

Forside

Bacheloroppgave

Studieprogram: Bachelor i Journalistikk

Opptaksår: 2019

Er oppgaven konfidensiell? (skriv X) NEI: X JA: _____

Kan oppgaven benyttes til undervisningsformål (anonymt)? JA: X NEI: _____

Forfatter(e)

Studentnr (255911)	Kandidatnr (255911)	Navn: Martin Simenrud

Oppgavens tittel:

Utviklingen som ble oversett

Pressens samfunnsoppdrag – i hvilken grad dekkes e-sport av Norges største mediehus?

Veileder: Espen Reiss Mathiesen

Utviklingen som ble oversett

Pressens samfunnsoppdrag – i hvilken grad dekkes e-sport av Norges største mediehus?



Bacheloroppgave i journalistikk

Universitetet i Stavanger

2022

Martin Simenrud, 255911., 255911.

Veileder: Espen Reiss Mathiesen

Sammendrag

Problemstillingen for denne oppgaven er i hvilken grad e-sport dekkes av Norges største mediehus. Målet med denne avhandlingen har vært å undersøke hvor mange ganger Verdens Gang (VG) har skrevet om e-sport, som er årsaken til at problemstillingen er formulert slik. For å undersøke dette, ble et program kodet for å analysere VG sitt digitale arkiv, sammen med emneknaggen «e-sport» på VG sitt nettsted. Arkivet inneholder rundt 2,3 millioner artikler, siden redaksjonens andre oppstart i 1945. Metoden resulterte i en oversikt på 311 artikler. Resultatet fra undersøkelsen viser at VG har publisert 25 artikler som kan settes i sammenheng med e-sport. Funnene tyder på at det typisk er nyhetsverdien sensasjon som setter saker om e-sport på dagsordenen. Sensasjon viser blant annet til store pengepremier og internasjonale begivenheter. Denne undersøkelsen gir et innblikk i hvordan en av verdens store fenomener, e-sport, mangler oppmerksomhet fra norske medier. Den manglende dekningen bryter med pressens samfunnsoppdrag, hindrer pressen i å avdekke kritikkverdige forhold i en voksende næring og fraberøver befolkningen tilfredsstillende innsikt i en verdensomfattende utvikling.

Forord

Denne oppgaven har vært spennende, frustrerende og givende. Jeg vil rette en takk til den lidenskapelige Espen Reiss Mathiesen, som gang på gang har fått meg på rett spor. Oppgaven ble mer krevende enn antatt, grunnet at denne stien ikke er blitt tråkket før. Jeg har nok en tendens til å gjøre det vanskelig for meg selv, men det er ikke et problem når veilederen er god. Ellers vil jeg rette en takk til kjente og nære, som har bidratt med råd, samtale og oppmuntring i denne berg-og-dal-banen av et semester. En siste takk går også ut til Universitetet i Stavanger, som på en god måte har tilrettelagt gjennom hele utdanningsløpet. Helt til slutt vil jeg tilby min admirasjon til alle norske e-sport utøvere, som kjemper en hard kamp i et land som gikk glipp av utviklingen.

Martin Simenrud, 11.05.2022

Innholdsfortegnelse

Utviklingen som ble oversett.....	2
<i>Pressens samfunnsoppdrag – i hvilken grad dekkes e-sport av Norges største mediehus?</i>	<i>2</i>
.....	2
Sammendrag.....	3
Forord.....	3
1.0 Innledning	5
1.1 Bakgrunn.....	6
1.2 Problemstilling.....	6
1.3 Forskningsobjekt	8
2.0 Teorigrunnlag.....	9
2.1 Litteratursøk	10
2.2 E-sport og omtale.....	11
2.3 Struktur, menneskelig handlekraft og implisitt bias	12
2.4 Agenda-setting	13
2.5 Framing teori.....	14
2.6 Nyhetskriteriene	14
2.7 Samfunnsoppdraget.....	15
3.0 Metode.....	16
3.1 Utvalg og søk	16
3.2 Kvantitativ innholdsanalyse.....	17
3.3 Svakheter og utfordringer ved metoden	17
3.4 Reliabilitet og validitet	18
4.0 Funn i undersøkelsen	19
5.0 Diskusjon.....	22
6.0 Konklusjon	25
7.0 Litteraturliste	27
8.0 Vedlegg.....	32

Ordtelling: 7267

1.0 Innledning

- E-sport er et raskt voksende fenomen. 20 millioner forsøkte å kvalifisere seg til VM-sluttspillet i FIFA i august 2018. 32 kom med. VM-finalen i London ble sett av millioner. Kommentatorene snakket engelsk, spansk og tysk og kinesisk, skriver Mats Theie Bretvik og Svein Graff fra NFF i en kronikk i VG (Bretvik & Graff, 2018).

E-sport kan beskrives som konkurranser i digitale spill. Utøverne blir typisk referert til med spillnavn, som Emil «Nyhrox» Bergquist Pedersen. Sjangerne innen e-sport kategoriseres basert på hvilket spill utøverne konkurrerer i. Hver enkelt e-sport sjanger, eller spill, har sitt eget nærings-, sponsor- og tilhengermiljø. Noen dataspill kan enkelt overføres til konkurransebasert virksomhet. Andre dataspill egner seg ikke. Eksempler på dette er typisk mobilspill, eller såkalte «single-player» spill. Disse spillene er typisk ikke online. I dag utvikles majoriteten av spill med tanken om e-sport i bakhodet (Szwider, u.å.; Tyler, 2021). Det betyr at spillet utvikles for å ha et passende format for både konkurranse og underholdning. Dette bør være tilstrekkelig bakgrunnsinformasjon for lesning av avhandlingen. Denne oppgaven vil ellers ikke berøre unødvendig informasjon eller forklaringer om e-sport, sjangere, spill og begreper. Målet er å undersøke mediedekningen.

VG er Norges største mediehus, ifølge Mediebedriftenes Landsforening undersøkelse fra 2021, med en samlet dekning på 2,2 millioner personer (Mediebedriftenes Landsforening, 2021). Undersøkelsen deler at 83% av den norske befolkning leser minst én avis daglig, enten digitalt eller på papir.

Litteratursøkene gjort i forbindelse med oppgaven tyder på manglende forskningsgrunnlag og teori for tolkning. Noe teori er brukt for å besøke årsaken til dekningsgraden. Oppgaven besøker tidvis antakelses-rekker, i motsetning til argumentasjonsrekker, grunnet begrenset relevant teori. Det oppfordres til at fremtidig forskning og undersøkelser besøker årsaken til dekningsgraden nærmere.

