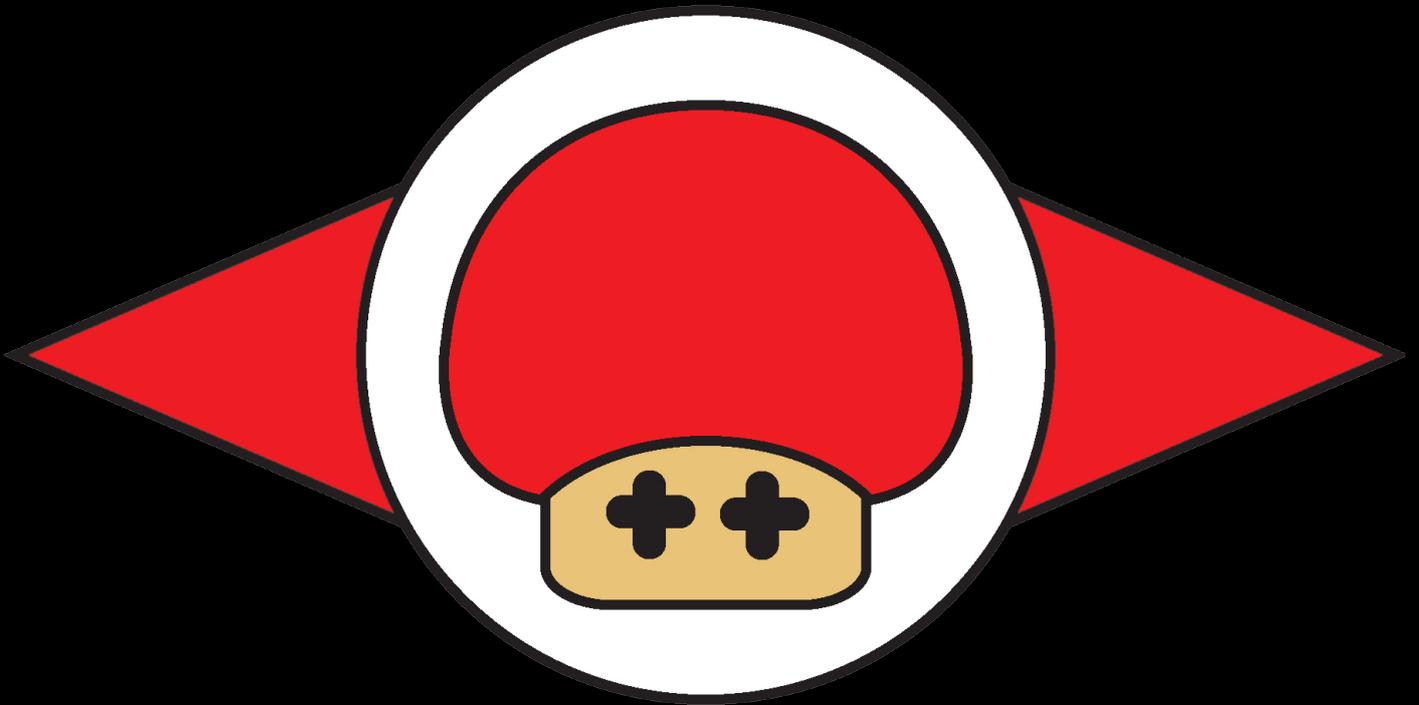


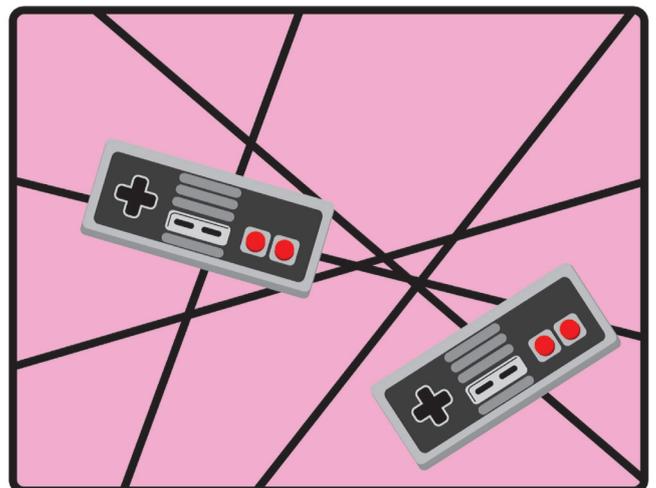
# GAME OVER

En studie av svensk e-sportjournalistik



# Innehållsförteckning

- 2 Innehållsförteckning
- 3 Introduktion till e-sport
- 4 Ordlista för de oinvigda
- 5 Datorspelens historia
- 9 Krönika: Nördimperiet slår tillbaka!
- 10 Ny forskning på okänt område
- 11 E-sporten i spalterna
- 15 Krönika: 8-bitarslogiken fungerar inte
- 16 Rakaka.se - en förklaring
- 19 Behövs journalister? - Om medborgarjournalistiken
- 21 Vad tycker Rakakas redaktion?
- 23 David & Joanna spelar World of Warcraft
- 26 SoD! Före detta dataspelsproffs.
- 28 Harley från Göteborg reser runt världen för att spela
- 31 SVT på väg framåt
- 32 Vart är vi på väg?



# E-sport

## – En introduktion

**Att** skriva detta arbete utan en förklarande text rörande dataspel och e-sport vore förödande. För många läsare kan e-sport vara en främmande term och eftersom vi valt att skriva om något så specifikt (och därmed avgränsa oss ifrån traditionell dataspelsjournalistik) måste vissa saker förklaras.

E-sport innebär alltså att tävla i dataspel. Det är inte detsamma som vanligt förströelse- eller nöjesspelande som gemene man sysslar med i sitt hem eller på sin fritid med sina vänner. E-sportare kan liknas vid idrottsmän. Kanske inte i traditionell bemärkelse där försäsonger, hårdträning och fysik är det viktiga. Precis som för andra idrottare tränar man regelbundet, man kan ha en coach och de flesta tränar även sin fysik, till exempel reaktionsförmågan, balans och fingerfärdighet. Framgångsrika spelare och lag åtnjuter respekt bland gamers precis som andra berömda idrottsmän i sina discipliner.

E-sporten är numera en stor rörelse med många vävlönade spelare som tävlar över hela världen på stora galor och events.

I Sverige har vi flera framgångsrika spelare och lag som tävlar i e-sport. En trolig anledning till att Sverige fått fram så många duktiga spelare är att vi var tidiga med bredband och IT i Sverige. Tack vare de IT-satsningar våra regeringar utförde under 90-talet fick många ungdomar datorer och internet som en naturlig del av uppväxtåren. Detta resulterade i sin tur i att många spelade dataspel och blev väldigt duktiga på det.

Idag är de professionella spelarna från hela världen och i många länder är e-sporten så stor att tv-kanaler är helt dedikerade e-sport och dataspel. Praktexemplet är Sydkorea där ett flertal tv-kanaler sänder e-sport dygnet runt, främst spelet Starcraft från spelutvecklaren Blizzard. De bästa spelarna är superstjärnor och de lever ett lyxliv precis som sportstjärnor gör i andra länder.

Precis som det finns olika idrotter tävlar man i

e-sport i olika spel. Störst av dem alla är Counter-Strike eller CS som det förkortas. Counter-Strike var från början en så kallad mod. Ordet mod kommer från ordet modifikation och innebär att vem som helst kan gå in och göra ändringar i ett spel. Det gäller då att spelutvecklarna gör koderna till spelet tillgängliga för dess användare.

Så var fallet 1999 då succéspelet Half-Life modifierades av två fans till spelet. Resultatet blev Counter-Strike, en så lyckad mod att utvecklarna till Half-Life köpte upp moden och utvecklade ett renodlat Counter-Strikespel. Spelet går kort ut på att två olika styrkor tävlar mot varandra. Det ena laget spelar som terrorister och det andra är insatsstyrkor (counter-terrorists).

Andra spel som börjar bli stora, mycket på grund av den allt mer växande onlinemarknaden, är fightingspel som Street Fighter och traditionella sportspel som NHL och Fifa.

Vi tror att e-sporten bara kommer bli större och större bland unga och det är egendomligt att det knappt belyses alls i media. Förhoppningsvis kommer vårt arbete problematisera och förklara vad som saknas i svensk speljournalistik och varför uppstickare som Rakaka.se blir en viktigare nyhetssida för de initierade spelarna.

I den nya interneteran utmanar medborgarna de traditionella mediekanalerna. Med små nischade nyhetssidor kan man locka läsare och medieanvändare till sina specialsidor. En hemsida som Rakaka är väldigt lik en nyhetssida som Aftonbladet.se men den skiljer sig avsevärt i både innehåll och upplägg. Kanske är detta hur framtidens journalistik kan forma sig eller är det bara ett nytt fenomen som kan leva sida vid sida med de stora nyhetshusen?

Så välkommen till en annorlunda sportvärld. Där journalistiken verkligen inte följer traditionerna!

**Anton Almqvist, Albin Berggren & Nils Palmeby**



Foto: Anton Almqvist OBS! Bilden är ett montage.

# Ordlista för de oinvidga

**MMORPG** – Massiv multiplayer online role-playing game. Gigantiska onlinerspel som Ultima Online och World of Warcraft. Den onlinespelsgenre som är absolut störst idag.

**LANa** – Att samlas kollektivt och spela dataspel över ett lokalt nätverk (Local area network). Störst är Dreamhack.

**FPS** – First Person Shooter. Ett perspektiv då man ser spelet ur sin karaktärs ögon. Stora action-spel är FPS som Doom, Wolfenstein, Quake och Counter-Strike

**Klan** – Gamingkulturens motsvarighet på ett lag. De största klanerna vinner respekt bland gamers över hela världen. När det är match mellan olika klaner kallas de ofta clan wars.

**Guild** – Kan liknas vid en klan. Men ett guild är ett sällskap i MMORPGs. Tillsammans utför man uppdrag och krigar mot andra guilds och spelens bossar.

**GL HF** – Good luck have fun. En fras som vanligtvis skrivs innan matchen börjar i chatrummet..

**GG** – Good Game, en trevlig fras som skrivs när matchen är över kan liknas vid "tack för en god match". Kan även

skrivas ironiskt för man vet att motståndaren är för bra och man anar en förlust innan matchen ens startat.

**WP** – Wellplayed. Artig fras för att berömma med/motspelare

**Ping** – ett system för att undersöka hur snabbt man är uppkopplad till servern man spelar mot.

**Frag** – När man dödar en motspelare i ett FPS-spel.

**Sniper** – Krypskytt (främst inom FPS-spel)

**1337** – Ordvits av engelskans elite. Från början en term för att beskriva duktiga (elit-)hackers. Inom gamervärlden en term som kan röra allt som är extremt bra. Till exempel en spelare eller en klan i ett spel.

**n00b** – Ordvits av engelskans newbie; en nybörjare. Någon som inte hanterar spelet så bra. Kan vara extremt nedlåtande och troligen det vanligaste skällsordet inom gamer-kulturen.



Anton Almqvist

# Från forskarförströelse till miljardindustri

Från början var de finna tonåringar som satt och spelade på sina pojkrum. År 2010 spelar var man och kvinna datorspel och branschen har blivit en miljardindustri som omsätter mer än Hollywood. Game over reder ut den slingriga resan från 1960-talets Spacewar till 2000-talets World of Warcraft.

**I** begynnelsen var datorspelen experiment. Amerikanska militären försökte under 1940-talet simulera missilskjutning och resultatet blev ett av de första datorspelen. Någon vidare spelupplevelse handlade det dock inte om. Man ville helt enkelt undersöka hur man genom datateknikens hjälp kunde skapa en upplevelse som liknade en verklig krigssituation.

Under 1950-talet fortsatte datorutvecklare att utveckla spel för de få datorer som fanns tillgängliga på marknaden. De mest berömda är OXO, ett digitalt luffarschack, och Tennis for two som simulerade tennis på ett enkelt sätt. Man bör ha i åtanke att datorerna på den här tiden var allt annat än små. Datorerna var gigantiska maskiner som tog upp hela rum. En intressant aspekt är att de pionjärer som utvecklade spelen var högt utbildade atomfysiker och forskare. Det handlade alltså inte om spel som gemene man kunde spela utan var främst underhållning för uttrakade forskare.

Under det tidiga 1960-talet kom en

riktig milstolpe i dataspelshistorien, Spacewar. Spelet, som går ut på att två rymdskepp strider mot varandra, är legendariskt av flera anledningar. Dels kan man spela två personer. Det introducerade alltså vad spel till stor del går ut på än idag - att umgås. Men också för att de engagerade ett stort antal människor (främst programmerare) att intressera sig för spel som en del av dataanvändande. Detta ledde till att spelarna sedermera blev utvecklare av nya spel. En ny underhållningsform var född: dataspelandet.

## 1970-TALET - KOMMERSIELLT GENOMBROTT OCH GULDÅLDER FÖR ARKADMASKINER.

Pong, Donkey-Kong, Pac-Man och Space Invaders. Nämn speltitlarna för vem som helst runt 40 år och de flesta suckar nostalgiskt. Speltitlarna är för många förknippat med barndomen. Dessutom är de också några av de mest framgångsrika datorspelen genom tiderna. En sak har de alla gemensamt, de är utvecklade och lanserade under 1970-talet. Årtion-



Foto: David Winter/pongstory.com

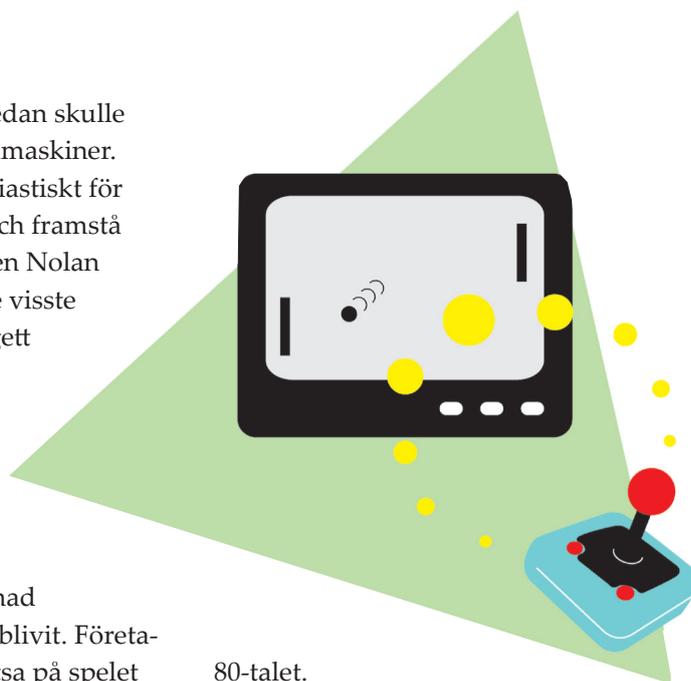
det då datorspelen slog igenom rejält bland vanliga människor.

Computer Space är klassat som det första arkadspelet. Med några cents på fickan kunde man mata in mynten i arkadmaskinen och styra ett rymdskepp genom rymden. Detta var grunden till en jätteindustri: arkadmaskinerna. De olika arkadmaskinernas koncept var enkla. För en liten slant skulle man få mycket spelvärde under en begränsad tid. Ju bättre man blev desto mindre kostade det att spela. Ett rykte gör gällande att i Japan blev det brist på de mynt som spelarna använde i maskinerna. Arkadspelen var helt enkelt så populära att mynten tog slut i handeln.

Antalet arkadhallar ökade explosionsartat i främst USA och Japan. Det uppstod spelkulturer och i arkadhallarnas hierarki var de som hade high-score på de olika maskinerna betraktade som gudar.

1972 fick den unge programmeraren Allan Alcorn en uppgift på ett nystartat dataföretag. Uppgiften var enkel, Alcorn skulle skapa ett

ping-pong spel som sedan skulle produceras som arkadmaskiner. Alcorn arbetade entusiastiskt för att visa framfötterna och framstå som ambitiös för chefen Nolan Bushnell. Vad han inte visste var att Bushnell bara gett honom uppgiften som en övning för att se vad han gick för. När Alcorn visade sin färdiga produkt för sin chef blev denne förvånad över hur lyckat spelet blivit. Företaget, Atari, valde att satsa på spelet som de döpte till Pong. Resten är tv-spelshistoria. Pong blev en försäljningssuccé över hela världen. Till en början som ett arkadspel men det lätt beroendeframkallande spelet sålde så bra att det även släpptes som ett eget Home video system 1975. Tv-spelskonsolen för hemmabruk var inte den första på marknaden. Redan 1972 släpptes Magnavox Odyssey en enkel spelmaskin för hemmabruk. Förutom maskinen innehöll den sex transparenta bilder som man klistrade på sin tv-apparat. Dessa bilder simulerade då bakgrunden till de sex spelen som konsolen innehöll. Konsolen blev inte en kommersiell succé. Men Ataris maskin Pong, som lånade mycket från sin föregångare lyckades däremot. Och i och med det växte det fram en helt ny marknad för tv-spelen. Spelen tog sig in i vardagsrummen och blev ett nöje utanför arkadhallarna. I slutet av 70-talet var Magnavox Odyssey 2 och Ataris nya maskin 2600 marknadsledande och storsäljare. Tack vare exklusiva titlar och konverteringar från arkadspelen kunde konsolerna fortsätta sälja trots att tekniken började kännas gammaldags på det tidiga



80-talet. Och spelarna började långsamt tröttna på konsolerna. Det nya årtiondets konsumenter krävde häftigare upplevelser. Det var dags för japanerna och hemdatorerna att visa vägen.

