

C-projekt i journalistik, HT 2005

Södertörns högskola

Journalistik och multimedia

Counter-strike – den nya sporten

Av: Joel Westerholm (JMM H03)

Handledare: Jan-Olof Gullö

Examinator: Mats Deurell

Antal tecken: 29 628

Slutseminarium: 13/1 2006

Innehållsförteckning

Counter-strike – den nya sporten	3
Överingress	
Drömmen som håller på att bli verklighet	4
Personporträtt	
Five seconds to next game	10
Reportage	
E-sportens frammarsch	17
Faktaartikel	
Från terrorist till sagoväsen	20
Personporträtt	
Respekt saknas för dataspelande tjejer	24
Faktaartikel	
Arbetsrapport	27
Källförteckning	30

Counter-strike – den nya sporten

Vad är grejen med dataspel? Det är en fritidssyssla, något som unga killar sysslar med istället för att vara ute i friska luften skulle nog många svara. Det stämmer för en hel del men det har också börjat växa upp en tävlingskultur med proffs, sponsorer och internationella tävlingar. Det kallas för e-sport och är på stark frammarsch, och idag kan ungdomarna som sitter kvar hemma ses som e-sportens amatörer.

Drömmen som håller på att bli verklighet

Dataspel är något som normalt anses vara en fritidssysselsättning. Men idag finns det de som faktiskt spelar professionellt. De tränar dagligen, turnerar runt om i världen och har sponsorer som står för resor och utrustning.

Det snöar lite lätt när vi åker från Västerås. Det är bråttom nu. Vi ska vara nere i Jönköping så snart det bara går. Jag sitter i bilen tillsammans med Jonas Petterson som ska ner till Dreamhack. Han ska tävla i den Counter-strike-turnering som hålls där. Jonas spelar i ett lag, eller en klan som det kallas. Deras namn är Team Speed-link efter deras huvudsponsor och de är tippade att vinna turneringen av flera jag talat med. Anledningen till att vi har bråttom är att Jonas inte kunnat vara med i början av turneringen och ska ner först nu på lördagen. Ikväll spelas de sista matcherna och det är först nu det börjar bli svårt och han behövs verkligen.

Jonas är 20 år gammal och har spelat Counter-strike och andra dataspel sedan han var liten. För något år sedan var han med i en klan som hette HLO Gävle. Det var ett lag som sponsrades av ett lokalt internetcafé i staden och bestod av fem unga killar som försökte kombinera turnerandet med gymnasiet. Efter att HLO Gävle lagts ner tänkte Jonas att han skulle lägga av med Counter-strike. Gymnasiet var slut och livet skulle börja på allvar, och när den klan han spelat i så länge inte höll ihop var det ingen idé att fortsätta.

– Egentligen gled jag in i det här på ett bananskal, säger han på tal om att han nu ska tävla med Team Speed-link. HLO Gävle skulle ha varit det sista jag gjorde.

Gatorna kantades av banderoller

Jonas brukar åka på LAN och spela mot andra. Ett LAN är en tillställning där ungdomar samlas för att spela mot varandra över ett nätverk. En dag åkte Jonas ner på ett LAN tillsammans med några kompisar för att spela på skoj. Laget de hade dragit ihop bestod av några kända Counter-strike-spelare och några helt okända. Tävlingen gick otroligt bra och de kom trea efter klaner med några av Sveriges bästa spelare.

– Jag spelade hur bra som helst. Jag hade inte spelat på tre månader men jag gjorde verkligen allt rätt och det gick vägen, kommenterar Jonas.

Det han inte visste under tävlingen var att Anders Svensson, en av killarna i laget de dragit ihop, spelat i en klan som också splittrats. Han hade då fått i uppdrag att dra ihop en ny klan och han hade fyra veckor på sig.

– I och med att det gick så bra i tävlingen blev jag sugen på att ta upp det igen, säger Jonas.

Laget som redan hade en sponsor sattes ihop lagom till WCG, World Cyber Games, som i år hölls i Singapore. Killarna i klanen lyckades i kvalen slå ut den mycket högt rankade klanen SK.swe och det resulterade i många rubriker inom Counter-strike-scenen. Att det var deras första tävling gjorde inte saken mindre.

– WCG är en otroligt stor grej där nere. Alla gatorna i hela staden var kantade med banderoller och det enda de talade om på tv och radio var tävlingen.

I stora delar av Asien är det här inte ett lika okänt fenomen som i Sverige. Tävlingar som WCG får väldig uppmärksamhet och de bästa lagen behandlas nästan som rockstjärnor. Jonas berättar att när killarna var där nere följdes de runt av fans hela tiden. Sverige har ett gott rykte i dataspelssammanhang mycket på grund av att klan SK.swe vunnit många segrar.

