



Kan E-sport bli idrett?

- Egil Rogstad – Doktorgradsstipendiat i sosiologi – Nord Universitet

Hva er E-Sport?

- Norsk verdensmester
- Organiserte videospill-konkurranser
- E-sportens sjangere
- Den gjennomsnittlige E-sport-spilleren
- Profesjonalisering
- Enorm utbredelse

Nordmann vant VM i Fortnite

Norske Emil «Nyhrox» Bergquist Pedersen (16) gikk helt til topps i Fortnite-VM i duo lørdag kveld. Det gjør nordmannen 13 millioner kroner rikere.



Norsk 16-åring vant i Fortnite-VM

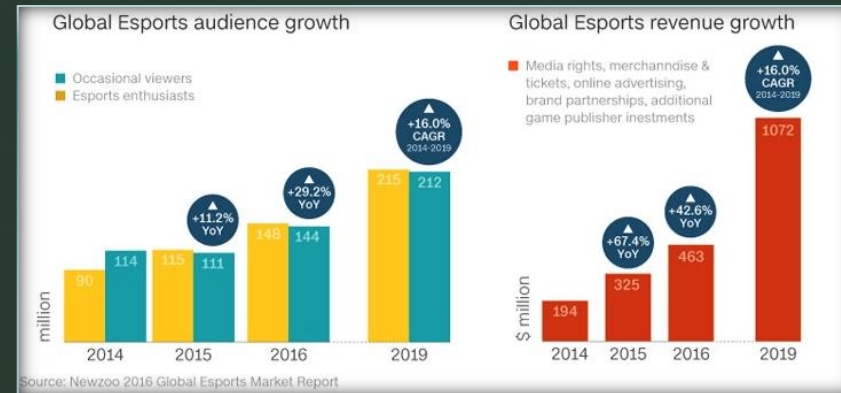
01:02

Hvem er det som ser på E-sport?

- 495 millioner tilskuere globalt
- Milliard-milepæl for E-sport-markedet
- Utlignet Super Bowls seertall i 2019
- Store premiepenger
- E-sport i Norge

Rank	Sport	Estimated Global Following	Primary Sphere of Influence
1	Soccer (Association Football)	4.0 Billion	Globally
2	Cricket	2.5 Billion	UK and Commonwealth
3	Field Hockey	2 Billion	Europe, Africa, Asia, and Australia
4	Tennis	1 Billion	Globally
5	Volleyball	900 Million	Western Europe and North America
6	Table Tennis	875 Million	Globally
7	Basketball	825 Million	Globally
8	Baseball	500 Million	United States, Caribbean, and Japan
9	Rugby	475 Million	UK and Commonwealth
10	Golf	450 Million	Western Europe, East Asia, and North America

Source: World Atlas



Er E-sport en sport?

- Tradisjonell forståelse av E-Sport
- Høye krav til visuell persepsjon og øye-hånd-koordinasjon
- Varierende fysiske krav
- En spørsmål uten fasit



(Mangelfull) Organisering av E-sport

- Mangel på effektive internasjonale og nasjonale forbund
- Spillprodusenter som styringsaktører
- Vanskeligheter med å ivareta konkurranseintegritet og beskyttelse av spillere
- Forsøk på å fylle organiseringsbehovet



Veien videre for E-Sport

- Behov for bedre organisering før «idretts-opptak»
- Hvem skal med?
- Potensiell OL-gren
- Veksten vil fortsette