### 1980-TALET - DATASPELAREN, TV-SPELEN OCH NINTENDO.

Dataföretaget Commodore, grundades av Jack Tramiel i Kanada i mitten av 50-talet. Tramiel, som var polack av judisk härkomst, hade emigrerat från Europa där han suttit i koncentrationsläger under nazitiden. Till en början sysslade företaget med import och tillverkning av skrivmaskiner men i slutet av 1970-talet började man satsa på den växande hemdatormarknaden.

Försäljningen gick bra för företaget och 1982 släppte man den lilla hemdatorn Commodore 64 och det blev en succé ingen kunnat förutspå.

Tack vare nydanande teknik och en extremt billig produktion kom Commodore att dominera hemdatormarknaden. Datorn fungerade som skrivmaskin, räknemaskin, kontor men framförallt som en ny spelkonsol för ungdomar.

Datorn har från och med nu en betydande del i tv-spelshistorien. Dessa

hemdatorer hade en otrolig framgång och konkurrerade helt ut de gamla konsolerna som levde kvar sen 70-talet. Än idag finns det ingen dator som sålt i så många exemplar som Commodore 64.

Som en följd av hemdatorerna blev dataspelarna ett medialt fenomen under 1980-talet. Media beskrev unga killar som satt hemma på pojkrummet och spelade på sina Commodore 64- och ZX Spectrum-datorer. Förutom att spela befintliga spel programmerade många egna spel till datorerna. Nya begrepp som piratspel och hackers blev mediala begrepp.

Under den här tiden storsatsade även Hollywood på dataspelarna som mediekonsumenter. Stora filmer som Tron och Wargames var direkt kopplade till den nya dataspelskulturen bland ungdomar.

Om hemdatorerna symboliserar det tidiga 80-talets spelformat får de japanska tv-spelen symbolisera det senare. 1983 lanserade japanska Nintendo sin Famicom, en ny tv-spelskonsol för hemmabruk. Den renodlade tv-spelsbranschen var då helt omsprungen av hemdatorerna och många trodde lanseringen skulle bli en rejäl felsatsning. Belackarna fick vatten på sin kvarn då de första 500 000 exemplaren återkallades på grund av konstruktionsfel. Men mot alla odds lyckades Nintendo med sin konsol, och när den lanserades i USA och resten av världen två år senare tycktes inget kunna hejda dess framgångar. Allting Nintendo gjorde var rätt. Man satsade på en enkel design som skilde sig markant från de äldre konsolerna. Man släppte egna välproducerade spel till konsolen, varav Super Mario Brothers är det mest framgångsrika. Även handkontrollen var annorlunda då man använde styrkors istället för en traditionell analog joystick. Man gjorde även genidraget att låta tredjehandstillverkare utveckla spel åt sin konsol. Detta innebar att de stora spelföretagen som främst tillverkade spel till arkadmaskinerna

(som fortfarande var en gigantisk industri) även konverterade sina spel till Nintendos konsol. När de märkte att de tjänade en hel del på Nintendo-spelen kunde de dessutom utveckla exklusiva titlar åt maskinen. Tack vare spelglädje, billigt pris och den smarta marknadsföringen fick Nintendo ett klart försprång mot konkurrenterna. Men ett annat japanskt företag var inte sena på att hoppa på tåget – Sega. 1985 kom deras konsol Master System och de växte snabbt och blev snart den största konkurrenten till Nintendo. Men det visade sig att Nintendo var allt för dominerande på de japanska och amerikanska marknaderna. För många konsumenter på de här marknaderna, som länge var de största för tv-spel, var Nintendo synonymt med termen tv-spel. Men Segas konsol blev ändå en framgång i Europa och Sydamerika. På företaget var man rustade och man skulle inte göra om misstaget att lansera sin nästa konsol efter Nintendo.

## 90-TALET DET FÖRSTA KONSOLKRIGET OCH PC-SPELENS GENOMBROT

Trots att Nintendo dominerat de stora marknaderna i USA och Japan under 80-talet hade Sega ett gott renommé på den stora arkadmarknaden.

Företaget beslutade därför att släppa sin nästa konsol Mega Drive (kallad Genesis i USA) byggd på den tekniken. 1988 släpptes den i Japan och två år senare i USA och Europa. Med en tuffare attityd än storebror Nintendo försökte Sega nå en mer mogen publik. Och framgången lät inte vänta på sig. Tack vare att Mega Drive var tidiga med den nya 16-bit tekniken och dessutom hade starka arkadtitlar till konsolen blev den en framgång. Givetvis i Europa där Sega redan var ett starkt varumärke, men en liten blå igelkott kallad Sonic the hedgehog skulle visa sig vara en större anledning till framgången.

Nintendo, som länge dominerat marknaden, såg Segas framgångar och kände att man var tvungen att komma med ett motdrag. Resultatet blev Super Nintendo en konsol som på många sätt var identisk med Segas Mega Drive rent tekniskt.

Lanseringen skedde en onsdag i Japan 1990. De 300 000 konsolerna sålde slut på bara några timmar och det rådde hysteri för att få tag i ett exemplar. Det gick så långt att den japanska regeringen rekommenderade spelföretagen att i framtiden lansera sina konsoler på helgerna för att undvika sådant kaos under arbetsveckorna!

Både Segas och Nintendos konsoler blev stora framgångar och i början av 90-talet var de eviga konkurrenter och det första riktiga konsolkriget började. De sålde ungefär lika bra men i reklamkampanjerna kunde man ana en rejäl rivalitet. Framförallt Sega klankade ner på Nintendo som en barnsligare konsol och man framställde sin maskot Sonic the hedgehog som en betydligt häftigare figur än Nintendos barnsliga rörmokare Mario. Till slut gick ändå Nintendo som segrare ur striden.

Så kom steget till nästa konsol i mitten av 90-talet. Här gjorde Sega ett flertal misstag. Istället för att börja med en ny

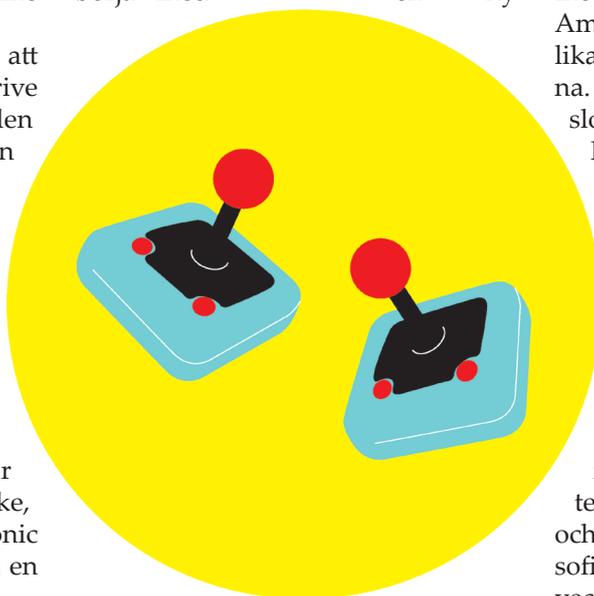
konsol satsades på dyra tillägg till sin Mega Drive som CD-spelare och en 32-bits tillsats. Allt för att hålla liv i den åldrande maskinen. Nintendo ville inte hamna på efterkälke när det gällde den nya cd-tekniken. Man inledde därför ett samarbete med Sony för att utveckla en ny CD-baserad konsol. Samarbetet havererade dock och de två företagen gick skilda vägar. Något Nintendo troligen bittert ångrat ända sedan dess. För istället för att lägga ner sin spelutveckling valde Sony att gå vidare med projektet. En ny konsol skulle lanseras under det egna namnet Playstation.

Under det sena 90-talet kom konsolkriget att handla allt mer om Nintendos nya konsoler 64 och Gamecube och Sonys Playstation 1 och 2. Sedermera kom även amerikanska Microsoft in på marknaden med sin konsol Xbox som blev ännu en konkurrent. Japanska Sega konkurrerades sakta ut och man lyckades aldrig nå så stora framgångar som med sin Mega Drive även om man släppte ytterligare två konsoler.

## DATASPELENS INTÅG

Parallellt med tv-spelens växande framgångar hade datorerna verkat lite i skymundan i spelvärlden. Commodore släppte i slutet av 80-talet Amiga 500-datorn som var en minst lika teknisk plattform som konsolerna. Men det var först när Windows slog igenom brett under 90-talet som PC-datorn blev en rejäl spelplattform igen. Strategispel, och rollspel var de spel som lämpade sig bättre till hemdatorn än de renodlade spelkonsolerna. Under 90-talet fick PC-spelen även ett rejält uppsving tack vare FPS-spel (First Person Shooter) som Doom, Quake och Half-Life.

Under det sena 80-talet och fram till slutet av 90-talet gick teknikutvecklingen snabbt framåt och spelen blev snyggare och allt mer sofistikerade. Vissa spel var så välutvecklade att det var svårt att urskilja



vad som var verklighet och spel. Så vad kunde falla sig mer naturligt inför det nya decenniet än att skapa en virtuell karaktär, så kallad avatar, som efterliknade dig själv och ta med den och hela din spelupplevelse on-line.

## 2000-TALET- DECENNIET DÅ WORLD OF WAR- CRAFT SLOG IGENOM

Ett nytt konsol-  
krig blossade  
upp under det  
tidiga 2000-  
talet. Slaget  
om spelarna  
utspelades fort-  
farande mellan  
de tre gigan-  
terna från det  
sena 90-talet.

Först ut var Mi-  
crosoft med sin  
Xbox 360 som

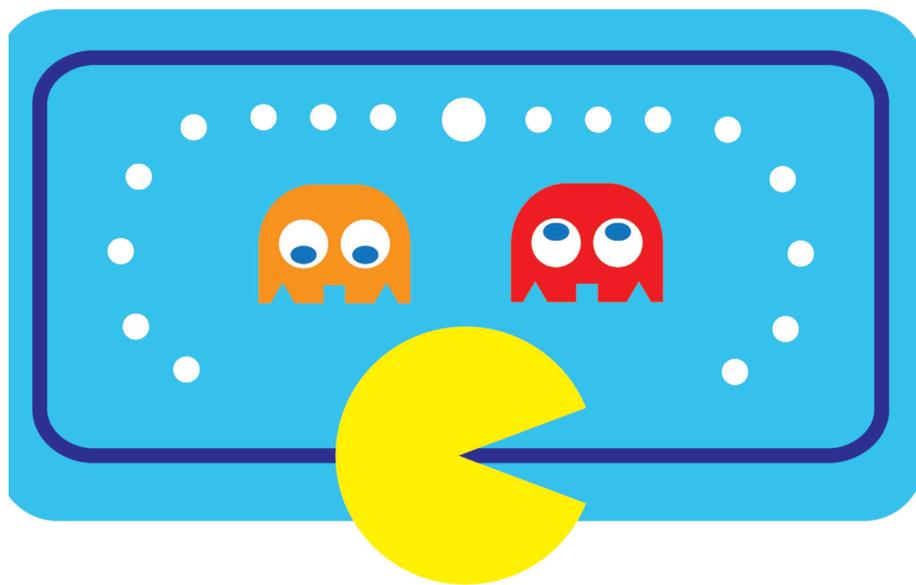
satsade på en konsol som liknade en hemdator med sin kraftfullhet och fokus på online-spel. Nintendo valde att gå en helt annan väg. Deras konsol Wii satsade på en lekfullhet och prioriterade en rolig spelupplevelse för hela familjen snarare än tung teknik.

Sedermera släppte Sony sin PlayStation 3 som i mångt och mycket är snarlik Microsofts konsol.

Tiden får utvisa vem som vinner och vem som förlorar det slaget.

Det sena 90-talet hade banat vägen för online-spelen. Och det visade sig att rollspelen var den genre som lämpade sig bäst för gemensamma onlineäventyr. Och när det nya decenniet inleddes var det som bäddat för större spel med mer sofistikerad grafik.

World of Warcraft, som släpptes 2004, blev den första riktiga försäljningssuccén som nådde riktigt många nya, tidigare ovana spelare. Innan World of Warcraft, ansågs rollspelen vara något förbehållet nördar och data-spelare. Med World of Warcraft kom hela synen på spelare att omvärde-



ras. Nu spelade plötsligt alla möjliga personer i samhället online-rollspel. Om framgångssaga är ett ord som man kan ha för att beskriva en lång rad spel och spelföretag är det närmast en underdrift när man talar om World of Warcraft. I skrivande stund spelar över 11 miljoner spelare World of Warcraft och troligen kommer nya expansioner göra att ännu fler hittar till spelet.

## FRAMTIDEN - MINISPEL PÅ NÄTET?

Ett annat onlinespel som väckt stor uppmärksamhet de senaste åren är Second Life. Spelet kan liknas vid en onlinevariant av omätligt populära

dataspelet the Sims. Spelet går kort ut på att skapa en avatar och leva ett normalt vardagsliv i världen. Om man nu vill det, begränsningar finns knappt i spelet så du kan bli allt ifrån banktjänsteman till terrorist. En rolig anekdot är att Sveriges regering har en av sina ambassader där.

– Där finns så många invånare, eller deltagare, från grupper som vi liksom andra har svårt att nå ut till: unga, utbildade och lite i framkant, sade Svenska institutets generaldirektör Olle Wästberg i en intervju till DN 2007.

Och det citatet får sammanfatta den snariga data- och tv-spelshistorien. Pionjärer som

blev miljonärer för att de ville vara lite i framkant. Från nördkultur till var mans syssla.

Man kan tro att större och häftigare spel är framtidens storsäljare. Men ingen marknadsanalytiker i världen kunde förutse vad som skulle ske under det sena 00-talet. En liten farmsimulator på Facebook skulle bli världens största spel: Farmville. Plötsligt spelar ung som gammal bonde på Facebook. Och vem vet vad som kommer bli nästa spel att förändra världen.

**Text: Anton Almqvist**  
**Illustrationer: Petra Lundberg**

# Nörd- imperiet slår tillbaka!

*Jag* älskar Jolt Cola och blev sjukt ledsen när det fantastiska energiblasket konkade, men gamingkulturen har jag aldrig varit en del av. Visst spelade jag som så många andra TV-spel som yngre och en del dataspel som Half-Life. Men aldrig har jag provat onlinespel, antagligen för att vi var sena med bredband i min något otekniska familj. Mina fördomar mot gamers var också pinsamma. Någonstans länkade jag samman hela kulturen i något slags negativt större perspektiv. Att de var en symbol för en förlorad generation med enbart alienerande dataspel på hjärnan. Vanlig politik, spelar det någon roll? Näe, istället blev Piratpartiet något slags språkrör för den här kulturen. De pratar om integritet på nätet och rätten att ladda ner. Finns det inte viktigare politiska frågor än så tänkte jag?

Med tiden har jag förstått att det inte är så lätt. Gamingkulturen är fascinerande och sammanhållningen imponerande. Ungdomar möts på LAN och har grymt kul tillsammans. Men samhället står fortfarande ganska oförstående inför detta. Någonstans börjar det väl ändå skönjas en förbättring av attityder gentemot denna enorma kultur. Respekten ökar från samhället och man ser potentialen hos gamers som ofta är unga datagenier. Försvaret, tekniska högskolor och företag ser sin chans att rekrytera snillen på Dreamhack till exempel. När GAME OVER började penetrera e-sportkulturen förstod jag att det här inte var någon lek. Utvecklingen har gått långt och jag har inte hängt med i svängarna.

Vanligt folk verkar tro att den här journalistiken



Foto: Anton  
Almqvist

## Nils Palmeby

handlar om att recensera spel folk kan ha till sina tjockteveapparater. Men det finns en högre utveckling av detta. Gamingkulturens finsmakare bevakar e-sport. Det är den mest raffinerade utväxten av gamingjournalistiken. Det är inte längre tal om simpel förströelse för barn. Gamingindustrin har gått om filmindustrin som världens största underhållningsbransch. Idag finns det stora pengar att tjäna för de som tidigare klassades som nördar. Nördarna har helt enkelt slagit tillbaka!

Kulturen kring e-sport upptäckte jag också under resans gång är väldigt spännande. Det är faktiskt riktigt kul att följa en rafflande, intensiv och utdragen CS-match även om du inte greppar alla svåra termer. Det är en skam att fenomenet får så lite utrymme i etablerad media med tanke på hur duktiga Sverige är i de här sammanhangen, men bra att SVT sände från Dreamhack-finalerna i alla fall. Många menar att Sverige är ett av världens främsta länder inom e-sport, om inte det bästa. Visst har vi ingen chans mot Sydkorea i Starcraft men i Counter-Strike, World Of Warcraft, Wolfenstein och Quake har svenska lag visat upp enorm briljans. Detta måste media uppmärksamma. Det går helt enkelt inte att negligera längre! Å andra sidan finns redan en mängd fristående kanaler på nätet som Rakaka och Fragbite och e-sportare och gamers är vana att framställas negativt eller ignoreras. Det kanske bara är lika bra att vända gammal media ryggen helt enkelt. "Skiter ni i oss skiter vi er" blir alltså budskapet från en hel generation unga gamers.



Nils Palmeby



GAME OVER -redaktionen: Anton Almqvist, Nils Palmeby och Albin Berggren.

# Ny forskning på okänt område

Forskning kring e-sportjournalistik kan sammanfattas med ett rungande "obefintlig". Det har genomförts forskning på många andra plan när det gäller dataspel. Till exempel hur spelare skapar sina identiteter när det gäller dataspel och hur dataspel påverkar spelare. Vi har inte lyckats hitta någon forskning som liknar den vi har valt att inrikta oss på när det gäller hur media rapporterar om e-sport.

