

Finlandssvensk esport – vad är det? Hur det regionala och det globala formar en lokal esportskultur

Översikt

Matilda Ståhl

Tammerfors universitet och Åbo Akademi

Fredrik Rusk

Åbo Akademi

Abstrakt

Esport är ett globalt fenomen samtidigt som esports-kulturer och -ekosystem i praktiken oftast är förankrade i en specifik kontext. Här diskuterar vi hur esport görs inom en väldigt specifik grupp: den svenskspråkiga minoriteten i Finland. Svenska utgör ett av två officiella språk i Finland och är en språklig minoritetsgrupp vi textförfattare själva tillhör. Diskussionen baseras på ett online evenemang som ordnades i februari 2023 på svenska och där ingick ett 'online LAN-party', en live talkshow samt varierande turneringar. Materialet består av skärminspelningar av delar av evenemanget, våra fältanteckningar samt en intervju med två av evenemangets producenter. Vårt fokus ligger på att diskutera hur esport görs i svenskfinland och vad som kunde tänkas känneteckna 'finlandssvensk esport'.

Nyckelord: esport, esports-kultur, esportsekosystem, språkminoritet

Abstract

Esports is a global phenomenon at the same time as esports cultures and ecosystems are situated in specific contexts. Here, we discuss how esports is done in a very particular group: the Swedish linguistic minority in Finland. Swedish is one of two official languages in Finland and is a linguistic minority both authors are part of. This discussion is based on an online event arranged in Swedish in February 2023, which included an 'online LAN-party', a live talk show and several tournaments. The material consists of screen recordings of part of the event, our fieldnotes and an interview with two of the event producers. The focus here is on discussing how esports is done within the Swedish speaking linguistic minority and what 'Swedish speaking esports in Finland' could look like.

Keywords: esports, esports culture, esports ecosystems, linguistic minority

Introduktion

Inom esportforskning porträtteras esport ofta som ett globalt fenomen med inverkan på många samhällssektorer (se t.ex. Taylor 2012; Zhouxiang 2022). Enligt Scholz (2020) utgör spelarna (som fungerar såväl som målpubliken och konsumenter) kärnaktörerna i esport-ekosystemet, medan spelutvecklare, professionella lag och spelare samt turneringsorganisatörer utgör nödvändiga primära intressenter. Esport är inte nödvändigtvis ett tydligt och koherent ekosystem, eftersom esport organiseras på olika sätt, till exempel i fråga om hur ekosystemet styrs och är uppbyggt och vem de huvudsakliga aktörerna är i den specifika kontexten (Peng m.fl. 2020; Witkowski 2022). Till exempel Taylor och Stout (2020) beskriver hur skolorna i en nordamerikansk kontext framställer esport som ett STEM-ämne snarare än som en sport. Witkowski (2022) diskuterar olika typer av esportföreningar, hur de är uppbyggda och de utmaningar de står inför. De fyra typer hon lyfter fram är offentliga, industri, konkurrerande och eldsjälsföreningar (vår översättning, originalkategorierna är "public, industry, substitute, and early adopter associations", Witkowski 2022, 1). Kommersiella krafter har olika inverkan på de olika typerna av föreningar, men såväl industriella och destabiliserande föreningar har ett mer explicit kommersiellt syfte med sin verksamhet, till skillnad från offentliga och eldsjälsföreningar. I det fall som diskuteras här finns varken professionella spelare eller lag, snarare ligger focus på en turnering mellan amatörspelare. Det aktuella fallet kan ses som en kombination av en offentlig förening och en eldsjälsförening, vilket vi kommer återkomma till senare i texten.

Här diskuterar vi hur esport görs inom en väldigt specifik grupp: den svenskspråkiga minoriteten i Finland. Svenska utgör ett av två officiella språk i Finland och i nuläget finns

det ungefär 285 000 personer med svenska som modersmål, varav två är textens författare. Vi bygger vidare på etnografisk forskning på spel och spelande i en finlandssvensk kontext, såväl online som offline (se t.ex. Ståhl och Rusk 2020; Rusk och Ståhl 2022). I den här texten använder vi oss av ett specifikt fall, ett online evenemang i februari 2023, för att diskutera hur esport görs i svenskfinland och vad som kunde tänkas känneteckna 'finlandssvensk esport'. Materialet består av skärminspelningar av delar av evenemanget, våra fältanteckningar samt en intervju med två av producenterna bakom evenemanget. Eftersom det rör sig om ett så litet sammanhang nämns evenemanget inte vid namn för att säkerställa deltagarnas rätt till integritet. Samtliga personer har anonymiserats och hänvisas till som sin roll (t.ex. producent eller caster).