Problemstillingen i denne oppgaven er i hvilken grad e-sport dekkes av Norges største mediehus. For å undersøke dekningsgraden, ble et program kodet for å analysere alle artikler fra VG sitt digitale arkiv, sammen med emneknaggen e-sport fra VG sitt nettsted.

1.1 Bakgrunn

Den første offisielle turneringen, som markerte begynnelsen på e-sport, fant sted i 1972. Arrangert av Stewart Brand, forut sin tid, ble konkurransen holdt ved Stanford Artificial Intelligence Lab i Los Altos, California (Baker, 2016). Premien til vinneren av konkurransen, var et årsabonnement til Rolling Stone. I 2019 kunne vi lese at norske Emil «Nyhrox» Bergquist Pedersen vant verdensmesterskapet i det populære spillet «Fortnite», og dermed, sammen med sin partner, vant en samlet sum på 25,7 millioner kroner (Thomassen & Holt, 2019).

League of Legends, ifølge mange verdens største e-sport, noterte nærmere 100 millioner seere i sitt verdensmesterskap, to millioner flere enn Super Bowl fra samme år (Pei, 2019). I Norge vokser interessen for spill, hvor 33 prosent av befolkningen spiller daglig, ifølge undersøkelser fra Norsk Mediebarometer (Schiro, 2021).

Tabell 1 (Norsk Mediebarometer) viser SSB sine funn fra spørreundersøkelser om hvor mange som spiller i løpet av en gjennomsnittsdag

	Andel som har brukt ulike medier en gjennomsnittsdag		
	2017	2018	2019
Videomedier	37	37	43
Digitale spill	33	35	35

Den første dekningen av e-sport fra Norges største mediehus, VG, kom i 2005. Artikkelen handler om norske Jørgen Johannessen, på daværende tidspunkt en internasjonal superstjerne i spillet «Counter-Strike» (Verdens Gang, 2005).

1.2 Problemstilling

For dem som interesserer seg for den digitale verden, da med spesielt søkelys på elektronisk sport og konkurransevirkosomhet innenfor spillverden, har det lenge vært tydelig at denne arenaen savner oppmerksomhet fra norske medier. I resten av verden, selv Skandinavia, er e-sport blitt til seriøs næringsvirkosomhet, publikumsfavoritt og sponsormagnet. Norge henger tilsynelatende etter i denne utviklingen (Thonhaugen, 2018).

Når det gjelder tematikk en selv er spesielt opptatt av, kan forutinntatthet bli et problem. Derfor har målet med denne avhandlingen vært å undersøke hvordan dekningen av

e-sport i Norge står til. Det mest interessante spørsmålet er hvorfor det er slik. Det må eventuelt besvares i en ny avhandling i framtiden. Å besvare spørsmålet om hvor omfattende dekningen av elektronisk sport blant norske medier er, blir en oppgave mer tidkrevende enn tillatt. Derimot, å kartlegge hvordan Norges største mediehus, VG, sin journalistiske dekning av elektronisk sport går, er gjennomførbart.

Pressen har et ansvar for å informere landets borgere om det som foregår, både nasjonalt og internasjonalt. Fra tid til annen, dukker debatten om hva mediernes ansvarsområder er og bør være. Det er lov å anta at mange aktører i samfunnet føler at nettopp sin sak mangler dekning fra norske medier. Et eksempel på dette er den relativt nylige debatten om hvorvidt norske mediers dekning av opera er tilfredsstillende (Krokslett, 2019). Et annet eksempel er den mer nylige debatten rundt ytringsfrihet, ytringsfrihetskommisjonen og ytringsfrihetens grenser. Ytringsfriheten angår oss alle. Opera opptar trolig færre. Den interessante detaljen i denne debatten, om hva mediene bør og ikke bør dekke, er at de savnede tema ofte opptar en brøkdel av befolkningen. Pressen skal ta hensyn til hva som er interessant, men også for hvor mange. Slik kommer vi til e-sportens store paradoks. Tallene tyder på at e-sport opptar svært mange. Norsk Mediebarometer sin undersøkelse fra 2020, viser at en tredjedel av oss spiller digitale spill daglig, et tall som øker til 86 prosent blant de yngre (Schiro, 2021).

Likevel fremstår det som at lite dekkes så mangelfullt. Hypotesen kan være at det vil være både i publikum og redaksjoners interesse å dekke e-sport. Samtidig er det viktig med pressens tilstedeværelse for arenaer i rask vekst, med de økonomiske og juridiske komplikasjonene som gjerne følger. Denne undersøkelsen vil gi et innblikk i hvor godt Norges største mediehus dekker e-sport. Norges største mediehus sin evne til å dekke områder av interesse for befolkningen, er av viktighet.

Noen vil si at pressen har en informasjonsplikt. Det blir kanskje mer riktig å omtale informasjonsfunksjonen som et informasjonsansvar. Nærmere bestemt betyr informasjonsansvaret at «pressen skal gi publikum den informasjon som er nødvendig, slik at folk kan ta stilling i samfunnsspørsmål» (Brurås, 2014). Informasjonsansvaret kan knyttes til Vær Varsom-plakatens punkt 1.2, og 1.4 (Pressens Faglige Forbund, 2021).

1.2: «Pressen ivaretar viktige oppgaver som informasjon, debatt og samfunnskritikk. Pressen har et spesielt ansvar for at ulike syn kommer til uttrykk.»

1.4: «Det er pressens rett å informere om det som skjer i samfunnet og avdekke kritikkverdige forhold. Det er pressens plikt å sette et kritisk søkelys på hvordan mediene selv fyller sin samfunnsrolle.»

Den Europeiske Unionen sin oversikt fra 2020, viser at 79% i aldersgruppen 11-14 spiller data i løpet av en gjennomsnittsdag. I aldersgruppen 45-64 er det tallet 31% (*Interactive Software Federation of Europe and European Games Developer Federation (ISFE-EGDF), Key fact 2020, 2021.*, 2021). Blant den norske befolkningen, spiller en tredjedel av oss daglig (Schiro, 2021). Seertallene for e-sport har vokst jevnt siden 2019, og er forventet å nå 577 millioner globale seere innen 2024 (Gough, 2021). Tallene legger grunnlaget for ideen om at dataspill og e-sport er relevant for norsk presse å formidle til befolkningen, både som nasjonalt og internasjonalt fenomen. Årsakene inkluderer økonomiske insentiver, informasjonsansvaret og muligheten til å hente unge lesere.