Vad som finns är forskning om media. Den forskning som är relevant för oss och vårt angreppssätt är den del som fokuserar på medias genomslagskraft och medias möjligheter att sätta agendan för sina läsare. Helt enkelt hur medias rapportering spelar roll för hur vi ser på olika ämnen och vad vi förknippar med dessa.

Detta är vad som inom medieforskningen kallas "agenda setting". Att tala om skildringen av e-sportaren i media är att tala om allt som skildras i media och hur den bild som projiceras av media kommer att ligga till grund för hur vi uppfattar det. Alltså kan vår forskning om e-sport säga något om medier i ett större perspektiv. Deras roll som skildrare är viktig och inget man ska avfärda allt för lättvindigt.

De tidigaste forskarna inom agenda setting, McCombs och Shaw, inriktade sig 1968 på en valkampanj och hur det som media rapporterade satte avtryck i publiken. Vårt undersökningsområde handlar inte om något så mätbart

som folkomröstningar och vad som är viktigt i dessa. Men flera forskningsstudier har följt efter McCombs och Shaw där man har fördjupat och utvecklat teorin och agenda setting är idag något som kan appliceras på i princip allt som skrivs i en tidning.

Syftet med vår studie är att undersöka hur e-sport skildras i tre tidningar och i förlängningen se hur de behandlar ett helt nytt ämne som inte funnits tidigare. Att dra slutsatser kring detta kan vara viktigt för att se just hur vissa attribut som befästs i rapporteringen kring ett ämne kan komma att förfölja ämnet. I förlängningen gör detta rapporteringen väldigt upprepande eller dragen till sin spets - fördomsfull och stereotypiserande. Medias roll och hur rapporteringen ser ut inom olika ämnen är något som ständigt kommer upp till debatt inom flera olika områden. E-sport har blivit det område vi inriktar oss på eftersom vi där hoppas kunna upptäcka hur ett relativt nytt ämne behandlas i pressen.



**Albin Berggren**

## Läs mer

*Maxwell McCombs - Setting the Agenda: The mass media and public opinion.*

# E-SPORTEN I SPALTERNA —OJÄMNT OM NYTT ÄMNE

Ett exempel från DN 20091129.

Dataspel och e-sport har troligen en låg prioritet på landets tidningsredaktioner. Vår kvalitativa innehållsanalys av tre stora Svenska tidningar resulterade i följande resultat.

Rapporteringen kring e-sport har förändrats över tiden. Fler och fler människor intresserar sig för e-sport och börjar spela. Om man ser på hur Aftonbladet, Dagens Nyheter och Göteborgs-Postens rapporterar om e-sport, och relaterar till e-sport har den fått ett mer seriöst och professionellt utrymme i spalterna. Från att mest karaktäriserats av en teknisk beskrivning till en mer omfattande bevakning.

Att det tidigare skrevs mer förklarande om e-sport beror på att det är en ny företeelse och dessa stora tidningar med sina breda målgrupper kan helt enkelt inte vara för exkluderande. Att den tekniska beskrivningen är en central del inom e-sport beror även på att e-sport existerar på grundvalar inom dataspel och dess utveckling.

Nya dataspel föder nya grenar inom e-sporten. När dessa nya grenar dyker upp går det inte att rapportera om tävlingar i dem utan att samtidigt beskriva vad de går ut på. Efterhand som fler börjar spela och fler känner igen begrepp från CS och WoW kan rapporteringen fokusera på andra bitar inom e-sporten. Den ökade tekniska förståelsen tar sig uttryck i de tre tidningarna genom en större variation av artiklar.

E-sport började som en företeelse

i marginalen och växte sig sedan in i tidningarnas rapportering. Om man ser på hur många som faktiskt utövar e-sport och hur den rapportering som sker på webbtidningar som Rakaka.se är utrymmet i den vanliga pressen anmärkningsvärt litet. E-sporten är ett område som på senare tid klivit in i tidningarna. Tidningarna var tidiga med att uppmärksamma det nya ämnet på ett sensationellt sätt med människor som spelade CS professionellt eller åkte på LAN-party. Anmärkningsvärt är att det fortfarande idag kan dyka upp liknande artiklar trots att e-sport vid det här laget borde vara mer accepterat och inte lika sensationellt.

E-sport var stort innan det började tas på allvar i pressen. E-sporten föddes inte ur pressens rapportering av den "nya flugan" utan växte i nya kanaler på internet och mellan ungdomar. I och med ökningen för e-sporten blev behovet att förklara



och ge information kring företeelsen större i samhället. Föräldrar eller andra som behöver information om vad som försiggår på LAN-partyn och andra delar av den nya kulturen vänder sig till tidningarna som i sin tur skriver mer om ämnet.

## VIDEOVÅLD OCH DÖDLIGA DATASPEL

Så fort en nymodighet nalkas på nöjesfronten kommer det med osviklig sannolikhet någon som opponerar sig och hävdar att det kommer leda till ungdomens fördärv. Så har skett när det gällt bland annat jazz, rock n roll, video, hårdrock och serietidningar. Det nya är farligt och om det dessutom handlar om rent nöje och förströelse än värre. Så är också fallet när det gäller dataspel och e-sport. I DN, AB och GP återfinns än idag artiklar om människor som spelar för mycket. Spelare vars sociala liv har havererat efter att de börjat missbruka dataspel. Ofta är det dataspelens fel att personen trillat dit och inte kunnat slita sig för att gå till skolan eller jobbet.

I Aftonbladet är denna typ av artiklar vanligare än de två morgontidningarna, något som inte är överraskande då dessa artiklar är mer sensationella och har en kvällstidningskaraktär. Ändå återfinns de även i både GP och DN. Argumentationen går ut på att barn skadas av våldsamma dataspel och att de måste förbjudas på ett eller annat sätt. Skräckexempel som används är ungdomar som har använt sig av dataspel och sedan utfört skolmassakrer. Ett annat exempel är krypskytten i Washington år 2002 som sköt människor och sades vara inspirerad av Counter-Strike.

Avtrubbandet av ungdomen nämns ofta också. Oroliga föräldrar är rädda för sina barn som blir våldsamma då de inte får spela dataspel. Sen finns även debattartiklar som talar mot moralpaniken. Forskare och gamers har skrivit dessa. De vädjar till en mer nyanserad bild av dataspelande och uppmanar föräldrar att ta reda på mer om spelen deras barn spelar och inte bara passivt se på och förfäras.

På nyhetssidorna i DN kan man

hitta ett par artiklar som handlar om spel och ohälsa. Det finns exempel på rapporter om spelberoende som ges utrymme i stora artiklar. Här får man komma närmare en annan sida av spelvärlden som också behöver belysas i pressen – spelberoendet. Men till skillnad från kvällspressens raljerande och fetstiltla skrämselfpropaganda behövs objektiva artiklar som behandlar det precis som andra sjukdomar. I ett exempel (DN 2004-12-07) berättar spelaren Fredrik hur hela hans sociala liv sattes ur spel då han blev beroende av Counter-Strike. Han började spela då internetuppkopplingar kostade pengar och en månad spelade han så mycket att familjens interneträkning hamnade på 4.000 kronor. Fredrik berättar också att hans klan ser sig själva som ett lag som tränar.

– Vi som håller på med det ser oss som idrottsmän. Vi är lika många som de som spelar fotboll och ishockey.

Just känslan av samhörighet och viljan att tillhöra ett framgångsrikt lag driver många unga till att spela för mycket. Att tillhöra en berömd klan genererar respekt på internet och kan även innebära att man kan tjäna pengar på sitt spelande. En motivation som kan driva en till spelberoende.

– Det är som om man gör en snygg dragning i hockey. Den som skjuter någon i huvudet på ett snyggt sätt får beröm.

I samma uppslag finns även en intervju med psykologen Owe Sandberg. Han arbetar med att hjälpa unga spelberoende att komma ur sitt missbruk. Vid den här tiden fanns det knappt någon forskning eller studier kring dataspelsberoende. Det är viktigt att man lyfter fram psykologer som Sandberg med mer analyserande citat än de som bara skriker att dataspel är farligt.

Då och då under de cirka tio år vi undersökt kommer rapporter från till

exempel Medierådet som antingen säger att dataspel inte är farligt eller att de leder till beroende. Det är antingen eller i artiklarna. I relation till hur lite det skrivs om överkonsumtion av annan sport är det intressant att se hur mycket mer uppmärksamhet den spelmissbrukande gamern får i AB, DN och GP.

## IKONER – REPORTRAR OCH GAMERS

I DN hamnar spelnyheter på kultursidorna och oftast under den speciella spelavdelningen.

Det särskiljer dem från andra tidningar som har spel som en del av sina lite mer lättsamma nöjessidor. Det finns en proffsigare ton i hur man skriver om spel om man jämför med till exempel kvällspressen.

Det märks tydligt om de reportrar som skriver om e-sport och dataspel själva spelar. De använder ofta en annan terminologi och kunskap om spelen än många andra skribenter. Reportrarna är även väldigt måna om att tala om spel som kultur och precis som i övriga kulturdelen använder de ofta ett mer litterärt än nyhetsmässigt språk.

Många krönikor handlar om dataspel och e-sport. Skribenten Susanne Möller ges till exempel utrymme i DN att skriva en krönika om de närmast obefintliga e-sportsprogrammen i tv-tablån.

I alla tre tidningar finns reportrar med stor kunskap som skriver om e-sport samt intervjuer med centrala figurer i spelbranschen. Henrik Rudin är en journalist som ofta skrev om dataspel i Aftonbladet på tidigt 2000-tal. Han skriver väldigt balanserat och verkar ha bidragit till att e-sport och ungas dataspelande togs mer på allvar i Aftonbladet. Vi har till exempel hittat en handfull intervjuer med kända svenska e-sportklaner i Aftonbladet under dessa år. Men merparten

av artikelmaterialet handlar mer allmänt om dataspel och inte så mycket om e-sport som fortfarande är något obskyrt för den större läsekretsen av Sveriges största kvällstidning.

Den typiske spelaren i media är ofta ensam, alienerad, beroende och lever ohälsosamt. DN försöker dementera den bilden med ett par porträtt av professionella gamers.

De intervjuar till exempel legendaren Emil "HeatoN" Christiansson. Här är skribenten verkligen mån om att fokusera på hans karriär som e-sportstjärna och inte som ohälsosam gamer. Visserligen berättar han själv att han ibland spelat flera dygn i sträck men fokus ligger på hans framgångar. Emil Christiansson själv berättar att han vid 23 års ålder är pensionerad som spelare men arbetar som produktutvecklare och coachar andra klaner. Det han säger bidrar till en mer nyanserad bild av de som tävlar seriöst inom e-sport. Hans spelinträsse har inneburit en framgångsrik karriär och artikeln visar att det faktiskt går att leva på sitt intresse bara du har talang och hängivenhet.

#### DREAMHACK GER E-SPORTEN PLATS I TIDNINGEN

En lång rad artiklar som berör e-sport och dataspelare

## RUBRIK AFTONBLADET 2005-05-23 FICK DATOR- FÖRBUD SLOG SÖNDER HUSET

handlar om Dreamhack. Det är den enskilda händelse i Sverige där flest spelare och andra i branschen träffas. Och givetvis är det då medias bevakning är som störst. Innan, under och efter festivalen produceras en varierande typ av artiklar som kan handla om allt från e-sportturneringar som äger rum på festivalen till hur data-nätverket byggs upp och hur många meter kablar som används. De flesta artiklarna kring Dreamhack handlar dock om spelarna och deras medverkan på festivalen.

En intressant aspekt är att man i en lång rad artiklar beskriver spelarna som en potentiell målgrupp för företag, institutioner och högskolor. Det är inte alls bilden av "grabbar som sitter framför datorn i flera dygn" utan här lyfts de fram som individer med speciella kunskaper som många företag vill dra nytta av.

Reportagen kan



handla om försvaret som finns på plats för att rekrytera kompetenta ungdomar (DN 2007-09-22) eller Telia som är på plats för "man vet ju att ungdomarnas inflytande är mycket stort när det gäller val av bredband".

Dreamhack har genom sin långa historia växt till den största aktören på den svenska spelmarknaden. Dreamhack är dessutom överlägset mest medialt exponerat när det kommer till e-sport och att gå på LAN. Några andra events skrivs knappt om i den stora svenska pressen.

Det har blivit en självklarhet att när Dreamhack pågår är då dataspelkulturen främst belyses i svensk media. Och ingen redaktör tycks ha ifrågasatt att evenemanget har ett stort kommersiellt intresse också. Man får antaga att Dreamhack bara tackar och tar emot för att just deras festivaler är efter år får mest utrymme i media. Detta leder såklart till ett ökat intresse för dem och det är inte konstigt att nya besöksrekord slås varje år. Rapporteringen på Dreamhack börjar nästan alltid med det stående epitetet: "Det startade med några killar i en matsal, nu är det världens största digitala festival!"

En annan intressant aspekt av artiklarna är att det ofta är Dreamhackanställda som får uttala sig som experter för branschen. Även om nyheten inte har med Dreamhack att göra intervjuas ändå personer som arbetar med Dre-

Ett exempel från GP 20090411.  
Foto: GP

amhack. Till exempel en artikel som handlar om att spela lagom mycket (DN 2008-11-18). Då frågar man Dreamhack hur de brukar rekommendera sina besökare när det kommer till att spela lagom. Det här är ett exempel på hur svensk media använder just Dreamhack som källa för kunskap och insikt bland dataspelare.

Rapporteringen i GP spänner från mindre lokala LAN-partyn till stora Dreamhack som växer sig allt större över tiden. De senaste artiklarna om Dreamhack i GP handlar om när datafestivalen arrangerar ett LAN i Göteborg 2009. Detta är samma år som SVT sände Live från Dreamhack i Jönköping. GP satsade stort på Göteborgsversionen och hade folk på plats som bloggade från festivalen. Därmed kan konstateras att rapporteringen om Dreamhack börjar bli mer omfattande i tidningarna.

## MÄN & JOLTCOLA

När media upprepade gånger behandlar ett ämne eller område underlättas rapporteringen genom att lyfta fram vissa karaktärsdrag eller omständigheter. Detta kallas "second-level agenda setting" och handlar om att inte sätta agendan med ett helt ämne utan göra det genom att skapa en likformighet i rapporteringen. Inom rapporteringen kring e-sport handlar dessa markörer eller karakteristiska drag främst om "nördiga" attribut som tillskrivs människor i dataspelvärlden.

I DN, AB och GP är till exempel Joltcola en sådan markör som ständigt återkommer när LAN-partyn behandlas. Joltcola är en läskedryck med extra högt koffeininnehåll för att spelare ska kunna hålla sig vakna hela natten. Överhuvudtaget verkar historier om läsk och skräpmat samt att deltagarna inte sover särskilt mycket vara en viktig del i skildringen av ett LAN. Spelare som sitter hålogda,



Ett exempel från DN 20081130.

gäspar och är slitna efter långa nätter utan sömn är också en bild som upprepas i alla tre tidningar i flera artiklar under samtliga undersökta år.

Det kan dock även anas en viss glimt i ögat när de gäller dessa stereotyper av dreamhackbesökare. Alla inom branschen vet att det är en livsstil dataspelare aldrig kommer överge och det är något DN drar nytta av. Till exempel i en rubrik som lyder "Joltcolan kommer räcka" (DN 2008-11-28). Det är en tydlig markör för dataspelare och många förstår direkt att artikeln kommer handla om spelvärlden.

En hel del citat kommer från spelare som också de vill ge en bättre bild av sin kultur. Citat i stil med "de vuxna tror att vi är osociala men det är vi inte" finns i var och varannan artikel.

Att konstant publicera den här typen av dementier mot fördomar bidrar enligt oss ändå till att den klassiska bilden av dataspelare fortlever i media. Den fördom om att spelare är osociala personer som spelar för mycket lever kvar just därför att den ständigt ska dementeras.

Det känns också som ett lätt grepp att ta till om man skriver om Dreamhack och spelare eftersom det är en enkel form av journalistik. Men en hel del intervjuade dataspelare utnyttjar den här bilden av sig själva. I själva verket kanske intervjupersonerna tycker det är roligt att tillhöra en subkultur och spä på myten om sig själva.

Och en viss glimt i ögat kan upptäckas när reportrar beskriver Dreamhacks besökare som jolttdrickande

insomniabarn. Alla inblandade i branschen vet att det är en rolig fördom att utnyttja.

Andra markörer som lyser tydligt i rapporteringen är stereotyper och den tydliga uppdelningen mellan kvinnor och män i spelvärlden. Killar gillar krigsspel och våldsspel. Tjejer gillar mer den sociala biten och WoW eftersom det är just mer interaktion där. Dansspel går också bra att spela som tjej. Tjejerna skräms av teknik medan killarna gillar spel med risker.

Oftast är det män som intervjuas vilket är förstaeligt eftersom det är flest män som spelar dataspel. Kvinnor kommer dock ofta till tals på till exempel Dreamhack där det verkar som alla tre tidningar anstränger sig för att ha med kvinnliga spelare som intervjupersoner. Att lana framställs ofta också som ett genuint manligt intresse.

Sammanfattande kan man dra slutsatsen att rapporteringen kring e-sport och dataspelande har en lång väg kvar innan den når samma status som annan journalistik. Vår studie visade dock att tidningarna har börjar ge e-sporten och främst Dreamhack mer och mer exponering under åren. Det mediala utrymmet blir långsamt större för dataspelarna. Ju fler de blir desto svårare kommer det vara för tidningarna att ignorera dem.