– Problemet var bara att många av dem som hängde efter oss trodde att vi var SK.swe bara för att vi kom från Sverige, tillägger han lite bittert.

Jonas far har gett en vägbeskrivning hur man på bästa sätt kommer ner till Jönköping. Vi ska inte ta den vanliga vägen säger han, utan vi ska svänga av och följa några småvägar en stund. På det sättet slipper vi åka genom Örebro och sparar tid. Vi åker lite vilse på alla dessa snirkliga vägar som ingen av oss sett förut men efter ett snabbt stopp för att läsa kartan är vi till slut ute på E4:an som leder hela vägen till Jönköping. Det märks att Jonas är väldigt stressad och det blir inte bättre av att lagkamraterna ringer då och då och låter irriterade över att han inte är där nere.

Resorna lockar

Resorna till fjärran länder är en stor del av det som lockar honom att vara med i en klan och spela så mycket som han gör. Men det krävs väldigt mycket träning och tid för att komma upp till den nivå som han har gjort.

– Jag har ju kämpat nu i åtta år för att få den här chansen att resa runt i världen. Jag tycker det är jävligt kul så jag tänker ju inte slänga bort det.

– Om det kommer till det får jag offra det andra helt enkelt.
Försöka leva snålt tills vi börjar vinna.

Det tar också mycket tid och kraft att leva som han gör nu.
Dataspelandet ger än så länge inte tillräckligt med pengar för att
leva på, för att killarna i laget ska kunna göra det måste de
verkligen börja prestera. Laget får visserligen lön från sponsorn
Speed-link, men den är rätt blygsam. De stora pengarna kommer
om de lyckas vinna större turneringar, då får de dels en stor andel
av vinstpengarna, dels högre fast lön från Speed-link.

Jag har lite svårt att förstå hur Jonas tid egentligen går ihop, det
låter som att det finns för få timmar på dygnet för att ha ett
heltidsjobb som IT-ansvarig, plugga upp betyg och spela
Counter-strike på hög nivå samtidigt.

– Det är sömnen jag får prioritera bort, förklarar Jonas. Men det
sliter mycket på krafterna. Jag har många stressymptom, bland
annat äter jag medicin för att jag börjar tappa håret. All tid
framför datorn börjar också märkas i kroppen och det värker i
lederna och mina armar somnar när jag sitter uppe och spelar på
nätterna.

På dagarna pendlar Jonas mellan föräldrahemmet i Västerås,
jobbet som också ligger i Västerås och lägenheten som han delar
med sin flickvän i Arboga.

– En dag kan se ut så att jag vaknar i Arboga, kör direkt till jobbet
och jobbar hela dagen. Sen stressar jag hem och måste äta i bilen
för att komma in på servern och träna en stund. Efter det åker jag
till min flickvän och när jag kommer dit hinner jag knappt säga
hej innan jag måste packa upp datorn och sätta mig och träna.

– Jag lyckas ändå träffa henne nästan varje dag men jag vet inte hur vi lyckas då jag har så mycket att göra.

När vi åkt genom Linköping har hans lag lyckats vinna en av de svårare matcherna nere i Jönköping. De måste nu vänta på att några andra matcher ska spelas innan det är deras tur igen och det kommer dröja en stund. Vi gör en snabb beräkning av hur långt det är kvar och kommer fram till att vi hinner ner precis lagom till dess.

– Det hade varit väldigt surt att inte ens få vara med i en match, konstaterar han. Kommer jag ner nu kan vi spela med vår vanliga laguppställning och borde då ha goda chanser att nå finalen och vinna.

Resten av resan är Jonas märkbart lugnare.

– Jag flänger alltid runt på det här sättet. Jag måste kombinera jobb, plugg och träning och det är inte helt lätt. Den som får ta allt, men som alltid ställer upp, är ju min flickvän.

Framtiden är oviss

Det ligger många år av träning bakom Jonas lyckade karriär inom Counter-strike. Han började spela ett spel som heter Quake när han var tio år gammal. Quake har på ytan många likheter med Counter-strike rent spelmässigt men det finns en stor skillnad och det är att Counter-strike spelas i lag, i Quake spelar man alla mot alla.

– Jag var helt fast i Quake och spelade nästan dygnet runt. Men en dag kom jag i kontakt med Counter-strike på ett internetcafé och fastnade för det.

Counter-strike är ett mycket mer komplicerat spel än Quake. Att spela i lag kräver att man lär sig helt nya färdigheter, inte minst att samarbeta. Samarbetet ger en extra dimension och för att ett lag ska bli bra måste de lära sig mycket om taktik.