Problemstillingen er ikke formulert med spørreordet hvorfor, av grunner nevnt ovenfor. Problemstillingen er heller ikke formulert med spørreordet hvordan. Denne avhandlingen har utført en kvantifisering av publikasjoner på emnet e-sport. Mulige årsaker til dette og hvordan innholdet kan tolkes, redegjøres for videre i teori- og diskusjonsdelen. Problemstillingen til denne oppgaven er derfor formulert som følger: «pressens samfunnsoppdrag – i hvilken grad dekkes e-sport av Norges største mediehus?». Det åpner for to relevante tilleggsspørsmål, som vil være gjennomgående i denne avhandlingen. Hvordan kan pressen ivareta sitt samfunnsoppdrag, om høyaktuelle utviklinger i samfunnet ikke nyter tilfredsstillende dekning, og vil pressen være i stand til å avdekke kritikkverdige forhold mens e-sport utvikles videre?

1.3 Forskningsobjekt

Et program ble kodet for å analysere artiklene fra VG sitt digitale arkiv. Hele VG sitt arkiv ble analysert, som utgjør omtrent 2,3 millioner artikler. Søkeordene er de mest brukte ordene tilknyttet spill og e-sport. I praksis betyr dette at alle artikler som nevner de utvalgte søkeordene blir uthentet og lagret i en oversikt for senere analyse. Arkivet rommer alle artikler fra papirutgaven siden redaksjonens andre oppstart i 1945. Redaksjonen har også en egen kategoriseringsfunksjon, gjennom tagger, for sine nettartikler. VG sine hjemmesider ble dermed undersøkt for antall artikler kategorisert under taggen «e-sport».

For å undersøke i hvilken grad e-sport dekkes av VG, kunne flere metoder blitt anvendt. En metode for innhenting av data kunne vært dybdeintervjuer med relevante journalister og ledelsen fra redaksjonen. Utfordringen med denne metoden, er at graden av dekning ville blitt kartlagt basert på informasjon fra redaksjonen selv. For denne undersøkelsen var det mer interessant å kartlegge nøyaktig grad av dekning for e-sport. I utgangspunktet var planen å kartlegge hele det norske medielandskapets dekning av fenomenet. Det viste seg å være en utfordring, da innsamlingen av alle artikler fra alle norske redaksjoner siden oppstart er beregnet til å ta over et år. Den tidsrammen stammer fra tekniske detaljer, som hvor ofte et program kan oppdatere en side før programmet mister tilgang til nettsiden. Når det er snakk om millioner av artikler, teller hvert sekund.

Det bør nevnes at selv om e-sport debuterte i 1972, var feltet reservert for de spesielt interesserte i tiår etter. Først på 90-tallet begynte e-sport å bygge fart. Selv om over 2 millioner artikler ble analysert, er tidshorizonten fra 1945 noe unødvendig. Det ble likevel gjennomført en full analyse for å sikre at tematikken ikke ble diskutert tidligere. Siden år 2000 har redaksjonen publisert 904.090 artikler. Siden år 2010 har redaksjonen publisert 416.242 artikler. Det endelige søket resulterte i 311 artikler, som inneholdt de utvalgte søkeordene.

2.0 Teorigrunnlag

Teorigrunnlaget har vært den største utfordringen i forbindelse med denne undersøkelsen. Det kommer av flere grunner. Svaret på undersøkelsen er svart-hvitt. Denne undersøkelsen har utført en kvantifisering av publikasjoner på ett emne, gjennom et sofistikert kodet program. Det er en utfordring å diskutere antall artikler publisert innen et gitt tema i lys av medievitenskapelig teori.

Teorigrunnlaget besøker blant annet sosiologiske og psykologiske teoretiske rammeverk, som mulig er å gripe noe langt utenfor det medievitenskapelige for drøftingen av årsaken til dekningsgraden. Dette arbeidet kunne ha fortsatt, men undersøkelsen står da i fare for å benytte seg av teori hvor forfatteren ikke besitter riktig kompetanse. Det ble likevel vurdert som nyttig å besøke en mulig årsak til dette, og teoriene som blir drøftet er valgt av flere årsaker; basert på litteratursøkene fremstår den sosiologiske og psykologiske disiplin som best egnet til å diskutere tematikken, i tillegg til at den relevante teorien som er tilgjengelig for tolkning fra det medievitenskapelige perspektivet er begrenset.

Denne delen vil redegjøre for litteratursøkene som er gjort i forbindelse med undersøkelsen, e-sport og omtale og relevante teoretiske rammeverk.

2.1 Litteratursøk

Evnen til å finne relevant forskningsmateriale er avgjørende for denne prosessen. Kjennskap til ulike databaser, relevante teorier og tidligere diskusjoner påvirker resultatet. Det er mulig at teoretiske rammeverk som passer godt inn i denne oppgaven ikke er inkludert.

Det er blitt utført litteratursøk i databasene til Google Scholar og Idunn for å finne materiale som undersøker mediens oppgave, hva mediene dekker og hvorfor mediene dekker ulike tema i varierende grad. Dette søket resulterte ikke i funn som ble ansett relevant for oppgavebesvarelsen. Søkene resulterte typisk i forskning som undersøker politisk dekning, kjønnsrepresentasjon og politisk tilhørighet i mediene. Litteratursøkene fant ikke relevant forskning på tilknytning mellom politisk tilhørighet og dataspill. Litteratursøkene fant ikke relevante funn som kan forklare hvor ofte mediene dekker ulike tema. Undersøkelser på dette feltet har for eksempel sett på hvordan en førsteside ser ut og hva den inneholder. Blant vedleggene finnes en oversikt over søkene som ble gjort i disse databasene.

Det har også vært gjort litteratursøk etter internasjonale studier som undersøker samme tematikk. Søket resulterte ikke i relevant teori. Dette ble også vurdert til å være av mindre betydning, ettersom e-sport typisk får større oppmerksomhet i andre land. Denne avhandlingen undersøker graden av dekning i Norge, og mer spesifikt hvordan Norges største mediehus dekker e-sport. En av vitenskapsartiklene som er benyttet i teorigrunnet, nevner at målet med bidraget er å øke oppmerksomheten på e-sport i norske forskningsmiljøer (Pöttsch et al., 2021).

