



**Linneuniversitetet**

Kalmar Växjö

Kandidatuppsats i historia, 15 hp

# Datorspel - en lek eller sport?

*En studie om hur svenska dagstidningar framställer  
e-sport och datorspel 2000-2013*



*Författare: Denny Dang*

*Handledare: Cecilia Trenter*

*Examinator: Katarina Friberg*

*Termin: VT13*

*Ämne: Historia, 61-90 hp*

*Nivå: Kandidatuppsats*

*Kurskod: GI1703*

# Nyckelord

Datorspel, e-sport, datorspelskultur, tidningsstudie, Sverige, sportifiering, 2000-tal, debatt

# Innehållsförteckning

<b>1. Inledning</b>	<b>4</b>
<b>2. Syfte och frågeställningar</b>	<b>6</b>
<b>3. Bakgrund</b>	<b>7</b>
3.1. Definition av "e-sport"	7
3.1.1. Vad är e-sport?	7
3.1.2. Etablerade e-sporter	8
3.2. Definition av "sport"	9
<b>4. Forskningsläge och teori</b>	<b>9</b>
4.1. Tidigare forskning	9
4.1.1. E-sportens framväxt	9
4.1.2. Datorspel som aktivitet	11
4.1.3. Sportifieringen av datorspel	12
4.1.4. Medias framställning av e-sport	13
4.2. Teoretiska utgångspunkter	14
<b>5. Metod</b>	<b>16</b>
5.1. Källmaterial	16
5.2. Tillvägagångssätt och källkritik	18
5.2.1. Operationalisering	18
5.2.2. Källgranskning	19
<b>6. Resultat och analys</b>	<b>20</b>
6.1. Analys av tidningsartiklar: <i>Aftonbladet</i>	21
6.1.1. Hur mycket fokus finns kring e-sport i <i>Aftonbladet</i> ?	21
6.1.2. Hur framställs datorspel och e-sport i <i>Aftonbladet</i> ?	21
6.1.3. Sammanfattning av analys: <i>Aftonbladet</i>	25
6.2. Analys av tidningsartiklar: <i>Dagens Nyheter</i>	27
6.2.1. Hur mycket fokus finns kring e-sport i <i>Dagens Nyheter</i> ?	27
6.2.2. Hur framställs datorspel och e-sport i <i>Dagens Nyheter</i> ?	27

6.2.3. Sammanfattning av analys: Dagens nyheter	32
6.3. Analys av tidningsartiklar: Svenska Dagbladet	34
6.3.1. Hur mycket fokus finns kring e-sport i Svenska Dagbladet?	34
6.3.2. Hur framställs datorspel och e-sport i Svenska Dagbladet?	34
6.3.3. Sammanfattning av analys: Svenska Dagbladet	37
<b>7. Sammanfattnade analys och diskussion</b>	<b>38</b>
7.1. E-sport i fokus	38
7.2. Framställningen av datorspel och e-sporten	39
7.2.1. Debatten - är datorspel bra eller dåligt?	40
7.2.2. E-sport - en ny era	42
7.3. Datorspel som tävlingsport	44
7.4. Slutsatser och avslutande sammanfattning	45
7.5 Vidare forskning	47
<b>Referenser</b>	<b>49</b>

# 1. Inledning

Datumet är den 27 april 2013 och vi befinner oss i Stockholm. Dreamhack Open hålls i Globen ikväll och snart ska sista omgången av finalen spelas mellan sydkoreanen Lee "Leenock" Dong Nyong och svensken Johan "NaNiwa" Luchessi, som annars spelar professionellt i Sydkorea har under den här turneringen besekrat två andra koreaner som ansetts vara favoriter. Publiken börjar heja på svensken. Uppskattningsvis har drygt 1000 människor samlats i lokalerna, och dessutom tittar 120 000 på turneringen via internet och 72 000 följer den via SVT, som direktsänder tävlingen.<sup>1</sup> Matchen börjar och det märks vem som har vunnit publikens hjärtan. Det var bäst av fem som gällde och ställningen är just nu 2-2. Vinnaren kommer att få 60 000 svenska kronor medan förloraren ändå får nöja sig med 35 000. På skärmen syns arméer som springer omkring och under hela matchen kan man höra två entusiastiska kommentatorer berätta om vad som händer. Det är jämnt, och till sist bestämmer sig svensken "NaNiwa" för ett offensivt drag. För stunden ser det ut som att det blir en svensk mästare i Stockholm då han mycket skickligt manövrerar sig till ett överläge. Publiken jublar i förtjusning, och även om "NaNiwa" hade kunnat höra dem från sitt bås där han sitter och spelar, hade han varit lika fokuserad. Attacken räcker dock inte för att knäcka koreanen "Leenock". Han lyckas avvärja attacken och svenskens enheter blir så småningom övermannade. Matchen fortsätter, och helt plötsligt ser det inte längre lika ljusst ut för svensken. "Leenock" har fortfarande en stabil ekonomi och kan pumpa ut nya enheter nästan på nolltid då han spelar rasen Zerg, vars styrka är just att kunna återhämta sig snabbt. "NaNiwa" har färre baser än "Leenock" vilket betyder att han inte kan återställa sin armé lika snabbt. Han försöker sig på ännu en offensiv eftersom han nu inte har något val. På grund av att koreanen expanderade sina baser tidigt och skaffade sig en stark ekonomi ligger han nu i överläge, och därför måste "NaNiwa" slå till nu. Koreanen vet att allt han behöver göra är att försvara sig mot svenskens offensiv ännu en gång för att vinna. Och han lyckas. "GG" skrivs i chatten av "NaNiwa", "Good game". Segraren blir koreanen "Leenock" och därmed är han den som får med sig 60 000 svenska kronor och äran att kunna kalla sig mästaren av Dreamhack Open 2013.<sup>2</sup>

Så här kan det se ut en tävling i datorspelet *StarCraft II*. För utomstående kan detta verka förvirrande, men uppenbarligen finns det många som lockas av att titta på när

---

<sup>1</sup> [http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic\\_id=410214](http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=410214) - Hämtat den 2013-05-27

<sup>2</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=0ZI8E2FXrRE> - Hämtat den 2013-05-28

andra tävlar i denna typ av datorspel. Dreamhack Open är bland de största turneringarna som anordnas i Sverige, men får ändå anses vara en relativt liten turnering jämfört med exempelvis, World Cyber Games, The International eller StarCraft II: World Championship Series. Under de senaste åren har e-sporten blivit en kulturform som ständigt växer. Tävlingar anordnas runt om i världen där prispengarna för vinnande spelare eller lag kan handla om upp till 2 miljoner amerikanska dollar.<sup>3</sup> I exempelvis Sydkorea är e-sporten så stor att den till och med styrs genom lagstiftning och politik.<sup>4</sup> Även många ungdomar i Sverige är bekanta med denna kultur. Datorfestivalen Dreamhack som i början var en träff mellan kompisar som ville spela datorspel tillsammans, har nu växt sig till världens största datorfestival där man numera har börjat anordna stora turneringar i e-sport.<sup>5</sup>

Med ursprung i Sydkorea har e-sporten växt fram oerhört snabbt under de senaste 15 åren, även om datorspel som tävlingsaktivitet fanns redan innan denna utveckling ägde rum. Aldrig förr har det anordnats stora evenemang och tävlingar i datorspel i samma utsträckning som idag. Det är mestadels ungdomar som anammar denna kultur, men den har även börjat sprida sig bland den äldre generationen. Datorspel blir alltmer accepterat i samhället, även om det under en lång tid har funnits en debatt om huruvida datorspel påverkar individen negativt. Det har framför allt handlat om spelberoende och att det är skadligt för ungdomar som ofta påstås blir påverkade av våldsinslag i datorspel. Debatter och opinionsbildning sker ofta via media och således speglar den på ett sätt de värderingar och attityder som finns gentemot något som är aktuellt i samhället. Därför är det intressant att studera hur e-sporten och dess kulturyttringar har framställts i några av Sveriges större dagstidningar under den tid då den har växt fram. Detta kan också bidra till en ökad förståelse för hur datorspel håller på att bli en etablerad tävlingsport. Idrotter som fotboll och ishockey har länge varit etablerade tävlingssporter som idag är väldigt populära, men var naturligtvis inte det då de först introducerades till världen. De har genomgått en så kallad sportifiering, och denna studie avser att undersöka vilka tecken det finns på att datorspelandet sportifieras i några av Sveriges större dagstidningars framställning av e-sport.

---

<sup>3</sup> <http://www.esportearnings.com/tournaments>

<sup>4</sup> KeSPA, Korean e-Sports Association

<sup>5</sup> <http://www.dreamhack.se/dhs13/> - Hämtat den 2013-05-28

## 2. Syfte och frågeställningar

Det övergripande syftet med denna studie är att undersöka vilka attityder gentemot datorspel och e-sport som kan urskiljas samt om det framställs som en tävlingsport i tre stora svenska dagstidningar. Detta görs genom att analysera tidningsartiklar i Aftonbladet, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet. För det första handlar undersökningen om att ta reda på hur datorspel som aktivitet och tävlingsport framställs, alltså att undersöka om det framställs som en riktig tävlingsport och om det finns några positiva eller negativa tendenser i rapporteringen av datorspel och e-sport. För det andra handlar studien om hur denna framställning har förändrats med tiden, alltså om det finns någon skillnad i tendenserna när det gäller rapporteringen av datorspel och e-sport under tidsperioden 2000-2013. Detta kan öka förståelsen för e-sportens framväxt i Sverige och dess sportifiering då det ger en bild av hur och under vilka förutsättningar den har utvecklats under 2000-talet. Eftersom datorspelskulturen och e-sport är ny och ständigt växande kulturform både internationellt och i Sverige är det intressant att undersöka hur media framställer den. Dessutom finns det ingen tidigare forskning inom historieämnet om hur svensk media framställer e-sport, och således bidrar denna studie till ny kunskap. Studiens frågeställningar kan sammanfattas enligt följande:

- Hur mycket fokus fanns det kring e-sport i Aftonbladet, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet 2000 jämfört med 2012?<sup>6</sup>
- Hur framställs datorspel och e-sport i Aftonbladet, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet?
- Framställer Aftonbladet, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet e-sport som en riktig tävlingsport?
- Hur har framställningen av datorspel och e-sport i Aftonbladet, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet förändrats från 2000 till 2013?

---

<sup>6</sup> Tidsavgränsningen är 2000-2012 här eftersom hela år 2013 inte har passerat vid den tid då denna studie gjordes. Se kapitel 5.2.1. Operationalisering för vidare utveckling.

## 3. Bakgrund

### 3.1. Definition av "e-sport"

#### 3.1.1 Vad är e-sport?

En e-sport, eller elektronisk sport är en tävlingsaktivitet som utövas via dator- eller konsolspel. Denna studie kommer vidare att enbart fokusera på datorspel eftersom det är dessa som är de mest etablerade e-sporterna.<sup>7</sup> Vidare behövs en akademisk definition av vad en e-sport är. Dal-Jong Jin, som är docent på Simon Fraser University har i sin avhandling *Korea's Online Gaming Empire* definierat e-sport som ett evenemang för datorspel, media och sport på samma gång och att den kallas för sport för att det handlar om att datorspelets resultat avgörs genom någon form av tävling. För att ett datorspel ska kunna kallas för en e-sport måste den uppfylla fyra kriterier:

1. Datorspelet måste spelas mellan människor, och inte mellan människor och datorer (programmerade motståndare).
2. Resultatet ska kunna avgöras inom en viss tid .
3. Att både fysiska och mentala färdigheter krävs för att utöva aktiviteten.
4. Beslut som fattas och de följer det medför ska enbart grundas på skicklighet och prestation istället för tur.

Det andra kriteriet innebär att onlinerollspel eller MMORPG<sup>8</sup> som *Lineage* och *World of Warcraft* inte kan ses som e-sporter eftersom de är "oändliga".<sup>9</sup> Gällande det tredje kriteriet innebär fysiska färdigheter att man behöver exempelvis preciserade rörelser för att kunna sikta med sitt vapen i *Counter-Strike*. Det fjärde kriteriet utesluter gamblingsspel som exempelvis poker eftersom en stor del av dessa spel baseras på tur och sannolikheter.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> <http://www.esportsearnings.com/games>

<sup>8</sup> Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

<sup>9</sup> När det gäller *World of Warcraft* brukar spelet delas upp i två aspekter: "PvP" och "PvE", alltså Player vs. Player respektive Player vs. Environment. Det finns alltså delar av spelet där spelare faktiskt kan tävla mot varandra i form av sammandrabbningar i arenor eller slagfält. Trots detta är *World of Warcraft* inte en etablerad e-sport i lika stor grad som *Counter-Strike*, *StarCraft* och *DotA*.

<sup>10</sup> Jin, 2010: 71



### **3.1.2. Etablerade e-sporter**

Under detta kapitel avser jag att kortfattat förklara vad för typ av spel som finns inom e-sporten. Dessa har valts dels för att de är bland de mest etablerade spelen, och dels för att det finns tydliga skillnader mellan dem.

**Counter-Strike** släpptes 1999 av Valve och är ett så kallat "first-person shooter"-spel vilket innebär att man kontrollerar en karaktär ur dess synvinkel. Spelet är baserat på en konflikt mellan terrorister och insatsstyrkor, där de förstnämnda ska plantera en bomb på specifika platser medan insatsstyrkorna ska desarmera den. Spelarna som deltar delas alltså upp i två lag, och vinner antingen genom att lyckas med sitt uppdrag eller att eliminera motståndarna. Spelandet delas upp i omgångar, och i tävlingssammanhang är det ett visst antal omgångar som ska spelas lagen emellan. Man får en viss summa pengar (spelkrediter, inte riktiga) att köpa utrustning och vapen för i början av varje omgång, och har man dessutom vunnit omgången innan, kan man spendera mer pengar och på sätt hamna i ett litet överläge gentemot motståndarna. I tävlingar brukar matcherna spelas fem mot fem.

**StarCraft** utvecklades av Blizzard och släpptes 1998. Sedan dess har spelet blivit väldigt populärt i Sydkorea och numera är det en av världens största e-sporter. Det är ett realtidsstrategispel som går ut på att samla resurser, bygga enheter och överlista sin motståndare. Som spelare kan man välja mellan tre raser att spela: Terran, Zerg och Protoss. Varje ras och dess enheter har unika offensiva och defensiva förmågor med både styrkor och svagheter. För att vinna krävs inte bara att man överlistar sin motståndare med taktik, utan också att man kan manövrera sina enheter bättre än motståndare då detta sker manuellt, samtidigt som man ser till att konstant uppgradera och expandera sin bas och upprätthålla en stabil ekonomi då det kostar resurser att bygga enheter. I tävlingssammanhang spelas matcherna oftast en mot en.

**DotA**, eller **Defense of the Ancients** är ursprungligen en modifierad version av *Warcraft III* där en så kallad "World Editor" som hör till spelet ger människor möjligheten att programmera sina egna scenarion. Spelet går ut på tio spelare delas in i två lag som ska förstöra varandra baser. Varje spelare får välja mellan över 100 unika karaktärer med olika förmågor, styrkor och svagheter. Under spelets gång blir

karaktärerna starkare, och det handlar om att hela tiden försöka skaffa sig ett övertag gentemot sina motståndare med hjälp koordination, samarbete och taktik.

De största etablerade e-sporterna heter idag *Counter-Strike 1.6*, *StarCraft II* och *DotA 2*, men för enkelhetens skull benämns de vid sina ursprungsnamn.