Online evenemanget i fråga består av ett 'online LAN-party' som organiseras genom Discord, en live talkshow som delas via YouTube och varierande turneringar som streamas på Twitch. Evenemanget möjliggörs genom lokala, nationella och internationella fonders medel varav ett flertal har en uttalad agenda att stöda den finlandssvenska språktillhörigheten och kulturen. Producenterna för evenemanget är ett partipolitiskt obundet förbund som verkar för finlandssvensk ungdom genom olika typer av verksamhet, t.ex. evenemang. Utöver producenterna är evenemanget ett samarbete med gräsrotsorganisationer i Åboland, Österbotten och på Åland och totalt har ungefär tio personer varit engagerade i varierande grad. Evenemanget började som ett landsomfattande LAN-party i form av en "kommunkamp i CS:GO" 2017 (producent 1, 24.3.2023) men som sedan behövde ändra form på grund av pandemin. Dragplåstret för evenemanget är en CS:GO turnering (Counter-Strike: Global Offensive, Valve Corporation & Hidden Path Entertainment 2012) som ordnas av en

finlandssvensk gräsrotsförening med casters som pratar (finlands)svenska.

Esport på svenska i Finland

I intervjun med producenterna framgår det att evenemanget medvetet är riktat för finlandssvenskar i fråga om marknadsföring och allt innehåll som skapas är på svenska. Språkfrågan är något som diskuterats av arrangörerna och de hindrar ej spelare med annan språklig bakgrund att delta. Under turneringen förekommer få diskussioner om svenskans position, snarare tas den för given i det här sammanhanget. I chatten är merparten av kommunikationen på svenska, men det förekommer ord och fraser på såväl finska som engelska, t.ex. "Mitä???" (chattkommentar, 4.2.2023) och "Ill take you up on that" (SIC, chattkommentar, 4.2.2023), vilket följer samma språkliga tendenser som materialet från tidigare forskning vi gjort tillsammans med finlandssvenska spelare (se t.ex. Rusk och Ståhl 2022). Stundtals framträder dock en medvetenhet om det 'lilla' sammanhang som turneringen ordnas inom, t.ex. kommenterar en caster att det är "kiva, vi har riktigt gott om tittare, 94 ser de ut som här" (caster 1, 4.2.2023). Det förekommer även en medvetenhet om de stereotyper som finns kring det finlandssvenska, exempelvis kommenterar någon "tammifan man ser att spelare 1 e finlandssvensk när han e sådär ut o seglar" (chattkommentar, 4.2.2023). Personen i fråga uppfattar situationen som att spelaren inte är helt medveten om vad som försiggår och använder idiommet att 'vara ute och segla' för att beskriva det. Dessutom driver kommentaren med spelarens och den egna finlandssvenska identiteten och fördomar kring att finlandssvenskar är välbärgade och därmed har råd med en egen segelbåt.

Att organisera och marknadsföra ett evenemang enbart på svenska i Finland kan ses som både exkluderande och inklu-

derande samtidigt (Friman, Ruotsalainen och Ståhl 2023). Å ena sidan är all information tillgänglig enbart på svenska, så utöver finsktalande ungdomar kan man även att ställa sig frågan hur tillgängligt evenemanget exempelvis är för ungdomar med invandrarbakgrund. Å andra sidan är evenemanget det enda av sitt slag i Finland, vilket innebär att det möjliggör ett finlandssvenskt rum även inom spelande. En av producenterna påpekar att finlandssvenska ungdomar som "inte är riktigt bekväma med finskan har (de) inte riktigt någonstans att gå sen" även om det "med god tur finns nånting som lokal verksamhet" att delta i (producent 2, 24.3.2023). Att finlandssvenskar är utspridda över ett relativt stort område av Finland gör att regionala förutsättningar inverkar på den individuella spelarens tillgång till en finlandssvensk spelgemenskap. Samtidigt som syftet med evenemanget är att sammanföra finlandssvenskar från hela landet har evenemanget en stark regional prägel, vilket är det tema vi kommer att öppna upp till näst.

En regional esportskultur...