Framtiden som dataspelare ser han som lite oviss. Å ena sidan är han övertygad om att det bara kommer bli fler och fler tävlingar och professionella spelare men å andra sidan tror han inte att hans kropp kommer att hänga med länge till.

– Det här känns mer som en kul grej och det bästa är att man får resa. Men det är ändå bara en hobby och jag har andra mål i livet.

Efter en lång resa är vi äntligen nere i Jönköping. När vi väl fått en parkeringsplats skyndar Jonas sig in för att ställa upp datorn och förbereda sig inför sin första match på Dreamhack Winter 2005.

Five seconds to next game

Dreamhack är världens största LAN och där samlas över fem tusen ungdomar med sina datorer för att spela mot varandra. I dunkel belysning sitter de i fyra dygn framför sina datorer, både amatörer och proffs.

Två kamouflageklädda män med höjda maskingevär går långsamt genom en korridor. De kommer fram till ett hörn och den ena ställer sig vid kröken tryckt mot väggen medan den andra försiktigt går runt. Han signalerar att det är tomt och båda fortsätter ner för korridoren en liten bit tills de kommer till en t-korsning. De trycker sig med ryggen mot var sin vägg och avancerar väldigt sakta mot öppningen. Väl framme vid hörnet väntar de en sekund för att sedan rusa fram med vapnet riktat mot var sitt håll.

De kommer inte långt innan ett maskingevär smattrar och de är båda träffade, en agent från insatsstyrkan mot terrorister var snabbare på avtryckaren.

”Five seconds to next game”, står det på skärmen och sekunderna räknas ner mot noll.

Vi befinner oss på Dreamhack i Jönköping och det är turnering i Counter-strike. Dreamhack är ett så kallat LAN som innebär att ungdomar samlas med sina datorer och kopplar ihop dem för att spela mot varandra över nätverk. Byggnaden vi befinner oss i är en mässhall i utkanten av Jönköping. Den ser mer ut som en flyghangar och består av två stora salar där datorerna är uppställda. I en lite avskild del ligger en rymlig sovsal.

Jag följer med Counter-strike-klanen Team Speed-link under kvällen och de spelar nu en av de sista matcherna. I verkligheten sitter de på en rad framför var sin dator och styr sina virtuella alter egon i spelvärlden. Just nu spelar de som terrorister och deras mål är att antingen lägga en bomb eller eliminera alla fem spelare från insatsstyrkan. Motståndarlaget ska istället antingen skjuta terroristerna eller desarmera bomben när den väl är lagd. Det lag som lyckas får en poäng och matchen börjar om.

Dreamhack är världens största LAN och över fem tusen ungdomar har samlats med sina datorer för att spela mot varandra och umgås. Dreamhack har utvecklats till en riktigt stor tillställning och förutom själva LAN:et finns här en mäsas och allehanda aktiviteter. Miljön är dunkel och belysningen kommer främst från datorskärmarna och ljusslingor i alla färger som ringlar runt bord och datorer. I bakgrunden dunkar hela tiden technomusik från alla håll men det är nästan bara basslingen som hörs.

Team Speed-link har kämpat sig upp till de sista matcherna i Counter-strike-turneringen som började i torsdags. I början var motståndet inte hårt men nu på lördagen under de sista matcherna är det tuffare.

Världsstjärna blir fraggad

I stora salen pågår ett pr-jippo. Företaget Abit har med sig en av världens bästa dataspelare, Fatal1ty, eller Jonathan Wendel som han egentligen heter. De låter honom möta amatörer i spelet Quake 4. Varje gång någon dödar Fatal1ty får de ett poäng, eller en frag som det kallas. Den som har flest frags vinner datorutrustning. Matchen visas på en stor skärm som syns i hela

salen och en kommentator försöker hänga med och kommentera det som händer. Det som slår mig är att det här faktiskt fungerar riktigt bra som en publiksport.

Spelet går väldigt fort men kommentatorn underlättar genom att han hela tiden förklarar vad som händer.

På skärmen syns det som Fatal1ty ser på sin skärm och kommentatorn är riktigt skicklig på att få upp intresset för den rätt så stora publik som samlats runt scenen.

– One more frag for Fatal1ty. No! Fatal1ty gets fragged!

Publiken jublar, men mästaren dominerar något otroligt och matchen slutar 38-1-1-1 till Fatal1ty.

I det bås som team Team Speed-link sitter i har det också samlats en publik som står och ser över axeln på dem som spelar. De första sex ronderna i den här matchen vinner det andra laget, Gamingeye, men efter det gör Team Speed-link ett ryck och kommer ikapp.