I denne undersøkelsen ble omfattende litteratursøk utført for å undersøke synet på dataspill. Det synet presenteres med få henvisninger, fordi vurderingen om dataspill og annen spillaktivitet som problematisk tolkes som allmennkunnskap. En studie som vurderte positive effekter av dataspill, ble publisert i 2010. Studien oppsummerer den tidligere forskningen på følgende måte: «However, the existing literature on gaming is inconsistent and often has focused on aggression rather than the health correlates of gaming and the prevalence and correlates of problematic gaming.» (Desai et al., 2010).

Målet med denne avhandlingen har ikke vært å undersøke hvorfor e-sport ikke dekkes, men heller i hvilken grad e-sport dekkes. De neste delene vil likevel, ved hjelp av teoretiske modeller, undersøke mulige perspektiv på hvorfor dekningsgraden er lav.

2.2 E-sport og omtale

I dag er e-sport en godt etablert plattform for konkurranse. Utviklingen innebærer at det kan være mer lukrativt å være stjerne innen e-sport, sammenlignet med andre etablerte idretter. I 2019 ble det utbetalt 260 millioner kroner i konkurranser fra spillet Fortnite, da kun US Open utbetalte mer (Richter, 2019). Etter at Emil «Nyhrox» Bergquist Pedersen vant verdensmesterskapet i Fortnite, og tok med seg 13 millioner norske kroner hjem, økte interessen for e-sport blant nordmenn i en kort periode (Thomassen & Holt, 2019).

– E-Sport er den raskest voksende publikumssporten i verden, og det ønsker også vi å bli en del av. Flere av eliteserieklubbene har en økende satsing, og det blir vi i Viking med på fremover, sa leder for privatmarked i Viking, Eirik Bjørnø, om klubbens nye satsing da den ble offentliggjort (Svendsen, 2019).

Spillet Starcraft rommer også sine norske utøvere. Spillet ble utgitt for første gang på 90-tallet, og er den eldste globale e-sporten. I Norge finner vi en av verdens beste Starcraft-spillere. Jens Waller «Snute» Aasgaard står oppført med over 3 millioner kroner i premiepenger i løpet av sin Starcraft-karriere (Leganger, 2016; liquipedia.net, u.å.). Fra databasesøket som ble gjort i denne undersøkelsen, har VG hverken skrevet om Starcraft som e-sport eller Aasgaard. Det til tross for at Starcraft har vært en av de største e-sportene i verden siden 1998.

Dette avslører at det finnes større norske profiler, som mangler journalistisk omtale. På denne listen finnes også andre utøvere, som tidligere verdensmester i spillet Rocket League Marius «gReazymeister» Ranheim. Søkene gjort i forbindelse med denne oppgaven fant kun én sak publisert om bragden, publisert av lokalavisen Hitra-Frøya (Sandstad, 2016). Rocket League er en av de større spillene innen e-sport. Eksemplene fra utøverne «Snute» og «gReazymeister» kan tyde på at manglende dekning av e-sport som tema, også gjelder andre redaksjoner enn VG.

Mens e-sport i dag begynner å danne allmenn aksept, har dataspill og e-sport historisk blitt problematisert (Granic et al., 2014).

2.3 Struktur, menneskelig handlekraft og implisitt bias

Forskningen på videospill og elektronisk sport er relativt fersk sammenlignet med andre disipliner. Den tidlige forskningen på feltet undersøkte avhengighet, voldstendenser og annen mulig påvirkning fra spilling. Fellestrekket ved den tidlige forskningen som ble utført, var undersøkelsen av negative konsekvenser fra dataspill. Ved årtusenskiftet ble internasjonale konferanser, forskerorganisasjoner og akademiske fagtidsskrift etablert. De norske forskningsmiljøene er til sammenligning relativt beskjedne (Pöttsch et al., 2021).

Da det nye mediet ankom og bygde fart på begynnelsen av 70-tallet, var flere akademikere interessert i effekten av mediet. Problematismen av e-sport, eller videospill, som aktivitet, tilbyr en mulig forklaring på hvorfor det har tatt lang tid å komme til dagens nivå av aksept. I dag vil noen si at den bekymringen er blitt flyttet til internett, sosiale medier og smarttelefoner (Pöttsch et al., 2021). Dette er eksempler på sosiale strukturer.

I et bredt perspektiv, kan sosiale strukturer forklares som gjentatte sosiale mønstre. Mønstrene legger grunnlaget for gjentatte handlinger. Et eksempel på dette, er synet på den tradisjonelle familiestrukturen. Den strukturen, eller fortellingen om hvordan den typiske familien ser ut, tok mange år å forandre. I dag er fortellingen om familien modernisert, med større rom for ulike sammensetninger (Croteau & Hoynes, 2019, s. 12-16). Menneskelig handlekraft, evnen til å stritte mot etablerte strukturer, kan forklares som medvirkende til bruddet med synet på den tradisjonelle familien (Croteau & Hoynes, 2019, s. 12-14). Dette kan tolkes som at individuelle aktører utfordrer et dominerende narrativ.

Et mediehus som opererer i et demokrati, kan sies å ha større handlekraft enn et mediehus som opererer i et totalitært regime. Hvordan aktører i samfunnet velger å handle, har likevel ofte sammenheng med samfunnets strukturer (jf. Croteau & Hoynes, 2019).

«Vi kan ikke nå en passende forståelse av hvordan mediene fungerer, uten å vurdere den sosiale, økonomiske og politiske konteksten systemet eksisterer i» (Croteau & Hoynes, 2019, s. 14). Sitatet gir en mulig forklaring på årsaken til at den tradisjonelle familiestrukturen ble gjengitt av mediene før, og hvordan mediene forandrer seg i takt med samfunnets strukturer.

Denne teorien kan trekkes over til begynnelsen av e-sport og spillings tilhørende narrativ. Den opprinnelige fortellingen om dataspill handlet om hvordan spill kunne være skadelig, et syn som delvis opprettholdes (von der Heiden et al., 2019; Wakefield, 2018; Whitebloom, 2020). Det kan argumenteres for at denne bekymringen la grunnlaget for den første samfunnsmessige strukturen for synet på dataspill.

Den tidlige problematiseringen av dataspill, kan også ha ført til manglende satsing på aktiviteten. Om Norge i større grad satset på politiske vedtak for utvikling av unge spilltalenter, egne utdanningsmuligheter, finansiering til lokallag og klubber eller andre tiltak for å øke oppmerksomheten, kan det tenkes at norske medier ville prioritert e-sport annerledes. Det bør nevnes at denne utviklingen har begynt, hvor noen politiske partier vier interesse til e-sport (Miljøpartiet de Grønne, 2019).