Evenemanget, framförallt i fråga om CS:GO turneringen, präglades även av regionala förtecken. Exempelvis hade flera lag namn som hänvisade till en specifik ort. Ett av lagen får hejarop i chatten, genom att personen först hejar på orten i fråga och sedan skriver in lagets namn. Det finns även spår av regionala dialektala uttryck bland kommentarerna: "mått vänt" (dvs "måste vänta", chattkommentar, 4.2.2023), "is it va rädd" (dvs "ids inte vara rädd", chattkommentar, 4.2.2023) och "folk hinner inga vakna" (dvs "folk hinner inte vakna", chattkommentar, 4.2.2023). Skämt som driver med andra, ofta närliggande, regioner förekommer ofta bland kommentarerna. Man ifrågasätter t.ex. om "kanske dom håller på att dra internet dit ännu" (chattkommentar, 4.2.2023) i fråga om ett av lagens hemort. En av personerna i chatten visar på en

medvetenhet till jargongen och hänvisar till kommentarerna som "ortenskämt" (chattkommentar, 4.2.2023). Även streamens casters deltar i jargongen, exempelvis kommenterar en caster på ett internt skämt med att "de e legenda grejer, tillom folk från Pampas trakten känner till de" (caster 2, 4.2.2023) och driver därmed med en annan region än den han själv tillhör.

I intervjun med producenterna framgår även att det regionala mot det 'allmänt finlandssvenska' är något man reflekterat över, framförallt gällande den typ av evenemang som kommer att ordnas framöver. Exempelvis ställer sig en av dem frågan om "när pandemin på riktigt börjar vara över, e de nu som man borde försöka stöda de lokala föreningarna att få tillbaka dom där fysiska LAN-partya? Eller e de här en ny modell som man borde gå vidare på?" (producent 1, 24.3.2023). Hans kollega håller med om att pandemin resulterat i ett minskat intresse för fysiska evenemang. Han fortsätter med att konstatera att konceptet med ett stort online evenemang vartannat år inte är ett självändamål, utan snarare att det kan stöda verksamhet på gräsrotsnivå genom att "fungera som draghjälp för dom här lokala evenemangen och aktörerna i framtiden" (producent 2, 24.3.2023). Esport blir därmed lokala nätverk, såväl teknologiskt som socialt och kulturellt, uppbyggt kring spelkultur genom frivillig arbetskraft (Witkowski 2022), men som även formas av globala influenser så som pandemin.

...formad av globala influenser

Producenterna bakom evenemanget uppfattar esport som ett växande fenomen där det hela tiden "kommer fram nya behov (...) och det är därför evenemanget har kommit till" (producent 2, 24.3.2023). Exempelvis var de tvungna att omforma upplägget från ett LAN-party till något mer "online pandemi-

kompatibelt" år 2021 (producent 1, 24.3.2023). Evenemangets dragplåster, CS:GO turneringen, visar även på att sammanhanget samtidigt är en av del av större esportsammanhang utanför språkminoriteten. *Counter-Strike* som spelserie är fortsättningsvis populär i en nationell kontext även utanför svenskfinland (Kinnunen, Tuomela och Mäyrä, 2022) och CS:GO är ett av de stora globala spelen. Även när vi frågade producenterna om vad de tänker att finlandssvensk esport är vänder de blicken utåt, eftersom de uppfattar spelande och esport som en verksamhet som inte känner "till så hemskt mycket gränser" (producent 2, 24.3.2023) med tanke på engelskans närvaro. Exempelvis använder sig såväl casters som de som följer med streamen sig av engelskans 'bracket' för att kommunicera kring turneringens upplägg, se exempelvis kommentaren "vi möter dom gärna i lower bracket XDD" (chattkommentar, 4.2.2023). Även här visar gemenskapen på en medvetenhet om språket de använder: ett flertal av de som följer med streamen uppfattar att en annan, enligt dem mer relevant, match äntligen kommit igång efter tekniska utmaningar. Efter flera "byt stream" i chatten skriver en person "byta striiiiiim" (chattkommentar, 4.2.2023), vilket kan ses som en medvetenhet om hur ett vanligt förekommande engelskt låneord kunde stavas på svenska.