**Albin Berggren  
Anton Almqvist  
Nils Palmeby**

# 8-bitars logiken håller inte!



Foto: Anton  
Almqvist

## Albin Berggren

*Nya vågor* sköljer över oss hela tiden, flugor som försvinner när solen går i moln. Dagssländor fyller en funktion i dagens media. Det är nytt och därför förtjänar det en plats på tidningarnas nyhetsblad. En hype på något vi inte sett förut, det behöver förklaras. Tidningarna snappar upp, dissekerar, vinklar och förstärker säregenheterna, ger en ny företeelse dess obligatoriska attribut, det som kallas "second-level agenda setting". Till skillnad från "first-level agenda setting" som ligger på ett mer objektsbetonat plan där media sätter fokus på ett ämne och publiken får upp ögonen för det. "Second-level agenda setting" tar avstamp i ämnens attribut och förstärker dessa, till exempel hur dataspelare ser ut och vad man gör på ett LAN-party. Men vad händer sen när hypen lagt sig och vardagen tar vid?

E-sport är en ny, spännande och märklig företeelse som nu fått fäste i vardagen hos många men inte alla. E-sporten kan heller inte bli helt accepterad och behandlad som vilket ämne som helst förrän de stående epiteten försvinner. Eller de kanske inte behöver försvinna men i alla fall tonas ner, allt för att få en så seriös rapportering som möjligt. Det är inte helt ovanligt att någon idag ingår i en guild eller har varit med i en CS-tävling. Trots att många fler utövar olika typer av e-sport hänger inte rapporteringen med.

Därför växer nya forum fram, forum som tar företeelser på allvar och försöker komma bort från stereotyper - forum som Rakaka.se. Rakaka existerar eftersom deras innehåll inte finns någon annanstans. Man kan förstå att tidningens begränsning i sidantal sätter stopp för hur snäva ämnen den kan innehålla. Men när den väl innehåller en artikel borde man

kunna begära att den är saklig och relevant för ämnet.

Det resultat vi fått i vår undersökning visar på att det finns både och i Dagens Nyheter, Aftonbladets och Göteborgs-Postens rapportering om e-sport. Det finns exempel på bra artiklar och de har blivit fler över tiden. Men en allt för stor del är fast i en stereotypifierande rapportering där det ältas Jolt-cola och faror med dataspelning. Medias roll i hur publiken bildar sin uppfattning av samhället ska inte underskattas. I flera studier inom agenda setting har det framgått att det finns starka samband mellan de attribut som media tillskriver ämnen och den uppfattning publiken har. Ett exempel på detta är de rutinmässiga kopplingarna som tidningarna gör till attribut som sammankopplas med dataspelning och LAN-partyn. Den känns osmakligt och tvångsmässigt att alltid påpeka hur lite en LAN-besökare sover. I vår undersökning av de tre tidningarna är mest anmärkningsvärt ändå att stereo-

*"Men vad händer sen när hypen lagt sig och vardagen tar vid"*

typiska könsbilder reproduceras - killar gillar våld och krigsspel medan tjejer är sociala och spelar dansspel. Något som vi från början inte trodde förekom i artiklar från några av Sveriges största tidningar. Långt ifrån alla artiklar hade denna vinkling men tillräckligt många för att man ska höja på ögonbrynen i ren förvåning. Plötsligt känns det ganska avlägset att få en saklig rapportering om e-sport när den som finns inte ens kan ge en rättvis bild av verkligheten. Skribenterna kan inte följa samma mönster som på 1980-talet. Kidsen slutade med 8-bitars för länge sen. När gör vi journalister det?



Albin Berggren

# Rakaka.se

## Sveriges största e-sportsida

**Rakaka är ett exempel på en ny typ av nyhetssidor som skrivs av de specialintresseradefansen. Men vad lockar läsarna till Rakaka och hur är sidan uppbyggd? GAME OVER reder ut sidans form, upplägg och journalistik.**

Rakaka har ända sedan starten i slutet av 2006 etablerat sig som en rik nyhetssida för folk intresserad av e-sport. Sidan är en av få renodlade svenska e-sportssidor. Många hemsidor och forum fokuserar på enskilda spel eller dataspelning i allmänhet. Rakaka rapporterar i stort sett om alla nyheter, små som stora, som rör e-sport.

Sidan är startad av Tomas "greykarn" Hermansson och Fredrik "ponde" Nyström. Ha i åtanke att skribenterna på Rakaka alltid skriver utan betalning. Lön får de istället av tillfredsställelse att många läser ens texter, att som skribent hjälpa communityn och att få chansen att åka på resor till datormässor, tävlingar och dylikt.

### Varför läser folk Rakaka?

Varför folk läser Rakaka är ingen stor gåta. E-sportnyheter på svenska av en allmän och så långt det går heltäckande karaktär återfinns ingen annanstans. E-sportare i Sverige, vare sig de är professionella eller "n00bs" behöver helt enkelt informationen på Rakaka. Dels för att den är på svenska och gärna fokuserar på just svenska e-sportframgångar. Sedan är den inte speciellt inriktad på något visst dataspel som Gosugamers som fokuserar på Starcraft och WoW eller Fragbite som ägnar sig åt Counter-Strike. Här ges istället en helhetsbild av e-sport även om Rakaka ger en viss övervikt åt CS-rapportering.

### Vad är det som lockar till läsning?

Rakaka är en lättöverskådlig sida och Aftonbladet verkar vara en direkt inspirationskälla. Det innebär stora alarmerande, svartvita, klickbara och versala "EXTRA"-rubriker. Menyerna till vänster om rubrikerna är också liknande Aftonbladets. Menyn till vänster puffar för några skribenters bloggar med mera. Den till höger innehåller, i likhet med Aftonbladet, mängder av plockgodis och mest länkar till videoklipp, ofta på andra sidor. Säkert har detta grund i Rakakas begränsade budget, de kan inte utföra all journalistik själva.

### Vad utmärker Rakaka – en jämförelse med Svenska Fans.

Rakaka använder mycket internspråk som i många fall är omöjligt för folk som inte vet något om e-sport att förstå.

Skribenterna på Rakaka har också pseudonymer precis som alla som sysslar med e-sport använder sig av nicknames när de spelar. Därmed har de också fingerade namn när de skriver sina artiklar, även om de inte håller sina fullständiga namn hemliga på något sätt. De är helt enkelt utövare av samma spel som sina idoler, vänner och kolleger, alltså e-sportproffsen som de skriver om. Svenska fans är en sida där de flesta skribenter troligtvis inte på långa vägar är lika duktiga på att spela fotboll som idolerna i sina lag. Där ser vi alltså en skillnad mellan sidorna.

**EXTRA**  
Fragbite arrangerar svenskt ESWC-kval  
EXTRA! CS till blåorange, men SF4, Quake Live och GH5 arrangeras av Druidz i Jönköping.

**EXTRA**  
Arbalet återvänder till IOS  
EXTRA! 275 000 kronor på Arbalet Cup i Stockholm den 14-16 maj 2010.  
Rakaka.se 20110415. Sidan riktar sig främst till insatta gamers och uppdateras varje dag.

WhiteRa - TheLittleOne  
Starcraft 2 underhållning  
VIDEO! Arbalet Cup

SK-Gaming Thelash  
intervjuar ESL-bossen  
VDDSt Annie vs OK

Kolla in venuen från Ukraina  
VIDEO: Magiskt

Annorlunda DotA-match med proffslag!  
VIDEO! GosuTV - Ep3

GOSU TV

Band of Brothers möter Team Fortress  
VDDSt GG.net SC2

Avsnitt tre av GosuGamers SC2-serie  
VDDst Korean Air OSL

GOSUCUPSC2 INVITATIONAL BETA

Skärmdump från Rakaka

Det krävs dock enormt mycket träning och erfarenhet för att bli en riktigt bra gamer. E-sporten börjar etablera sig och stjärnorna blir allt yngre. De har en stor fördel mot den äldre generationen, detta genom att de börjat spela vid en tidigare ålder och då sitter allt bättre i ryggmärgen.

En kul grej är att sidan nyligen ordnade en match mellan ett av världens bästa Counter-Strikelag fnatic och sin egen redaktion i Starcraft. Rakaka lyckades vinna och detta visar väl om något på att redaktionen själva är kompetenta dataspelare.

### Hur är inställningen till e-sportproffsen på Rakaka?

Känslan på Rakaka är mittemellan ett vi-perspektiv och klassisk sportrapportering. Tonen är professionell helt enkelt. De intervjuer som finns är på ett vänskapligt eller skämtsamt plan. Från Cee-Bitmässan i Hannover testas två redaktionsmedlemmar en ny energidryck ihop med en av världens främsta e-sportkommentatorer till exempel. I övrigt hör inte intervjuer till vanligheterna på sidan. Det rör sig mest om nyheter skribenten läst på nätet och omarbetat till en egen text. Självklart producerar de även egna nyheter. Fokus ligger främst på svenska framgångar inom e-sporten.

Ämnena som tas upp är främst stora tävlingar i e-sport runtom i världen och gärna med fokus på hur det gått för de svenska lag som är med.

Tekniken kring tävlingarna nämns ofta. Har spelar-

nas datorer laggat (att spelen eller uppkopplingen hänger sig) under en viktig tävling skrivs mycket om detta till exempel. Även fusk kring till exempel koreanska ligor är ett hett ämne och debatteras friskt på sidan.

### Förekommer textreklam?

Hårdvara är viktigt och nya produkter som ska lanseras skrivs det om. En gamer lägger stor vikt vid sin utrustning för att kunna prestera så bra som möjligt. En ergonomisk musmatta, mus, tangentbord och väl fungerande headset för att kunna kommunicera med sina lagkamrater på ett tillfredsställande sätt. Sidan är även fylld med annonser runtom texterna för mjuk- och hårdvaruföretag samt spelföretag och snabbmatsmärken. Det är oundvikligt när man ska skriva om företags nya produkter vilket måste göras på den här typen av sidor. Dock görs det med kritiska ögon. Är produkten skit får produkten skit. Är Blizzards nya betaversion av Starcraft 2.0 fantastisk så skriver skribenten också detta.

### Fokus på interaktion för användarna

Kommentarfält finns och det är ytterst enkelt att registrera sig på Rakaka. Du blir medlem direkt och behöver inte ens klicka i någon verifieringslänk i din mailbox. Kommentarer är ganska många, cirka 30 stycken per artikel. Ibland syns det att kom-



## Läggmatcher i Korea

**EXTRA!** Koreanska starcraftprogamers i spelskandal, utreds för riggade matcher.

Rakaka lånar mycket bildspråk från kvällspressen. Och har det fuskats bland proffsen blir det givetvis skandalrubriker!

Skärmdump från Rakaka

mentarer tagits bort. Till exempel i fallet när IpSa, en av medlemmarna i Sveriges främsta kvinnliga CS-klan nyligen hoppade av sitt lag. Bland dessa kommentarer märks en viss sexismen och är otroligt tråkigt att läsa.

### Rakaka i ett större sammanhang

Rakaka är ett lysande exempel på medborgarjournalistik i likhet med Svenska Fans. Sidorna är helt enkelt ett måste för sina respektive specialintresserade grupper. När informationen om ens största intresse är bristfälligt i etablerade medier måste den intresserade söka information på annat håll. Internet är oundgängligt när en sådan brist på relevanta nyheter finns. Är du e-sportintresserad är situationen värre än för den fotbollsintresserade till exempel. Fotboll skrivs det spaltmeter om varje dag i etablerad media. E-sport lyckades vi hitta ett fåtal artiklar om i Sveriges största tidningar under en femtonårsperiod. Det säger sig självt att nätet blir ett måste för att ösa information. Mängder av sidor finns om e-sport. De flesta är på engelska och ganska snåriga för den oinvigde. Rakaka är ett försök att göra en lättläst och väl överskådlig sida, främst för redan invigda, på svenska. Men den är också en

möjlighet för de som inte kan så mycket om e-sport att i alla fall få en introduktion till sporten. Den journalistiska kvaliteten är ändå hög på sidan med tanke på att få som skriver här är journalistutbildade.

Här sätts en egen dagordning för vad som är viktigt för läsarna i bjärt kontrast till de vanliga tidningarnas dataspelsrapportering som oftast inskränker sig till dataspelsrecensioner. I vår webbenkät med Rakakas redaktion svarar merparten att de tycker att e-sport skildras dåligt eller inte alls i traditionell media som Dagens Nyheter, Göteborgsposten och Aftonbladet.



Nils Palmeby

### Rakakas redaktion:

breaker  
genie  
greykarn  
hellspawn  
iceman  
lalush

ponde  
slop3  
vilda  
wiwo  
vomp

# Behövs journalister?

**Det spekuleras hejvilt om framtidens format för nyhetstidningar. Den nya gratiskulturen på nätet får stora nyhetshus att gå back och många har svårt att överleva. Om framtiden är nischade nyhetssidor skrivna av amatörer. Behövs då journalister om nyhetskonsumenterna själva utför deras jobb?**

Gratistidningen Metro lanserades under mitten av 90-talet. Ett gäng nyutexaminerade och arbetslösa JMG-studenter bestämde sig för att starta en egen tidning. Men inte vilken tidning som helst. Utan en gratistidning som delades ut på Stockholms tunnelbana.

Framgången lät inte vänta på sig. Genom en smart distribution, finansiella muskler från Stenbeckssfären och en lång rad annonsörer blev det på förhand dödförklarade gratisprojektet en succé. Redan här startades en infekterad mediadebatt i Sverige. Etablerade och stora tidningshus som Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet var skeptiska mot uppstickaren. Många hävdade att konceptet med gratis nyheter åt alla var ett avsteg från den professionella journalistiken som dominerat svensk press i över hundra år. Om det här var en omskakande upplevelse för de svenska tidningarna har internetrevolutionen skakat dess grundvalar på en helt annan nivå.

## DEN NYA JOURNALISTEN – DU

Med internet föddes ett nytt begrepp inom journalistiken; Medborgarjournalisten. Förvisso var det ingen ny-

het att medborgare bidrog med egna nyheter i form av egetryckta blad, medlemstidningar, debattinlägg och fanzines. Men i och med den i stort sett obegränsade frihet internet har inneburit kan nu vem som helst starta en blogg eller nyhetssida och skriva om precis vad som helst. Givetvis har detta blivit ett problem för de traditionella tidningarna. Prenumerationerna minskar främst i storstäderna där människor inte har samma behov av sin lokala pappers-tidning. Men alla tidningar kommer troligen i längden beröras kraftigt av den nya situationen. Eftersom de yngre generationerna spenderar allt mer tid framför internet och datorer kommer de generationsväxlingar som sker framöver antagligen påverka landsortspressen precis lika mycket som storstadspressen.

2004 skrev journalisten Dan Gillmor boken *We the Media: Grassroots Journalism By the People, For the People*. Han pläderar i sin bok starkt för den nya digitala revolutionen och vad den gör för demokratin. Gillmor menar att nyheterna ska vara en konversation mellan medborgarna snarare än den gamla traditionen där journalisten är experten som bildar läsaren. Gillmor menar att denna traditionella nyhetsförmedling är uppläxande och att läsaren förväntas acceptera allt det journalisten skriver som en sanning.

Gillmors tankar stämmer bra överrens med den demokratiska förordning som råder på e-sport-sidan Rakaka.se. Här har den nya medborgarjournalistiken blivit al-lenarådande. Det finns ingen på sida som är utbildad journalist och kommer från den "vanliga skolan". Men

gör det dessa till sämre skribenter? Troligen inte. Det läsarna efterfrågar på en sådan här specialsida är djupa kunskaper i just det ämnet. Och det är precis det Rakakas redaktion levererar.

## NY KONKURRENSSITUATION NÄR LÄSARNA BLIR SKRIBENTER

En av Gillmors stora kritiker är Andrew Keen. I sin bok *The Cult of the Amateur – How Today's Internet Is Killing Our Culture* går Keen till frontalattack mot den nya demokratiska internetkulturen.

Och Andrew Keen är inte nådig i sin kritik. Han menar att det är förödande att ta bort professionalismen inom journalistyrket och ersätta det med en internetkultur där han hävdar att aporna (skribenterna) regerar. I sin bok intervjuar Keen San Francisco Chronicals Al Saracevic. När Keen frågar vad Saracevic tycker är den sak som främst skiljer medborgarjournalisten från en vanlig journalist svarar Saracevic bestämt. – De kan inte bli stämda. Saracevic syftade här på två sportskribenter på hans tidning som vägrade namnge en källa de intervjuat för att komma över hemligstämplat material.

Och givetvis stämmer det han säger. Har man hört talas om en bloggare som blivit stämd av ett storföretag som hon eller han granskat? Nej, för troligen har det aldrig hänt. Den gamla skolans journalister lär sig från början grundläggande moraliska värderingar, etik och yttrandefrihet inom yrket. Den nya skolans medborgarjournalister kan strunta blankt i den här typen av idéer. Man kan på sina bloggar eller nyhetssidor

sprida allsköns uppdiktat skvaller och falsarier. Det viktigaste är att man blir läst tycks många resonera. Men givetvis finns det också en mycket positiv sida med den nya tekniken. Dan Gillmor menar att de nischade hemsidorna är de riktiga triumfkorten för medborgarjournalistiken. Och visst har han en stor poäng där. För några år sedan växte det fram en gigantisk sportsida i Sverige – Svenskafans.com.

Västsvenska nyhetsjätten Stampen Group förvärvade efter några år sidan för en ofantlig summa pengar (den exakta summan är inte offentlig men det spekuleras i en summa mellan 100 och 200 miljoner). Vad Stampen Group märkte var vilken oerhörd stor läsekrets sidan hade. Det var uppenbart att sidan erbjöd en hel del saker de traditionella sportsidorna saknade. Ord som användarinteraktion och lagforum existerar knappt på större nyhetsidor och detsamma gäller såklart Rakaka.se.