### **3.2. Definition av "sport"**

Det kan diskuteras kring vad som definieras som "sport", men för denna studie kommer begreppet att definieras som en aktivitet där ett tävlingsmoment är inblandat. Även om e-sport kräver en annan typ av fysisk aktivitet jämfört med exempelvis fotboll eller ishockey, är det tävlandet som betonas. "Sport" ska alltså inte blandas ihop med begreppet "idrott", som definieras som en ren fysisk aktivitet. E-sport, schack och fotboll kan anses vara tävlingsporter, men det sistnämnda är en idrott till skillnad från e-sport och schack som kräver mer mentala färdigheter än fysiska.

## **4. Forskningsläge och teori**

### **4.1. Tidigare forskning**

#### ***4.1.1. E-sportens framväxt***

I Koreas Online Gaming Empire skriver Dal-Jong Jin om hur onlinespelet och e-sporten har blivit ett stort kulturellt fenomen i Sydkorea mycket tack vare den snabba tekniska utvecklingen som har inneburit snabba bredbandsuppkopplingar och mer effektiva kommunikationsmedel som i sin tur har påverkat det sociala och tekniska landskapet. Han menar vidare att e-sportens framväxt blev möjlig i Sydkorea huvudsakligen på grund av tre anledningar:

1. Tillgängligheten. I Sydkorea fanns så kallade "PC bangs" där ungdomar lätt kunde komma åt datorer för att spela online<sup>11</sup>
2. Att myndigheter, företag och andra stora aktörer i samhället satsar på e-sporten
3. Allmän acceptans för datorspel och e-sport i samhället<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> "Bang" betyder "rum" på koreanska.

<sup>12</sup> Jin, 2010: 17, 22ff, 63

Jin skriver också att datorspel som tävlingssporter har sitt ursprung från när poänglistor introducerades i spelhallarnas arkadspel under 1980-talet, vilket ledde till att människor började tävla.<sup>13</sup> Under början av 1990-talet släpptes ett antal tv-spel som revolutioniserade tävlandet, och idag ser det helt annorlunda ut eftersom spel med tiden har blivit betydligt mer komplexa. När StarCraft släpptes 1998 kunde datorspelandet i Sydkorea utvecklas från att vara en fritidsaktivitet till ett sociokulturellt fenomen, bland annat tack vare bredbandsrevolutionen, "PC bangs" och det allmänna intresset som fanns framför allt bland ungdomar. Detta ledde i sin tur till en debatt om hur datorspel påverkar ungdomar negativt i den bemärkelse att de drabbas av ohälsa, spelberoende och utvecklar ett asocialt beteende.<sup>14</sup> På grund av e-sportens snabba framväxt och den professionalism som den medförde blev dock denna debatt så småningom mindre aktuell i Sydkorea.

Jin presenterar statistik som visar på att e-sporten har växt enormt under 00-talet. 1999 fanns det 72 tävlingar i onlinespel med 1,5 miljoner dollar i prispengar, och 2005 hade antalet anordnade tävlingar ökat till 278 och prispengarna till 5 miljoner dollar.<sup>15</sup> Vidare fanns det endast 131 registrerade professionella spelare och 49 halvprofessionella spelare som spelade i mindre ligor år 2001. 2008 hade antalet registrerade professionella spelare ökat till 450 och antalet halvprofessionella spelare stigit till 500.<sup>16</sup> Detta visar på att e-sport inte längre utövas av en "elit" av professionella spelare, utan numera spelas av en bredare grupp av människor.

Jin menar också att datorspelskulturen är en livsstil som många sydkoreanska ungdomar anammar, och att de följaktligen via denna kultur kan skapa sig både en gruppidentitet och en personlig identitet i samhället.<sup>17</sup> Under 2000-talet har denna kultur börja sprida sig internationellt mycket tack vare två viktiga faktorer:

1. Skapandet av onlinespelen *Lineage I* och *Lineage II* (utvecklat av NCsoft) som har öppnat upp resten av världen för den asiatiska datorspelskulturen genom att med framgång ha marknadsförts i västländer och blivit populära bland västerländska ungdomar. Detta var möjligt mycket på grund av att spelutvecklarna blandade europeisk medeltidskultur med tydliga inslag av koreansk kultur. Detta ledde också till

---

<sup>13</sup> Jin, 2010: 64-65

<sup>14</sup> Jin, 2010: 4-5

<sup>15</sup> Jin, 2010: 73-74

<sup>16</sup> Jin, 2010: 88

<sup>17</sup> Jin, 2010: 16-17, 31

möjligheten för människor runt om i världen att kunna interagera med varandra, och lade så småningom grunden för att e-sportskulturen kunde senare kunde sprida sig även utanför Sydkorea.<sup>18</sup>

2. Satsningen på att sända e-sport i stor skala via TV-kanaler och grundandet av WCG (World Cyber Games) som ett försök att sprida datorspelskulturen. WCG är numera en av världens största internationella e-sportsturneringar. När evenemanget ägde rum för första gången 2001 i Seoul deltog 430 spelare från 37 olika länder som tävlade om totalt 300 000 dollar i prispengar. 2008 hölls det i Cologne i Tyskland där antalet deltagare var 800 från 78 olika länder som tävlade om totalt 470 000 dollar i prispengar. Ett evenemang av denna kaliber lockade en stor publik och många sponsorer som har lett till att ännu fler turneringar har anordnats.<sup>19</sup> Under de senaste 10 åren har e-sporten spridit sig från Sydkorea och blivit populärt i många länder runt om i världen, och inte minst i Sverige.

#### ***4.1.2. Datorspel som aktivitet***

Enligt Jonas Linderoth som är docent på Göteborgs universitet har medieforskningen traditionellt sett fokuserat på vilka effekter mediekonsumtionen har på människor, vilket även har varit fallet för studier om datorspel. Själva datorspelandet och hur spelaren upplever spelen har länge varit obeaktat, vilket i sin tur har lett till att många myter om datorspel har skapats. De studier som har tagit hänsyn till detta resonemang har bidragit till att förkasta dessa myter. Bland annat har en del forskning visat att ord som exempelvis "död" får en helt annan innebörd än i datorspel än i verkligheten. Att vara "död" i ett spel innebär oftast att man endast har förlorat en chans att klara uppgiften, och ordet representerar inte döden på något sätt. I samband med att datorspelandet har blivit alltmer populärt har också forskningen inom ämnet ändrat fokus från att bara handla om datorspelandets effekter till att också handla om datorspelandets mening. Det kan exempelvis fungera som pedagogiska och interaktiva verktyg, ett narrativt redskap eller en arena för etablerandet av könsroller.<sup>20</sup> När det gäller undersökningen av hur e-sport och datorspel framställs kan det diskuteras i relation med detta resonemang. Medieforskningen har lyft fram en annan bild av datorspelandet och det finns alltså forskning som lyfter fram datorspelandets mening och dynamik. Därför är det intressant

---

<sup>18</sup> Jin, 2010: 30, 124-126, 129ff

<sup>19</sup> Jin, 2010: 68-71

<sup>20</sup> Linderoth, 2007: 11, 65-66, 111ff, 185ff

att studera hur svenska dagstidningar framställer datorspel och dess effekter på individen.

#### **4.1.3. Sportifieringen av datorspel**

Tobias Stark skriver i sin avhandling *Folkhemmet på is* om hur ishockeyn i Sverige utvecklades från att vara "en oansenlig nordamerikansk importvara till en av landets mest omhuldade idrottsgrenar med ett landslag som lockade till närmast mangrann nationell samling" under 1920-1972.<sup>21</sup> Han skriver bland annat om hur idrotten moderniserades via olika organisation och idrottsrörelser och hur det skapades en nationell identitet kring ishockeyn. Det som dock är mer relevant för denna studien är att han använder begreppet sportifiering när han skriver om idrottsaktiviteter som har utvecklats till att vara tävlingsinriktade och/eller har ett regelverk och en organisation.<sup>22</sup> Vidare menar Stark att begreppet "sportifiering" kan definieras på många olika sätt.<sup>23</sup> Bland dessa har jag valt att lyfta fram Allen Guttmans definition av den moderna tävlingsidrottens kännetecken, som kan sammanfattas med sju punkter:

- *Jämlikhet* - alla ska kunna delta på samma villkor rent principiellt
- *Sekularisering* - utövandet har ingen religiös koppling
- *Specialisering* - att det finns flera idrottsgrenar med utövare som satsar på den specifika grenen för att optimera sina resultat
- *Rationalisering* - att det finns ett regelverk och en standardisering för utövandet
- *Byråkratisering* - att det finns organisationer i form av exempelvis klubbtag, föreningar, ledare och tränare
- *Kvantifiering* - att man mäter och dokumenterar resultat
- *Rekord* - att syftet med utövandet är att prestera bättre än och att vinna över andra genom resultatmätningar och olika former av tävlingar<sup>24</sup>

Sportifieringsbegreppet har sällan applicerats på e-sport då det finns väldigt lite forskning inom området på högre nivå, framför allt inom historieämnet. Den forskning om e-sport som faktiskt existerar består mestadels av examensarbeten och andra studentuppsatser som är publicerade som tidigast under mitten av 00-talet.<sup>25</sup> Att

---

<sup>21</sup> Stark, 2010: 12

<sup>22</sup> Stark, 2010: 43-44

<sup>23</sup> Stark, 2010: 42

<sup>24</sup> Guttman, 1978: 16, 57

<sup>25</sup> <http://www.diva-portal.org>

forskningsläget ser ut på detta sätt kan bero på att e-sporten är ett fenomen som uppkom i slutet av 1990-talet i Sydkorea, och som inte började sprida sig till resten av världen förrän under början 2000-talet.

Jesper Thiborg, som är statistikansvarig på Riksidrottsförbundet skriver i sin vetenskapliga artikel *Att göra (e)sport*, att begreppet "sportifiering" ofta används för att förklara och analysera framväxten och utvecklingen av sporter som har blivit etablerade tävlingssporter. Han menar vidare att det är intressant att undersöka e-sporten utifrån detta perspektiv trots att det inte ännu är lika accepterat som tävlingssport som exempelvis fotboll, friidrott eller ishockey.<sup>26</sup> Det handlar om hur datorspel går från att vara en lek till att bli en tävlingssport, på liknande sätt som fotbollen och ishockeyn har genomgått en komplex och lång utveckling innan de blev etablerade tävlingssporter.<sup>27</sup>

#### **4.1.4. Medias framställning av e-sport**

Bland den begränsade forskning som finns om e-sport vill jag lyfta fram Patrick Edqvists examensarbete *Proffs eller nördar - en kvalitativ studie om samhällets syn på e-sport*. Studien handlar bland annat om hur e-sporten och dess utövare framställs i två större svenska dagstidningar.<sup>28</sup> Resultaten visar på tydliga mönster av att e-sport framställs som en professionell sport som är likvärdig med andra traditionella sporter samtidigt som den också lyfts fram som den unga generationens kultur. När det gäller hur e-sportens utövare framställs visar resultaten på att den engagerade och ambitiösa spelaren lyfts fram i artiklarna. Den professionella spelaren jobbar hårt för sina resultat, lägger ner mycket tid på träning och dessutom lyfts datorspelandet som ett karriärsalternativ. Edqvist menar vidare att denna framställning av det professionella datorspelandet kan bidra till att inställningen gentemot e-sport i Sverige kan bli mer lik den sydkoreanska.<sup>29</sup>

Jag har valt att lyfta fram Edqvists forskning eftersom den är relevant för denna studie, men en annan anledning till detta är för att en av hans frågeställningar som lyder: "Hur framställs e-sport i *Svenska Dagbladet* och *Dagens Nyheter* artiklar från de åtta senaste

---

<sup>26</sup> Thiborg, 2011: 16, 20 ; Danielsson, 2005

<sup>27</sup> Se David Goldblatt, *The Ball is Round - A global history of soccer*. New York, 2008 och Tobias Stark, *Folkhemmet på is*. Malmö högskola, 2010 för sporternas framväxt och utveckling.

<sup>28</sup> Edqvist, 2013: 6

<sup>29</sup> Edqvist, 2013: 41ff

åren?" är väldigt lik en av frågeställningarna i min studie.<sup>30</sup> Det ska konstateras att detta är ett sammanträffande då Edqvists examensarbete publicerades i början av maj 2013, alltså när arbetet med min egna studie redan hade påbörjats. Syftet för denna studien förblir relevant för forskningsläget då det finns viktiga skillnader mellan våra undersökningar. För det första undersöker denna studien inte bara hur svenska dagstidningar framställer e-sport, utan också hur datorspel som idag är etablerade e-sporter lyfts fram. För det andra avser denna studie att kartlägga hur framställningen av datorspel och e-sport har förändrats under 2000-2013, och därför är det relevant för historieforskningen, till skillnad från Edqvists studie som inte lyfter fram förändringen av e-sportens framställning i media. Slutligen undersöker studien också om och i sådana fall hur datorspelandet framställs som en tävlingsport enligt Guttmans kriterier.

## 4.2. Teoretiska utgångspunkter

Dal-Jong Jins forskning som presenterades tidigare visar på den enorma utveckling som datorspelskulturen har genomgått i Sydkorea och hur den med framgång har integrerats i samhället samt hur den under 00-talet har spridit sig till resten av världen. Samtidigt har den nya kulturen också lett till en samhällsdebatt som handlar om hur datorspel påverkar ungdomar. Detta gör inte bara studiens syfte och frågeställningar relevanta, utan resultaten kan också diskuteras och jämföras med de förutsättningar e-sporten har utvecklats under i Sydkorea. Det handlar huvudsakligen om att undersöka hur inställningen gentemot datorspel och e-sport är i Sverige och hur olika aktörer och organisationerna arbetar för att främja e-sporten.

Forskningen om datorspelandets sportifiering visar på att e-sporten är en ständigt växande kulturform och att det bara är en tidsfråga innan det också blir accepterat som en riktig tävlingssport. Den kvalitativa analysen som görs angående sportifieringen av datorspel kommer bland annat att utgå från Allen Guttmans definition av en tävlingsidrotts kännetecken. Det som undersöks är huruvida dessa kriterier kan urskiljas i artiklarna.