I CS:GO-matchstreamen snurrar logotyperna för fonder och institutioner som finansierat evenemanget. Casters väljer vad som syns i streamen, t.ex. kan man se hur en av casters scollar av och an på en webbsida för att visa turneringens upplägg. Något som, i ett globalt perspektiv, är anmärkningsvärt är avsaknaden av andra kommersiella aktörer utöver inlägg från de plattformar som evenemanget ordnas på (Twitch, Youtube och Discord). Det enda undantaget är en påse giffar som hänger i bild, vilket tycks vara ett internt skämt snarare än sponsrad produktplacering. I chatten frågar en person "Äter ni nå giffar idag?" (chattkommentar, 4.2.2023) varpå

caster 1 svarar "vi äter gifflar idag, faktiskt". När det uppstår tekniska problem skriver en annan person "Man hinner o hämta lite gifflar nu" (chattkommentar, 4.2.2023). Det förekommer en nationellt förekommande butikskedja för trävaruhandel i ett lagnamn, men även det framstår snarare som ett skämt än verkliga sponsorer. Samtliga spelare i laget har en gamertag som börjar med kedjans namn, men stavningen gällande versaler och gemener varierar, likaså om det följs med en punkt, ett lågstreck eller ett mellanslag och i en gamertag är namnet på butikskedjan felstavat. Den här typen av 'påhittad' produktplacering och sponsoring kan ses som en kommentar till såväl kommersialiseringen av esport, men även som en självironisk känga till svenskfinland som är för litet för att locka till sig sponsorer.

Möjligheter och utmaningar i den framväxande finlandssvenska esportkulturen

Eftersom evenemanget organiseras av ett flertal aktörer kan det uppfattas som ett esportssammanhang färgat av att både vara 'offentligt' och en 'eldsjälsförening' (Witkowski, 2022), med de möjligheter och utmaningar bägge föreningsformer innebär. I den här avslutande sektionen diskuterar vi några av de möjligheter och utmaningar som evenemanget i fråga står inför men även en finlandssvensk esportskultur på ett mer allmänt plan.

Som tidigare diskuterats är språklig tillgänglighet en central diskussion för ett evenemang organiserat för en språklig minoritet, men andra former av tillgänglighet har inte nödvändigtvis fått samma utrymme. Under intervjun noterade en av producenterna att de i högre grad diskuterat tillgänglighet då de ordnade ett fysiskt evenemang "de ha int kommit så mycke på tal nu om tillgänglighet när de ha varit ett online evenemang. Vilket e en helt bra poäng man borde säkert

göra de också vi ha int tänkt på de så mycke nu de här senaste arrangemanget" (producent 1, 24.3.2023). Till skillnad från fysiska evenemang antas online evenemang vara inkluderade då alla kan delta, oavsett fysiska begränsningar eller var de befinner sig i landet. Frågan är då om alla unga verkligen har tillgång till den utrustning som krävs för att delta i ett LAN hemifrån? Det demokratiska argumentet för online evenemang används på en bred front (se Skiles mfl. 2022) och är en diskussion som måste föras på ett allmänt plan, även inom finlandssvensk esport.

Genom de lokala gräsrotsföreningarnas medverkan präglas evenemanget även av att vara en verksamhet som bygger på frivilligverksamhet och eldsjäl. Witkowski (2022) noterar att en utmaning blir då inklusion och mångfald, eftersom föreningens styrelse kontinuerligt byggs upp genom existerande nätverk och kontakter, vilket ofta resulterar i styrelser dominerade av relativt unga män. En av riskerna med den här typen av föreningar är att eldsjälarna kan ha begränsad erfarenhet av föreningsverksamhet i övrigt och trots de bästa intentioner inte nödvändigtvis blir tagna på allvar av politiker och andra personer i maktpositioner. Den här typen av verksamhet riskerar då även att bli väldigt mansdominerad. I det här fallet är samtliga casters i turneringen, som vi uppfattar saken, vita cis-män. I talkshowen deltar totalt fjorton personer (samtliga vita) i bild, varav vi uppfattar fyra som kvinnor. Vi önskar dock påpeka att vi här ser en förändring sedan 2021 då Ståhl deltog i talkshowen och var då en av två (vita) cis-kvinnor som medverkade. Evenemanget färgas av den strukturella marginalisering som globalt begränsar bl.a. kvinnors, köns- och sexuella minoriteters och icke-vita personers representation inom och tillträde till esportsammanhang (se t.ex. Witkowski 2022), men det är även rimligt att ställa sig frågande till hur många sakkunniga på spelande det generellt finns inom en så relativt liten språkgrupp.