– Det känns som att, tar Gamingeye en så stor ledning från början borde de vara bättre, säger en av åskådarna funderande till killen bredvid honom.

– Så är det alltid. Men Team Speed-link kommer igen, svarar hans kompis.

Trängsel för att se Team Speed-link

Matchen fortgår och det blir trängre och trängre i båset. Intresset är stort och laget är känt bland många av dem som är här. De lyckades nämligen slå ut klan SK.swe i kvalet till World cyber games för några månader sedan. Klan SK.swe är en av världens bästa klaner och har vunnit många internationella mästerskap medan team Speed-link är en ny klan som bildades först efter förra sommaren. En sådan debut är det få som har missat.

En Counter-strike-match vinnas av det lag som först når sexton poäng. Inledningsvis spelas en så kallad knivrunda som innebär att alla spelarna bara får använda knivar. Laget som vinner den får välja om de ska börja som terrorister eller antiterrorister. Efter fjorton spelade rundor byter lagen sida och det kan vara väldigt viktigt att hamna i rätt lag i första halvlek. Vissa banor är helt enkelt väldigt mycket lättare att spela om man hör till en av sidorna och det är inte ovanligt att de då har tagit de flesta av rundorna innan bytet.

I nästa match går det sämre och Team Speed-link förlorar. Counter-strike har dock ett lite udda system. I början av en turnering lottas det fram vilka lag som ska spela mot varandra. Men istället för att till exempel ha gruppspel som i fotboll börjar turneringen direkt. De som förlorar en match är dock inte ute ur leken utan de hamnar i vad som kallas för loser bracket. Sedan fortsätter winner och loser bracket att spelas parallellt. I den sista finalen möts sedan de lag som vunnit winner bracket respektive loser bracket.

När spelarna står och diskuterar taktik dyker det helt plötsligt upp en liten kille som bär på ett sidostycke till en datorlåda.

– Ursäkta, kan jag få era autografer, säger han blygt och killarna tar glatt fram var sin penna och signerar plåtstycket, utan något tecken på förvåning.

Matchen som Team Speed-link förlorade var finalen i winner bracket och därför hamnar de direkt i loser bracket-finalen där de kammar hem segern. Kvar är finalen mot Gamers of North och Team Speed-link måste vinna två matcher medan de andra som kommer från winner bracket bara behöver vinna en.

Petrus Dagman är en av Team Speed-links två managers. Han har hand om den mer direkta kontakten med spelarna och hans jobb här nere på Dreamhack är att peppa dem. Mellan varje match samlas de, går igenom förra matchen och talar igenom taktiken inför nästa.

Det börjar nu bli kväll och mörkret lägger sig utanför. Flera av utställarna börjar packa ihop och ge sig av. Ungdomarna som är här för att spela och umgås verkar vara lite trötta. De flesta har ju ändå varit här sedan i torsdags kväll och har kanske inte sovit lika mycket som de borde. Färre springer runt och många samlas framför någon film, några sitter framför sina datorer och chattar.

Ett företag delar ut nyckelband i sin utställningsmonter. Det kommer fram småkillar och frågar om de kan få var sitt.

– Men ni fick ju två för en liten stund sedan, svarar killen bakom disken lite irriterat.

– Ja, men våra kompisar vill ju också ha, säger en av killarna som om det vore det självklaraste i världen.

Killen med nyckelbanden tittar på dem förvånat under ett ögonblick men ger upp och drar fram två band till.

Börjar i motvind

Borta i Speed-links bås är det nu dags för final och 20 000 kronor står på spel. Det är dock inte bara vinstpengarna som är viktiga då laget också är här för att representera sin sponsor. Turneringen på Dreamhack har inte hög status i Counter-strike-kretsar, men det är ändå ett stort LAN och en vinst skulle stärka lagets ställning.

De förlorar knivrundan och börjar därmed i motvind. Matchen går inte alls som de hade hoppats och motståndslaget Gamers of north vinner med stor marginal, 16-2.

– Det är jäkligt surt, säger Petrus Dagman efter matchen. Men vad ska jag säga, fortsätter han, Gamers of north spelade bättre än oss hela tiden och de var värda att vinna.

Med besvikna miner samlas de i en klunga.

– Kom igen nu killar. Nu deppar vi en stund men snart får vi rycka upp oss. Vi har flera viktiga matcher framför oss och vi kan inte låta det här påverka dem. Det är bara att komma igen.

Runt omkring oss går Dreamhack vidare. I det större rummet pågår en match i Starcraft där två spelare möter varandra. Att det sedan länge är mörkt ute spelar ingen roll i dunklet som hela tiden råder i salarna. Ungdomarna fortsätter att spela och de flesta kommer att sitta kvar framför sina datorer tills dagen efter då

lamporna tänds strax före lunch och Dreamhack winter 2005 är över.

