai, 2007 [Internett] Tilgjengelig frå:
http://www.usatoday.com/tech/gaming/2007-05-21-starcraft2-peek_N.htm (sist vitja 30. august 2011)

Polar-Ice. (12. april, 2011) *Dreamhack is Live NOW!* [Internett] Tilgjengelig frå:
http://www.reddit.com/r/starcraft/comments/go5wc/dreamhack_is_live_now/ (sist vitja 30. august, 2011)

Ryze (15. august, 2011) *League of Legends Season two to Feature a \$5 Million Prize Pool*
[Internett] League of Legends. Tilgjengelig frå:

<http://na.leagueoflegends.com/news/league-legends-season-two-feature-5-million-prize-pool> (sist vitja 30. august, 2011)

Skjervum, Eivind. (2009) Er sjakk idrett? *Dagbladet*, 9. oktober, 2009 [Internett] Først publisert på trykk: 19. september 2008. Tilgjengelig frå: http://www.dagbladet.no/2009/10/09/sport/sjakk/magnus_carlsen/lars_monsen/johan_kaggestad/8502980 (sist vitja 30. august, 2011)

Steam (18. oktober 2010) *Steam Surpasses 30 Million Account Mark* [Internett] Tilgjengelig frå: <http://store.steampowered.com/news/4502/> (sist vitja 30.august, 2011)

Sætren, Lars (2006). - Simpel TV-produksjon under VM. Nyhendeartikkel. *Aftenposten*, 15. juni 2006 [Internett] Tilgjengelig frå: <http://fotball.aftenposten.no/vm/article58494.ece?act=readDebate&id=5716> (sist vitja 28. mai 2011)

Tryndamere (26. juli, 2011) *You've Grown League of Legends into a Massive Game* [Internett] League of Legends. Tilgjengelig frå: <http://eune.leagueoflegends.com/news/youve-grown-league-legends-massive-game> (sist vitja 30. august, 2011)

TV2Sumo. (04. juli. 2009) *Tour de France i HD og med unik interaktivitet.* [Internett] Tilgjengelig frå: <http://sumo.tv2blogg.no/article918209.ece> (sist vitja 30.august, 2011)

Nettstadar/infosider

Battle.net (ukjend dato) *What is Battle.net?* [Internett] Tilgjengelig frå: <http://eu.battle.net/en/what-is/> (sist vitja 30. august, 2011)

Blizzard Entertainment (23. mars, 2011) *Patch 1.3.0. Now Live* [Internett] Tilgjengelig frå: <http://eu.battle.net/sc2/en/blog/2084249#blog> (sist vitja 30. august, 2011)

Monroi (ukjend dato) *Chess Tournaments Live* [Internett] Tilgjengelig frå: www.monroi.com (sist vitja 30. august, 2011)

SCreplays [Internett] Tilgjengelig frå: www.screplays.com (sist vitja 30.august, 2011)

Seibert, Bill. (30. mai, 2011) *Fredrik 'slayer' Østervold Profile* [Internett]
Gosugamers.net. Tilgjengelig frå: <http://www.gosugamers.net/poker/news/15579-fredrik-slayer-stervold-profile> (sist vitja 30. august, 2011)

Team Liquid [Internett] Tilgjengelig frå www.teamliquid.net/replay/ (sist vitja 30. august 2011)

Team Liquid. (22. mars, 2011) *[Dreamhack] Stockholm Invitational April 12th* [Internett]
Tilgjengelig frå: http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=203595
(sist vitja 30. august, 2011)

WCreplays [Internett] Tilgjengelig frå www.wcreplays.com (sist vitja 30.august, 2011)

Videoar på nett.

Do, Alex (HDStarCraft) Brukarkonto på youtube. [Internett]
<http://www.youtube.com/user/HDstarcraft> (sist vitja 30. august, 2011)

Finalen i Battlefield 2 (21. november, 2005) [Internett] Tilgjengelig frå
http://www.nrk.no/nett-tv/?klipp_id=126549 (sist vitja 23. mai, 2011)

Lamond, Mike (HuskyStarcraft) Brukarkonto på youtube. [Internett]
<http://www.youtube.com/user/HuskyStarcraft> (sist vitja 30. august, 2011)

Lamond, Mike, (2011) *MaNa (P) vs Naama (T) Game 1 Grand Finals - DreamHack SteelSeries Tournament*. (29. november 2010) [Internett] Tilgjengelig frå
<http://day9tv.blip.tv/file/4444676/> (sist vitja 30. august, 2011)

Live: Dreamhack Stockholm Invitational! (2011) [Internett] Tilgjengelig frå <http://justin.tv/dreamhacktv/b/283545072> (sist vitja 30. august, 2011)

Plott, Sean. (Day[9]). Brukarkonto på youtube. [Internett] <http://www.youtube.com/user/day9tv> (sist vitja 30. august, 2011)

Plott, Sean. (2011). Day[9] Daily # 290 – Friendday Wednesday w/Sheth (21. april, 2011) [Internett] Tilgjengelig frå: <http://day9tv.blip.tv/file/5048989> (sist vitja 30. august, 2011)

Plott, Sean. (2010). My Life of Starcraft – Day[9] Daily #100. (1. oktober, 2010) [Internett] Tilgjengelig frå <http://www.youtube.com/watch?v=NJztfSXXcPQ> (sist vitja 30. august, 2011)

Plott, Sean. (2011). Starcraft 2 Day[9] Daily #193 - Funday Monday: No Marines, Marauders or Tanks! (5. oktober, 2010) [Internett] Tilgjengelig frå: <http://youtu.be/XowDGefmDYU> (sist vitja 30. august, 2011)

TheLittleOne vs SypherFeast - PvT - Shattered Temple - StarCraft 2 (14. april, 2011) [Internett] Tilgjengelig frå <http://youtu.be/fVmMQpvS3QE> (sist vitja 30. august, 2011)

Vedlegg 1.

Skjermdump henta frå:

<http://us.battle.net/blizzcon/en/tournaments/us-regionals/matches/sc2/video-archive?bracket=2&round=0&match=0&linkIndex=0>



Vedlegg 2

Skjermdump henta frå www.justin.tv/onemoregametv#/w/1209989744 (sist vitja 30.08.2011)

The screenshot shows a web browser window displaying a Justin.tv live stream. The address bar shows the URL www.justin.tv/onemoregametv#/w/1209989744. The page header features the 'one more game' logo and the channel name '@OneMoreGameTV'. The main content area displays the stream title 'EGMC W2D1 - Dignitas v fnatic' and the game 'StarCraft II: Wings of Liberty'. Below the title, there are social media sharing options for Facebook, Twitter, and YouTube. The streamer's name 'Dignitas_Sjow' and the opponent's name 'FnaticMSI_Nightst0r' are visible. The stream is part of the 'SEASON V 7 WEEK SEASON' from May 1st to June 22nd. The page shows 8,020 viewers, 1,831 followers, and 982,770 total views. A chat window on the right contains various viewer comments. A Groupon advertisement for 'SUSHI-GAVEKORT i Bergen' is visible in the top right corner.