Teorien om struktur og menneskelig handlekraft åpner argumentasjonen for en domino-effekt. Det opprinnelige etablerte narrativ angående spilling skaper bekymring blant forskningsmiljøer og befolkningen generelt. Dette synet sprer seg og omfavner politiske institusjoner. Problematiseringen av dataspill av forskermiljøer, politiske institusjoner og bekymrede foreldre påvirker medievirksomhetene. Teorien om struktur og menneskelig handlekraft i samfunnet, kan videre knyttes sammen med teorien om implisitt bias.

Teorien om implisitt bias forklarer hvordan fordommer kan operere i underbevisstheten, som kan påvirke blant annet atferd, rekruttering eller behandling av andre mennesker (FitzGerald & Hurst, 2016; Greenwald & Hamilton, 2006).

Ved hjelp av kunnskapen om det opprinnelige synet på dataspill som problematiske, teorien om struktur og menneskelig handlekraft og teorien om implisitt bias, kan det trekkes en mulig slutning om årsaken til dekning av e-sport i mediene. Det hersker liten tvil om at dataspill fortsatt tolkes som mulig problematisk. Denne strukturen spres i samfunnet, og danner en allmennakseptert fortelling om effekten av dataspilling, som påvirker institusjonene. Strukturen fører til fordommer, som kan påvirke atferden til mennesker uten at en selv er klar over effekten. Kan det tenkes at e-sport dekkes lite, fordi dataspill fortsatt er gjenstand for fordommer?

2.4 Agenda-setting

En mulig spekulasjon for årsakssammenhengen til manglende mediedekning av e-sport, er manglende politisk satsing på aktiviteten. Retningen på årsakssammenhengen kan også vendes om, og slik tolkes i lys av agenda-setting teori. Teorien om agenda-setting kan spores tilbake til Walter Lippmann's «Public Opinion» fra 1922, men det er ikke før 1968 at den amerikanske Chapel Hill-studien fremmer en sterk hypotese med lovende funn. Agenda-setting har gjerne sammenheng med politisk mediedekning, men kan generelt sett beskrives som hva mediene motiverer befolkningen til å tenke på (M. McCombs, 2008; M. E. McCombs & Shaw, 1972). Det kan tenkes at mediene ikke er så gode til å fortelle

befolkningen hva de skal tenke om en gitt sak, men mediene er utrolig dyktige til å fortelle befolkningen hvilke saker de skal tenke på (M. E. McCombs & Shaw, 1972).

Denne undersøkelsen har ikke funnet forskning som kan støtte antakelses-rekken som nå blir presentert, men tanken er verdt å besøke likevel. Tanken snur retningen på årsakssammenhengen som ble besøkt tidligere. Om det politiske Norge viet mer oppmerksomhet til e-sport, ville trolig norsk presse fulgt etter i samme spor. Fra den andre siden kan det tenkes at om mediene viet mer oppmerksomhet til e-sport, ville det politiske Norge satset mer på e-sport som en følge.

2.5 Framing teori

Framing teori, eller rammeteori, kan tilby et perspektiv på problematiseringen av dataspill. Hvor agenda-setting handler om hva nyhetene dekker, handler rammeteorien om hvordan det dekkes (Croteau & Hoynes, 2019, s. 308). Rammeteori foreslår at mediens presentasjon og organisering av informasjon og budskap, påvirker det endelige utfallet av befolkningens syn. Den tidlige problematiseringen av dataspill, både fra medier og blant forskningsmiljøer, tilbyr innsikt i hvorfor synet på spilling som problematisk har vedvart.

2.6 Nyhetskriteriene

Nyhetskriteriene, populært innbefattet i akronymet «VISAK», er veiledende for hva som skal prioriteres i dekningen av nyheter (Overland & Tørdal, 2018). Akronymet viser til verdiene vesentlighet, identifikasjon, sensasjon, aktualitet og konflikt. Denne avhandlingen argumenterer for at e-sport burde dekkes ut fra kriteriet aktualitet, ettersom aktiviteten trekker stadig mer oppmerksomhet og interesse. Når historien til dataspill og e-sport tas i betraktning er det forunderlig at ikke e-sport dekkes regelmessig. En nyhet er noe uvanlig eller overraskende (Kjendsli, 2012, s. 48). Med tanke på den kontinuerlige problematiseringen av dataspill, burde det være både aktuelt og overraskende at e-sport bygger næringer, samler sponsorer og former unge norske talenter. Enorme seertall, enorme deltakertall og en enorm interesse for spill blant de unge, bør være aktuelt for mediehusene. Denne undersøkelsen kan derimot vise til at det er et annet kriterium som er veiledende, når e-sport dekkes av VG. Dette blir videre redegjort for i diskusjonen. Nyhetskriteriene, eller nyhetsverdiene, kan sies å fungere som operative mål for å utføre samfunnsoppdraget.

2.7 Samfunnsoppdraget

Journalister vil selv si at yrket opererer under en kontrakt med samfunnet. Svein Brurås skriver i boken «Journalistikkens samfunnsoppdrag» følgende:

«... så bekjenner pressen seg til et samfunnsoppdrag, som er selve grunnlaget for yrkets etikk, og den anser seg som en samfunnsinstitusjon» (Roppen & Allern, 2010, s. 51).

Boken diskuterer naturlige følger av samfunnsoppdraget, som informasjonsansvaret og informasjonsplikten. Den tar opp kontrakten mellom borgerne og pressen, og diskuterer hvordan en del av pressens ansvar er informasjonsopplysning som tillater borgerne informerte valg (jf. Roppen & Allern, 2010). En forlengelse av informasjonsansvaret, kan sies å være at befolkningen er klar over nasjonens og verdens utvikling.