E-sportens frammarsch

Professionellt dataspelande är ett relativt nytt fenomen som inte alla känner till. Det finns idag många tävlingar och även spelare som får lön från sponsorer. Några av de svenska lagen hör till de bästa i världen.

Dataspelstävlingar, eller elektronisk sport (e-sport) som det kallas, är ett fenomen som bara växer och växer. Bland ungdomarna finns det idag många som spelar dataspel, och många av dem spelar spel mot varandra via internet. Det är i grund och botten vad e-sport är och de som sitter hemma och spelar på fritiden kan ses som e-sportens amatörer.

Svenska lag (eller klaner som det kallas) har haft stora framgångar inom dataspel, främst i spelet Counter-strike. Men fenomenet är ändå okänt för många här i Sverige.

– När klan SK.swe landar med planet i länder som Korea och Kina tas de emot nästan som rockstjärnor av hoper av skrikande fans, men i Sverige vet få som inte spelar vilka de är, säger Jonas Petersson från klanen Team Speed-link.

Under några år nu har det anordnats stora internationella tävlingar i spel som Counter-strike, Painkiller och Warcraft. Cyberathletes professional league, CPL, var det första större mästerskapet och det hölls redan 1997. Sedan dess har det vuxit och i år hade CPL en total vinstsumma på strax under tolv miljoner kronor. Där delades också det största priset någonsin inom e-sport ut till vinnaren av Painkiller-turneringen, nästan 1,2 miljoner kronor.

Taktik och strategi viktigt i lagspel

Främst är det två typer av spel som spelas på dessa evenemang. Den ena är så kallade *first person shooter*, fps, där spelaren ser ur ögonen på sin virtuella karaktär. Karaktären styrs med tangentbordet och man tittar och siktar med musen. Painkiller är ett exempel på ett sådant spel och där spelar man vanligtvis en mot en. Counter-strike är ett annat exempel men där är man istället i lag om fem spelare. Det ger helt andra möjligheter till taktik och strategi då man måste samarbeta för att lyckas. Den andra typen av spel är strategispel som spelas i realtid. Där möts två eller fler spelare på en karta. Målet är att ta tillvara de naturresurser som finns i spelet och med dem bygga upp baser och en armé för att kriga mot motståndarna.

Kring dessa stora tävlingar har det också börjat komma professionella dataspelare. De ingår i klaner och lever på att spela och tävla inom dataspel. Än så länge är det väldigt få som kan göra det annat än som en bisyssla. I Sverige finns det två Counter-strike-klaner som lever på det de gör och det är klan SK.swe och Ninjas in pyjamas.

SK.swe är speciella då de förmodligen var den första klanen som blev kontrakterade att bara spela för ett enda företag. Själva kontraktet är hemligt men det har framkommit att de får en viss lön och procent av vinstpengarna.

Normalt är lönen låg men så länge klanen vinner kan de ändå leva på det då vinstpengarna kan uppgå till en anseelig summa. I sponsoravtalet ingår också oftast resor, hotellrum och datorutrusning.

Bakom alla större turneringar och klaner finns alltid sponsorer. Företagen som sponsrar är oftast sådana som tillverkar hårdvara för datorer. Det är mycket pengar inblandat men även mycket pr för dem som sponsrar. När World cyber games anordnades i Singapore i höstas gick staten Singapore in och sponsrade evenemanget, tillsammans med företaget Intel som tillverkar bland annat processorer.

Shuttle är en stor sponsor av e-sport och de sponsrar både stora tävlingar och vanliga LAN. De är även sponsorer för flera klaner, däribland 4Kings som är en av Storbritanniens bästa klaner och Les Seules som är en av de bästa tjejklanerna. Katharina Augustyniak på Shuttle i Tyskland är ansvarig för företagets sponsring.

”När det gäller LAN har vi till exempel ett antal krav som måste uppfyllas innan Shuttle börjar diskutera sponsring”, skriver Katarina Augustyniak i ett e-brev. ”För att nämna några, Shuttle accepterar bara arrangemang med mer än fem hundra besökare och media måste vara där, till exempel tidningar, lokal-tv och andra liknande medier.”

Hon skriver vidare att klanerna som sponsras måste visa upp Shuttles logga på sin hemsida och sina kläder. Det ingår också i kontraktet att om de blir ombedda måste de nämna att Shuttle är deras sponsor när de intervjuas av media.

I gengäld syns företaget väldigt mycket i sammanhang som deras kunder är intresserade av.