Den stora dataspelsarrangören Dreamhack såg att e-sporten helt förbisågs i de stora nyhetstidningarna och därmed missade en gigantisk ungdomskultur.

Så de investerade i nättidningen Rakaka där ett 10-tal skribenter dagligen uppdaterar nyheter och skvaller inom e-sportsvärlden. Det finns en rad internationella sidor som liknar Rakaka och de har troligen inga som helst problem att finansieras. Spelutvecklare och hårdvaru-utvecklare vill ju inget annat än att nå den här målgruppen och det är givetvis dessa som annonserar på sidan. Rakaka är ett praktexempel på lyckad medborgarjournalistik, inom de smala nyhetsområdena.

## BETALNINGSMETODEN ÄR AKILLESHÄLEN

Men frågan är hur den påstådda de-

mokratiseringsprocessen för de mer traditionella nyhetssidorna verkligen gått. En tidning som ambitiösa lasarnasfria.nu fick nyligen läggas ner. En annan stor svensk medborgarinriktad nyhetssida som sourze.se läses troligen mest av skribenterna själva. Vad dessa båda tidningar, som bara är två i raden av uppstickare på nätet, har gemensamt är att artiklarna främst ventilerar skribenters åsikter eller är reportage. De är inte alls lika inriktade på vad mycket av den professionella journalistiken går ut på; att bevaka och granska omvärlden. Där är det fortfarande de stora nyhetssidorna vi vänder oss till när vi ska läsa nyheter.

Traditionen väger alltså tungt när vi väljer vår nyhetskälla. Aftonbladets hemsida är Sveriges mest besökta. Aftonbladet satsade tidigt på nätet och det har gjort att de växt sig störst. Dagens Nyheter, Svenska Dagbladet och Göteborgs-Posten har även de ett stort antal läsare på nätet. Så det är fortfarande inte kört för tidningshusen online. Men den eviga frågan för dessa nyhetsbjäsar är hur de ska kunna ta betalt för sina nyheter även på internet. I USA där många tidningshus gått back i många år, har stora etablerade tidningar beslutat ta betalt för sina internetjänster. New York Times, en av världens största tidningar, beslutade redan 2007 att ta betalt för visst material på nätet. Men efter två års prov visade sig inte resultatet falla väl ut. Men nu ska tidningen göra ett nytt försök. Allt för att rädda den allt sämre ekonomin tidningen dras med.

Men övertygade om att det här är framtiden verkar redaktionsledning- en inte vara.

– Det här är en chansning, till en viss grad, på var vi tror att nätet är på väg, sade New York Times styrelseordförande Arthur Sulzberger Jr efter beslutet.

Framtiden är alltså oviss för nyhetshusen men för de nischade nyhetssidorna råder en guldperiod. Frågan är hur länge de kommer generera tillräckliga intäkter om allt ska vara gratis numera. Så länge Rakaka och de andra uppstickarna på nätet har en obetald redaktion så kommer de att överleva. Men hur länge orkar redaktionen arbeta ideellt och på fritidsbasis? 1961 deklarerade Pulitzer prize-belönade författaren Arthur Miller att: – En god nyhetstidning är en nation som talar för sig själv. Miller hade givetvis rätt och förhoppningsvis fortsätter de goda nyhetssidorna med detta. Men de branscher de inte kan täcka måste få leva på andra premisser. Demokratiska sådana men med andra spelregler.



**Anton Almqvist**

## LÄS MER

**Dan Gillmor** - *We the Media: Grassroots Journalism By the People, For the People.*

**Andrew Keen** - *The Cult Of the Amateur – How Today's Internet Is Killing Our Culture*

# RAKAKA SLÅR UNDERIFRÅN

**Vad anser de nya journalisterna om de som egentligen informerar samhällets medborgare? Vi frågade Rakakas redaktion vad de tycker om traditionella medier, vad som driver dem och vad de saknar i de traditionella journalisternas rapportering om e-sport.**

Sju av de tillfrågade tycker e-sport skildras dåligt eller inte alls. Endast två personer tycker de stora tidningarna skildrar e-sporten bra.

Vad tycker de då saknas i de traditionella tidningarna? De flesta är rörande överens om att det mesta är åt skogen i den traditionella mediesfären. De tycker inte e-sport exponeras, att det saknas kunskap och att sporten inte förklaras bra för läsarna.

– Insikt? Någon som vet vad de pratar om istället för att behandla ämnet som om det är en rolig liten hobby som en liten pojke någonstans sysslar med. Det är mycket större än så, konstaterar en av redaktionsmedlemmarna bittert.

En annan tillfrågad fullföljer resnemanget med att säga:

– Förståelse för spelen och att det inte längre handlar om bara lek. Reportage man läst om Kalle som "otroligt nog lever på att spela datorspel" borde vara borta och istället försöka skapa ett intresse för allmänheten.

En tredje av redaktionsmedlemmarna skrader inte med orden om pressens rapportering.

– Dataspel har förvisso lyckats slå sig in i tidningarnas kultursidor. Men för vanliga "e-sportare" gör detta ingen vidare skillnad. E-sportare är dataspelskulturens finsmakare. De väljer spel med omsorg, utefter hårda och noggranna kriterier. De är sin kulturs elitister. För dem framstår dataspelsjournalisterna som en sorts skräp- och mainstream-recensenter, medan

de själva är de sant goda spelens befrämjare. En analogi för att tydliggöra det hela: Vi läser skönlitteratur, medan de läser och populariserar deckare och annan skräplitteratur.

Genom enkäten växer en ny aspekt

*"E-sportare är dataspelskulturens finsmakare.*

*De väljer spel med omsorg, utefter hårda och noggranna kriterier"*

av redaktionen fram. De känns faktiskt som en smått elitistisk falang av dataspelarna. E-sportens journalister verkar anse sig lite mer rättrogna än vanliga "casual gamers" och skribenter som ser tv- och dataspel som ett rent nöje. De kan liknas lite vid kulturen som råder på Svenska Fans där många skribenter anser att den traditionella journalistiken är underställd det som skrivs i deras forum. De är helt enkelt mer kunniga och insatta i sina specialområden.

Redaktionen har lite olika förslag till vad mediehusen kan förändra i sin rapportering. Någon vill att det ska skildras som traditionell sport, en annan att man ska ha en kolumn, sida, eller en del av hemsidan helt dedikerad e-sport. En tredje argumenterar hur framgångsrikt det faktiskt gått när ett stort mediehus gjort en e-sportsatsning.

– Att SVT sände Dreamhack Winter finalen på SVTplay med över 90.000 tittare borde ge ett hum om hur lyckat

e-sport egentligen är. Jag tror att tidningar och tv-kanaler borde chansa på att sätta e-sport på "prime-time" istället för SVT24 eller liknande som knappt har några unga tittare.

Ett intressant svar kom från en som föreslår att det borde bli som så många andra sidor på internet. Att de köps upp av stora medieföretag som ett sätt att nå en ny marknad (och tjäna mer pengar). Allt för att bredda kunskapen om e-sporten och dess utövare.

– Det vore förmodligen en sund affärsidé att helt enkelt köpa upp en hel e-sportssida med redaktion och integrera den i deras webbsajt. Men en sån stor satsning tror jag inte att någon tidning är villig att göra. De får börja smått och rekrytera talangerna med verklig kunskap. När det gäller stora TV-hus ska dessa definitivt ta redaktioner på stora e-sportssajter till konsult- och kanske till och med produktionshjälp. Det funkar inte att ha aningslösa nyutexaminerade journalister från journalisthögskolan.

– Istället för att ha ett "stort" reportage om det en gång om året, ha en kolumn, eller en sida vikt till det i tidningen?

Sen finns det också åsikter från redaktionen om hur man inte ska göra. Den som skriver reportagen kan inte vara första bästa nybakade journaliststudent som spelat lite dator under sin uppväxt. De som aktivt tar del av e-sportvärlden ser fort igenom detta och rapporteringen blir valhänt. En redaktionsmedlem visualiserar problemet genom en vass liknelse:

– DN:s kulturredaktion skulle nog höja på ögonbrynen om en arbetsökande kom in och argumenterade för följande: "Dan Browns senaste var nog århundradets roman. Den var så jävla spännande! Jag förstår inte alls vitsen med den där Coetzee dock. Och Orhan Pamuk, vilket sömnpiller,

kan han inte skriva lite mer lättförståeligt!".

I grund och botten vill de flesta bara att mediehusen uppmärksammar e-sporten mer och gör den begriplig för den breda massan. Men frågan är hur kommersiellt gångbart det hade varit för mediehusen att satsa mer på e-sporten.

Förvisso hade de säkert dragit in en rejäl summa pengar på reklam om de köper upp en e-sportsida.

Men det som gör sidor som Rakaka unikt är just att de skiljer sig markant från traditionell media. Man har en betydligt större stilistisk och språklig frihet och det finns en användarintegritet som mer påminner om forum som Svenska Fans.

På till exempel DN och Aftonbladet är det ju bara några få som kommenterar texterna. På Rakaka däremot följer långa trådar och diskussioner om det skribenten skrivit. Dessutom finns det någon slags oefterhärmlig kultur där skribenterna är en del av e-sporten och använder fingerade namn och så vidare. Frågan är om en riktig journalist kan uppnå samma status bland dessa läsare.

Varför skriver man ideellt för en sida på nätet då? Jo mycket verkar handla om den respekt det ger i e-sportvärlden. Som skribent för Rakaka faller det sig naturligt att åtnjuta viss respekt bland läsarna.

Något som förenar alla skribenter på Rakaka är deras intresse för e-sport. Alla är aktiva gamers och har varit det under lång tid.

Det är ur intresset för sin sport som de finner viljan att fler ska ta del av nyheter kring den och att deras kultur ska växa. Många av dessa drivkrafter har likheter med fotbollssajten Svenska Fans och hur det där är fans som skriver om sina egna lag. Samtidigt har Rakaka en mer tillbakalutad stil och tillåter mer humoristiska anslag än andra konkurrenter vilket också gör den mer attraktiv för ideella skribenter.

## *"DN:s kulturredaktion skulle nog höja på ögonbrynen om en arbetssökande kom in och argumenterade följande: Dan Browns senaste var nog århundradets roman"*

Samtidigt gör Rakaka en ansats att ge en större bild av e-sportandet genom att fokusera på stora spelare och försöka få fram fler nyheter i periferin runt dessa. Sedan kommer även den elitistiska andan fram när vi frågar varför någon skriver på Rakaka:

– Jag vill ha ett forum att klanka ned på "skräpspel" och den så kallade "mainstreamfåran". Varför kan inte vi få en egen sektion där vi kan se ned på folk när kulturskribenterna får det?

Att alla i Rakakas redaktion brinner för e-sport och har stora erfarenheter av att spela är genomgående. Intresset måste nog vara stort för att man ska lägga ner så mycket tid ideellt som redaktionen gör på att skriva om e-sport. Att främja scenen och gå mot strömmen och rapportera om den på ett sätt som ingen annan gör är andra skäl som anges till att skriva för Rakaka.

Men det verkar också vara så att medlemmarna i redaktionen åtnjuter respekt och ökar sin status i e-sport kretsar genom att skriva för Rakaka. De får chansen att åka på e-sportevenemang och får ett forum där de kan klanka ner på spel eller spelare de inte gillar.

Produktionen av Rakaka ter sig ganska fri och skribenterna menar att

de kan uttrycka mycket egna tankar och idéer.

– Rakaka har väldigt "fri" journalistik och belyser saker som andra sidor inte gör. Vi lägger tyngd på de saker som faktiskt är relevanta och stundtals skiter i nyheter som saknar värde, menar en redaktionsmedlem.

Eller är det bara så enkelt att de älskar att skriva om e-sport.



Anton Almqvist  
Albin Berggren

### FAKTA RAKAKA

- De som skriver för Rakaka är mellan 18 och 37.
- Hälften arbetar med annat och hälften är studenter när de inte skriver för Rakaka.
- Två tredjedelar anser sig vara journalister på redaktionen.
- Bara en är med i Svenska Journalistförbundet.
- Redaktionen består av åtta män och en kvinna.

# – Det är lätt att fastna

I drygt 40 år har vi underhållit oss med dataspel. Men vad är det som lockar med spelen egentligen. David Stenow och Joanna Hahlin är två spelare som bitvis fastnat i World of Warcraft.



Foto: Anton Almqvist

De stora rollspelen på internet, så kallade MMORPG, har exploderat i popularitet det senaste decenniet. I tidningarna har man sett artiklar om ungdomar som vänder verkligheten ryggen för att spendera all sin vakna tid online. Men den genomsnittlige MMORPG-spelaren är inte den finnige tonåring som media gärna beskriver honom. Genomsnittsåldern är faktiskt 26 och i snitt spenderar denne 22 timmar i veckan i spelvärldar som World of Warcraft och Star Wars Galaxies.

David Stenow, 26 och Joanna Hahlin, 22 har bägge spelat mycket World of Warcraft. De bägge Göteborgsborna började spela av olika anledningar.

**Joanna:** Jag bodde med min pojkvän. Och han har spelat det väldigt mycket. Sen skojtjade han på mig att jag borde prova. Fastän jag avskytt att han spelade Wow så köpte han ett startpaket till mig. Jag provade det och det visade sig vara väldigt roligt.

**David:** Jag har alltid varit ett fan av spelutvecklarna Blizzard. Jag fick chansen att testspela Wow innan det släppts genom en beta-testning (provversion). Jag hade aldrig spelat MMORPG innan och tänkte "åh nej det är farligt och man fastnar". Men sen köpte jag det och det visade sig precis som jag fått höra vara det bästa spelet i världen.

För Joanna var det till en början mer en liten rolig sidosyssla medan David spelade regelbundet varje dag med folk från hela världen. Ivrigt och med stort intresse försöker de förklara hur lätt man fastnar och vad som driver dem att spela.

**Joanna:** Jag fastnade direkt. Det var så roligt i början med alla små uppdrag. Och det är så belönande att se sin hjälte gå upp i level hela tiden. När man ser att karaktären utvecklas blir man väldigt driven att bli bättre och bättre.

**David:** Jag håller verkligen med. Det finns en väldigt härlig känsla av att man lyckats med något när någon egenskap förbättrats. Alla kan bli bra i spelet. Men för att verkligen bli bra krävs oerhört mycket tid. Man kan inte spela en timme i veckan. Det skulle ta en evighet att komma någonstans i spelet då.

Blizzard har lockat många till deras World of Warcraft just därför att de har ett väldigt tilltalande universum. Deras fantasyvärld, inspirerad av framförallt Tolkien, har byggts kontinuerligt ända sedan deras första spel Warcraft släpptes 1994. Mycket på grund av detta har det uppstått en slags klichébild av Wow-spelare som rollspelande lajvare i Media. Något som Joanna och David tycker är oerhört synd.

**David:** Det är en väldigt enkel stereotyp, för det passar bra in med ett fantasyspel. Det är klart att det finns många rollspelare som spelar WoW men framförallt är det ju ett dataspel för alla.

**Joanna:** Jag håller med, jag känner dessutom några lajvare som inte alls gillar Wow.

**Hur tycker ni att media och framförallt de stora tidningarna porträtter er Wow-spelare?**

**Joanna:** Det har mest varit så att de talat om spelet som en slags drog främst bland unga killar. I DN och Expressen har jag läst sådana artiklar och insändare från typ en orolig mamma vars son inte gör något annat än att spela. Så tycker jag det varit i traditionell media. Och i populärkulturell media har spelarna beskrivits mer som nördar. Det är min tolkning.

**David:** Ja, traditionell media tycker jag skriver i tre genrer. Framförallt den här som Joanna beskriver att det påstås vara lite farligt. Sen har det en tendens att vara reportage när det släpps nya spel för då är det alltid en massa spelare ute som plötsligt syns ute i verkligheten på ett annat sätt. Tidningarna kan ju inte ignorera att det står 1000 pers och väntar på spelet i Nordstan. Och det tredje är när någon försöker göra ett reportage om spelet och sätta sig in i det. Men pro-

blemet är att sådana reportage aldrig kan bli intressanta för oss spelare eftersom de alltid skrivs för de som står utanför spelet.

Både Joanna och David berättar att man som spelare istället vänder sig till specialsidor på internet och traditionella spelsidor för att få nyheter om sina favoritspel. De menar att det är där nyheterna finns och där man tar spelen på allvar. Här kan man alltså märka att de traditionella mediekanalerna inte alls når ut till de här spelarna. De försök som görs att uppmärksamma en så pass stor rörelse som World of Warcraft tas inte på allvar av de som själva spelar det.

Forskaren Ulrika Sjögren skriver i sin

bok Screen Rites att spelandet för många svenska ungdomar handlar om att slå ihjäl dötid. Om det inte är något bra på tv, man känner sig ensam eller om man är uttråkad är spelande ett vanligt sätt att fördriva tiden. David och Joanna är bägge överens om att Wow är ett perfekt sätt att slå ihjäl långtråkiga hemmadagar.

**Joanna:** Visst är det så. Det är ett fantasiskt roligt sätt att fördriva tiden på. Många dagar har jag och min pojkvän suttit och spelat från morgonen tills vi gått och lagt oss.

**David:** Det kommer en punkt då det är väldigt givande att spela regelbundet med många andra människor. Och de perioderna har jag spelat väldigt mycket. För då bestämmer man kanske tre till fyra kvällar i veckan då man gemensamt spelar några timmar. Men sen även de dagar då jag varit sjuk. Då har jag spelat hela dagarna.