Denne innsikten, nødvendig for befolkningen, demonstrerer sin viktighet i gjensidighetsprinsippet, som blir skrevet om i dybde av Helle Sjøvaag i Journalistikkens samfunnsoppdrag (Roppen & Allern, 2010, s. 36-43). Sjøvaag skriver at samfunnskontrakten opprinnelig, i klassisk kontraktsteori, henviser til en avtale med bred virkekraft. En samfunnskontrakt sikrer rettigheter og at ulike aktører kan samarbeide om et felles mål. Gjennom samfunnskontrakten spiller de konkurrerende aktørene, for eksempel myndighetene, pressen og borgerne, korrigerende roller overfor hverandre. Borgerne er avhengig av informasjon, som blir tilgjengeliggjort av pressen, for å benytte det demokratiske valgsystemet til sikring av det politiske systemet. Gjennom valgprosesser, vil de ved makten som bryter sin kontrakt med samfunnet, trolig erstattes av nye kandidater. Noen vil argumentere for at den frie penn er bindeleddet mellom aktørene, det endelige kontrollerende organ. Sjøvaag forklarer videre at borgerne er pliktige til å melde fra om lovgivningens uforutsette konsekvenser, enten det er maktmisbruk eller sosial, moralsk og juridisk urettferdighet. Det som tillater denne funksjonen hos borgerne, er varslingsystemet til journalistikken. På mange måter, kan dette tolkes som den perfekte symbiose for grunnsteinen i et demokratisk samfunn. Ulike organ som alle utøver en korrigerende rolle overfor hverandre, som sikrer at ingen part kan stjele eller misbruke makten. Når dette perspektivet trekkes over til e-sport, oppstår et problem. Om e-sport, eller annen tematikk, ikke dekkes, forsvinner både journalistikkens varslingsystem og borgernes mulighet til å melde fra om urettferdighet. Det er vanskelig å argumentere for at samfunnsoppdraget opprettholdes, når

vesentlige kulturelle utviklinger som e-sport, ikke nyter pressens oppmerksomhet. Dette argumentet blir redegjort videre for i konklusjonen.

3.0 Metode

Metoden i denne undersøkelsen er hovedsakelig kvantitativ innholdsanalyse eller datainnsamling. Denne avhandlingen forsøker ikke å undersøke hvordan e-sport blir fremstilt av mediene eller lignende. Denne avhandlingen forsøker primært å redegjøre for hvor ofte VG skriver om e-sport.

Denne delen vil forklare metoden og dens svakheter.

3.1 Utvalg og søk

Et program ble skrevet for å analysere hele VG sitt digitale arkiv. Arkivet går tilbake til 1945. Totalt har nærmere 2,3 millioner artikler, eller saker, blitt analysert for en rekke nøkkelbegreper som assosieres med e-sport.

Målet med denne metoden har vært å undersøke i hvilken grad Norges største mediehus dekker e-sport. For å få til dette, ble en rekke nøkkelord valgt ut. Nøkkelordene som ble valgt er «dota 2», «dota», «Counter-strike», «CS GO», «Fortnite», «League Of Legends», «Starcraft», «Esport» og «E-sport».

Tabell 2 viser antall uthentede artikler tilhørende hvert søkeord

Treff delt på søkeord

	Starcraft	Counter-strike	Dota	Fortnite	Esport	E-sport	League of Legends	Dota 2	CS GO
Treff	92	56	55	53	18	17	12	6	2

Grafikk: Martin Simenrud • Kilde: Verdens Gang • Laget med Datawrapper

Grunnene til dette utvalget av nøkkelbegreper er flere. Når e-sport omtales i norsk presse, inkluderes navnet på spillet. Slik vil artikler som tar opp utøvere, e-sport eller spillet bli tatt med i søket. Spillene som ble valgt ut, representerer de største e-sportene i verden, enten i seertall, levetid eller pengepremier (Markov, 2022; Petermeier, 2022).

Spillene Starcraft og Counter-strike, er de to eldste e-sportene som opererer på global basis, med oppstart i 1998 og 1999 respektivt. «CS GO» er en videreføring av Counter-Strike. Det har vært høyst relevant for denne undersøkelsen, for å samle inn data som representerer e-sport sin levetid. League of Legends er spillet som spilles og sees av flest. Alle spillene representerer de største e-sportmiljøene i verden (Markov, 2022).

I tillegg er emneknaggen «e-sport» fra VG sine hjemmesider undersøkt for alle artikler. En kan derfor anta med en viss sikkerhet, at denne undersøkelsen har lokalisert en stor majoritet av sakene VG har publisert om e-sport.

3.2 Kvantitativ innholdsanalyse

Kvantitativ innholdsanalyse er benyttet som metode. Enhetene er artiklene som ble hentet ut, mens variablene er søkeordene. Variabelverdien er hvordan søkene er kategorisert. Videre har det blitt valgt en temaklassifisering av enhetene, som sier noe om hva som finnes i innholdet (Østbye et al., 2013).

Kategoriene i sakene undersøker primært hvor mange saker som handler om enten spill eller e-sport. De andre kategoriene tar for seg duplikat av saker, saker som er inkludert uten å handle om hverken spill eller e-sport og saker som problematiserer spill.

3.3 Svakheter og utfordringer ved metoden

Datainnsamlingen har sine svakheter. Resultatene kunne reflektert det faktiske antallet enheter med større presisjon, om alle e-sporter ble inkludert i utvalget. Det finnes en rekke ulike spill og mobilspill, som kunne blitt kategorisert som e-sport. Dette søket har kun tatt for seg de største e-sportene. Med tanke på hvor begrenset dekningsområdet er, er det lite trolig at undersøkelsen av mindre e-sporter ville gitt et vesentlig annerledes resultat. Likevel finnes det også store e-sporter som ikke er inkludert i søket. Eksempler på dette er spill som «PlayerUnknown's Battlegrounds» og «Overwatch». Et viktig kjennetegn ved disse spillene, er at store deler av miljøet er asiatiske. Dermed er den vestlige interessen mindre. Antakelsen er at dette også påvirker norsk omtale. For å begrense størrelsen på søket, ble disse titlene ikke vurdert som nødvendig. Et unntak her er Starcraft, som også nyter stor asiatisk interesse, men som ble inkludert på grunn av den tidlige utgivelsen.

En annen utfordringen er kategoriene for inndelingen av enhetene. Om en sak i norske medier handler om e-sport eller ikke, kan være vanskelig å avgrense. Flere av sakene om Emil «Nyhrox» Bergquist Pedersen handler for eksempel ikke om Fortnite. Disse sakene handler

om den store pengepremien, med enkel bakgrunnsinformasjon om livet som profesjonell utøver. Norsk omtale av e-sport handler svært sjeldent om taktikk, strategi, regler eller lignende detaljer. Vurderingen som ble gjort, var en sammenligning med norsk sportsjournalistikk. På generelt grunnlag, skrives det flere saker i sportsjournalistikken som tar for seg profilene fremfor taktikk, strategi, regler eller lignende. Dermed ble det satt et likhetstegn mellom dette. Saker som omtaler spillet, turneringen eller profilen, har blitt kategorisert som e-sport artikler. Dette ville også bydd på et alvorlig problem. Om kriteriene for å møte e-sport kategorien er strenge, kunne undersøkelsen ha konkludert med at VG har skrevet null saker om e-sport. På dette området foreligger det ingen offisielle eller klare beskrivelser av hvilke kriterier som må møtes for at en sak i mediene handler om e-sport.