Från terrorist till sagoväsen

Frida Tillys stora intresse är att spela dataspel. Hennes farbror introducerade henne i unga år till spelens värld och från det har hon gått till att bli en av de bästa tjejerna inom Counter-strike i Europa.

Frida Tilly är 24 år och har ett fritidsintresse som är rätt ovanligt för en tjej i hennes ålder. Hon älskar att spela dataspel. Som om inte det vore nog är hon också riktigt bra på det och har bland annat varit europamästare i Counter-strikes svenska damlandslag. Idag spelar hon inte just Counter-strike längre utan har istället gått över till spelet World of Warcraft.

– Någon gång i början av nittiotalet köpte min far en dator, förklarar hon. Min farbror var väldigt intresserad av datorer och drog hem en massa spel och jag blev direkt intresserad.

Då var det spel som Wolfenstein 3D och Doom som väckte moralisternas fasa då de var både blodiga och våldsamma. Just de två spelen är på många sätt föregångare till Counter-strike och liknande spel och upplägget skiljer sig inte mycket. Den stora skillnaden var att möjligheten att spela mot andra via internet var rätt begränsad även om det fanns spår av det redan då.

Frida fortsatte att spela och i gymnasiet kom hon i kontakt med spelen som man spelar mot varandra via internet.

– Jag fastnade till slut för Counter-strike och mot slutet av gymnasiet satt jag varje dag på det lokala internetcaféet och spelade, säger Frida.

Inom Counter-strike finns det en mängd olika tävlingar på olika nivåer. De stora tävlingarna och mästerskapen är egentligen inte könsuppdelade men killarna är i regel väldigt mycket bättre och eftersom man kvalar in är det nästan inga tjejer som kommer med.

– Till en början spelade jag bara på skoj med några kompisar och då var jag helt lost, det var mer ”jaha, hur gör man det här”, säger hon. Men efter ett tag kände jag att jag verkligen ville spela på allvar och bli bättre.

Tjejlignorna startar

I och med att fenomenet växte och det blev fler tjejer som spelade drogs det igång några tjejlignor. Clanbase var då den största hemsidan om Counter-strike och där var det några som började undersöka om det fanns tillräckligt många tjejer som var intresserade för att de skulle lyckas få ihop ett europamästerskap. Det visade sig att det gjorde det och Nations cup för tjejer drog igång.

Frida hade då blivit så bra att hon lyckades komma med i den svenska tjejkulanen (ett Counter-strike-lag kallas för en klan) i Nations cup och de vann första året som turneringen hölls.

– Andra året var vi nog lite för självsäkra och jag tror det var på grund av det vi förlorade i finalen, säger hon.

Tjejerna är i minoritet men får mycket uppmärksamhet när de spelar dataspel och tjejkulanerna har ofta lättare än killarna att hitta sponsorer.

– Jag är lite emot det, säger Frida. Jag anser att om jag ska få betalt ska jag verkligen vara värd det, jag ska inte bara få det för att jag är tjej. Därför tackade jag nej till lite såna saker innan jag slutade, fortsätter hon.

Hon anser samtidigt att det är lite klivet då det är positivt att tjejerna syns mer.

– Det borde inte handla om pengar utan de borde få uppmärksamhet ändå, säger hon lite fundersamt. Det blir också ett problem då många tjejer spelar av lite fel anledning. De är mer intresserade av uppmärksamheten. Det är ett problem då killarna får uppmärksamhet för att de är bra medan vissa tjejer får det bara för sitt kön.

Nästan som det verkliga livet

Idag har Frida lagt ner Counter-strike men det betyder inte att hon har lagt ner dataspelandet. Nu är det World of warcraft som gäller. Det är ett relativt nytt spel och är helt väsensskilt från Counter-strike. När man i Counter-strike tar på sig rollen som antingen terrorist eller en polis i en insatsstyrka spelar man i World of warcraft istället som alv, dvärg eller något annat sagoväsen. I Counter-strike pågår varje match i några minuter, i World of warcraft lever spelaren istället med en och samma karaktär som man formar och utvecklar som man själv vill.

– World of warcraft är i grund och botten någonting väldigt socialt, säger hon med stort intresse i rösten. Man blir en del av den by man tillhör och det viktiga är att knyta kontakter och samarbeta.

Det märks tydligt på Frida att hon verkligen älskar att leva i den låtsasvärld som World of warcraft erbjuder. Hon beskriver världen i World of warcraft som ett annat universum som under ytan inte alls är olik den riktiga världen. I låtsasvärlden behöver man knyta kontakter med andra spelare. Det är viktigt att ha vänner i spelet för att man kommer att behöva hjälp med de olika uppdragen.