**Har ni någonsin känt att ni är beroende av World of Warcraft?**

**Joanna:** Jag vet inte om jag vill kalla det beroende.

Utan mer att det blir så jävligt att

man bara vill spela. Och det kanske är vad ett beroende är? Jag vet inte.

**David:** Jag är också skeptiskt mot ordet beroende. Det är väldigt mycket en tolkningsfråga. Det för ju tankarna till droger. Det är ju inte så att man mår illa av att inte spela. Det är snarare en relation man har till spelet och en samvaro. Det är inte så att jag mår dåligt om jag inte får spela. Men jag kan få dåligt samvete om jag vet att 24 personer väntar på mig. Sen gör jag något annat den kvällen.

**När man spelar intensivt och mycket är det lätt att glömma vissa enkla basbehov som mat och sömn. Har ni några erfarenheter av det?**

**Joanna:** Ja det är klart. Men inget som har varit påtagligt. Det är mer att man kommer på sig, oj jag har inte ätit på hela dagen eller sovit för lite. Men det är ju bara någon dag här och där.

**David:** Med sömnen har det gått bra. Men däremot mat, om jag inte gör av med någon energi så äter jag inte. Och det är förmodligen det minst ansträngande jag vet att spela dataspel. Så givetvis äter jag mindre när jag spelar.

Den amerikanska studien Teens, video games and civics motbevisar den gängse uppfattningen, som spås på i media, att dataspelare skulle vara mindre sociala än andra varelser. Ändå bör det medföra en viss portion av social frånvaro när man spelar tidskrävande spel som World of Warcraft.

**Kände ni någonsin att ni försummade riktiga världen när ni spelade som mest?**

**Joanna:** Ja till viss del. Det var kvällen då man stannade hemma och spelade istället för att träffa vänner. Jag minns en gång när jag gick hem tidigare från en fest för att spela Wow till exempel.



Davids avatar " Moljipotter"

**David:** Jag har väntat på den frågan. Ja för fan! Det kommer ju till en punkt då man tycker det är mer värt att spela än att göra andra saker. Då är det ju oftast att gå ut och supa som det står emot. Och om det är försumma är väl en definitionsfråga. Men under perioder har det ju varit så att jag varit mer i spelet än med mina riktiga vänner. Men inte för att spelet är så bra utan kanske för att jag är missnöjd med livet.

**David, du spelade med folk från hela Europa, var det så att du fick nya vänner genom spelet?**

**David:** Man vill ju säga att det är väldigt givande och man träffar nya människor från hela världen. Men personer man lär känna i spelet är ju spelkompisar. Visst finns det exempel på folk som blivit vänner i verkliga livet. Men det jag upplevt är att man bara blir spelkompisar. Och det man har gemensamt är spelet.

Ulrika Sjögren hävdar även att spelandet skiljer sig åt mellan tjejer och killar där det för tjejerna mer handlar om att spela ensam och att det för killar är en gemensam sysselsättning. En bild som givetvis suddats ut med nya spelformer som World of Warcraft som har en stor andel kvinnliga spelare. Men Joanna håller med om att det tidigare sett ut så som Sjöberg beskriver.

**Joanna:** Ja det är väl den generella bilden av dataspelande och det stämmer väl till stor del vad jag märkt med vänner som spelar. Det är ju främst killarna som spelar dataspel. Men det börjar ju ändras nu med Wow, för det är ju väldigt många tjejer som spelar det.

Forskaren Nick Yee hävdar att man sällan talar om de annorlunda sysselsättningar man ägnar sig åt vid dataspelande (i synnerhet MMORPGs). Exempelvis är det många spelare som ägnar sig åt riktiga arbeten som

arkitekt, bonde eller handelsman i spelen. Nick Yee menar att det finns en underliggande poäng med spelet, att de tränar oss till att bli bättre arbetare. Ungefär hälften av de som spelar MMORPGs har heltidsjobb. Parallellt med detta ägnar de ungefär en halv arbetsvecka med att arbeta som någon annan person online. Det kan tyckas ironiskt då många ju lämnar hem från sitt jobb varje dag men sedan ägnar ytterligare en halv arbetsdag med att jobba som något annat. Även i ett krigsbaserat spel som World of Warcraft kan man ju se all levling (att träna upp sin karaktär) som arbete och sitt Guild som ett arbetslag där alla måste dra sitt strå till stacken.

Och man får ingen lön alls. Men både Joanna och David menar att man visst får belöning. De talar om att spelet kan vända en dålig dag. Att det kan vara ett bra samtalsämne med vännerna på fester och att man kan få en stor kick av att klara svåra moment i spelen.

**David:** Det finns gånger då jag suttit med mitt guild i veckor, ja månader och försökt klara en boss. När vi väl klarat den gräsliga bossen skriker vi i öronen på varandra i Ventrilo (ett program där man talar med varandra online). Alla tjoar och tjimmar och skryter på forum att man klarat den bossen. Det blir en väldigt stark känsla och fin sammanhållning i guildet.

**Joanna:** För mig var det så att min pojkvän och jag fick en större samhörighetskänsla. För då kunde vi bägge spela det där spelet som jag stört mig på så länge. Och vi spelade ju tillsammans i flera veckor och kunde prata om det på kvällarna. Det var väldigt roligt.

**I dessa spel är just samarbetet en stor del av upplevelsen och i ett guild arbetar man ju som ett arbetslag, hur känner ni kring det?**

**David:** Det man gör i spelet är ju väl-

digt intränat och man är en sammanhållen grupp. Jag kan få en stor kick när jag vet att många spelare i mitt guild är beroende av mig. Man blir ju känd också. Spelar man på en server med tiotusen personer och man är med i ett framstående guild blir man ju berömd. Mycket i spelet handlar ju om en ego-boost och att folk vet vem jag är för att man är bra.

Både Joanna och David har just nu ett uppehåll i sitt spelade. Men de bägge är säkra på att de kommer spela mer när de har tid.

**David:** Jag har inte spelat på tre veckor nu. Men jag blir väldigt sugen på att gå hem och spela nu. Kanske inte spela så allvarligt. Men det vore mysigt att gå runt och leta påskägg lite. Det är mycket sånt som är roligt att göra som inte går att göra i andra spel.

**Joanna:** Ja det finns så mycket annat roligt att göra som inte alls går ut på att kriga eller ens spela. Typ ta sin karaktär till frisören som jag gjorde. Eller bara hitta alla roliga popkulturella referenser som Blizzard lagt in i spelet.

**David:** Ja precis! Som att köpa en ny väska av karaktären Haris Pilton.

ANTON  
ALMQVIST



Joannas avatar "Morrissey"

# Tjugosju år och pensionerad gamer

Han var med om e-sportens första stapplande kliv i början av 2000-talet och vann världens då största Wolfenstein-turnering. Bakom det fingerade namnet SoD! döljer sig e-sportpionjären Henrik Sundström. Idag har han lagt musen på hyllan och jobbar istället med att sälja produkter för nutidens lovande gamers.

Henrik "SoD!" Sundström är 27 år och är uppvuxen i Upplands Väsby utanför Stockholm. Som så många andra unga grabbar började han spela Nintendo tidigt, redan i sjuårsåldern. I högstadiet skadade Henrik knät och var tvungen att lägga ner sitt innebandy- och fotbollsspelande. Då upptäckte han dataspelet Doom som var ett av de första FPS-spelen på marknaden. I samma veva tog han sitt alias SoD! från en bok om hackers. Han modifierade hackern Zods namn till sin egen variant. Han gick därefter över till Quake som, precis som Doom och Wolfenstein, är utvecklat av det amerikanska företaget ID Software och spelade huvudsakligen det under gymnasiet. I spelet hade han stora framgångar i one-to-one-scenen där två singelspelare möter varandra i en dödskamp.

Efter att Henrik slutat gymnasiet blev han lockad att satsa på RTCW (Return To Castle Wolfenstein) då det var ett nytt spel och chansen fanns att tävla i spelet och tjäna pengar på det. Hans första lag var ett kompisgäng från Upplands Väsby och en kille från Märsta.

– Vi hade svårt att få fullt manskap så vi satte till slut ihop tre killar från mitt gamla lag och tre från ett annat och blev klanen Infensus. Namnet betyder något i stil med "aggressivt sikte" på latin. Vi kom alla från olika spelscener och det fanns en del egon i laget men för det mesta kom vi överens.

Klanen ställde upp i turneringen Quakecon i Dallas i RTCW år 2002 och lyckades knipa andraplatsen. 2003 gick det ännu bättre, de vann turneringen, men vinstsummorna hade blivit mer utspridda över olika spel och därmed lägre. Quakecon i Dallas 2002 och 2003 gav laget sammanlagt 35 000 dollar.

– RTCW var ett nytt spel på den här tiden. Taktikerna var oslipade och spelare hade inte greppat spelet helt än vilket innebar att nivåskillnaderna mellan olika tävlande var stora. Det tar ett par år för ett spel att nå en riktigt hög nivå och jämn konkurrens lag emellan i e-sportsammanhang.

Det här var under en tid då e-sportturneringar var något nytt och scenen inte var så utvecklad än. Men det var inte bara RTCW som gällde för Hen-

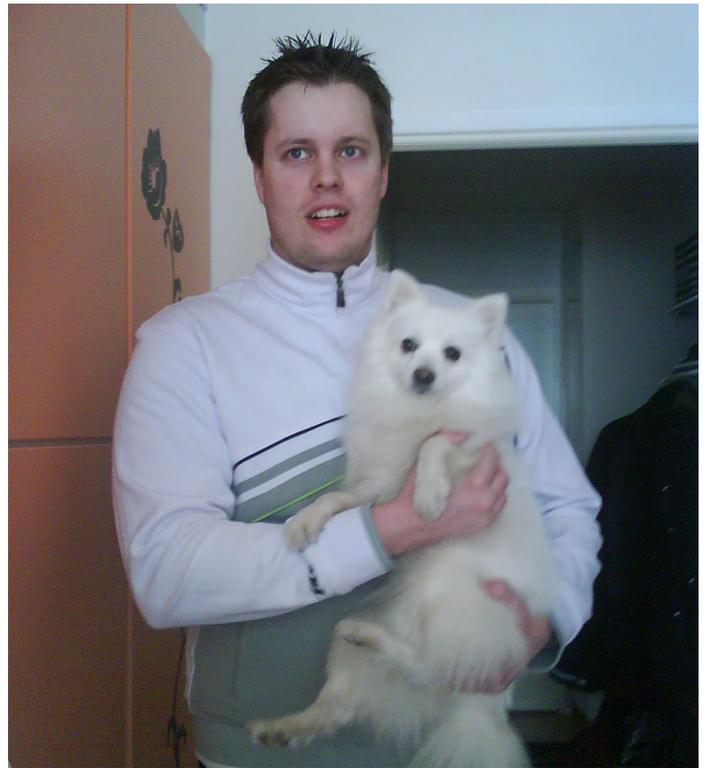


Foto: Lina Jonsson

rik under den här tiden. Han spelade andra spel också vid sidan av för att inte tröttna på sitt egna. Mest FPS-spel men en del andra också. Counter-Strike var dock aldrig något som lockade Henrik då han tyckte spelet var för långsamt och av karaktären "spray and pray" fritt översatt till något nedsättande termen "skjuta urskiljningslöst och hoppas på det bästa". En viss rivalitet verkar ha förekommit mellan Quake/RTCW-spelare och de som höll på med Counter-Strike.

– CS-scenen var och är väldigt stor. De hade de största och viktigaste turneringarna. Lite avundsjuka och rivalitet fanns det väl. Vi hade gärna velat ha en del av deras scen och turneringstid, säger han.

Att tiden som aspirerande eller praktiserande e-sportproffs stjal mycket tid av ens liv brukar vara en vanlig invändning från föräldrar och samhälle mot fenomenet. Proffslivet var verkligen en heltidssysselsättning.

– När vi höll på som mest runt Quakecon tränade vi tillsammans i laget cirka fem timmar under fem dagar i veckan i grupp ungefär. Utöver

det körde jag individuell träning. Man kan verkligen inte lägga ner så mycket tid på ett spel som vi gjorde om man inte tycker det är riktigt kul. Det blir också väldigt intensivt i ett e-sportlag. Det går inte att jämföra med stämningen i mitt gamla innebandy-lag till exempel. E-sport är betydligt mer tidsödslande, slår han fast.

2004 tröttnade Henrik på proffslivet. Han hade svårt att försörja sig enbart som gamer. Dessutom hade han andra mål i livet.

– Det gick inte att leva på spelandet, men det var en upplevelse att i alla fall försöka att göra det. Jag var såhär i efterhand trots allt med om e-sportens första kliv. Vi fick kämpa helt enkelt. Osäkerheten var dock för stor. Jag hade behövt ett deltidsjobb för att överleva på e-sporten. De flesta intäkterna vi fick in var från turneringsvinster. Quakecon var en av få möjligheter som fanns att få in relativt stora pengar på den tiden. Man var helt enkelt tvungen att prestera för att tjäna pengar och få någon form av trygghet, berättar han.

I samband med att han lade av med proffslivet startade han istället ett företag som säljer gamingprodukter via nätet.

– Från början var det en hobbygrej. Det är alltid svårt att veta hur marknaden för sådana här produkter ser ut, men vi lyckades hamna rätt i tiden i och med att e-sporten var på uppgång. Det gick inte att hitta tillbehör för spelare på den tiden som specialbehandlade musmattor till exempel.

### **Hur upplever du att e-sportscenen utvecklats under senare år?**

– Som det ser ut nu verkar den bli mer och mer uppdelad. Ser man på gamingscenen i stort finns det ett väldigt brett utbud av bra titlar. Men på FPS-scenen är det CS som håller ihop den lite mer seriösa elitdelen. I övrigt är scenen ganska fragmenterad. Jag

är lite orolig för just FPS-scenen i sig. Gamingindustrin i stort tror jag står sig, men det är ett faktum att World Of Warcraft tagit väldigt mycket användare från alla spel. RTS- (Real Time Strategy) scenen är väldigt stark idag med Starcraft och så vidare. Jag hoppas att det kan komma en ny, riktigt

## *”Vi blev intervjuade av en lokaltidning i Upplands Väsby, jag skrattade mest åt det”*

tung FPS-titel som kan ta över Counter-Strikes dominans. Det är vad som behövs för att scenen ska kunna växa och utvecklas.

### **Spelar du något nuförtiden?**

– Jag spelar lite WoW men har inte spelat några FPS-spel på länge. Dels för att jag väl är så dålig nuförtiden, skrattar han till, och dels för att jag inte har tid med studier, företag, flickvän och träning. Jag ska testa Starcraft 2 när det kommer snart dock.

Att e-sporten och dess utövare behandlas oförstående av etablerade medier är något Henrik fått känna på.

– Vi blev intervjuade av en lokaltidning i Upplands Väsby. De vinklade väldigt mycket på att vi inte hade ett riktigt jobb, men jag skrattade mest åt det, säger han.

Vår undersökning visar också att det skrivs extremt lite om e-sport i etablerad media i Sverige trots att det är en av världens mest fram-

stående e-sportnationer. Detta är något även Henrik lagt märke till.

– Det är ungefär som att e-sport ignoreras. Kontentan av hur jag som e-sportare ser sporten försvinner oftast i reportage då de oftast tar upp mer om gamingkulturen i stort. Scenen har utvecklats men inte media. Dock var det kul att SVT satsade på Dreamhack och jag hoppas de fortsätter med det, säger han.

### **Vad tycker du om de specialiserade e-sportsidorna som finns i Sverige?**

– Rakaka är helt okej, men de har en del att lära. Dock gör de ett riktigt bra jobb och jag känner inte att jag har rätt att kritisera dem. Jag skulle vilja att det kom in mycket mer riktigt seriös e-sportjournalistik i Sverige. Man hade kunnat vinkla det från olika håll och gå lite djupare in på spelarna och inte bara skriva om lagen. Jag tror det kommer, men det kan ta tid.

### **Kallade du dig själv för en idrottsman när du var proffs?**

– Nej, det gjorde jag inte. Däremot gymmade jag under tiden jag var proffs för att hålla mig igång. Jag behövde stärka min rygg och kropp eftersom jag satt i samma position väldigt länge. Att ställa sig upp och sträcka på sig är också mycket viktigt, förklarar han.

Hur såg dina föräldrar på ditt spelande?

– De var nog mest nöjda när jag slutade som proffs och startade mitt företag.

Det är något lättare att leva på e-sport idag. Kanske är föräldrarna till professionella e-sportare nöjdare idag också.



**Nils Palmeby**

# Harley från Göteborg bäst i världen på Counter-Strike

En av världens bästa snipers i Counter-Strike heter Harley "dsn" Örwall och kommer från Göteborg. Hans lag fnatic är rankat som ett av världens bästa och deras skicklighet har tagit dem världen runt på olika turneringar.



Foto: Nils Palmeby

Harley "dsn" Örwall fyller snart 24 år och därmed äldre än de flesta e-sportproffs.

– Jag börjar bli gammal i databranschen, en dinosaurie helt enkelt. När en spelare är i min ålder anses han vara gammal, skrattar han.

För några dagar sedan kom hans lag fnatic.msi hem från Ukrainas huvudstad Kiev där de spelade en showmatch mellan fyra av världens bästa Counter-Strikelag. Två lag från Sverige, ett ryskt och ett ukrainskt. Tävlingen ordnades under initiativ av den kazakiske tobaksmagnaten och e-sportentusiasten Murat Arbalet. Fnatic kom på tredje plats och ukrainska Na'Vi vann.

Harley är uppvuxen i Utby och Masthugget i Göteborg. De första konsolerna han spelade på var Amiga och Nintendo. Men det var just FPS-skjutspelen Wolfenstein 3D och Duke Nukem som var de första dataspelen Harley fastnade för.