En annen svakhet ved denne undersøkelsen, er at denne metoden ikke er generaliserbar. Det er kun ett norsk mediehus som er undersøkt i dybden. Om en analyse foretas av det norske medielandskapet, ville trolig majoriteten konkludert med at norske mediehus har varierende målsettinger og målgrupper for sin journalistikk. Resultatene kan dermed ikke brukes til å trekke definitive slutninger om andre mediehus.

Det foreligger også tekniske utfordringer ved denne metoden. Det krever spesiell kompetanse for å bruke metoden. Metoden tyder også på at det ville vært svært tidkrevende å foreta samme undersøkelse på hele det norske medielandskapet. VG har offentliggjort hele sitt arkiv og lagret alle artikler på et eget nettsted. De andre redaksjonene som ble undersøkt for muligheten var NRK, Aftenposten, Stavanger Aftenblad, Rogalands Avis, Dagens Næringsliv og Dagbladet. Innsamlingen av den samme dataen fra disse aktørene, ville krevd teknisk kompetanse som forfatteren ikke besitter og en enorm tidsramme. Det er vanskelig å argumentere for at resultatene kan si noe om andre redaksjoner enn VG. Inntrykket etter søkene utført i denne undersøkelsen, er likevel at konkurrerende mediehus også nedprioriterer e-sport.

3.4 Reliabilitet og validitet

Det er lettere å argumentere for at denne metoden medbringer høy reliabilitet og god validitet. Med tanke på problemstillingen i denne oppgaven, som etterspør graden av dekning av e-sport, leverer metoden et nøyaktig resultat. Metoden kan brukes til å enkelt oppnå innsikt i nøyaktig antall enheter publisert om det relevante tema. Metoden er hensiktsmessig for å besvare problemstillingen, og dataen som samles inn er treffsikker. Årsakene til dette er flere. Arkivet som er blitt undersøkt er offentlig og fullstendig, som forenkler målet. Norsk journalistikk nevner alltid spillet det er snakk om tidlig i teksten, når det er snakk om

profesjonelle utøvere i e-sport. En feilmargin her kan være at journalisten har feilstavet spillet, men som tvilsomt forekommer ofte. Dette innebærer at søket henter ut nøyaktig det søker er på utkikk etter. Om fremtidige avhandlinger utfører samme søk, vil den samme oversikten produseres. Denne metoden er dermed mulig å reproducere. Den fullstendige oversikten ligger i vedleggene.

Denne metoden er derimot ikke like god i andre grener av innholdsanalyser. Om søker er på utkikk etter lignende data fra sports-, nyhets-, eller politisk journalistikk, er det trolig vanskelig å definere søkeord som alltid gjentas i artiklene. På slike områder vil denne metoden være vanskeligere å benytte.

4.0 Funn i undersøkelsen

Denne undersøkelsen har analysert omtrent 2,3 millioner artikler fra VG sitt digitale arkiv. Siden 2000 har omtrent 900.000 artikler blitt analysert. Siden 2010 er det tallet omtrent 400.000. Et kodet program søkte i arkivet etter artikler som inneholdt en rekke kodeord. Det endelige søket resulterte i 311 artikler.

Artiklene ble inndelt etter kategorier. Kategoriene inkluderer saker som handler om e-sport, saker som handler om spill, saker som nevner søkeordet uten å handle om hverken spill eller e-sport, saker som problematiserer spill og duplikat.

Etter en fullstendig analyse av 311 artikler, viser funnene i denne undersøkelsen at 25 artikler fra arkivet handler om e-sport og 58 handler om spill. Sistnevnte innebærer typiske artikler som rangerer årets beste spill eller andre spillnyheter. VG sine hjemmesider plasserer 103 saker under emneknaggen «e-sport», av disse handler et fåtall om e-sport (Verdens Gang, u.å.).

Tabell 3 viser inndelingen av artikler fra analysen

Antall artikler

Inndeling av artikler basert på kategori



Grafikk: Martin Simenrud • Kilde: Verdens Gang • Laget med Datawrapper

Til sammenligning har redaksjonen publisert 6062 artikler hvor eneste kodeord er «skiskyting». Dette utelukker alle saker som ikke konkret benytter nøkkelordet fra søket. Den første artikkelen som handlet om e-sport, ble publisert av VG i 2005.

Det foreligger ett kjennetegn ved artiklene som omhandler e-sport. Sakene som blir publisert, hører hjemme med nyhetskriteriet sensasjon. Et flertall av artiklene omhandler for eksempel Emil «Nyhrox» Bergquist Pedersen, med et særlig fokus på den enorme pengepremien.

Med unntak av 2008, er det en mild økende trend i antall publikasjoner siden 2016. Tabellen under viser alle artikler som handler om enten e-sport eller spill, dette kan også innebære typiske spillnyheter eller omtaler. Kvantifiseringen ble utført første kvartal 2022, som forklarer det lave tallet for artikler publisert i år. Det store antallet artikler fra 2008, handler om utgivelsen av låten «Counter Strike» av den norske gruppen «Gatas Parlament», som lå på VG sin hitliste i en lengre periode, i tillegg til omtalen av travhesten «Oakridge Starcraft». Den økte trenden, spesielt fra 2019 og utover, kommer som følge av den norske verdensmesteren i Fortnite, Emil «Nyhrox» Bergquist Pedersen. Hendelsen rettet økt oppmerksomhet på utøveren og spillet i en lengre periode.

Tabell 4 viser antall publikasjoner per år, siden utgivelsen av Starcraft i 1998.