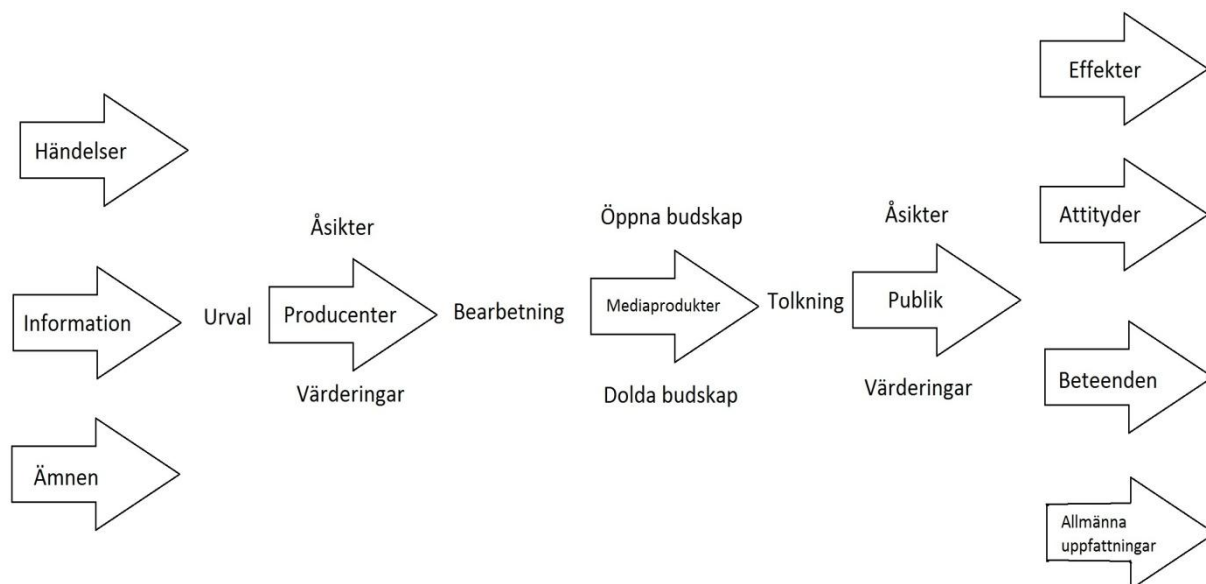
När det gäller motiveringen av undersökningens metod utgår jag från forskning som handlar om massmediers funktion och betydelse i samhället. Dal-Jong Jin studerar den politiska ekonomin hos media för att öka förståelsen för onlinespelandet. Han menar att

---

<sup>30</sup> Edqvist, 2013: 6

studiet av medias politiska ekonomi också är en undersökning av hur kommunikationsmedel, som exempelvis tidningar produceras och konsumeras i ett samhälle, och att detta är viktigt för att kunna förstå e-sportens framväxt och utveckling.<sup>31</sup> Att studera hur datorspel och e-sport framställs i tre av Sveriges största dagstidningar kan därför förståelsen för dess utveckling ökas.

Stig Hadenius, Lennart Weibull och Ingela Wadbring menar att massmedia i form av dagspress, radio, tv och internet spelar en central roll i samhället och att det präglar människors dagliga liv. I snitt spenderar en svensk cirka fem timmar av sin dag åt massmedia. 75 procent av den svenska befolkningen tittar i en dagstidning och drygt 70 procent använder internet dagligen. De skriver också om den så kallade "masskommunikationsprocessen" som handlar om hur informationen når fram till mottagarna. Information om samhället i form av händelser och ämnen går först igenom något slag av organisation som utformar innehållet genom att göra ett urval av materialet för att sedan sammanställa och bearbeta den. Resultatet blir en medieprodukt i form av exempelvis dagstidningar som förmedlar både öppna och dolda budskap. Dessa budskap tolkas sedan av publiken utifrån deras egna åsikter och värderingar, vilket leder till att allmänna uppfattningar och attityder bildas, samt att mottagarna eventuellt ändrar sitt beteende (figur 1.1).<sup>32</sup>



<sup>31</sup> Jin, 2010: 7-9

<sup>32</sup> Hadenius, Weibull & Wadbring: 2011: 17ff



Figur 1.1: En något förenklad modell av masskommunikationsprocessen enligt Hadenius, Weibull och Wadbring.

Genom att försöka urskilja vilka värderingar och budskap som förmedlas om e-sport och datorspel i svenska dagstidningar kan det ge en övergripande bild av vilka attityder och uppfattningar som finns i samhället gentemot denna kultur bland människor som inte är insatta i den. De som redan är positivt inställda till och insatta i e-sporten kommer osannolikt att ändra sina attityder gentemot den efter att ha tagit del av eventuella negativa rapporteringar av datorspel och e-sport. De som däremot inte är lika insatta kan antas vara mer mottagliga för medias budskap och bilda en uppfattning efter det. Enligt detta resonemang är det intressant att undersöka hur tidningar framställer datorspel och e-sport.

## 5. Metod

### 5.1. Källmaterial

Källmaterialet som skall användas för denna studie är tidningsartiklar som har publicerats på webbsidorna för tidningarna *Aftonbladet*, *Dagens Nyheter* och *Svenska Dagbladet* från 2000 till 2013. Denna tidsavgränsning kan motiveras eftersom det är rimligt att anta att media började fokusera på e-sport omkring millenniumskiftet eftersom *StarCraft* slog igenom som e-sport i Sydkorea bara 2 år tidigare och att datorfestivalen Dreamhack anordnades för första gången i Jönköping 2001. Tidsavgränsningen kan också motiveras av praktiska skäl - nämligen att de tidigaste artiklarna som kan hittas på tidningarnas webbsidor publicerades 2000.

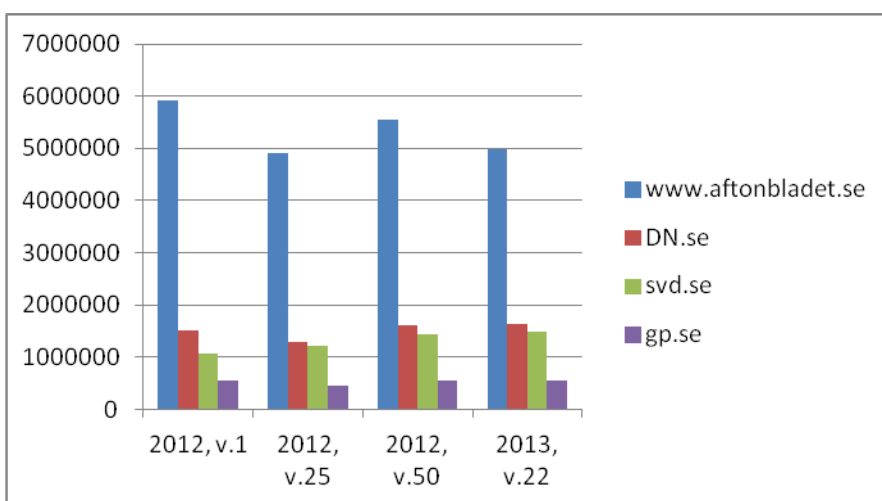
Anledningen till att studien baseras på webbartiklar är för att det är betydligt mer tidseffektivt att med hjälp av webbsidornas sökmotorer kunna hitta artiklar genom att söka på vissa nyckelord än att söka bland pappersupplagor. det gäller sökandet av artiklar har jag valt att basera urvalet på nyckelorden "e-sport", "StarCraft", "DotA" och "Counter-Strike". Dessa titlar har valts som undersökningens nyckelord av den anledning att de dominerar som tävlingssporter när det gäller mest prispengar och antalet turneringar och tävlingar som anordnas.<sup>33</sup> Valet av de tidningsartiklar som används i studien har sedan valts efter hur relevanta de är. Detta handlar inte om att

---

<sup>33</sup> <http://www.esportearnings.com/games>. Hämtat den 2013-05-02

välja artiklar som passar studiens frågeställningar, utan snarare om att e-sport ska nämnas i en kontext som gör artiklarna värda att analyseras.<sup>34</sup> Att basera urvalet av artiklarna på nyckelord är också fördelaktigt för att källmaterialet inte begränsas till endast en avdelning som exempelvis "nöjesnyheter", vilket majoriteten av artiklarna tillhör. Istället tar studien även hänsyn till debattartiklar där e-sport eller datorspel lyfts fram.

*Aftonbladet*, *Dagens Nyheter* och *Svenska Dagbladet* har valts för att de är Sveriges största tidningar i den bemärkelse att de har flest läsare i sina nättidningar. Detta urval har gjorts efter att ha jämfört Sveriges största dagstidningar som har en webbaserad tidning. I tabell 1.1 presenteras siffror för antal läsare *Aftonbladet*, *Svenska Dagbladet*, *Dagens Nyheter* och *Göteborgsposten* har haft i sina nättidningar under 2012 och första halvan av 2013. Denna statistik är hämtad från Kiaindex som är en webbsida med ett verktyg som kan presentera siffror för hur många unika besökare<sup>35</sup> olika webbplatser har för olika tidsperioder.<sup>36</sup> Statistiken för olika tidsperioder presenteras för att visa att siffrorna är relativt stabila och att skillnaderna i antalet läsare inte tillfälliga. *Aftonbladet* har visserligen av okänd anledning stora variationer i mätningarna, men det är irrelevant i sammanhanget eftersom dagstidningen ändå har betydligt fler läsare än de andra.



Tabell 1.1. Antalet läsare i fyra av Sveriges största dagstidningars webbsidor.

<sup>34</sup> Två typer av irrelevanta artiklar kan exemplifieras: Den ena typen är artiklar som informerar om exempelvis resultat från olika tävlingar eller om enskilda professionella spelare. I den andra typen av artiklar nämndes nyckelorden i andra sammanhang än e-sporter. Till exempel "DotA" som i vissa fall refererar till den svenske artisten "Basshunters" låt "DotA".

<sup>35</sup> Unika besökare innebär att samma besökare för en webbsida inte räknas mer än en gång för en bestämd period. Kiaindex räknar veckovis, och således är denna bestämda period en vecka.

<sup>36</sup> <http://www.kiaindex.net/> - Hämtat den 2013-06-19

## 5.2 Tillvägagångssätt och källkritik

### 5.2.1. Operationalisering

Denna studie har både kvantitativa och kvalitativa inslag. Den kvantitativa undersökningen avser att svara på frågan: **"Hur mycket fokus fanns det kring e-sport i Aftonbladet, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet 2000 jämfört med 2012?"**. Den kvantitativa delen i det empiriska arbetet består alltså av en beräkning av antalet artiklar som handlar om e-sport i de utvalda dagstidningarna för tidsperioderna 2000-2006 och 2007-2012. 2013 lämnas utanför den kvantitativa undersökningen eftersom antalet artiklar fortfarande kan förändras då hela året inte ännu har passerat vid den tidpunkt då studien görs. För att räkna antalet artiklar används samma nyckelord som urvalet av artiklar till den kvalitativa analysen baseras på, alltså "e-sport", "StarCraft", "DotA" och "Counter-Strike". För de som är intresserade och följer e-sport kan det vara enkelt att dra slutsatsen att utvecklingen och framväxten av datorspel som tävlingsport har varit mycket stor sedan *StarCraft* släpptes 1998 och slog igenom som e-sport i Sydkorea. Men i forskningssammanhang räcker det inte med att påstå att något har förändrats "våldigt mycket", utan ibland behövs det en mer exakt bild av hur något har förändrats<sup>37</sup>. Syftet med att kvantifiera antalet artiklar i tidningarna för åren 2000-2006 och 2007-2012 är således att få en mer tydlig bild av hur mycket och när e-sporten uppmärksammades i svenska dagstidningar. Utifrån dessa resultat kan dock inga slutsatser dras om vad som kan vara orsaker till att e-sport får mer uppmärksamhet i media och varför det har slagit igenom i Sverige de senaste åren. Syftet med denna kvantitativa undersökning avser endast att ge en övergripande bild av hur fokuset på e-sport har ökat.

Den kvalitativa analysen som utgör huvudundersökningen i studien avser att svara på frågorna: **"Hur framställs datorspel och e-sport i Aftonbladet, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet?"** och **"Hur har framställningen av datorspel och e-sport i Aftonbladet, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet förändrats från 2000 till 2013?"**. Analysen kommer att delas upp i tidsperioderna 2000-2006 och 2007-2013. I denna del av den empiriska undersökningen kommer tidningsartiklarnas framställning av e-sport och datorspel att analyseras. Några exempel på iakttagelser i analysen skulle kunna vara: Beskrivs det som något främmande och kontroversiellt eller finns det en öppenhet gentemot datorspel som tävlingsport? Vilka åsikter och värderingar kan

---

<sup>37</sup> Kjeldstadli, 1998: 218-219

urskiljas? Vilka öppna och dolda budskap förmedlas? Hur debatterar tidningar om e-sport? Jämförs e-sport med traditionella sporter?

För att besvara frågeställningen: "**Framställer *Aftonbladet*, *Dagens Nyheter* och *Svenska Dagbladet* e-sport som en riktig tävlingsport?**" ska artiklarna analyseras och diskuteras utifrån Guttmans kriterier för tävlingsporter som presenterades i kapitel 4 och hur datorspelandet har sportifierats. Det som studeras är huruvida kriterierna kan urskiljas i de valda tidningsartiklarna.

### **5.2.2. Källgranskning**

Huruvida värderingarna är tidningarnas egna eller om de tillhör andra personer är ett problem som blir svårt att avgöra. Därför gör jag tolkningen att den information som lyfts fram i artiklarna är det som tidningarna åtminstone vill förmedla till läsarna. Artiklarna kommer att analyseras och jämföras för att ta reda på om det går att urskilja någon förändring i framställningen av e-sport mellan 2000 och 2013.

Det är också viktigt att kritiskt granska källorna som ska användas i studien. Kjeldstadli presenterar fyra påståenden gällande grundläggande källgranskning. För det första gäller det att hitta källor som är fullständiga eller åtminstone representativa, alltså att hitta källor som kan användas för studien. För det andra handlar det om att avgöra vilka källtyper man har att arbeta med. För denna studien innebär det att tidningsartiklarnas syften och upphovssituation ska bestämmas. Avser artikeln endast att informera om e-sport eller försöker den lyfta fram en debatt om datorspel? Detta är viktigt att ta hänsyn till eftersom det inte är möjligt att hitta några värderingar i artiklar som bara informerar om exempelvis olika turneringar eller speltitlar. De har inget värde för studien eftersom informationen är irrelevant för frågeställningarna. I en debattartikel är det däremot möjligt att urskilja värderingar som är intressanta för undersökningen. Vidare menar Kjeldstadli att man ska tolka källorna och avgöra vilken innebörd de egentligen har. Beroende på om det är en debattartikel eller en neutral rapportering kan man antingen dra slutsatser utifrån värderingar och åsikter som uttrycks tydligt i texten eller göra en egen tolkning utifrån en till synes neutral och värderingsfri text. Det handlar alltså om *hur* man tolkar källorna. Slutligen gäller det att avgöra hur trovärdiga källorna är och hur relevanta de är för studiens frågeställningar.<sup>38</sup> Tidningsartiklarna som analyseras i

---

<sup>38</sup> Kjeldstadli, 1998:163-164

studien kommer från tre av Sveriges största tidningar, *Aftonbladet*, *Dagens Nyheter* och *Svenska Dagbladet* och anses därför vara trovärdiga i den bemärkelse att artiklarna baseras på riktig fakta och intervjuer av riktiga personer. Huruvida källmaterialet är relevant för studiens frågeställningar förklarades under kapitel 5.1.