– Det är också lite äldre människor som spelar World of warcraft och det tilltalar mig, förklarar hon. Ungarna klarar inte riktigt av det och jag har sett exempel på unga nybörjare som ställt sig på torget och skrikit ”Kan någon ge mig guld!” rakt ut. Det funkade liksom inte, säger hon och skrattar lite.

Respekt saknas för dataspelande tjejer

Fler och fler tjejer spelar idag dataspel men de möts inte alltid med respekt från killarna. Tävlingar i dataspel är idag uppdelade mellan könen och frågan är vad som måste göras för att tjejerna ska komma upp i toppen.

Data- och tv-spel har länge varit något som förknippats med killar. Även om många tjejer också spelat genom tiderna har de flesta spel varit riktade mot killar och följt ett stereotypt mönster som inte tilltalat tjejerna på samma sätt. Det här börjar dock ändras och det finns idag en hel del tjejer som spelar dataspel, även på professionell nivå.

Kristina Magnusson har i ett examensarbete undersökt varför inga tjejer ännu nått toppen inom Counter-strike-tävlingskulturen. Hon kommer dels fram till att spelet är väldigt nischat just mot pojkar då alla karaktärerna är män och temat är våld. Men det finns också andra problem. Det största är bemötandet som tjejerna får av sina medspelare, som ibland är allt annat än respektfullt.

– När jag spelade själv var det ofta så att till en början var killarna man mötte hur gulliga som helst, men när de började förlora kom alltid glåporden, säger Kristina Magnusson över MSN Messenger. Spelar jag på ett LAN kan det till exempel ofta hända att om en kille skjuter mig ställer han sig upp och skriker ”herregud, förlåt!”. Det finns inget mellanting.

Hon säger att många tjejer blir avskräckta av bemötandet från killarna och de som ändå fortsätter är tuffa tjejer som inte bryr sig.

Inga fysiska hinder

Idag är klanerna i stort sett helt och hållet uppdelade i tjej- och killklaner. Egentligen finns det inga killturneringar men däremot är det bara killar på många av de stora turneringarna. De bästa killarna är än så länge bättre än de bästa tjejerna.

– Det som behövs för att tjejerna ska komma upp i toppen är att många fler börjar spela, anser Kristina. Om det finns en riktigt bra spelare bland tio tusen killar finns det en bland tio tusen tjejer också. Det finns inga fysiska hinder för att kvinnliga spelare inte kan bli lika bra på dataspel.

Tjejklanerna har dock inget problem att få uppmärksamhet, och därmed får de lätt sponsoravtal. Det här anser flera av dem som spelar seriöst vara lite av ett problem. Många börjar nämligen spela mycket på grund av uppmärksamheten de får från killarna på olika forum och i chattrum. Även om det låter motsägelsefullt med tanke på att de bemöts dåligt i många sammanhang.

– Det är ett problem för dem som faktiskt ger järnet och vill komma någonstans, säger Kristina. De måste på något sätt bevisa att de inte tillhör den kategori tjejer som spelar för uppmärksamhetens skull. De måste bevisa att de inte är "bimbos".

På Kristina låter det som att situationen hela tiden blir bättre för tjejerna som spelar. För några år sedan då hon började var respekten lägre men det har ändrats i takt med att fler och fler tjejer ger sig in i det, säger hon.

Hon tror också att kvinnliga spelare kommer att behöva fortsätta spela i egna klaner ett tag till för att på det sättet göra det mer attraktivt för fler andra att börja.

– De flesta tjejer börjar genom att en bror eller pojkvän introducerar dem till spelet, säger hon. Min dröm är att en dag få höra om någon som blivit introducerad av en tjejkompis.

Arbetsrapport

Ämnesval

Ursprungligen var mitt C-projekt tänkt att handla om professionella Counter-strike-spelare. Utgångspunkten var att bland många, främst bland dem som är äldre än mig, är hela e-sportsfenomenet okänt. Jag ville beskriva det och förhoppningsvis ge en förståelse för vad det är, vad det är som lockar människor att spela datorspel på det sättet och vilken framtid det har. Under arbetets gång förändrades utgångspunkten lite. Främst tillkom två artiklar som handlar om tjejer som spelar datorspel, deras förutsättningar, varför det inte är lika många tjejer som spelar och hur de blir bemötta.

Publicering

Syftet är att publicera artiklarna i en tidning som vänder sig till en bredare massa. Det kan vara en dagstidning men en datatidning som vänder sig till ovana datoranvändare skulle också fungera.