I likhet med den danska kontext Witkowski diskuterar, där esport uppfattas som svårt att stöda genom traditionell föreningsstruktur (Witkowski 2022), upplever producenterna liknande fenomen för esportscenen i svenskfinland. En av producenterna påpekar att "dom som driver föreningar e int så insatta i spelande o dom som spelar ha int ens tänkt på hur dom sku kunna organisera de här" (producent 2, 24.3.2023). Den verksamhet som producenterna är en del av och deras roll blir då att vara draghjälp samt en brygga mellan spelvärlden och de som inte är fullt så insatta i den. Funktionen med talkshowen är att öppna upp esport för föräldrar och att diskutera vad esportkultur innebär genom att "gå ut med information också på svenska som e tillgänglig o lätt att förstå att va e de barnen o ungdomarna håller på med" (producent 1, 24.3.2023). Även om ideell verksamhet kan ses som sekundär och mindre legitim i en kapitalistisk esportkultur, kan esport som offentlig verksamhet ändå erbjuda ett svar på en "lokal vädjan om kvalitet, om strukturerad, kontinuerlig, jämlik och ansvarsfullt deltagande i esport" (Witkowski 2022, 9-10).

Om vi avslutningsvis vågar oss på att hävda något om finlandssvensk esport på basen av det aktuella evenemanget är det att vi står inför såväl samma utmaningar som esportkultur globalt, men även för sådana som är specifika för vår kontext. Som till exempel det att diversitet kräver ett aktivt arbete för att uppnå i global esport återspeglas även i den mindre finlandssvenska kontexten som organiseras av en språkminoritet för en språkminoritet. Även det att verksamheten drivs offentligt i huvudsak av eldsjälur innebär bland annat att flera gör gratis arbete (som plattformarna i fråga drar nytta av) innebär det även möjligheter att skapa en mer hållbar esportkultur eftersom varken finansiärer eller organisatörerna av verksamheten har direkta finansiella intressen. Syftet med evenemanget är enligt de involverade att erbjuda meningsfull esportverksamhet på svenska i Finland. Om esport

generellt, som en del hävdar, står inför en ny fas, där det i högre grad erkänns som en sport och meningsfull aktivitet, står vi därmed inför nya utmaningar: "Om vi inte gör det rätt nu ... kommer vi att ha problem i framtiden" (Callanan 2018, hänvisad till i Witkowski 2022, 18).

Referenser

- Friman, Usva, Maria, Ruotsalainen och Matilda Ståhl. 2023. "Communicating and Practicing Diversity, Equity, and Inclusion in Finnish Esports Organizations: Challenges and Opportunities." *Journal of Electronic Gaming and Esports* 1 (1): 1–14. <https://doi.org/10.1123/jege.2022-0040>.
- Kinnunen, Jani, Milla Tuomela, och Frans Mäyrä. 2022. "Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia". 31. *TRIM Research Reports*. Tammerfors: Tammerfors universitet. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>
- Peng, Qi, Geoff Dickson, Nicholas Scelles, Jonathan Grix och Paul Michael Brannagan. 2020. "Esports governance: Exploring stakeholder dynamics". *Sustainability* 12 (19): 8270.
- Rusk, Fredrik och Matilda Ståhl. 2022. "Coordinating teamplay using named locations in a multilingual game environment - Playing esports in an educational context". *Classroom Discourse*. DOI: 10.1080/19463014.2021.2024444.
- Scholz, Tobias. 2020. "Deciphering the World of eSports". *International Journal on Media Management* 22 (1): 1–12, DOI: 10.1080/14241277.2020.1757808.
- Skiles, Matthew, Euijin Yang, Orad Reshef, Diego Robalino Muñoz, Diana Cintron, Mary Laura Lind, Alexander Rush, m.fl. 2022. "Conference Demographics and Footprint Changed by Virtual Platforms". *Nature Sustainability* 5 (2): 149–56. <https://doi.org/10.1038/s41893-021-00823-2>.

Ståhl, Matilda och Fredrik Rusk. 2020. "Player customisation, competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive". *Game Studies* 20 (4). https://gamestudies.org/2004/articles/stahl_rusk.

Taylor, T. L. 2012. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8624.001.0001>

Taylor, Nicholas och Bryce Stout. 2020. "Gender and the two-tiered system of collegiate esports". *Critical Studies in Media Communication* 37 (5): 451–465. <https://doi.org/10.1080/15295036.2020.1813901>.

Zhouxiang, Lu. 2022. *A History of Competitive Gaming*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003095859>

Valve Corporation & Hidden Path Entertainment. 2012. *Counter-Strike: Global Offensive*. Bellevue, Washington: Valve Corporation.

Witkowski, Emma. 2023. "Growing Pains in Esports Associationalism: Four Modes of National Esports Associational Development". *Games and Culture* 18 (2): 147–169. <https://doi.org/10.1177/15554120221084449>.