Begreppet "e-sport" används inte i tidningarna förrän mitten av 00-talet trots att det rapporteras om datorspel i tävlingssammanhang redan i början av den undersökta tidsperioden. Denna studie undersöker datorspeltitlarna "StarCraft", "DotA" och "Counter-Strike" eftersom det inte finns några artiklar som använder begreppet "e-sport" före 2006. Urvalet av artiklar som lyfter fram dessa speltitlar medför dock ett källkritiskt problem. I vilken kontext lyfts dessa spel fram och hur det i sådana fall relevant för studiens frågeställningar? Om exempelvis spelet "Counter-Strike" lyfts fram i en debatt om hur datorspel gör ungdomar våldsamma, eller om det handlar om att "StarCraft" bidrar till att människor blir beroende av datorspel, har det ingenting med e-sport att göra, utan handlar snarare om att lyfta fram en diskussion om hur datorspel påverkar oss. Jag har ändå valt att inkludera denna typ av artiklar eftersom dessa speltitlar är etablerade e-sporter. De attityder gentemot dessa datorspel som kan urskiljas i debattartiklar är intressanta för studiens frågeställningar eftersom datorspelandet är det som definierar själva e-sporten. Detta kan också motiveras av Jins forskning som visar på att e-sporten har lyfts fram en ny sida av datorspelsdebatten som är relaterad till e-sportens framväxt och utveckling (se kapitel 4.1.1)

## 6. Resultat och analys

I detta kapitel kommer resultaten för analyserna av de utvalda tidningsartiklarna att presenteras. Den kvantitativa analysen redovisas i huvudsak med hjälp av tabeller eftersom syftet med den är att ge en helhetsbild av hur fokus på e-sport har ökat i svenska dagstidningar från 2000 till 2012. I redovisningen av den kvalitativa undersökningen kommer analysen för varje vald tidningsartikel presenteras individuellt och för kronologins skull anges artiklarna vid deras datum då de publicerades. Anledningen till att vissa årtal inte redovisas är för att det under just dessa år inte finns artiklar som anses vara relevanta för studiens frågeställningar. De har därför sorterats bort i urvalet av tidningsartiklar. Av denna anledning kan artiklarna emellanåt vara ojämnt fördelade tidsmässigt för enskilda tidningar, men eftersom studien undersöker

tre stora svenska dagstidningar kommer det ändå vara möjligt att göra en analys av hur framställningen av e-sport har förändrats under 2000-2013.

## 6.1. Analys av tidningsartiklar: *Aftonbladet*

### 6.1.1. Hur mycket fokus finns kring e-sport i *Aftonbladet*?

Sökord	e-sport	StarCraft	DotA	Counter-Strike
<b>Tidsperiod</b>				
<b>2000-2006</b>	0	11	0	30
<b>2007-2012</b>	93	208	15	86
<b>Totalt</b>	93	219	15	116

Tabell 1.2 Antalet artiklar i *Aftonbladet* under tidsperioderna 2000-2006 och 2007-2012.

I tabellen kan man se att "e-sport" inte används som begrepp förrän 2007, trots att det skrivs om *StarCraft* och *Counter-Strike* som tävlingsporter redan under början av 2000-talet. Att datorspel finns som tävlingsporter uppmärksammas alltså redan under 2000-2006, men 2007 kommer den kraftiga ökningen eftersom *Aftonbladet* väljer att börja fokusera på e-sport i betydligt större utsträckning. När *Counter-Strike* lyfts fram under 2000-2006 är det oftast i debattartiklar. Datorspel som tävlingsport skrivs det inte mycket om förrän i slutet av 2000-talet. Att det är mest fokus kring *StarCraft* beror på att det är den största e-sporten i de flesta delar av världen just nu<sup>39</sup>.

### 6.1.2. Hur framställs datorspel och e-sport i *Aftonbladet*?

**2002-09-19<sup>40</sup>**: Denna artikel beskriver datorspel i ett positivt tonläge då den handlar om framgångarna hos ett svenskt lag som tävlar i *Counter-Strike*. Med rubriken "Digitala elitsoldater" betonas det att det krävs mycket skicklighet och en vinnarmentalitet för att lyckas i tävlingar. För att vidare framhäva allvaret i det de gör, konstaterar man att laget till och med har en coach som "står bakom spelarna och pushar dem". Det budskap som förmedlas är alltså att tävlandet i datorspel kan liknas med traditionella sporter då det också krävs lagarbete, individuell skicklighet och taktiskt kompetens. Det finns många som spelar datorspel, men det är endast ett fåtal som kan mäta sig med dessa "digitala elitsoldater". Det lyfts slutligen fram att det finns svenska lag som är framgångsrika

<sup>39</sup> <http://www.esportsearnings.com/games>

<sup>40</sup> "Digitala elitsoldater", *Aftonbladet*, publicerad den 2002-09-19

även i datorspel som *StarCraft* och *Quake*. Detta sänder ett budskap om att deras datorspelare handlar om att besegra sina motståndare och vinna stora tävlingar.

Att laget har en coach i detta fall är ett tecken på att en form av organisation existerar och därmed finns en *byråkratisering* av datorspelandet. Även kriteriet *rekord* kan urskiljas eftersom tävlandet betonas i artikeln.

**2002-10-16<sup>41</sup>**: Debattartikeln lyfter fram hur populärkulturen ofta får skulden för våldsbrott som begås av unga människor. Det intressanta är att det finns många i denna debatt som påpekar att gärningsmännen ofta har inspirerats av spelet *Counter-Strike*, enligt författarna. De förkastar idén om att filmer och spel skulle vara orsaken till att unga människor begår våldsbrott, men lyfter fram att det finns en negativ attityd gentemot datorspel, speciellt bland den äldre generationen.

**2002-12-13<sup>42</sup>**: Med rubriken "Snart våldtar vi kvinnor i dataspelen" uppmärksammar denna debattartikel att acceptansen av våldsamma datorspel är ett stort problem i samhället. Författarna menar att det bara är en tidsfråga innan våldtäktsspel skapas om man inte sätter stopp för den "avtrubning" som dagens våldsamma datorspel leder till. Spel som *Counter-Strike* leder till att spelarna så småningom blir okänsliga för våld och mord, och att detta kommer att påverka våra grundläggande värderingar och normer. Här kan alltså en mycket stark negativ attityd gentemot datorspel urskiljas.

**2005-05-25<sup>43</sup>**: *Aftonbladet* publicerar en kort artikel som uppmärksammar spelberoendet som ett stort hälsoproblem i Sverige. Här menar man att *Counter-Strike* är ett av de spel som har fått många unga pojkar att bli beroende av datorspel. 20 000 ungdomar lider av datormissbruk som bland annat leder till hälsoproblem, skriver författarna. I artikeln framgår dock inte hur spelberoendet definieras.

**2005-08-10<sup>44</sup>**: I en kort artikel betonas åter igen beroendet som datorspelandet kan medföra. Det handlar om ett enskilt fall i Sydkorea där en man har avlidit på grund av att han spelat *StarCraft* 50 timmar i sträck utan paus, och att han tidigare har blivit av med sitt jobb på grund av spelberoendet. Det intressanta är att artikeln avslutas med att nämna e-sportens enorma popularitet i Sydkorea. Detta urval av information sänder budskapet att spelberoendet och ohälsan har med datorspelandets popularitet att göra.

---

<sup>41</sup> "Våldsdåden är inte dataspelens fel", *Aftonbladet*, publicerad den 2002-10-16

<sup>42</sup> "Snart våldtar vi kvinnor i dataspelen", *Aftonbladet*, publicerad den 2002-12-13

<sup>43</sup> "Oroliga föräldrar: Vi måste få hjälp", *Aftonbladet*, publicerad den 2005-05-25

<sup>44</sup> "Dog efter tre dygn framför datorn", *Aftonbladet*, publicerad den 2005-08-10

**2007-11-22**<sup>45</sup>: Debattartikelns författare reagerar mot uppfattningen att datorspelande "förstör en människas vardag och sociala liv" eftersom man faktiskt spelar onlinespel med andra människor och därmed skapar sociala kontakter. Författaren menar också att datorspelet är som vilken annan hobby som helst, och att varje individ själv styr över hur mycket han eller hon spelar. Slutligen menar skribenten att vem som helst skulle kunna vara en så kallad "gamer". Detta visar på att datorspel inte är något som bör förknippas med tonårspojkar.

**2011-04-10**<sup>46</sup>: Det professionella datorspelet framställs positivt i denna artikel som handlar om svensken Jonathan "Jinro" Walsh som kommer hem från Sydkorea där han spelar i den högsta ligan i *StarCraft*. Hans föräldrar visar fullt stöd för hans karriär, vilket sänder ut ett budskap om att det är acceptabelt att göra en karriär och tjäna pengar i e-sporten.

**2011-09-01**<sup>47</sup>: Artikeln uppmärksammar hur e-sporten börjar slå igenom i Sverige på allvar i samband med att ett SM ska anordnas. Det skrivs om hur stort engagemanget är bland de som anordnar detta och att man har med sig erfarenheter från traditionell sport, föreningsliv, företagande och politik för att kunna ta e-sporten till en ny nivå. De som jobbar med e-sport har insett hur mycket det liknar traditionella sporter, och att det kommer att fortsätta växa. Man lyfter också fram att ambitionen är att alla ska kunna delta i tävlingar då e-sporten är till för alla. I denna artikel kan det tydligt urskiljas att e-sporten strävar efter Guttmans kriterium för *jämlikhet* inom tävlingsporter och att det också sker en *byråkratisering* av organisationen.

**2011-12-02**<sup>48</sup>: Med rubriken "Nästa Zlatan kan finnas i e-sporten" lyfter denna debattartikel fram datorspelens betydelse för dagens ungdomar. Enligt debattörerna spelar 81 procent av Sveriges befolkning som är mellan 15 och 60 år, och troligen tillhör majoriteten av dessa det lägre åldersspannet. Vidare menar de att varje ny trend möts av en motreaktion, och att datorspelet inte är något undantag. Många vuxna ser datorspelet som något onödigt och skadligt, men det finns också många positiva sidor med spelet:

"Datorspelet är för många mer än bara tillfällig förströelse. Det kan vara ett sätt att utmana sig själv, känna gemenskap med och möta andra med

---

<sup>45</sup> "Öppna ögonen - en "gamer" kan vara vem som helst", *Aftonbladet*, publicerad den 2007-11-22

<sup>46</sup> "- Välkommen hem, älskling", *Aftonbladet*, publicerad den 2011-04-10

<sup>47</sup> "Nu får Sverige SM - i e-sport", *Aftonbladet*, publicerad den 2011-09-01

<sup>48</sup> "Nästa Zlatan kan finnas i e-sporten", *Aftonbladet*, publicerad den 2011-12-02



samma intresse, lära sig mer om teknik och utveckla strategiskt tänkande. Många onlinespel spelas i grupp och man måste utbyta erfarenheter och kommunicera med varandra för att överhuvudtaget komma vidare. Men det är också en sport."

E-sporten lyfts fram som en del av dagens ungdomskultur eftersom det är så många som spelar datorspel. I Sverige har e-sporten fått mycket uppmärksamhet, och artikelförfattarna menar att man bör fortsätta satsa på det för att ungdomar som är intresserade av datorspel ska kunna mötas och känna att de är inkluderade i samhället. Vidare skriver debattörerna att förändringar är det som driver ett samhälle framåt, och att utvecklingen av e-sporten därför bör främjas. För att engagera ungdomar som i framtiden ska styra samhället måste det byggas utifrån deras egna förutsättningar. Avslutningsvis menar artikelförfattarna att det också krävs insatser från regeringen, kommuner och organisationer för att e-sporten ska kunna utvecklas.

**2012-07-10<sup>49</sup>**: *Aftonbladet* publicerar en artikel om att spelföretaget Blizzard anordnar ett världsmästerskap i *StarCraft*, vars utveckling de själva ligger bakom. Man lyfter fram att e-sporten grundar sig i att gamla arkadspel hade poänglistor som motiverade människor att vilja tävla och bli bäst. Detta skiljer sig inte mycket från traditionella sporter där man också strävar efter att exempelvis hoppa högst i höjdhopp eller göra flest mål i fotboll, menar skribenten. Det enda som skiljer sig mellan e-sport och traditionella sporter är den fysiska aktiviteten, menar skribenten. I dagens e-sport handlar det visserligen sällan om att toppa poänglistor, men det handlar om att prestera bättre och överlista sina motståndare. Således kan Guttmans kriterium för *rekord* urskiljas i artikeln.

Artikeln beskriver slutligen vad *StarCraft* är för typ av spel, hur det slog igenom i Sydkorea, hur den professionella scenen ser ut där och i resten av världen idag och var Sverige befinner sig i denna utveckling. Det är tydligt att artikelns syfte är att introducera e-sporten för utomstående eller de som nyligen har upptäckt fenomenet.

**2012-09-15<sup>50</sup>**: Denna artikel handlar främst om hur spelföretaget Blizzard försöker hjälpa e-sportens redan växande popularitet att bli ännu större genom att anordna tävlingar runt om i hela världen. I Sydkorea och Kina har e-sporten kommit längst i utvecklingen marknadsmässigt och när det gäller den kulturella integreringen. Med

---

<sup>49</sup> "Starcraft regerar i e-sportvärlden", *Aftonbladet*, publicerad den 2012-07-10

<sup>50</sup> "E-sport konkurrerar med riktig sport publikmässigt", *Aftonbladet*, publicerad den 2012-09-15

dessa länder som utgångspunkt vill Blizzard och många andra e-sportorganisationer som exempelvis Dreamhack arbeta för att expandera e-sporten till resten av världen. Detta tyder alltså på att organisationer börjar formas kring e-sporten, alltså att den *byråkratiseras*.

Vidare lyfter man fram att e-sporten redan idag kan konkurrera med ishockeyn publikmässigt om man tar hänsyn till hur många människor som tittar på stora tävlingsmatcher hemifrån via internet. Det är bara en tidsfråga innan e-sporten blir lika populärt och får lika stort inflytande som traditionella sporter eftersom de nya generationerna växer upp mitt i denna utveckling där datorspel är en del av vardagen. När denna generation blir de som tar besluten i samhället kommer e-sporten bli lika stora som de traditionella sporterna är nu, menar Ilja Rotelli som blir intervjuad i artikeln.

### **6.1.3 Sammanfattning av analys: Aftonbladet**

**2000-2006:** Under denna period är det framför allt spelet *Counter-Strike* som hamnar i fokus. Datorspel som tävlingsport uppmärksammas trots att begreppet "e-sport" inte används, och dessutom framställs det i en positiv ton. Det budskap som förmedlas är att datorspel på många sätt liknar fysiska sporter när det gäller tävlingsmomenten. Ett lag måste kunna samarbeta, och man behöver dessutom individuell skicklighet och taktisk kompetens för att kunna överlista sina motståndare.

Datorspel lyfts ofta fram i samhällsdebatter om hur det påverkar de som spelar. I de artiklar där datorspel framställs negativt handlar det om att spel gör ungdomar våldsamma och blir avtrubbade inför våld. I de analyserade artiklarna kan ett tydligt budskap urskiljas om att datorspelandet skapar en ohälsosam livsstil som följd av att ett spelberoende utvecklas.

När det gäller Guttmans sju kriterier för tävlingsportens kännetecken kan *byråkratisering* och *rekord* urskiljas i de analyserade artiklarna. En *byråkratisering* av e-sporten kan urskiljas då det ofta betonas hur olika organisationer arbetar med att sprida kulturen och för att förbättra förutsättningarna för de som utövar e-sporter. Existensen av professionella lag har även coacher och ledare, vilket också visar att e-sporten uppfyller detta kriterium. Slutligen kan även kriteriet *rekord* urskiljas, trots att det endast är en artikel som lyfter fram tävlandet i datorspel.

**2007-2013:** Efter 2007 börjar begreppet "e-sport" användas i artiklarna, och nu är också fokuset kring e-sporten betydligt större. Debatten som lyfts fram handlar inte längre om att framställa datorspel som något negativt för samhället, utan det handlar snarare om de sidor av datorspelandet som faktiskt bidrar till att ungdomar kan utvecklas och lära sig att exempelvis samarbeta eller att tänka strategiskt. Budskapet som förmedlas är att datorspelskulturen är något som är av stor betydelse för dagens ungdomar och som borde uppmärksammas mer av myndigheter och organisationer. Vidare kan det konstateras att det generellt är positiva budskap som förmedlas i artiklarna. Det handlar om acceptans för datorspelskulturen, att den är till för alla och att e-sporten ständigt växer. I många av de analyserade artiklarna är det även tydligt att man försöker introducera läsare som är obekanta med e-sport till kulturen.

