



Generation eSport

Af Teemo P. Ashton, e-sportseksperter

eSport er en betegnelse som rummer over computerspil, der specialiserer sig i at opstille konkurrencer, oftest mellem to hold af spillere.

I løbet af de sidste par år er den konkurrencedygtige spillscene vokset med en utrolig hastighed og fortsætter med at gøre det. Ikke overraskende har det taget en masse arbejde og tid at komme til den fase, hvor eSport kan fylde kæmpe sportsarenaer med tilskuere og tilbyde pengepræmier på 18 mio. dollars for en enkelt turnering.

De første eSports-konkurrencer

Men fænomenet er ikke så nyt, som det umiddelbart kan virke. Den første registrerede begivenhed var en Space War-konkurrence på Stanford University i 1972, hvor vinderne fik et årsabonnement på magasinet Rolling Stone. I slutningen af 70'erne og begyndelsen af 80'erne begyndte eSports-begivenheder at blive mere populære, selvom der skulle gå årtier, før de blev kendt ved den betegnelse. Klassiske spil som Donkey Kong og Space Invaders var blandt de første spil, der blev konkurreret i, og selvom disse begivenheder kun tiltrak en håndfuld tilskuere, kan de stadig betegnes som de første rigtige kompetitive spilbegivenheder.

Internettet blev en hjørnesteen i eSporten

eSport, som vi kender det i dag, begyndte først at tage form i slutningen af 90'erne og begyndelsen af 00'erne, da hjemmebrugere fik adgang til internettet. Netop internettet var det centrale element, der havde holdt kompetitive digitale spil nede; uden nettet måtte folk mødes fysisk for at spille mod hinanden. Men efter nettets fremgang kunne de pludselig dyste mod folk fra hele verden til hver en tid. Da nettet blev hverdagskost i Vesten, var det primært skydespil som Quake, Unreal Tournament og senere Counter Strike, der blev de dominerende titler. Netop Counter Strike støder vi især ofte på i Skandinavien, hvor adgang til hurtigt og stabilt internet medfører, at det holdbaserede skydespil er mange unges første oplevelse med computerspil med vennerne. Den tidlige introduktion til spillet forklarer også hvorfor, især skandinaviske spillere dominerer på topplan.

I 2003 blev Defense of The Ancients (DotA) født, hvilket ændrede retningen for eSport som helhed. Ideen om en MOBA, de såkaldte Massively Online Battle Arenas, blev et varmt emne. Indtil dette vandt frem havde de fleste andre kompetitive spil været skydespil som Counter Strike og strategi- eller kampspil som StarCraft og Street Fighter. Men MOBA'erne medbragte noget, som scenen havde manglet, idet de kombinerede strategiske elementer fra rts (real time strategy) med et øget fokus på hurtige reaktioner og holdspil. Især det sidste byggede en bro mellem dem, som gerne ville dyste med deres venner, og dem som ønskede at fremvise deres egen tekniske overlegenhed. I løbet af de



Generation eSport

næste par år var DotA, sammen med Counter-Strike og StarCraft, nogle af de mest spillede eSportstitler i verden med gevinster, som havde sneget sig op på flere hundredtusinde dollars.

League of Legends definerer eSport i dag

I 2009 skete så det, der definerer eSport, som vi kender det i dag. League of Legends så dagens lys. Skabt som en åndelig efterfølger til det første DotA, tog League of Legends nogle vigtige skridt på vejen til at gøre spillet nemmere at gå til for nybegyndere. Spillet blev hurtigt et hit og praler i dag med over 100 millioner månedlige spillere. Ikke overraskende blev en international scene hurtigt dannet, og to år efter lanceringen fandt det første VM i League of Legends sted for øjnene af 1,6 mio. seere. Blot uger efter det første VM i League of Legends arrangerede Valve, folkene bag spilplatformen Steam, The International, den første årlige DotA 2 turnering med en præmiepulje på 1,6 mio. dollars. MOBA'ens æra var officielt skudt i gang.



Foto: Sam Churchill, Glickr / Creative Commons

Lanceringen af Twitch i 2011 er skelsættende

At League of Legends og DotA 2 fik cementeret sig som sværvægterne på eSportscenen, var dog ikke den afgørende faktor for scenen som så. 2011 var et skelsættende år af en helt særlig årsag. Det var året hvor Twitch.tv gik i luften for første gang og ændrede måden at tilgå digitalt indhold på. Hvor



Generation eSport

YouTube længe havde haft de unges opmærksomhed med videoer og lignende, gav Twitch os noget, som traditionel sport længe har nydt adgang til, nemlig muligheden for at følge med live.

Muligheden for at sidde og følge sine idoler, mens de spiller, og ikke mindst høre deres tanker om strategier og omstændigheder ved spillet, har vist sig at være uvurderligt. Det er de færreste, der betvivler, at alle fodboldinteresserede unge ville følge med, hvis de kunne høre Messi eller Ronaldos tanker, mens de løb rundt på banen, samt få en træningskamp fra deres perspektiv. Twitch gav nu denne mulighed for computerspil, og det drev interessen for de professionelle spillere helt i top. Unge kan følge idoler som danske Bjergsen, der er kåret som den 8. bedste League of Legends-spiller i verden, imens han sidder og spiller derhjemme. De kan endda skrive til ham, og er de heldige, svarer han på deres henvendelser live. Denne form for idoldyrkelse tager de med sig, når de professionelle kampe spilles. Dette resulterer i en fanskare, der føler sig tættere på deres idoler, end man ser i traditionel sport.

Uden Twitch er det tvivlsomt, at eSport ville have haft den samme gennemslagskraft, som det har nu. eSport som scene har været stødt voksende de sidste årtier, og intet tyder på, at det går den anden vej foreløbigt. Man priser normalt traditionel sport for at samle folk og lade dem skabe deres egne sociale rammer at færdes i. De presses til at stå sammen som et hold samt arbejde på tværs af roller og kompetencer. Men hvor traditionel sport giver mulighed for dette et par gange om ugen, har kompetitive spil især givet unge muligheden for at gøre dette dagligt. Hver gang de logger på sidder deres venner på voice chatten. Hvis man ønsker at spille på topniveau, kræver det dog en høj grad af kommunikation, samarbejde og sammenhold, for at spillerne kan fungere som et hold. For at opretholde dette bruger de unge mange timer sammen dagligt foran skærmen, hvori de sociale bånd styrkes, og hvor deres kommunikative kompetencer udfordres og plejes.

Forklaringen på eSports succes skal nok findes i kombinationen af alt det ovenstående. Behovet for at kunne fungere som trup, når man spiller på højere plan øger vigtigheden af de sociale bånd, hvilket igen styrker behovet for at blive ved med at træne. Dette, sammen med den lette tilgængelighed af livestreams, konkurrencer og muligheder for at følge sine idoler live, mens de selv spiller, gør at interessen for eSport ikke forventes at falde foreløbigt.

Vi omtaler ofte de yngre årgange som generation X og Y. En mere passende betegnelse ville måske være generation eSport.

Denne artikel afspejler ikke nødvendigvis Medierådet for Børn og Unges holdning. Informationer og synspunkter er udtryk for forfatterens egen holdning.