Vinkling, form och gestaltning

Personporträttet om Jonas Pettersson hör på sätt och vis ihop med reportaget från Dreamhack. Jag valde att göra personporträttet från bilresan eftersom att jag skulle få gott om tid att lära känna personen under turen ner till Dreamhack. Jag hade kunnat intervjua Jonas i ett lugnare sammanhang men bilresan ger en bra inblick i hans liv. Jag valde också att visa i texten att de artiklarna hänger ihop och att reportaget på sätt och vis tar vid där personporträttet slutar då det gör dem till en enhet.

Artiklarna är skrivna som en artikelserie och de hör ihop. Men jag ville också att man skulle kunna läsa en text utan att ha läst de andra och ändå förstå. Därför upprepas några saker, exempelvis förklaringen av vissa ord, i flera texter. Tanken var att om det här publiceras i en tidning är det inte säkert att allt kan publiceras samtidigt. Även om de publiceras i samma nummer kan man aldrig vara säker på vilken ordning läsaren läser artiklarna i.

Två av artiklarna handlar om tjejers dataspelande. Det var en idé som växte fram under arbetets gång men gav en större vidd utan att gå ifrån ämnet. Syftet med de artiklarna var att försöka förklara varför tjejer inte nått samma nivå som killarna och vad som måste hända för att de ska göra det.

Etiska överväganden

Vid vissa intervjuer har jag fått höra en del information om andra klaner och spelare som var lite kontroversiellt. Det hände också att intervjupersonen innan eller efteråt sade att jag nog inte borde skriva om det de sa. Jag har inte tagit med detta dels för att det är rykten och att jag inte hade möjlighet att bekräfta något av det och dels för att det egentligen inte gav texterna särskilt mycket.

Jag var också lite fundersam om jag skulle ha med det som Jonas Pettersson berättar om att han börjar må dåligt av att spela så mycket. Jag valde att ta med det för att det är viktigt för att ge en bild av hans liv. Han har också sett hela artikeln och godkänt den.

Citatkoll

Till de tre personer som jag gjort längre intervjuer med har jag e-postat hela artikeln som de är med i. De har svarat och i artiklarna om Jonas Pettersson och Frida Tilly fanns det några små faktafel som jag har rättat. Citaten som jag hörde från personer på Dreamhack har jag inte citatkollat. Jag har inte kunnat citatkolla uttalandet från Katharina Augustyniak på grund av att hon bara talar engelska och tyska. Citatet från henne är direkt översatt från engelska av mig och jag har inte kortat något i det, däremot har jag tagit det från ett längre svar som hon gav.

Jag skickade även den generella faktaartikeln till Jonas Pettersson så att han kunde faktakolla den.

Research

Den mesta av researchen som jag har använt i arbetet kommer från internet. Det har mycket att göra med att det här är ett så pass nytt fenomen att det inte finns mycket forskning på området. Jag har försökt hitta forskning och tryckta källor men inte hittat något som var användbart förutom examensarbetet av Kristina Magnusson.

En del fakta kommer från det internetbaserade uppslagsverket Wikipedia och jag har så gott det går hållit mig källkritisk till det materialet och försökt få det bekräftat på andra håll, men det har varit svårt. I början av arbetet tog jag också kontakt med några människor som är insatta i hela fenomenet och jag har frågat dem om saker jag inte förstod.

Källförteckning

Elektroniska källor

Electronic sports (27/12 2005)

<http://en.wikipedia.org/wiki/E-sports>

Painkiller (game) (27/12 2005)

http://en.wikipedia.org/wiki/Painkiller_%28game%29

Counter-Strike (27/12 2005)

<http://en.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>

Johnathan Wendel (27/12 2005)

http://en.wikipedia.org/wiki/Johnathan_Wendel

Media frågar chans på e-sporten (27/12 2005)

<http://erika.gamingeye.com/pc/action/half-life/counter-strike/artiklar/artikel.eye?type=article&id=3733&PHPSESSID=37466a4ca2a466b0de270e01b63422f5>

Dude, you just got killed by a girl!: en undersökning om varför inte tjejer nått toppen inom Counter-strike (27/12 2005)

<http://epubl.ltu.se/1402-697X/2005/05/index-en.html>

CPL History (27/12 2005)

<http://www.thecpl.com/league/?p=history>

Intervjuer

Intervju med Jonas Petersson 26/11 2005

Intervju med Frida Tilly 2/11 2005

Intervju med Kristina Magnusson, över MSN Messenger, 8/12
2005

E-post

Karl-Oskar Johansson tre stycken 16/11 2005

Filip Hansson tre 22/11 2005, ett 6/12 2005

Katharina Augustyniak 2/1 2006

Samtal

LAN-spelare på Dreamhack

Utställare på Dreamhack