Bland Guttmans kriterier för tävlingsporter kan *jämlikhet*, *byråkratisering* och *rekord* urskiljas i artiklarna.

Eftersom olika e-sportorganisationer betonar att e-sporten är till för alla kan det konstateras att *jämlikhet* är ett kriterium kan urskiljas i artiklarna. I jämförelse med tidsperioden 2000-2006 kan *byråkratiseringen* ännu tydligare urskiljas för 2007-2013. Artiklarna lyfter nu fram att olika organisationer med erfarenheter från traditionell sport, föreningsliv, företagande och politik arbetar för att ta e-sporten till en ny nivå. Detta visar på att e-sportorganisationerna växer sig starkare. Två artiklar uppmärksammar även att spelföretag numera ger sig in i organisationen av e-sporten. Blizzard, som ligger bakom utvecklingen av *StarCraft*, vill sprida datorspelskulturen till resten av världen och ha kontroll över e-sporten. Slutligen kan även kriteriet *rekord* urskiljas i artiklarna, då det betonas att tävlandet i spel har funnits sedan arkadspelens uppkomst, men att numera är mer komplext. Då handlade om att toppa poänglistor, och idag handlar e-sporten om att med hjälp av sin individuella skicklighet och taktiska kompetens kunna besegra sina motståndare.

## 6.2. Analys av tidningsartiklar: *Dagens Nyheter*

### 6.2.1. Hur mycket fokus finns kring e-sport i *Dagens nyheter*?

Nyckelord	e-sport	StarCraft	DotA	Counter-Strike
<b>Tidsperiod</b>				
<b>2000-2006</b>	5	1	0	14
<b>2007-2012</b>	8	26	2	19
<b>Totalt</b>	13	27	2	33

Tabell 1.3 Antalet artiklar i *Dagens Nyheter* under tidsperioderna 2000-2006 och 2007-2012.

Fokus kring e-sport är aldrig särskilt stor i *Dagens Nyheter*, men det uppmärksammas redan i början av 2000-talet. Dock är det värt att notera att en stor del av dessa artiklar försöker skapa en debatt om datorspel snarare än att upplysa om e-sporten. Under 2007-2012 uppmärksammas e-sport i större utsträckning, men även här avser endast ett fåtal att informera om e-sport<sup>51</sup>. Detta kan bero på att *Dagens Nyheter* inte anser att deras läsare tillhör en grupp som är intresserade av den typen av artiklar. Under hela tidsperioden 2000-2012 lyfts e-sporten och datorspel alltså oftast fram i en diskuterande ton.

### 6.2.2. Hur framställs datorspel och e-sport i *Dagens Nyheter*?

**2002-05-11<sup>52</sup>**: Denna artikel lyfter fram att datorspel som *Counter-Strike* lockar en väldigt stor publik, och att e-sporten bör tas på allvar. Beskrivningen av spelet betonar våldet samtidigt som det också konstateras att det är ett spel.

"Det är ett krigsspel och krigsspel handlar om våld. Motståndarna ska förgöras. Terroristlaget har initiativet från början och placerar ut bomber. Det andra laget ska desarmera bomberna, att avvärja och döda terroristerna. Spelarna är uppkopplade samtidigt och kan se varandras datafigurer på skärmen. Efter ett spel byter man sida."

Vidare menar David Garpenstahl, som intervjuas i artikeln, att det egentligen inte är mer våld i datorspel än i dagens Hollywood-producerade actionfilmer.<sup>53</sup> Stora e-sportspel som *StarCraft*, *DotA* och *Counter-Strike* är konfliktbaserade och det lyfts slutligen fram att det uppenbarligen lockar en stor publik. Intresset är stort och allt fler väljer att

<sup>51</sup> Artiklar som informerar om olika turneringar eller spelare.

<sup>52</sup> "Digitala lagspel fångslar miljoner", *Dagens Nyheter*, publicerad den 2002-05-11

<sup>53</sup> David Garpenstahl är en Dreamhack-profil som arbetar aktivt inom e-sportsorganisationer i Sverige och är bland annat ansvarig för många stora turneringar som hålls i landet.

sponsra e-sporten. Det är bara en tidsfråga innan det slår igenom på allvar, menar Garpenståhl.

**2004-12-06**<sup>54</sup>: I en intervju berättar "Fredrik" sitt extrema spelberoende som påverkade hans skolbetyg och sociala liv så mycket att han var tvungen att sluta. Han berättar vidare att *Counter-Strike* ses som en sport av de som själva utövar den och att han inte är ångerfull över sitt tidigare datorspelande:

"Jag ångrar inte den där tiden för jag hade väldigt kul. Dessutom lärde jag mig mycket om datorer. Den som sitter vid datorn är inte ute och slåss och dricker."

Budskapet som förmedlas i resten av artikeln är dock att spelberoendet är en farlig del av datorspelet som kan påverka ungdomars liv negativt.

**2005-06-19**<sup>55</sup>: *Dagens Nyheter* lyfter i denna artikel fram den enorma utvecklingen e-sporten har genomgått och menar att nästan alla ungdomar spelar dator- eller tv-spel idag - enligt organisationen Fair Play spelar 94 procent av Sveriges ungdomar datorspel. Även om denna siffra kan ifrågasättas då det inte framgår om alla dessa 94 procent spelar datorspel aktivt, kan det konstateras att de flesta ungdomar växer upp i en digital miljö där datorspel präglar en stor del av vardagen. Vidare skriver man att Dreamhack inte bara är ett tecken på att datorspelskulturen växer snabbt och att allt fler människor spelar, utan att det också är en "kulturyttring som samlar en ny generation för att spela och umgås". Dessutom är det en samlingsplats för både "hobbyspelare" och professionella spelare som är där för att tävla om stora prispengar. David Garpenståhl, som är en av personerna som intervjuas i artikeln, menar att datorspelet har blivit en livsstil för många ungdomar. Vidare menar han att eftersom denna kultur ständigt växer och att den förenar många ungdomar, bör utvecklingen studeras noga och tas på allvar. I Europa är det politiska och ekonomiska klimatet ännu inte redo för e-sporten, menar Garpenståhl. I Sydkorea och Kina har e-sporten däremot integrerats i samhällslivet och kulturen. Den är också en del av politiken då det till och med finns utskott för e-sport under idrottsdepartementet. Detta lyfts fram för att konstatera att e-sporten kommer vara ännu större i framtiden, och att man bör ta lärdom från länder där den är som störst. I Tyskland och Frankrike sänds e-sport redan på TV, och det är bara en tidsfråga innan det sker även i Sverige, menar Garpenståhl. Slutligen betonas det just nu att det bara är

---

<sup>54</sup> "Spelandet gick före allt annat", *Dagens Nyheter*, publicerad den 2004-12-06

<sup>55</sup> "Digitala drömmar", *Dagens Nyheter*, publicerad den 2005-06-19

strukturella problem som hindrar e-sporten från att slå igenom på riktigt. Eftersom e-sporten fångar så många ungdomar är det bara en tidsfråga innan det blir lika välorganiserat som hockeyn eller fotbollen. När de nya generationerna växer upp och blir beslutfattare i samhället kommer e-sporten få ett betydligt större inflytande. För att e-sporten ska få det utrymme som krävs för att utvecklas behövs det dock insatser från samhället redan nu.

Ett tydligt budskap som kan urskiljas är att datorspelskulturen är något som attribueras till den unga generationen, och att det därmed är viktigt att samhällets makthavare främjar dess utveckling för framtidens skull. Det är också tydligt att e-sporten framställs som en seriös sysselsättning med en stor professionell scen och att den kommer att fortsätta växa.

Bland Guttmans kriterier kan *byråkratisering* urskiljas mest tydligt i artikeln då det lyfts fram att e-sporten styrs av politiken i Sydkorea och Kina.

**2006-01-10<sup>56</sup>:** *Dagens Nyheter* publicerar en artikel som lyfter fram hur datorspel på nätet ofta blir verklighet för många. De avskräckande exempel som tas upp handlar bland annat om hur en kinesisk spelare som blev bestulen på ett virtuellt svärd i ett spel, sökte upp tjuven och dödade honom på riktigt. Ett annat exempel handlar om 17-årig pojke som skapade en bordell i spelet "Sims Online" och sålde cybersex. Det är alltså ytterst extrema fall som lyfts fram för att framställa datorspel som något problematiskt. Även *StarCraft* lyfts fram som ett problem i samhället.

"Exemplen där gränserna mellan den verkliga och virtuella världen blir suddiga är flera. I Sydkorea, där rollspel på internet är så stort att tre tv-kanaler direktsänder uppgörelser i olika datorspel dygnet runt, har problem med maffiaverksamhet brett ut sig."

Detta citat visar för det första på att artikelförfattaren likställer rollspel med e-sport som sänds på sydkoreanska tv-kanaler. Tidigare i artikeln skrivs det även om en man som avled efter att ha "deltagit i rollspelet *StarCraft*", och därmed är det tydligt att det är detta spel som artikelförfattaren syftar på i citatet. Det är värt att notera att *StarCraft* för det första är ett strategispel snarare än ett rollspel, och att han för det andra undviker att beakta de positiva aspekter med datorspelandet i Sydkorea. Utifrån dessa exempel som artikeln tar upp är det tydligt att datorspel framställs som något negativt och

---

<sup>56</sup> "Ett andra liv på nätet", *Dagens Nyheter*, publicerad den 2006-01-10

främmande. Skribenten problematiserar datorspel som något främmande och skadligt, men redogör inte mycket korrekt fakta angående de spel som lyfts fram.

**2006-11-23**<sup>57</sup>: I denna artikel förkastar skribenten idén om att spel som *Counter-Strike* skulle ligga bakom våldsbrott eftersom gärningsmännen oftast har visat på andra tecken som tyder på asocialt och "onormalt" beteende. Artikelförfattaren argumenterar vidare att även andra kulturella produkter som böcker, musik, filmer och konst också har inslag av våld. Trots detta är det inte lika många som pekar ut dessa som orsaker till våldsdåd idag. Vidare menar skribenten att datorspel som *Counter-Strike* bör ses som vanliga lekar eller sporter, precis som vilken idrott som helst. De som spelar dessa spel gör det nöjes skull, inte för våldets. Det handlar om att man delar upp sig i två lag och försöker vinna över sina motståndare. Lagen måste dessutom samarbeta på en väldigt hög nivå för att lyckas. Med andra ord är det inte våldet som hamnar i fokus bland datorspelare. Författaren menar vidare att ett land som Sverige, där nästan alla ungdomar spelar datorspel, borde ha betydligt fler mördare om datorspelandet skulle vara en orsak till våldsamt beteende. Denna siffran är nämligen noll, konstaterar han slutligen.

**2007-12-11**<sup>58</sup>: *Dagens Nyheter* lyfter i denna artikeln fram positiva konsekvenser för hälsan av datorspelande. Enligt en studie från Ungdomsstyrelsen dricker ungdomar mellan 16-25 år som spelar datorspel mindre alkohol än de som inte spelar. Dessutom upplever de också mindre stress än andra ungdomar. Fördomen om att datorspelaren är en tjock nörd som inte gör något annat än att spela om dagarna, förkastas. Artikeln lyfter fram att det snarare är tvärtom - datorspelande ungdomar idrottar lika mycket som icke-spelande ungdomar och att spelandet bidrar till både utveckling av mentala färdigheter och sociala kontakter. Eftersom detta inte är någon akademisk undersökning kan uppgifterna ifrågasättas, men det är relevant eftersom man väljer att lyfta fram positiva sidor med datorspelandet.

**2008-06-04**<sup>59</sup>: I denna artikel intervjuar *Dagens Nyheter* Emil Christensen, även känd som den förre detta professionella Counter-Strikespelaren "HeatoN".

"Det är en lång, vältränad världsmästare i Counter Strike som slår upp dörren till sin lilla etta på Sveavägen i Stockholm. Rak i ryggen med en jämn solbränna och alls ingen spinkig nörd med musarm.

---

<sup>57</sup> "Enkelt att jaga kontroversen", *Dagens Nyheter*, publicerad den 2006-11-23

<sup>58</sup> "Datorspelare dricker och stressar mindre", *Dagens Nyheter*, publicerad den 2007-12-11

<sup>59</sup> "Vinnarinstinkt har jag alltid haft", *Dagens Nyheter*, publicerad den 2008-06-04

Emil [Christensen]<sup>60</sup>, alias HeatoN, har precis flyttat hemifrån. I den prydliga ettan finns inte en dammtuss. I fönstren står välansade krukväxter. Den enda nördfaktor skulle i så fall vara att han installerat en jättelik hemmabio ena änden av rummet."

Det är tydligt att syftet med denna beskrivning är att motbevisa uppfattningen om att datorspelare är nördar med en ohälsosamlivsstil. Istället framställs han som ordningsam och vältränad. Vidare lyfter artikeln fram vilken kändisstatus "HeatoN" och många andra professionella spelare fick i bland annat Kina när hans lag "Ninjas in Pyjamas" (NiP) var som bäst och vann ett antal stora tävlingar. Läsarna får också en inblick i vad som krävs för att bli professionell spelare. Det krävs mycket träning och en vinnarinstinkt. Slutligen lyfts det fram att det finns vetenskapliga upptäckter om att datorspel kan utveckla hjärnan (även om det inte presenteras några källor i artikeln). "HeatoN" tror att man inte blir nervös lika lätt och att man lär sig att hantera stress mycket bättre med hjälp av datorspel.

**2009-03-12<sup>61</sup>:** I *Dagens Nyheter* publiceras två artiklar som handlar om en skolmassaker i Tyskland. En av förklaringarna till dådet är att gärningsmannen spelade mycket *Counter-Strike*. Samtidigt menar man att han också sköt sina grannar med luftpistol, tittade på grova våldsfilmerna och behandlades för depression. Gärningsmannen hade alltså troligen psykiska problem, men enligt artikelförfattarna är det relevant att han också var beroende av *Counter-Strike*.

**2012-07-16<sup>62</sup>:** Denna artikel uppmärksammar att *StarCraft* har börjat sändas på svenska sportbarer och betonar hur e-sporten sprider sig och blir alltmer accepterat. Man menar att detta tyder på att Sverige går mot samma utveckling som i Sydkorea, även om det bara är ett litet steg. *StarCraft* som åskådarsport framställs positivt i artikeln och det är tydligt att man riktar den till de som är obekanta med datorspel och e-sport. Texten betonar spänningen och tempot i matcherna, och beskriver det som "att spela schack och piano på samma gång". Det krävs såväl en strategisk som en snabb reaktionsförmåga för att kunna spela på professionell nivå.

"När proffsen spelar dansar fingrarna över tangentbordet snabbt som en konsertpianist. En spelares skicklighet kan delvis mätas i APM, actions per minute eller handlingar per minut. I de högre nivåerna är över 300 inte

---

<sup>60</sup> Emil Christensen blir felaktigt benämnd som Emil Christiansson.

<sup>61</sup> "Tyska medier söker förklaringar efter massmordet" och "Kretschmer hade fått behandling för depression", *Dagens Nyheter*, publicerad den 2009-03-12

<sup>62</sup> "Barcraft - Datorspel på krogen", *Dagens Nyheter*, publicerad den 2012-07-16



ovanligt. Alltså fem handlingar i sekunden. Varje knapptryckning kan innebära skillnaden mellan vinst och förlust."