Att dataspelandet skulle gå in i en mer seriös fas började med kortspelet Magic som han spelade på olika caféer. Först på TV-Spelsbörser i Nordstan och därefter över till Backstab, ett kortspelsställe som låg på Aschebergsgatan i Göteborg. Efter ett tag började de ta in datorer och gav besökarna möjligheten att lana. Då upptäckte han Quake 2 och Starcraft och senare det då splittrerna Counter-Strike eller CS. Året var 1999 och spelet hade precis släppts som en modifiering av Half-Life. Harley hade just börjat högstadiet då han kom igång med spelandet på allvar.

– Starcraft spelade jag en del men var aldrig riktigt bra

på det. Jag hade en större fallenhet för skjutspel helt enkelt. Jag har ofta fastnat för saker i mitt liv och dom har tagit över mycket av min tid. Det var en naturlig övergång att gå från kortspel till Counter-Strike. Att spela mot kompisar på caféet var fruktansvärt kul och jag spenderade många timmar där, berättar han med nostalgi i blicken.

Att han några år senare skulle bli sedd av många som en av världens bästa snipers i ett av de mest framgångsrika CS-lagen i världen fnatic.msi hade nog inte Harley kunnat drömma om vid den här tidpunkten. Spelet har sålts i nio miljoner exemplar världen över och uppskattas ha 200 000 användare bara i Sverige.

– Det bara hände att jag blev proffs. Det var inte så att jag satsade stenhårt på det utan jag kom succesivt högre upp i hierarkin. Givetvis kan man tala lite om tur, att jag råkade hamna i väldigt bra lag, säger han.

Hans första lag var ett gäng på Backstabs café. Därefter var han med i en myriad av lag, men det var först med fnatic.msi han blev proffs på riktigt. 2005 var Harley med i laget Eyeballers. På grund av sponsorproblem lades laget ner. Han blev då tillfrågad av fnatic om han ville åka med på en turnering i Singapore då en av de fem spelarna i laget hade förhinder. Deras spel fungerade dock inte skulle det visa sig efter en kort tid så ledningen för fnatic sparkade övriga fyra spelare och byggde upp ett nytt lag tillsammans med Harley. Organisationen fnatic ägs och drivs av en australiensisk familj och det var 25-åriga sonen i familjen Samuel Matthews som startade verksamheten. Laget är ändå helsvenskt, men

organisationen är numera brittisk då lagets ägare tillika manager Matthews idag bor i London. Fnatic har lag inom en mängd olika spel. Förutom att de även har ett damlag i CS har de också lag i Call Of Duty 4, World of Warcraft, QuakeLive, Heroes of Newerth, Halo och Stracraft.

– Fnatic är en seriös stormakt inom e-sport. Organisationen runt laget är jämföra med Manchester United eller FC Barcelona i fotboll, berättar han.

Fnaticspelarna har en liten grundlön i månaden, men det är precis som på SoD's tid så att de stora pengarna dras in via turneringar och tävlingar inom e-sport.

Killarna i fnatic.msi lever tätt in på varandra när de är ute och tävlar. Det är oerhört viktigt att kunna kompromissa och komma överens då de ofta åker jorden runt på olika tävlingar under långa perioder.

– Det är väldigt viktigt att inte vilja strypa sina medspelare då vi faktiskt är ute och reser så mycket som vi gör. En gång var vi borta i en månad och reste runt från Los Angeles till Montreal till Dubai till Kina och sen hem. Proffslivet kan bli väldigt intensivt, men vi är lugna datakillar och brukar komma överens, berättar Harley.

Hur mycket CS Harley övar varje dag varierar. Vanligtvis spelar han 20 till 30 minuter om dagen för att hålla igång. När en tävling är nära kan det dock hända att han tränar åtta till tolv timmar om dagen under en två till tre-veckorsperiod.

#### Kan du leva på e-sporten?

– Ja, det kan jag. Men det är knappast så att man blir rik. Så det är inget jag rekommenderar för kidsen. Men det är väl lite slackerliv jag lever, säger han med ett skratt.

Aktörerna och ligorna som kan erbjuda stora prispengar i e-sport har blivit betydligt fler under de senaste åren. Innan fanns bara CPL (Cyber Professional League) i Dallas. E-sporten är också utsträckt över flera

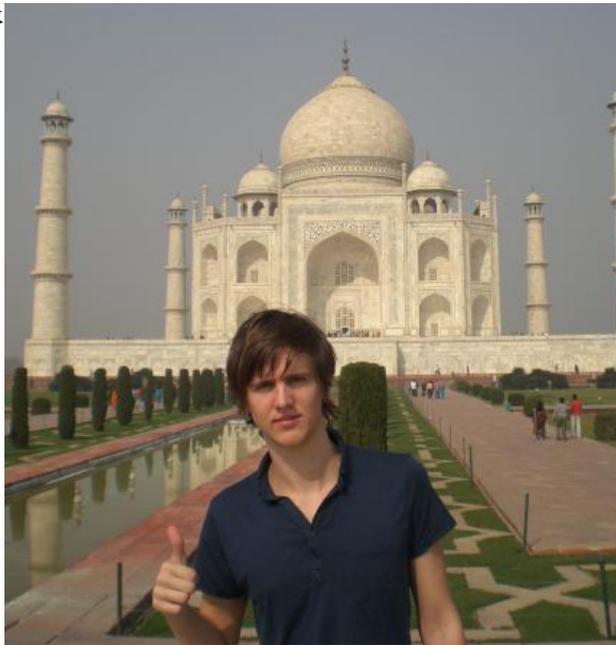


Foto: Privat

*”Det är ett privilegium att få resa jorden runt. Allt detta på grund av att jag knäpper på ett tangentbord”*

kontinenter nuförtiden. Harley ger sin syn på hur e-sports scenen utvecklats under det gångna decenniet.

– Om e-sport blir stort är det nog först när vår generation blir gammal. Det är nog lite svårt för äldre människor att uppskatta allt skjutande, oljud och det snabba visuella. Men allting tar tid och e-sporten har trots allt kommit långt på bara tio år. Det finns väldigt stor potential med tanke på hur många som ändå spelar olika dataspel världen runt, säger han hoppfullt.

#### Spelar du några andra spel för att inte tröttna på CS?

– Ja, en del QuakeLive och Starcraft 2. För visst kan det hända att jag tröttnar på CS. Det är väl som en fotbollsspelare kan tröttna på sin sport i perioder. Inför en tävling tränar jag varje dag. Man sitter där klockan elva på en sommarkväll och alla kompisar är ute och har kul. Då kan det kännas lite illa, men det är ändå fruktansvärt kul att göra en laginsats och få utlopp för min vilja att vinna, säger han.

Harley har precis som många andra e-sportare en del synpunkter på hur deras kultur gestaltas i traditionella medier.

– Det är väl lite debatten kring spelvåld som får vanliga medier att backa undan och så att säga ta i e-sporten med tång. De stereotypifierar oss extremt mycket vilket är tråkigt. Det finns inte så många journalister som är insatta i vår kultur och då gör de väldigt vinklade artiklar om oss. De är ofta av typen ”gamers på Dreamhack som dricker Jolt och inte duschar på en vecka”, men det är inte hela sanningen, säger han bestämt.

#### Hur upplever du att du skildrats i etablerad media?

– Jag får inga intressanta frågor, utan oftast av en väldigt ”basic” karaktär. De vet ju knappt vad det är för spel jag spelar för det första. De har ingen aning om hur det går till. Då är det svårt att få fram en schysst artikel. På ett sätt är det väl bra att rapporteringen är just ”basic”

eftersom alla läsare inte förstår spelet men samtidigt vore det positivt med en lite bättre och mer djupgående vinkling för att folk verkligen ska förstå vad man håller på med, säger han.

Debatten kring kring huruvida dataspel som CS gör unga människor våldsamma är ständigt pågående och ofta extremt spekulativ i traditionella medier.

– Jag blev inbjuden att delta i Debatt med Janne Josefsson för några år sedan. Det känns som att jag hade fått bli en allmän slagpåse i den debatten efter att jag såg den i efterhand och jag är glad att jag tackade nej. Den mest irriterande fördomen om gamingkulturen är verkligen den att FPS-spel gör spelare våldsamma. Visst kanske det finns någon enstaka person som redan är instabil och kan triggas av spelet, men i stort tror jag inte det gör någon våldsam. Det behövs mer forskning som visar upp motsatsen, att dataspel inte framkallar våld, tycker han.

Rakaka är som som e-sportens Aftonbladet. Fragbite är mer analyserande och hit går läsare snarare för att läsa statistik och nördig fakta. Harley läser ofta den här typen av sidor

– Ja, det kan lätt bli att jag sitter och slentriansurfar och klickar mig runt på Rakaka. Helt plötsligt har jag suttit där i två timmar. Jag tycker svensk e-sportjournalistik håller en hög kvalitet.

### Hur länge till planerar du att vara proffs?

– Så länge jag tycker det är kul och inte känner mig värdelös ser jag ingen anledning att sluta. Det är ju faktiskt ett privilegium att få resa jorden runt. Jag har fått se många länder och kulturer och träffat massa roligt folk. Allt detta på grund av att jag knäpper på ett tangentbord och rör en mus, säger han.

2009 vann fnatic i princip allt de ställde upp i och Harley tycker det var deras bästa år någonsin. Den mäktigaste reseupplevelsen Harley haft under sitt proffsliv i CS är Kina.

– Vi spelade en stor final i Chengdu i slutet av 2009 med 8 000 människor i publiken. Det är en otroligt mäktig känsla att gå från att sitta och spela hemma på internet till att spela inför så mycket folk. Det är väl inte riktigt som att vi är Backstreet Boys direkt, men fans kommer ändå fram och vill ta foton och ha autografer.



Under tävlingarna är det full koncentration som gäller.

Foto: Privat



I länder som Kina är e-sport betydligt större. Matcherna som spelas följs av en stor publik.

Foto: Privat



Harley är en idol för många och får ofta skriva autografer.

Foto: Privat

 Nils Palmeby

# SVT

## – på frammarsch för e-sporten



Foto: Anton Almqvist & Albin Berggren

**SVT satsade 2009 för första gången på fullständiga sändningar från Dreamhackfinalerna i Jönköping. Resultatet blev en succé och vi kommer få se mer e-sport på SVT Play framöver.**

Leonard Wallentin var projektledare för SVT:s sändningar från Dreamhack 2009. Under flera år har planer funnits på att bevaka e-sport från deras sida. Enstaka nyhetsreportage har gjorts men det var först med sändningarna från Dreamhacks finaler i Counter-Strike och World Of Warcraft som satsningen blev riktigt stor.

– Innan har gamingkulturen mest setts som konstigt klädda ungdomar som luktar under armarna. Vad vi insett är att den här kulturen idag är en folkrörelse som måste tas på allvar. Siffror finns som visar på att en femtedel av alla ungdomar under 20 år spelar dataspel varje dag. Kanske tog det lite lång tid för oss att komma igång med e-sport, men nu har vi äntligen gjort en rivstart, säger han.

Sändningarna från Dreamhack var en stor succé. Sammanlagt följde 90 000 unika besökare sändningarna vilket är långt fler än de flesta livesända vanliga sportsändningarna på SVT Play. Responsen var till överväldigande majoritet av en positivt överraskande karaktär. Det blir dessutom mer e-sport på SVT Play under 2010.

– Vi har utvärderat sändningarna och kommit fram till att vi kommer fortsätta satsa på e-sport. Tacksamt är att göra det under Dreamhack även om det säkert hade varit intressant att sätta in det i ett större sammanhang. Det är en lång kedja av

seriespel som leder fram till vilka lag som spelar i finalerna på Dreamhack, men vi har inte ekonomin för att följa allt, förklarar Leonard.

Valet av den forne världsmästaren i Counter-Strike, Miguel Bonett, som programledare var en självklarhet. Traditionella journalister med e-sportkunskaper är troligen inte så många.

– För att få någon som helst trovärdighet var det en självklarhet att ta in någon som vet vad han pratar om men vi jobbar ständigt på att öka kompetensen i vår organisation. Sändningarna sändes uteslutande via nätet. Att livesända finalerna i TV hade varit problematiskt på grund av upphovsrättsliga skäl.

– Det finns tusentals personer som har ritat gubbar och hus i Counter-Strike till exempel. Att leta rätt på alla dem hade blivit övermäktigt. Dataspelsmakarna har ingen gemensam organisation på samma sätt som musiker har STIM till exempel. Ljudeffekter och musik är däremot inte lika krångligt att få rättigheter till. Det brukar vara tvärtom i musiksändningar till exempel. Då är det jobbigare att få rättigheter till internetsändningar än för TV, säger han.

Alla e-sportfans kan alltså pusta ut och hålla ut till framtida spännande finalsändningar på SVT Play. En mediakoncern som vågar satsa på dataspelarna.



Nils Palmeby

# Vart är vi på väg?



Foto: Anton Almqvist

**Tidningsbranschen är idag en bransch i kris, fallande upplagor och återväxten av nya prenumeranter sviktar. Det är en svår balansgång att behålla sina gamla läsare och samtidigt vinna nya. Vilka vill tidningarna ha som läsare?**

Om den nya publiken inte får vad de vill ha i sin tidning kommer de att gå någon annanstans. Rakaka är ett fenomen som uppstår eftersom rapporteringen de utför saknas i andra kanaler. Kan man kalla den journalistik som avhandlar e-sport i våra tre tidningar för god? I många avseenden ja, de försöker rapportera om ämnet men omfattningen är försvinnande liten. I de fall där det brister och stereotyper befästs är den allt annat än god journalistik.

Om tidningarna vill ta sig in i framtiden med någon möjlighet att vinna e-sportutövarnas intresse måste något förändras i grunden. Rakakaredaktionen hade flera recept på hur denna förändring bör ske. Kanske fungerar inte e-sportrapporteringen i pappersform, den är i mångt och mycket internetbaserad och det är kanske där rapporteringen hör hemma. Stampen köpte Svenskafans när de såg vilken potential sajten hade, kanske vore ett köp av Rakaka eller någon liknande sajt ett bra grepp för en tidning för att på samma sätt nå nya läsare.

Detta är den rent kommersiella delen av förändringen men den viktigaste delen är att komma till bukt med de slentrianmässiga attribut som sprids i artiklar om e-sport. Att vara mer öppensinniga i sina vinklingar av reportage och inte bara ta "dataspel är skadligt" -vägen bara för att den är enkel och redan ligger utstakad. Det är då vi kan tala om en mer demokratisk rapportering och en godare journalistik.

Vår undersökning är den första studien av hur e-sport behandlas i svensk media. Men hur går vi vidare härifrån? Det är svårt att svara på. Trots att e-sport är ett stort intresseområde förbises det ofta i svensk press. Inom en snar framtid kommer vi få se vad som händer med tidningsbranschen. Vad som än händer hoppas vi och tror att tidningar vill förnyas och ta in nya ämnen utan att för den sakens skull stöta sig med de som ska läsa dem.

Det fanns ljuspunkter i rapporteringen av e-sport och SVT:s satsning på Dreamhack var ett steg i rätt riktning. DN hade flera initierade artiklar och GP hade förra året flera reportage om dataspelare. Rapporteringen är på väg åt rätt håll frågan är om det är för sent?



**Albin Berggren**

# ARBETSRAPPORT



Anton Almqvist, Albin Berggren & Nils Palmeby

[antonalmqvist1@gmail.com](mailto:antonalmqvist1@gmail.com); [albin.berggren@student.gu.se](mailto:albin.berggren@student.gu.se); [guspanil@student.gu.se](mailto:guspanil@student.gu.se)

Handledare: Britt Börjesson

Journalistprogrammet

JMG – Institutionen för journalistik och masskommunikation

Göteborgs Universitet VT10

# Abstract

## Title

Game Over –The Study of E-sports & Gaming Culture in Swedish Media.

## Authors

Anton Almqvist, Albin Berggren & Nils Palmeby

Department of Journalism, Media and Communication, University of Gothenburg.

## Aim

Our aim is to shed light on a relatively new field of journalism: e-sports and see how it is being treated by three Swedish newspapers.

## Main questions

What attributes gets pinned on to e-sports and how is people involved with e-sports described in articles?

What are three of the biggest Swedish newspapers reporting about e-sports and gaming culture? How is their content different to online e-sportsites?

How is the e-sportplayer pictured in traditional press?

## Method and Material

A qualitative study of three Swedish newspapers (Dagens Nyheter, Aftonbladet and Göteborgs-Posten). We used the Mediearkivet's search engine to find all articles containing keywords related to e-sports. Example: e-sports, gamers, internet games, online gaming, gaming tournaments, Counterstrike, Dreamhack, World of Warcraft, game addiction, DotA, Starcraft, LAN-party. Thru these keywords all articles with topics related to e-sports was included. A qualitative study of these 90 articles was conducted with a coding scheme consisting of questions constructed with parameters of "agenda setting" that would shed light on attributes of e-sports and its players.

## Important scientific references

McCombs, M. *Setting the agenda: The mass media and public opinion.* (2004) Cambridge, UK: Polity Press.

Ulrika Sjögren - *Screen Rites: A Study of Swedish Young People's Use and Meaning-Making of Screen-Based Media in Everyday Life* (Lund 2002)

Andrew Keen - *the Cult of the Amateur – How Today's Internet Is Killing Our Culture* (2007)

Stig Hadenius, Lennart Weibull & Ingela Wadbring - *Massmedier: press, radio och tv i den digitala tidsåldern.* (2008)

## Result

- The content concerning e-sport in traditional press is of wide variation. Various initiated articles are followed by very poor ones.
- When gamers are depicted in traditional media, the result is often very prejudging or not very understanding.
- Professional e-sport players are not very happy with the depiction of them and their culture in established Swedish press. Although, a great exception is the Swedish state television Sveriges Television, SVT. They broadcasted e-sport finals from the world's biggest digital festival Dreamhack in the Swedish city of Jönköping. Over 90 000 viewers saw the finals in Counter-Strike and World Of Warcraft over the web.
- The gaming culture is a huge industry and a lively community but is constantly ignored or low-valued in Swedish established press.