Budskapet som förmedlas är att det spelarna måste utföra medan de spelar är väldigt svårt och imponerande, och därför är det värt att titta på.

Man lyfter också fram att professionella spelare behandlas som superstjärnor i Sydkorea och vilken prestige det innebär att besegra en sydkorean eftersom de just nu dominerar i *StarCraft*:

"Upphetsade rop börjar höras från borden när Nerchio tar hem en av delmatcherna. Som underdog är han perfekt. Han har tränat hårt och länge utan att nå den verkliga toppen. Men framför allt är han från Polen eller, som alla icke-koreaner kallas i "Starcraft"-sammanhang, utlänning. Att det är koreanerna som har rest till andra sidan jordklotet spelar ingen roll. I det här spelet är de alltid på hemmaplan."

"Sorlet i lokalen övergår till upphetsade rop och applåder när Nerchio tar ledningen. Bäst av fem gäller. Polacken fixar tajmningen perfekt och slår ut motståndaren, den favorit Tippade MC, med 3-1. Att en enda utlänning går till final är en skräll."

Åter igen är det tydligt att e-sporten framställs som något väldigt spännande och sevärt.

Det lyfts slutligen fram att man inte nödvändigtvis behöver spela datorspel aktivt för att titta på e-sport. Det jämförs med fotboll där man mycket väl kan titta på fotbolls-EM utan att själv ha utövat sporten, menar skribenten. Det budskap som förmedlas är att e-sporten är öppen för alla, både när det gäller tittandet och spelandet, även om man inte har avsikten att nå en professionell nivå. Detta visar på att Guttmans kriterium för *jämlikhet* eftersträvas i e-sporten. Även *rekord* kan urskiljas i artikeln då man hela tiden betonar tävlandet.

### **6.2.3. Sammanfattning av analys: Dagens Nyheter**

**2000-2006:** Redan tidigt under denna period uppmärksammas e-sportens framväxt, även om begreppet inte används i artiklarna. Samtidigt präglas debatten av att datorspel leder spelberoende och att det är ohälsosamt och skadligt för individen. Det lyfts också fram som något främmande och som överskrider gränsen mellan verklighet och fiktion. Datorspelet är ett problem för samhället, menar kritikerna. Man förmedlar negativa budskap med hjälp av skräckexempel om enskilda individer som tar spelandet bortom

dess egentliga syfte - nöjet. Under denna period lyfts det också fram att spel är för nöjets skull och att det bör ses som en lek snarare som något som inspirerar till våldsdåd. E-sporten uppmärksammas också som en ständigt växande ungdomskultur som samhällets makthavare bör ta hänsyn till. Det är dessutom en kulturyttring som förenar människor, speciellt ungdomar. Även om e-sporten har slagit igenom på många håll i Europa och resten av västvärlden krävs det insatser från samhället och dess makthavare för att främja utvecklingen av datorspelskulturen ytterligare.

Det kriteriet för tävlingssporter som kan urskiljas i artiklarna för denna period är *byråkratiseringen*, och den kan identifieras då det lyfts fram att politiken i Sydkorea och Kina styr e-sporten då det finns speciella departement för den. Även Dreamhack är ett tecken på att det finns föreningar som jobbar för att främja e-sportens framväxt.

**2007-2013:** Under denna tidsperiod kvarstår debatten om huruvida datorspel är bra eller dåligt för samhället och dess individer, men nu är framställningen övervägande positivt. De negativa budskap som framförs handlar om att spel som *Counter-Strike* orsakar våldsamt beteende bland unga män. Sammanhanget där detta lyfts fram är i en artikel som handlar om en skolmassaker i Tyskland. Den positiva delen av framställningen handlar om hur datorspelandet inte är så ohälsosamt som man länge har trott, och att det finns många fördelar med att ungdomar spelar. Dels försöker man slå hål på myten om att datorspelare är ohälsosamma nördar som inte kan kontrollera sitt spelberoende, och dels menar man att datorspelandet utvecklar mentala färdigheter och att det faktiskt är socialt att spela eftersom man oftast spelar online tillsammans med andra människor.

När det gäller framställning av e-sporten är det enbart positivt. Man betonar att det krävs mycket skicklighet och en vinnarmentalitet för att kunna bli en professionell spelare, vilket visar på att e-sporten är en seriös aktivitet samtidigt som det finns många spelare som enbart spelar för nöjets skull. Det lyfts också fram hur stort e-sporten har blivit de senaste åren och att det kommer att fortsätta växa. I artikeln om att *StarCraft* har börjats sändas i vissa sportbarer finns dessutom en tydlig tendens att försöka locka läsare som är obekanta med e-sporten då den framställs som något spännande och sevärt.

Guttmans kriterium för *jämlikhet* kan urskiljas för denna tidsperiod då det tydligt lyfts fram att e-sporten är till för alla. I beskrivningen av *StarCraft*-matcherna kan även

kriteriet *rekord* urskiljas eftersom det betonas att tävlandet och att besegra sina motståndare är det som premieras.

### 6.3. Analys av tidningsartiklar: Svenska Dagbladet

#### 6.3.1. Hur mycket fokus finns kring e-sport i Svenska Dagbladet?

Sökord	e-sport	StarCraft	DotA	Counter-Strike
<b>Tidsperiod</b>				
<b>2000-2006</b>	2	0	0	17
<b>2007-2012</b>	14	16	1	16
<b>Totalt</b>	16	16	1	33

Tabell 1.4 Antalet artiklar i Svenska Dagbladet under tidsperioderna 2000-2006 och 2007-2012.

E-sport uppmärksammas i ett fåtal artiklar, medan spelet *Counter-Strike* nämns relativt ofta. I majoriteten av dessa artiklar tas datorspel inte upp i tävlingssammanhang, utan snarare i olika debatter. E-sport och de valda speltitlarna för studien nämns i mycket större utsträckning under 2007-2012, men också här lyfts de fram i debattsammanhang, även om diskussionen nu inte längre bara handlar om hur datorspel påverkar människors beteende.

#### 6.3.2. Hur framställs datorspel och e-sport i Svenska Dagbladet?

**2003-03-30<sup>63</sup>**: Denna artikel lyfter fram att det inte är våldet, utan snarare att det är idén om att lyckas överlista sina motståndare och känslan av att vinna som lockar ungdomar till spel som *Counter-Strike*. Docenten Jonas Linderöth som intervjuas i artikeln menar att utövaren måste tänka på aktiviteten är ett spel och ingenting annat för att kunna finna nöje i det. När ungdomar spelar *Counter-Strike* sitter de inte och tänker att de ska skjuta ner andra människor och det är inte heller våldet som är intressant. Precis som med fotboll eller vilken annan aktivitet som helst måste datorspel ses som en aktivitet där utövarna motiveras av tävlandet och ovissheten av resultatet, menar Linderöth. Slutligen lyfter artikeln fram att detta också kan vara en förklaring till varför många ungdomar tycker det är så roligt med datorspel.

**2005-05-16<sup>64</sup>**: Stämningläget när det gäller datorspelande framställs som mörk, isolerat från omvärlden och som dessutom är präglad av en ohälsosam livsstil. Det betonas också

<sup>63</sup> "Spelare lockas av ovissheten", Svenska Dagbladet, publicerad den 2003-03-30

<sup>64</sup> "Bland pälsprydda datorer på spelmässa i Göteborg", Svenska Dagbladet, publicerad den 2005-05-16

att datorspelet är något som bara ungdomar håller på med. Samtidigt lyfts det fram att allt fler ungdomar spelar datorspel. Kim Born som blir intervjuad i artikeln menar att det bara är en tidsfråga innan e-sporten blir accepterad även i Sverige eftersom datorspel är de nya generationernas stora intresse och att spelindustrin är framtidens industri. Slutligen lyfts det fram att datorspelet är väldigt stort i Japan<sup>65</sup> och att det råder en annan syn på kulturen där. Artikeln beskriver datorspelskulturen som något främmande, men samtidigt att den ständigt växer och blir en del av ungdomars liv.

**2005-11-01<sup>66</sup>:** Debattartikeln handlar om hur datorspel kan påverka människor och den moralpanik som råder bland den äldre generationen angående detta. Man hänvisar till en studie som visar att den största delen av datorspelskritikerna är över 40 år medan 76 procent av de som spelar är under 40. Med andra ord består de största datorspelskritikerna av människor som inte har någon eller väldigt lite erfarenhet av datorspel. Vidare menar artikelförfattaren att spel stärker vår spatiala förmåga och även förmågan att känna igen och manipulera mönster, vilket är centrala för all tankeverksamhet. "Att spela ett spel är att lära sig dess underliggande mönster för att förstå vad som krävs för att avancera", skriver artikelförfattaren. Slutligen menar han att datorspel är ett utmärkt verktyg för att lära sig problemlösning och att detta kan användas med stor framgång i exempelvis skolundervisningen. E-sporten kan kontextualiseras i detta perspektiv eftersom spelen är konfliktbaserade och mer eller mindre strategiskt präglade.

**2008-11-17<sup>67</sup>:** Spelberoendet lyfts åter igen fram som datorspelets negativa sida. Det handlar om en 15-årig pojke som spelade *World of Warcraft* 24 timmar i sträck utan sömn och till slut kollapsade i ett epileptiskt anfall. Enligt denna artikel befinner sig 30 000-40 000 ungdomar i riskzonen för att utveckla ett spelberoende. Det presenteras dock inga källor på vad denna riskzon innebär. Man konstaterar slutligen att eftersom många datorspel är uppbyggda på belöningsystem, finns det en stor risk att ungdomar hamnar i ett beroende.

**2009-06-13<sup>68</sup>:** I denna artikel uppmärksammas en professionell spelare som får månadslön för att spela *Counter-Strike*, eller att "leka" som det beskrivs. Läsarna får en

---

<sup>65</sup> Det är snarare främst Sydkorea och i andra hand Kina som dominerar e-sporten, både vid 2005 och idag. Men detta har ingen betydelse i sammanhanget då det handlar om att artikeln försöker förmedla att synen på datorspelet är annorlunda i andra delar av världen.

<sup>66</sup> "Spel påverkar vårt sätt att vara i världen", *Svenska Dagbladet*, publicerad den 2005-11-01

<sup>67</sup> "Populärt datorspel oroar föräldrar", *Svenska Dagbladet*, publicerad den 2008-11-17

<sup>68</sup> "Han får månadslön - för att spela datorspel", *Svenska Dagbladet*, publicerad den 2009-06-13

inblick i hur det professionella livet ser ut för Jimmy "allen" Allén. Han är anställd av proffsklubben SK Gaming och blir betald för att spela fem timmar om dagen med sitt lag hemifrån. De enda gångerna laget träffas fysiskt är när det är träning inför tävlingar, och då har de även en coach som är förbereder laget. De är väldigt sammansvetsade, enligt "allen" och tränar hårt för att kunna slå konkurrenterna som består av topplag från hela världen. Detta ger ett intryck av att e-sporten är en seriös aktivitet som tas på fullt allvar av alla som är involverade.

Vidare betonar man att e-sporten är som störst i Sydkorea där den sponsras av myndigheter och stora företag. Detta visar på att en *byråkratisering* av e-sporten finns. Det lyfts slutligen fram att e-sporten har goda förutsättningar att utvecklas i Sverige, mycket på grund av att det redan finns många svenskar som spelar professionellt.

**2010-07-13<sup>69</sup>**: Debattartikeln är kritisk mot att datorspelskulturen inte ses som kultur hos den äldre generationen och politiker. Hanif Bali, som är artikelns skribent, menar "att inte se datorspelade som en kulturform är att vara blind för framtiden". Datorspelskulturen och e-sporten måste behandlas på samma villkor som andra kulturer och få möjligheten att kunna utvecklas. Vidare menar Bali att Riksidrottsförbundet inte ser e-sport som en sport trots att Sverige har flera professionella världsspelare och att det inte ses som en kulturform trots Dreamhacks succé sedan 2001. Enligt Bali omsätter spelindustrin mer än både film- och bokindustrin. Han menar också att datorspelandet inte ses som en folkrörelse trots att en majoritet av det svenska folket spelar. Slutligen konstaterar Bali att datorspel och e-sport måste accepteras för Sverige ska kunna konkurrera med andra länder på världsmarknaden i framtiden och ett modernt Sverige kräver ett modernt kulturliv.

**2012-09-16<sup>70</sup>**: *Svenska Dagbladet* publicerar en artikel som handlar om svensken Johan "NaNiwa" Lucchesi, som spelar *StarCraft* professionellt i Sydkorea. Han tar sitt jobb väldigt seriöst. När reportern frågar "NaNiwa" om vad han har gjort under dagen svarade han:

"Vad jag har gjort? Jag vaknade och frågade mig: "Varför lever jag?". Så här känns det varje gång jag förlorar."

---

<sup>69</sup> "Dataspelskultur är också kultur", *Svenska Dagbladet*, publicerad den 2010-07-13

<sup>70</sup> "Johan är professionell dataspelare", *Svenska Dagbladet*, publicerades 2012-09-16

Detta ger intrycket av att det professionella datorspelandet tas på stort allvar. "NaNiwa" berättar vidare om hur stort e-sporten är i Sydkorea jämfört med i Sverige:

"Det existerar inte i jämförelse. Här vet varenda person vad det är, och att vara Starcraft-proffs ses som ett normalt jobb. I Sverige är det mer förknippat med att vara 14 år och åka till Dreamhack i Jönköping."

E-sporten är alltså inte bara mer utbredd i Sydkorea, utan där råder också en helt annan syn på datorspel, enligt "NaNiwa". Vidare lyfts det fram att den svenska e-sporten ändå har kommit en lång väg i utvecklingen. När tävlingar i *StarCraft* ska hållas i Globen blir biljetterna slutsålda. "Det är vad Lady Gaga mäktar med", skriver författaren. Dreamhack har gjort mycket för att få folk att börja följa e-sporten, konstaterar "NaNiwa" avslutningsvis.

### **6.3.3. Sammanfattning av analys: Svenska Dagbladet**

**2000-2006:** Datorspelandet lyfts fram som en aktivitet vars syfte är för nöjets skull där våldet egentligen är ointressant för spelaren. Man motiveras snarare av idén om att vinna över sina motståndare och av resultatets ovisshet, precis som i många andra sporter. Datorspelskulturen förknippas dessutom ofta med ungdomar som är tillbakadragna och lever ohälsosamt. Den framställs som något främmande men samtidigt betonar man att kulturen ständigt växer, då alltfler ungdomar spelar datorspel dels på grund av att de växer upp i ett digitalt samhälle, och dels på grund av att dagens spel innehåller många element som lockar unga.

När det gäller debatten som uppmärksammas handlar det om att datorspelandet hjälper utvecklingen av olika mentala färdigheter som exempelvis den spatiala förmåga och problemlösning. Här kan e-sporten kontextualiseras eftersom de flesta etablerade e-sportspelen går ut på att kunna tänka strategiskt och överlista sina motståndare.

**2007-2013:** Tendensen att framställa datorspel negativt kvarstår då man åter igen uppmärksammar det extrema spelberoendet som det kan medföra. E-sporten beskrivs dock i ett positivare tonläge, och det finns en märkbar benägenhet av att introducera läsare som är obekanta med fenomenet. E-sporten lyfts också ofta fram som en seriös aktivitet på professionell nivå som kräver mycket tid om man vill lyckas i stora tävlingar.

Debatten för denna tidsperiod handlar om att se e-sporten som framtidens kultur. Det finns mycket som tyder på att kulturen är så pass stor att den förtjänar att behandlas som vilken annan sport som helst. Trots att alla svenska professionella spelare som tävlar internationellt, Dreamhacks årliga succé och spelindustrin har växt sig större än både film- och bokindustrin (enligt Hanif Bali) erkänner inte Riksidrottsförbundet e-sport som en riktig tävlingssport. Budskapet som förmedlas är att samhället och dess maktavare måste arbeta för att främja datorspelskulturen, eftersom det handlar om att Sverige ska kunna konkurrera med andra länder på arbetsmarknaden och att e-sporten är vad som definierar ett modernt kulturliv som Sverige måste anamma.

Gällande Guttmans kriterier för tävlingsporter kan *byråkratisering* urskiljas i en artikel där det nämns att e-sporten i Sydkorea sponsras av myndigheter och stora företag.

## 7. Sammanfattande analys och diskussion

### 7.1. E-sport i fokus

De kvantitativa resultaten visar på en märkbar ökning av antalet artiklar som handlar om e-sport och de datorspel som anses vara etablerade e-sporter för samtliga tidningar, speciellt *Aftonbladet*. Det som är värt att notera är att begreppet "e-sport" väldigt sällan används före 2007 i de studerade tidningarna, om något alls. För *Aftonbladet* var ökningen mest anmärkningsvärd där antalet artiklar som handlade om e-sport ökade från 0 till 93 för perioderna 2000-2006 till 2007-2012.<sup>71</sup>

*Aftonbladet*, *Dagens Nyheter* och *Svenska Dagbladet* lyfter fram *Counter-Strike* i relativt stor utsträckning redan under perioden 2000-2006<sup>72</sup>, men det ska beaktas att många av dessa artiklar lyfter fram spelet i debattsammanhang. I vissa fall lyfts tävlandet i datorspel fram i samband med *Counter-Strike* redan i början av 00-talet, även om begreppet "e-sport" inte ännu används.

För *StarCraft* har antalet artiklar också ökat märkbart, speciellt för *Aftonbladet* där siffran har ökat från 11 till 208 för de studerade tidsperioderna.<sup>73</sup> Ökningen kan anses

---

<sup>71</sup> (tabell 1.1)

<sup>72</sup> (tabeller 1.1, 1.2 och 1.3)

<sup>73</sup> (tabell 1.1)

vara logisk, eftersom *StarCraft* är bland de mest populära etablerade e-sporterna.<sup>74</sup> Att siffran ökar i så hög grad jämfört med de andra undersökta tidningarna kan bero på att *Aftonbladet* under slutet av 00-talet medvetet har valt att fokusera mer på e-sport på grund av dess framväxt. Detta visar att det finns aktörer som satsar på e-sporten i Sverige och att det eventuellt kan bidra till framväxten av den. Detta resonemang styrks av Dal-Jong Jins forskning som visar på hur e-sporten kunde växa fram i Sydkorea delvis på grund av att det fanns ett intresse hos stora aktörer att vilja satsa på den.

Det låga antalet artiklar som lyfter fram *DotA* kan bland annat förklaras med att spelet skapades 2005, men siffrorna visar ändå att spelet och dess uppföljare, *DotA 2*, som numera är en av de större etablerade e-sporterna, inte har nått svensk media i lika stor utsträckning som *Counter-Strike* och *StarCraft* ännu. Detta kan bero på att de flesta professionella spelare från Sverige är inriktade på antingen *Counter-Strike* eller *StarCraft*, trots att ett av världens mest framgångsrika lag i *DotA 2* faktiskt består av ett helsvenskt lag.<sup>75</sup>

## 7.2. Framställningen av datorspel och e-sporten

När det gäller frågan om hur framställningen av e-sport och datorspel har förändrats för tidsperioden 2000-2006 visar resultaten på att det finns en tendens till att datorspel ofta framställs negativt, medan tävlandet i datorspel framställs relativt positivt i vissa fall eller åtminstone i en ton som försöker förklara och introducera datorspelskulturen för obekanta läsare. En märkbar tendens är att den ofta framstår som något främmande, och i ett fall till och med som ett problem för samhället. Denna period präglas också av en debatt som ofta framställer datorspel som något som är en fara för samhället. Negativa attribut som ohälsa, asocialt beteende och spelberoende associeras med datorspel.

För perioden 2007-2013 skiftar tendensen mot en mer positiv framställning för datorspel, även om det i vissa fall fortfarande framställs negativt. Nu börjar man betona att datorspelandet utvecklar individen förmågor, och att datorspelandet inte är så ohälsosamt som man en gång trodde. På grund av enskilda våldsdåd som inträffar under denna period återupplivas dock debatten om att datorspel gör människor våldsamma och

---

<sup>74</sup> <http://www.esportearnings.com/games>

<sup>75</sup> Laget heter "Alliance" (tidigare No Tidehunter) och har under 2013 vunnit flera stora internationella turneringar i *DotA 2*. Mer detaljerad information finns på [http://www.dota2wiki.com/wiki/The Alliance](http://www.dota2wiki.com/wiki/The_Alliance) - Hämtat den 2013-06-19.



under en period är det åter igen en negativ jargong som präglar framställning av datorspel. E-sporten framställs däremot numera som en växande kultur som är gynnsam för ungdomar. Syftet med ett flertal artiklar är att uppmärksamma e-sporten som fenomen och kultur, samt att uppmuntra samhällets makthavare och andra organisationer och företag till att satsa på e-sporten då det anses vara "framtidens kultur".

För att svara på frågan om hur e-sport och datorspel framställs i svenska dagstidningar kan resultaten för den kvalitativa analysen sammanställas och diskuteras utifrån olika teman om vad som framställs och vilka budskap som förmedlas. Slutligen kommer diskussionen även att kopplas till studiens teoretiska utgångspunkter.

### **7.2.1. Debatten - är datorspel bra eller dåligt?**

När datorspelandet framställs negativt handlar det om hur det påverkar ungdomar till att bli aggressiva och avtrubbade inför våld. Krigsspel som *Counter-Strike* påstås ofta leda till våldsamt beteende och i två artiklar som analyseras i denna studie lyfts det fram att just *Counter-Strike* kan vara en av orsakerna till skolmassakern som ägde rum i Tyskland. Även så sent som under sommaren 2011, när tragedin på Utøya inträffade, var media snabba med att uppmärksamma att Anders Behring Breivik spelade datorspel som *Call of Duty: Modern Warfare 2* och *World of Warcraft* på fritiden, och att detta kan ha inspirerat honom till massmordet. Snart därefter bestämde en del norska butiker sig för att bojkotta datorspel som hade inslag av våld och därmed kunde förknippas med Breivik.<sup>76</sup>

Dödsskjutningar, massmord och andra typer av den sortens våldsdåd har givit nytt liv till debatten om hur datorspel påverkar samhället negativt, och åter igen verkar den inte komma fram till någon slutsats. I en artikel som publiceras i *Dagens Nyheter* lyfter man fram att tidigare forskning om datorspel och våld har haft grova metodologiska brister, och att det inte finns något som pekar på att spel skulle leda till ökat våld i samhället. Det har dessutom publicerats rapporter från bland annat Statens medieråd som visar på att det inte finns någon koppling mellan datorspel och ökat våld i samhället, samtidigt som det finns forskning som visar på att dessa samband faktiskt finns. Akademiker är alltså oense om huruvida datorspel gör människor våldsamma eller om det bara är en

---

<sup>76</sup> <http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article13401469.ab> - hämtat den 2013-05-25

myt. Slutligen menar Jonas Linderoth att denna pseudodebatt fortfarande lever för att det handlar om "sensationsjournalistik, mediasugna forskare och aktörer med politiska agendor".<sup>77</sup>

Debatten som finns angående datorspel kan jämföras med den som enligt Dal-Jong Jin fanns i Sydkorea då datorspelandet började bli alltmer populärt bland ungdomar. Även där handlade det om att individer kunde drabbas av ohälsa, spelberoende och ett asocialt beteende som ibland till och med kan vara farligt. Vidare visar hans forskning som presenteras i kapitel 4.1.1 på e-sportens snabba utveckling och hur den har integrerats i samhälls- och kulturlivet i Sydkorea. Detta har sannolikt lett till att debatten om huruvida datorspel påverkar dess utövare negativt har blivit mindre aktuell i landet. Studiens resultat visar på att datorspel framställs negativt i mycket mindre utsträckning när e-sporten har börjat uppmärksammas i tidningarna. Detta antyder alltså på att e-sporten i Sverige genomgår en liknande utveckling som i Sydkorea. När den negativa framställningen av datorspel och e-sport minskar, kan även den allmänna acceptansen för kulturen öka, vilket främjar dess framväxt.

En annan negativ, men något mindre kontroversiell framställning av datorspel är den som lyfter fram hur människors hälsa påverkas av spelandet. Flera artiklar i studien betonar hur spelberoendet kan ta över och bli ett problem för individens hälsa och sociala liv. Samtidigt lyfter en del artiklar fram att datorspel utvecklar mentala färdigheter som exempelvis strategiskt tänkande och förmåga att lösa problem samt att man faktiskt kan skapa sociala kontakter genom spela online. Min slutsats är att detta är två sidor av datorspelandet - det enda utesluter inte det andra. Spelberoendet bör beaktas som ett verkligt problem, även om det inte är så utspritt som media ofta framställer det. Syftet med media är ju trots allt att locka läsare. Att datorspel skulle kunna utveckla mentala förmågor är inte orimligt eftersom många av de mest populära spel, och framför allt e-sportspel, kräver en viss förmåga att kunna tänka strategiskt och att kunna lösa olika problem. Detta kan ställas i relation med Jonas Linderoths resonemang om hur datorspel även kan fungera som pedagogiska medel, interaktiva verktyg för exempelvis rollspel och som berättande redskap. Det handlar om att studera datorspelandets mening, dynamik och positiva aspekter istället för att bara lyfta fram de negativa konsekvenserna.

---

<sup>77</sup> [http://www.svd.se/kultur/debatten-vagnar-do\\_6765593.svd](http://www.svd.se/kultur/debatten-vagnar-do_6765593.svd) - Hämtat den 2013-05-26

### 7.2.2 E-sport - en ny era

I artiklarna framställs e-sporten oftast positivt, och det framgår tydligt att det är en kultur som förknippas med den unga generationen. De argument som tidningsartiklarna använder sig av handlar bland annat om att e-sporten och dess kulturyttringar i form av till exempel Dreamhack är något som förenar ungdomar och det lyfts ofta fram att e-sporten är "framtidens kultur". Allt fler ungdomar väljer att spela datorspel och blir således en del av denna datorspelskultur. Detta har spelindustrin mycket att tacka framväxten av e-sporten för, menar man. Av denna anledning är det viktigt att samhällets makthavare satsar på e-sporten för att främja dess utveckling. Det handlar också om att anpassa sig till en värld som är i förändring. Med tanke på hur stort e-sporten har blivit i Sydkorea och Kina kommer resten av världen så småningom att uppleva en liknande utveckling, på grund av den omfattande ekonomin som omsätts. Redan idag görs det stora satsningar på e-sporten av stora spelföretag som Blizzard och Valve, som bland annat ligger bakom utvecklingen av *StarCraft* respektive *Counter-Strike*. De budskap som ofta framförs i tidningsartiklarna är att politiker i Sverige bör ta e-sporten på allvar och att de ska arbeta för att främja denna kultur, inte minst för ungdomars skull.

Det som också kan urskiljas här är att det finns aktörer som arbetar för att e-sporten ska bli större, vilket är viktigt för dess framväxt enligt Dal-Jong Jins forskning. Vidare är det viktigt att skilja på olika aktörer som exempelvis sponsorer, organisationer och spelföretag. Dessa aktörer är kommersiella, även om det möjligtvis finns en del mindre ideella organisationer. Sponsorernas roll är naturligtvis att bidra med pengar för att främja e-sportens ekonomiska kraft och för att själva tjäna pengar. Organisationernas roll kan se olika ut beroende på vad är för typ av organisation men oftast arbetar de för att utveckla det strukturella kring e-sporten. Det kan exempelvis handla om att påverka politiken, anordna turneringar eller att skapa regelverk. Spelföretagens roll är också viktig eftersom det är de som skapar spelen som eventuellt blir e-sporter, om har rätt kvalitet och design. De fungerar även som en slags organisation eftersom de också kan sponsra olika tävlingar eller till och med anordna egna. Exempel på detta är spelföretagen Blizzard och Valve som vill ha kontroll över sina egna produkter och som försöker styra ekonomin till deras fördel när det gäller *StarCraft 2* respektive *DotA 2*

genom att anordna egna turneringar eller att vara med att sponsra stora tävlingar och evenemang som anordnas av andra organisationer.

Denna kultur kan tyckas vara främmande bland den äldre generationen, och trots att fenomen som exempelvis BarCraft har lockat en bredare publik till e-sporten kan det ändå konstateras att den är till för den unga generationen. Det är möjligt att IT-revolutionen kan vara en orsak till att den äldre generationen exkluderas eller helt enkelt inte är intresserade av den digitala kulturen. Dagens snabba internetuppkopplingar och kommunikationsteknik har inte funnits i mer än drygt 15 år, och det är inga konstigheter att det är ungdomar i första hand som anammar den digitala kulturen eftersom de växer upp i den och därmed har lättare att anpassa sig till tekniken och kulturen.

Det som betonas för att framställa e-sporten som något positivt är bland annat professionalismen. Den beskrivs som en seriös aktivitet som kräver engagemang, skicklighet och en stark vinnarmentalitet, precis som i vanliga sporter. I e-sportsammanhang beskrivs datorspelaren inte som en "nörd", till skillnad från i många artiklar som handlar om datorspel. Den professionella spelaren beskrivs snarare som målmedveten, flitig och som är väldigt duktig på det han gör. Vidare jämförs e-sporten i Sverige väldigt ofta med hur den är i Sydkorea och Kina, där den är som störst. Syftet är att visa hur det ser ut när e-sporten verkligen är etablerad i det kulturella livet. I artiklarna glorifieras det professionella livet genom att beskriva hur många svenska spelare blir behandlade som kändisar och hur annorlunda man ser på datorspel och e-sport i Östasien. Resultatmässigt framställs Sverige med andra ord som framgångsrika (och är det i realiteten också) inom e-sport, även om den inte är accepterad av alla och erkänd som riktig sport ännu. Är det bara en tidsfråga innan e-sporten slår igenom, som många inom e-sportorganisationer påstår, eller finns det något som hindrar den från att bli riktigt stor i Sverige? Detta kan diskuteras i relation med Dal-Jong Jins forskning om hur e-sportens framväxt var möjlig i Sydkorea. För det första handlar det om tillgängligheten. I Sverige har majoriteten av ungdomar tillgång till dator, och i större tätorter finns det även tillgång till internetcaféer. Naturligtvis är e-sporten inte tillgänglig för alla, men det är en diskussion som lämnas utanför denna studie då det framför allt är en klassfråga. För det andra krävs det att e-sporten blir uppmärksammas av staten, myndigheter, media och olika typer av organisationer, vilket studiens resultat tydligt visar åtminstone när det gäller media och organisationer. Slutligen krävs det

också en allmän acceptans för datorspel och e-sport i samhället för att den ska kunna utvecklas. Visserligen finns det i Sverige fortfarande en debatt om huruvida datorspel påverkar individen negativt, men den har svalnat i och med e-sportens framväxt. Kanske är det en kulturkrock mellan generationer det handlar om? I en av de analyserade artiklarna lyftes det nämligen fram att den största delen av datorspelskritikerna är över 40 år medan 76 procent av de som spelar är under 40 år. Även om dessa uppgifter bör ifrågasättas då tidningsartikeln inte presenterar någon källa, kan frågan ställas om vilka det är som kritiserar datorspel och om den kritiken är befogad.