## Conclusions

- Traditional Press has nothing to offer the professional or passionated gamers in Sweden.
- These type of news are published on special internet pages (like Rakaka.se which has a very similar layout to the tabloids) for the players by the players and their fans.
- Sweden is a very prominent nation in electronic sports. Despite this fact, it is not shown in traditional media.
- E-sport news are now foremost on the internet and not in newspapers.

## Arbetsmetod och urval

### Undersökning av DN, GP, AB

Vi har genomfört en kvalitativ studie av Dagens Nyheter, Göteborgs-Posten och Aftonbladet. Genom att använda oss av Mediearkivet och dess sökfunktion plockade vi fram de artiklar som behandlade e-sport och dataspel. Eftersom det inte var särskilt många var vi tvungna att utvidga vår undersökning och tog då med fler sökord för att få fler träffar. Sökorden var: e-sport, gamers, internetspel, onlinespel, "tävla i dataspel", Counterstrike, Dreamhack, World of Warcraft, "dataspelsberoende/missbruk" DotA, Starcraft, LAN-party. Vi har även använt alternativa stavningar till alla sökorden. Det kan tyckas märklig att vi inte sökt mer på dataspel eller mer självklara ord. Vi gjorde så initialt men kom fram till att vi skulle få ett bättre urval om vi gjorde ett mer riktat sökande. Exempelvis innehåller en artikel som handlar om e-sport ganska sannolikt det sökordet och även sökordet dataspel, dock kan en artikel som bara innehåller sökordet "dataspel" handla om allt mellan himmel och jord. Oftast kom samma artikel upp flera gånger i sökningarna. Efter att ha sökt började vi sälla bland artiklarna och tog bort försäljningstopplistor och andra artiklar som saknade journalistiskt producerade texter. Kvar att undersöka blev 32 stycken i GP, 28 stycken i DN samt 35 stycken i AB.

Vi tog dessa artiklar och gjorde en kvalitativ undersökning med hjälp av ett kodschema som vi konstruerade för att undersöka några givna parametrar kring hur tidningarna rapporterade (se bilaga för kodschemat). De kategorier vi använt har vi arbetat fram för att kunna täcka in så mycket som möjligt när det gäller just e-sport och hur personer som utövar e-sport porträtteras och vilka attribut

som fästs vid dem. Vi försökte också se om man kunde skönja reporterns kunskaper i texten exempelvis om det fanns några rena faktafel när det gällde de olika spelen.

Vi är medvetna om att antal artiklar som undersökts är något i underkant om man tittar på andra medieundersökningar men faktum är att det skrivs väldigt lite om e-sport. Vi har helt enkelt tagit med alla de artiklar om e-sport som skrivits i DN, GP och Aftonbladet de senaste tio åren.

Vi funderade på att ta med ytterligare någon mer tidning i undersökningen men kom fram till att Dagens Nyheter bör vara med eftersom det är Sveriges största tidning med nationell spridning vilket torde ge ett högt värde när det gäller att sätta agendan. Aftonbladet är med eftersom kvällstidningar traditionellt sett varit tidiga med att hoppa på nya områden till exempel sport och sätta fokus på dessa. Vi tog inte med Sveriges nästa största kvällstidning Expressen eftersom den i mångt och mycket överensstämmer med Aftonbladets rapportering. Göteborgs-Posten är med eftersom det är en storstadstidning utan nationell spridning vilket ger vår undersökning en tredje dimension (nationell, kvällspress, storstadstidning). Vi har även noterat att GP satsat mycket på dataspel och rapportering ifrån Dreamhack under det senaste året. Det var även så att när vi initialt började söka i Mediearkivet var det dessa tre tidningar som mest frekvent dök upp i våra sökträffar vilket ytterligare bekräftade valet.

### **Webbenkät**

Vi har genomfört en webbenkät med samtliga medlemmar på Rakakas redaktion. Detta för att få deras bild av traditionell media och ta reda på hur de ser på sig själva. Se bilaga två för webbenkäten. Webbenkäten utformade vi så att redaktionsmedlemmarna skulle få uttrycka sin egen åsikt så mycket som möjligt, alltså inte så många enkelsvarsfrågor utan fler där de fick kommentera själva. Vi fick många bra svar och redaktionen tog vår undersökning på allvar.

Webbenkäten var först tänkt att ta reda på mer om Rakakas redaktion för att sedan kvantifiera detta. Eftersom så många av de tillfrågade gav så pass utförliga svar använde vi istället materialet för att teckna en mer detaljerad uppfattning kring hur redaktionen tyckte och tänkte när det gäller traditionell media.

Webbenkäten skickades till de 11 i redaktionen och vi fick 9 svar, svarsfrekvens 81 procent.

### **Rakaka.se**

Vi har hängt mycket på e-sportsidan Rakaka och studerat dess utformning. Till en början hade vi som ambition att göra en kvalitativ studie av Rakaka men efter att initialt ha studerat några artiklar fann vi att det inte skulle ge ett material som motsvarade det från vår kvalitativa tidningsundersökning. Det material som fanns på Rakaka var helt enkelt allt för annorlunda än det som fanns i tidningarna. Istället gjorde vi en innehållsanalys där vi studerade hur sidan var uppbyggd och vad innehållet bestod av. Innehållsanalysen gjordes genom att grundligt gå igenom Rakakas sida och de artiklar som finns där.

### **Intervjuer**

Vi har pratat med flera representanter för Rakaka och de som jobbar med Dreamhack. Spelare som varit professionella och andra som spelar på en hobbynivå.

Vi har inte valt att prioritera samtal med representanter för traditionell media och därmed gjort ett medvetet val att inte höra den sidan speciellt mycket. Om detta vore en renodlad journalistisk produkt vore det önskvärt att göra så men eftersom vi undersöker en så pass marginaliserad företeelse tycker vi det är bättre att grundligt undersöka ena sidan av problemet. Den andra sidan medias sida är egentligen ointressant, det finns ett problem, vi fokuserar på det och föreslår åtgärder. Det skulle haft en funktion att någon chefredaktör talar om tidningsekonomi och hur begränsat utrymmet är på tidningssidorna. Men det är inte detta som är vårt syfte med arbetet. Vi valde dock att tala med Leonard Wallentin som var projektansvarig för SVT:s Dreamhack-satsning. Mycket därför att SVT representerar det undantag bland stora medieaktörer som valt att faktiskt satsa medvetet på e-sport och dataspelarna. Detta för att få reda på hur de tänkte med sin satsning och vad som gjorde att de tyckte det var viktigt att sända e-sport. Givetvis valde vi att tala med några dataspelare också. De är de berörda mediekonsumenterna och dessutom har de starka åsikter om medias rapportering kring dem och e-sport.

## Referenser/källor

### Tryckta källor:

**Ulrika Bennerstedt & Jonas Linderoth** - *Att leva i World of Warcraft*. (2007)

**Dan Gillmor** - *We the Media: Grassroots Journalism By the People, For the People*. (2004)

**Stig Hadenius, Lennart Weibull & Ingela Wadbring** - *Massmedier: press, radio och tv i den digitala tidsåldern*. (2008)

**Andrew Keen** - *the Cult Of the Amateur – How Today’s Internet Is Killing Our Culture*. (2007)

**Anton Lager och Sven Bremberg** - *Hälsoeffekter av tv- och datorspelade - En systematisk genomgång av vetenskapliga studier*. (2005)

**Amanda Lenhart m.fl.** - *Teens, Video Games, and Civics – Teen’s gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement*. (2008)

*New Game*, Ungdomsstyrelsens tidskrifter (2006)

**Maxwell McCombs, Donald L. Shaw & David Weaver** - *Setting the agenda: The mass media and public opinion*. (2004)

**Ulrika Sjögren** - *Screen Rites: A Study of Swedish Young People’s Use and Meaning-Making of Screen-Based Media in Everyday Life*. (2002)

**Richard Bråse, Anders Johansson & Per Jonsson**, "Fotnot", C-uppsats på Journalistprogrammet <http://uppsatser.jmg.gu.se/uppsats/ju/B/BV09-4.pdf> (VT 2009)

**Karin Wahl & Tomas Haitzsch** - *"The Handbook Of Journalism Studies"* (2009)

**Nick Yee** - *The Labor of fun - How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play* (2006)

[www.rakaka.se](http://www.rakaka.se)

## [www.dreamhack.se](http://www.dreamhack.se)

<http://www.1up.com/do/feature?cid=3116290> (Essential 50 archives – The most important games ever made)

<http://www.computerspacefan.com/>

<http://atari.vg-network.com/aainterview.html>

<http://www.pong-story.com/odyssey.htm>

[http://www.commodore.ca/history/company/chronology\\_portcommodore.htm](http://www.commodore.ca/history/company/chronology_portcommodore.htm)

[http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=17062](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=17062)

<http://www.dn.se/kultur-noje/svensk-ambassad-i-second-life-1.442651>

[http://www.svd.se/kulturnoje/nyheter/new-york-times-tar-betalt-for-nyheter-pa-natet\\_4122321.svd](http://www.svd.se/kulturnoje/nyheter/new-york-times-tar-betalt-for-nyheter-pa-natet_4122321.svd)

## Muntliga källor

Henrik "SoD!" Sundström: tidigare proffsspelare, Intervju 12/4 2010, [henrik.s@maxfps.se](mailto:henrik.s@maxfps.se)

WoW spelarna David Stenow och Joanna Hahlin, Intervju 5/4-2010, David: [davidstenow@hotmail.com](mailto:davidstenow@hotmail.com) & Joanna: [emmijoanna@hotmail.com](mailto:emmijoanna@hotmail.com)

Nicklas Andersson, annonsförsäljare på Dreamhack, [na@dreamhack.se](mailto:na@dreamhack.se)

Rakakas redaktion (Elva stycken insatta gamers) framförallt Tomas "greykarn" Hermansson, [greykarn@gmail.com](mailto:greykarn@gmail.com)

Harley "dsn" Örwall, proffs i fnatic, intervju 15/4 2010, [harley@fnatic.com](mailto:harley@fnatic.com)

Leonard Wallentin, Projektansvarig SVT Dreamhack, intervju 19/4 2010, [leonard.wallentin@svt.se](mailto:leonard.wallentin@svt.se)

*Telefonnummer till intervjupersonerna kan lämnas till opponenter av detta arbete vid behov och godkännande av vederbörande intervjuad.*

## Bilder

Vi har tillstånd att använda alla bilder i artikelsamlingen.

## Arbetsfördelning

### Artikelsamling:

- 1 *Ordlista/E-sport en introduktion:* **Anton**
  - 2 *Krönika Nördarnas revansch:* **Nils**
  - 3 *Dataspelets historia* **Anton**
  - 4 *Ny forskning på okänt område* **Albin**
  - 5 *E-sporten i spalterna* **Anton, Albin, Nils**
  - 6 *Krönika/Analys 8-bitarslogiken fungerar inte* **Albin**
  - 7 *S.o.D en legend inom e-sport* **Nils**
  - 8 *Harley –proffs idag* **Nils**
  - 9 *Rakaka en förklaring* **Nils**
  - 10 *Så tycker Rakakas redaktion* **Anton, Albin, Nils**
  - 11 *Medborgarjournalistik* **Anton**
  - 12 *WoW "Lätt att fastna"* **Anton**
  - 13 *Sammanfattning/ Slutdiskussion "Vart är vi på väg"* **Albin**
  - 14 *Intervju med SVT – Leonard Wallentin* **Nils**
- Huvudansvarig bildredigering* **Albin**  
*Huvudansvarig Indesign* **Anton**

**Arbetsrapport: Albin, Anton, Nils**

## Målgrupp

- De stora medieföretagen
  - E-sportare
  - Personer med allmänintresse av populärkultur
- Publicering – Specialnummer av tidningen journalisten eller en bilaga till speltidning som Level

## Bilagor

**1 Webbenkät Rakaka**

**2 Kodschema kvalitativ undersökning**

**3 Ett ifyllt kodschema från den kvalitativa undersökningen av DN, AB & GP**

## Bilaga 1 Webbenkät Rakaka

bsurvey enkätverktyg - Mozilla Firefox

plmärken Verktvg Hjäl

https://websurvey.textalk.se/se/answer/survey.php?surveyID=367808&admin=1

Enkätfrågor Inställningar Deltagare Enkätens rapporter Verktvg Testa enkät

Öppna i nytt fönster

### Undersökning av Rakakas redaktion

textalk.se  
websurvey

Detta är en undersökning av tre journaliststuderenter från JMC på Göteborgs Universitet. Vi vill undersöka hur vanlig media granskar e-sport och jämföra med rakaka och deras redaktion. Den här enkäten är avsedd för rakakas redaktion och vi vill gärna ha 100% deltagande för att få ett så säkert resultat som möjligt. Tusen tack för att du ställer upp på undersökningen. Anton Almqvist Albin Berggren Nils Palmeby JMC - Göteborg

• = Frågan är obligatorisk

• Hur tycker du e-sport skildras i traditionell media (DN, Aftonbladet, Svt osv.)?

Mycket bra  Bra  Dåligt  Inte alls  
 Vet ej

• Finns det något du saknar i traditionell media när det gäller e-sport och dataspel?

• Hur vill du att traditionella medier ska rapportera om e-sport? ge förslag vad stora tidningar och tv-hus kan göra för att bättre belysa e-sport och dataspelände.

• Vilka hemsidor och tidningar går du till för att få nyheter och information om e-sport?

• Hur gammal är du?

• Vad är din huvudsakliga sysselsättning förutom att skriva för Rakaka?  
Studerande, arbetar, arbetslös, osv.

• Varför skriver du för rakaka.se?

• Anser du dig vara journalist? --Välj--

• Är du med i Svenska Journalistförbundet? --Välj--

• Är du kvinna eller man? --Välj--

## 2 Kodschema kvalitativ undersökning

Kriterier:	Kvalitativt Kodschema – Pressens rapportering om e-sport	Tidning:	Datum:	Sidor:
Vad handlar artikeln om?				
Hur är inställningen till e-sport?				
Är den förklarande teknologiskt?				
Vad är artikelns vinkel?				
Vem är intervjupersonen?				
Hur framställs intervjupersonen?				
Befäster artikeln stereotyper och fördomar? Hur?				

## 3 Ett ifyllt kodschema från den kvalitativa undersökningen av DN, AB &amp; GP

Kriterier:	Kvalitativt Kodschema – Pressens rapportering om e-sport			Tidning: GP	
	5	6	7	8	9
Vad handlar artikeln om?	Andreas som spelade för mycket och därför inte klarade av sitt sociala liv.	Dreamhack äger rum, 6500 deltagare	E-sport, Dreamhack och Jonathan "Fatal1ty" Wendels spelande	GP:s Ungdomsenkät visar att killar spelar mer dator än tjejer	Tjeftumring i CS på Rixhack
Hur är inställningen till e-sport?	E-sport är beroendeframkallande och en sysselsättning som kan vara farlig.	Neutralrapportering om evenemanget i stort.	Vill bli erkänt som sport och har fler utövare än ishockey i Sverige.	Något som killar håller på med	Något man gör på LAN och kan även generera pengar till spelarna.
Är den förklarande teknologiskt?	Endast till viss del och då handlar det om spelet Everquest och vad det går ut på	Dreamhack hur det startade och vad det går ut på.	Wendel måste träna mycket för att vara bra på e-sport. Det är inget som är givet bara man är intresserad av e-sport.	Olika typer av spel förklaras. CS, Quake.	CS och Rixhack (en dataspelstävial) förklaras.
Vad är artikelns vinkel?	Spelandet bidrog i stor utsträckning till Andreas sönderfall men nu har han slutat spela och mår bättre	Vad sker på Dreamhack? Människor spelar CS och Quake.	Man kan tjäna pengar på e-sport, Wendel är proffs.	En forskare menar att killar får ett försprång mot tjejer inom teknik på grund av data spelen.	Tjejer spelar CS med egna lag.
Vem är intervjupersonen?	Spelaren Andreas (man)	Grundare (man), Jonathan "Fatal1ty" Wendel - proffsspelare (man), En besökare (kvinna)	Jonathan "Fatal1ty" Wendel (man) Martin Öjes från Dreamhack (man)	Annika Waern forskare (kvinna)	CS-laget Favete där alla medlemmar är tjejer.
Hur framställs intervjupersonen?	Som en missbrukare som inte kunde hantera spelandet.	Enthusiaster som brinner för e-sport och LAN kulturen.	Han är okänd men ändå bäst i världen och kan tjäna pengar på att spela dator!	Som insatt, hon räknar upp sina favoritspel.	De verkar i killarnas miljö men är inte lika bra på CS.
Befäster artikeln stereotyper och fördomar? Hur?	Den överkonsumerande spelaren som är en klassisk "Drop out". E-sport är farligt	Det är mest killar som är på Dreamhack. Tjejer spelar dansspel. På LAN är det taskig sömn, svett och adrenalin.	Det dricks 60.000 burkar Joltcola på ett Dreamhack.	Tjejer skräms av teknik. Killar gillar spel med större risktaganden.	På LAN ligger det Colaburkar och chippisar överallt. Killar är aggressiva spelare. Tjejer tar inte initiativ.