### 7.3. Datorspel som tävlingssport

Guttmans kriterium för *jämlikhet* kan identifieras då ett flertal artiklar lyfter fram att man anordnar tävlingar som alla ska kunna delta i. Det finns även artiklar som betonar att vem som helst ska kunna både spela och titta på spel som *StarCraft*. Strävan efter *jämlikhet* finns alltså, men i verkligheten har inte alla tillgång till en dator, och därmed kan inte alla vara en del av e-sporten. För att jämföra *jämlikheten* i e-sport med exempelvis fotboll när det gäller deltagande behöver man inget annat än en boll, någon slags plan att spela på, och några likasinnade att spela med för att kunna spela fotboll. Även i de mest fattiga områdena i världen kan barn och ungdomar utöva världens populäraste sport. För att spela datorspel behövs det en dator, och oftast med tillbehör. Detta är långt ifrån en självklarhet i många delar av världen. Kanske skulle detta kunna göras till en klassfråga i vidare forskning?

*Byråkratiseringen* kan urskiljas i de studerade artiklarna eftersom det ofta framgår att det finns organisationer och föreningar som arbetar för att främja utvecklingen av e-sporten. Det finns exempelvis organisationer som kombinerar erfarenheter från traditionell sport, föreningsliv, företagande och politik för att ta e-sporten till en ny nivå. Att det framgår att professionella lag har coacher visar också att kriteriet uppfylls. Ännu tydligare kan *byråkratiseringen* urskiljas är det när vissa artiklar betonar hur politiken styr e-sporten i Sydkorea och Kina och att även myndigheter och stora företag sponsrar e-sporten. Kriteriet för *rekord* uppfylls då de flesta artiklarna betonar tävlandet i datorspelandet, speciellt de som handlar om e-sport.

De enda kriterierna som kan urskiljas i de svenska dagstidningarna är alltså *jämlikhet*, *byråkratisering* och *rekord*. Med andra ord framställer inte svenska dagstidningar e-

sporten som en riktig tävlingssport utifrån Allen Guttmans kriterier. Det kan dock påstås att dagstidningarna ändå framställer e-sport som en tävlingssport med hjälp av andra argument. Vidare är det värt att diskutera hur de resterande kriterierna kan identifieras i e-sporten, men som inte går att hitta genom att analysera artiklarna. Det går att konstatera att *sekulariseringen* uppfylls av e-sporten då grundandet och framväxten inte har någon religiös bakgrund. Det är inte heller känt att några turneringen som anordnas har någon slags religiös förankring.

*Specialiseringen* kan identifieras i e-sporten på grund av att det finns ett stort antal datorspel som är etablerade e-sporter. Att välja en speciell "gren" inom sporten är helt enkelt att välja vilket spel man fokuserar på. Professionella spelare i exempelvis *StarCraft* tävlar sällan samtidigt på samma nivå som i *Counter-Strike*.

*Rationaliseringen* uppfylls av e-sporten eftersom alla datorspel är designade på ett visst sätt av dess utvecklare, och detta fungerar som ett regelverk för hur spelet ska spelas. Etablerade spel inom e-sporten följer alltid de senaste uppdaterade versionerna<sup>78</sup>, och med hjälp av dagens snabba internetuppkoppling kan spelen uppdateras samtidigt och därmed följa samma regler överallt i världen.

Slutligen kan även *kvantifieringen* identifieras eftersom de flesta spel har funktioner där man kan spara sina resultat, eller reprisar av matcher i *StarCraft*. Dessutom krävs det att resultat dokumenteras i tävlingar.

#### **7.4. Slutsatser och avslutande sammanfattning**

Avslutningsvis vill jag kortfattat tydliggöra huruvida studiens frågeställningar besvarades.

- Hur mycket fokus fanns det kring e-sport i Aftonbladet, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet 2000 jämfört med 2012?<sup>79</sup>

Fokuset på e-sport och de spel som är etablerade e-sporter ökade märkbart mellan 2000-2012, och ungefär vid 2006-2007 skedde den största ökningen. Då började även begreppet "e-sport" användas i artiklarna. De kvantitativa resultaten ger alltså en klar

---

<sup>78</sup> Även kallat "patcher".

<sup>79</sup> Tidsavgränsningen är 2000-2012 här eftersom hela år 2013 inte har passerat vid den tid då denna studie gjordes. Se kapitel 5.2.1. Operationalisering för vidare utveckling.

översiktsbild av hur e-sporten har fångat de svenska dagstidningarnas uppmärksamhet sedan millenniumskiftet och hur denna fokus har ökat.

- Hur framställs datorspel och e-sport i Aftonbladet, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet?
- Hur har framställningen av datorspel och e-sport i Aftonbladet, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet förändrats från 2000 till 2013?

Det kan konstateras att det under hela undersökningsperioden finns en negativ inställning gentemot datorspel, även om ett fåtal artiklar försöker lyfta fram spelandets positiva sidor. Under 2000-2006 finns det inte mycket fokus på e-sport, men i de få artiklar där den lyfts fram, görs det i en försiktig ton. Det handlar mer om att förklara och introducera läsarna till datorspelskulturen. I övrigt framställs datorspel som något främmande och farligt för samhället och det är tydligt att det inte finns mycket kunskap om datorspel bland tidningsskribenterna.

Under 2007-2013 är framställningen om e-sporter mer vågad och positiv. Resultaten visar på att det än idag råder en skeptisk inställning gentemot datorspel, men att framställningen av e-sporten har ett helt annat tonläge. Detta kan bero på att de som skriver artiklarna om e-sporten själva är intresserade, och därför präglas framställningen av ett positivt tonläge. De senaste fem åren finns alltså en tydlig vilja att främja e-sportens framväxt och att introducera människor till datorspelskulturen i de svenska dagstidningarna genom att sprida kunskap om spelet och att skildra den professionella sidan av e-sporten. Gällande den fortsatta negativa attityden gentemot datorspel är den inte lika fördömande som under början av 00-talet, men på grund av enskilda våldsdåd, återupplivades debatten om huruvida datorspel leder till våldsamt beteende eller inte.

- Framställer Aftonbladet, Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet e-sport som en riktig tävlingsport?

Utifrån Guttmans teori framställer de svenska dagstidningarna inte e-sporten som en riktig tävlingsport. Dock finns det annat som pekar på att kriterierna faktiskt uppfylls av e-sporten.

Slutligen kan det konstateras att slutsatserna tillfredsställer studiens syfte och frågeställningar om hur mycket fokus kring e-sport och datorspel det har varit mellan 2000-2012 och hur framställningen av dessa har sett ut. Det är också tydligt att det har skett en förändring i rapporteringen av e-sport och datorspel. Dock framställs inte e-sport som en riktig tävlingsport utifrån Guttmans kriterier för tävlingsporter, även om den på andra sätt framställs som sådan.

## **7.5. Vidare forskning**

Utifrån studiens diskussion, resultat och mina egna tankar vill jag avsluta med att ge några förslag på vidare forskning.

### **E-sport/datorspelande och genus**

Att datorspelandet idag är mansdominerat lyftes fram i några av artiklarna som analyserades i studien, men lämnades utanför diskussionen. Även e-sporten domineras av män trots att turneringarna som anordnas inte delas upp mellan könen. De flesta professionella spelare är män och likaså majoriteten av åskådarna. Inom detta område finns således många frågor man skulle forska kring. Några förslag:

- Hur kvinnliga professionella spelare framställs i media
- Varför e-sporten lockar män mer än kvinnor
- Datorspel och manlighet
- Hur kvinnor själva upplever att spela i en mansdominerad miljö
- Synen på kvinnliga spelare

Den sistnämnda punkten kan både handla om hur män ser på kvinnor och hur kvinnor ser sig själva och skapar sig någon slags identitet. Datorspelandet är så mansdominerat, att uttrycket "gamer girl" används för att benämna en kvinna som råkar ha datorspel som hobby. Enligt mina egna erfarenheter förknippas detta uttryck ofta med lättklädda kvinnor som objektifieras och dessutom särbehandlas många kvinnor i spel just för att de är kvinnor. För att e-sporten verkligen ska vara till för alla måste denna typ av könsdiskriminering arbetas bort. Utifrån dessa erfarenheter och en vetenskaplig förankring hade det därför varit intressant att forska om e-sport och datorspel ur ett genusperspektiv.

Andra förslag på vidare forskning skulle kunna vara:



- Vad som krävs för att ett datorspel ska kunna bli en e-sport. Det blir alltså någon slags historisk studie om datorspelsproduktion.
- Hur datorspel kan användas i pedagogiskt syfte
- En jämförelse mellan sportifieringen av datorspel och traditionella sporter som fotboll eller ishockey. Här kan även Guttmans kriterier lyftas in. Till exempel *jämlikhet* som skulle kunna göras till en klassfråga om man jämför e-sport med exempelvis fotboll
- E-sportens kommersialisering och dess betydelse för utvecklingen.

## Referenser

### **Elektroniska källor:**

Aftonbladet: <http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article13401469.ab> - Hämtat den 2013-05-25

Dagens Nyheter: [http://www.svd.se/kultur/debatten-vagrar-do\\_6765593.svd](http://www.svd.se/kultur/debatten-vagrar-do_6765593.svd) - Hämtat den 2013-05-26

Digitala Vetenskapliga Arkivet (DiVA): <http://www.diva-portal.org> - hämtat den 2013-05-25

Dreamhack: <http://www.dreamhack.se/dhs13/> - Hämtat den 2013-05-26

E-sports Earnings: <http://www.esportsearnings.com/games> - Hämtat den 2013-05-02

Kia-index: <http://www.kiaindex.net/> - Hämtat den 2013-06-19

TeamLiquid.net: [http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic\\_id=410214](http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=410214) - Hämtat den 2013-05-27

Youtube - Dreamhack Open 2013 Grand Finals:

<http://www.youtube.com/watch?v=0ZI8E2FXrRE> - hämtat den 2013-05-28

### **Källmaterial (tidningsartiklar):**

#### **Aftonbladet:**

<http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/recensioner/article10307462.ab> - 2002-09-19

<http://www.aftonbladet.se/debatt/article10313522.ab> - 2002-10-16

<http://www.aftonbladet.se/debatt/article10327934.ab> - 2002-12-13

<http://www.aftonbladet.se/nyheter/article288759.ab> - 2005-05-25

<http://www.aftonbladet.se/nyheter/article305873.ab> - 2005-08-10

<http://www.aftonbladet.se/debatt/article11297100.ab> -2007-11-22

[http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/arti\\_cle12860418.ab](http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/arti_cle12860418.ab) - 2011-04-10

<http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article13561303.ab> - 2011-09-01

<http://www.aftonbladet.se/debatt/debattamnen/sport/article14020324.ab> - 2011-12-02

<http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article15091737.ab> - 2012-07-10

<http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article15446926.ab> - 2012-09-15

### **Dagens Nyheter:**

<http://www.dn.se/nyheter/sverige/digitala-lagspel-fangslar-miljoner> - 2002-05-11

<http://www.dn.se/nyheter/sverige/spelandet-gick-fore-allt-annat> -2004-12-06

<http://www.dn.se/kultur-noje/digitala-drommar> - 2005-06-19

<http://www.dn.se/kultur-noje/film-tv/ett-andra-liv-pa-natet> - 2006-01-10

<http://www.dn.se/spel/spel-hem/enkelt-att-jaga-kontroversen> - 2006-11-23

<http://www.dn.se/kultur-noje/datorspelare-dricker-och-stressar-mindre> -2007-12-11

<http://www.dn.se/nyheter/sverige/vinnarinstinkt-har-jag-alltid-haft> - 2008-06-04

<http://www.dn.se/nyheter/varlden/tyska-medier-soker-forklaringar-efter-massmordet> -  
2009-03-12

<http://www.dn.se/nyheter/varlden/kretschmer-hade-fatt-behandling-for-depression> -  
2009-03-12

<http://www.dn.se/spel/spel-hem/barcraft-datorspel-pa-krogen> - 2012-07-16

### **Svenska Dagbladet:**

[http://www.svd.se/nyheter/inrikes/spelare-lockas-av-ovissheten\\_86018.svd](http://www.svd.se/nyheter/inrikes/spelare-lockas-av-ovissheten_86018.svd) -2003-03-30

[http://www.svd.se/naringsliv/bland-palspryddadatorer-pa-spelmassa-i-goteborg\\_1053977.svd](http://www.svd.se/naringsliv/bland-palspryddadatorer-pa-spelmassa-i-goteborg_1053977.svd) - 2005-05-16:

[http://www.svd.se/kultur/understrecket/spel-paverkar-vart-satt-att-vara-i-varlden\\_473101.svd](http://www.svd.se/kultur/understrecket/spel-paverkar-vart-satt-att-vara-i-varlden_473101.svd) -2005-11-01

[http://www.svd.se/nyheter/inrikes/populart-datorspel-oroar-foraldrar\\_2051923.svd](http://www.svd.se/nyheter/inrikes/populart-datorspel-oroar-foraldrar_2051923.svd) -  
2008-11-17

[http://www.svd.se/nyheter/inrikes/han-far-manadslon-for-att-spela-datorspel\\_3057685.svd](http://www.svd.se/nyheter/inrikes/han-far-manadslon-for-att-spela-datorspel_3057685.svd) - 2009-06-13

[http://www.svd.se/opinion/brannpunkt/dataspelskultur-ar-ocks-a-kultur\\_4987825.svd](http://www.svd.se/opinion/brannpunkt/dataspelskultur-ar-ocks-a-kultur_4987825.svd) -  
2010-07-13

[http://www.svd.se/kultur/johan-ar-professionell-dataspelare\\_7501696.svd](http://www.svd.se/kultur/johan-ar-professionell-dataspelare_7501696.svd) -  
2012-09-16

Samtliga artiklar är hämtade mellan den 2013-04-29 och 2013-05-22

### **Litteratur:**

Danielsson, Kalle (2005). *E-sport: rörelse utan rörelse*. Malmö Högskola.

Edqvist, Patrick (2013). *Proffs eller nördar - en kvalitativ studie om samhällets syn på e-sport*. Umeå universitet.

Guttman, Allen (1978). *From ritual to Record - the nature of modern sports*. New York: Columbia University Press

Hadenius, Stig, Weibull, Lennart & Wadbring, Ingela (2011). *Massmedier: press, radio och TV i den digitala tidsåldern*. 10:e, rev. uppl. Stockholm: Ekerlids

Jin, Dal Jong (2010). *Korea's online gaming empire*. MIT Press: Cambridge

Kjeldstadli, Knut (1998). *Det förflutna är inte vad det en gång var*. Lund: Studentlitteratur.

Linderoth, Jonas, (2007) red. *Datorspelandets dynamik - lekar och roller i en digital kultur*. Lund: Studentlitteratur.

Stark, Tobias (2010). *Folkhemmet på is: Ishockey, modernisering och nationell identitet i Sverige 1920-1972*. Malmö Högskola.

Thiborg, Jesper (2011). *Att göra (e)sport - Om datorspel och sportifiering*. Örebro universitet