Artikler per år

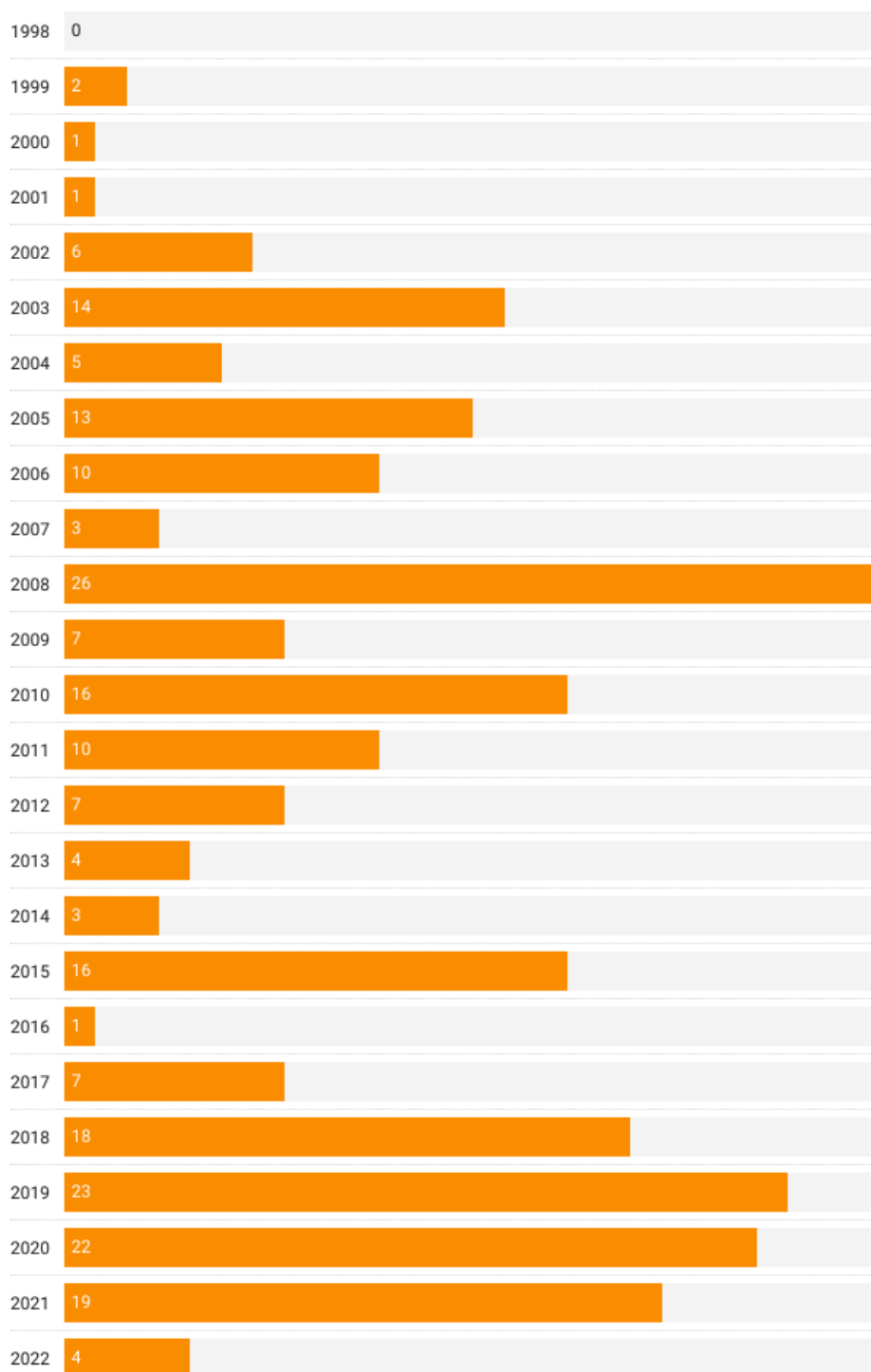


Chart: Martin Simenrud • Source: Verdens Gang • Created with Datawrapper

5.0 Diskusjon

Funnene i denne undersøkelsen er tydelige, men kan sies å hvile på en antakelse. Tallene som er blitt diskutert tidligere, viser at mange av oss er interessert i dataspill og e-sport. Det er riktignok vanskeligere å stadfeste den nøyaktige graden av interesse for e-sport i Norge. Norge mangler både større sendinger og større ligaer for e-sport. Kort sagt mangler Norge infrastrukturen til aktiviteten, sammenlignet med deler av omverden. Derfor viser flere av tallene til europeiske seertall og den globale interessen for e-sport (Gough, 2021; Markov, 2022; Pei, 2019; Petermeier, 2022). En rekke tall demonstrerer interessen for dataspill i Norge (Schiro, 2021). Selv om mange av oss er interessert i dataspill, betyr ikke det at interessen automatisk overføres til e-sport. Det foreligger selvfølgelig en sammenheng mellom dataspill og e-sport, men det er likevel ingen selvfølge at interessen følger. Det er for eksempel trygt å anta at ikke alle fotball- eller håndballspillere følger sin sport på det høyeste nivået. Derfor er det vanskelig å stadfeste hvor stor den totale interessen for e-sport er i Norge. En utfordring enkelte mener også Norges E-sportforbund sliter med (Fossum, 2021).

Funnene viser at VG har publisert 25 artikler om e-sport i sine papirutgaver. Fra VGs nettsider, er 103 artikler kategorisert under emneknaggen «e-sport». Det er godt kjent at abonnenter på papirutgaver gjerne er eldre enn deres digitale motpart. Det er også klart at e-sport er mest populært blant de yngre. Dermed kan det argumenteres for at det ville tjene liten hensikt å inkludere saker som ikke opptar papirleserne. Antallet artikler om e-sport viser likevel at dekningsgraden er svært lav.

Det er forunderlig at norske medier ikke satser større på innhenting av unge lesere. Spesielt med tanke på hvor problematisk fornyelsesprosessen har vært for tradisjonelle norske medier. En tredjedel av unge voksne følger ikke med på tradisjonelle nyheter, og noen mener mediene har sviktet de unge (Foss, 2022; Lund, 2018). En kan si at løsningen ligger foran mediene. Å ta tak i de store interesseområdene blant de unge, er i hvert fall en start. I 2006 spilte for eksempel 70.000 nordmenn rollespillet «World of Warcraft», mens i dag spiller 84% av de mellom 9 og 15 år daglig (Schiro, 2022; Verdens Gang, 2006). Tallene tyder på at det kan hentes unge lesere ved å dekke e-sport skikkelig. Den største utfordringen handler kanskje om image. Det er lov å anta at de unge ikke oppsøker norske medier for informasjon og underholdning om e-sport og dataspill. Påstanden blir at dette er et image norske medier kan jobbe for å endre.

VG opprettholder likevel betydelig dekning av områder som primært opptar de eldre. Dekningen av vintersport er betydelig høyere, spesielt langrenn og skiskyting. En VG-artikkel skrevet av Vesteng (2021) forteller at åtte av ti som ser på langrenn er over 50 år. Artikkelen blir presentert som at de unge har sviktet langrenn. Det bør kanskje vurderes om skylden skal fordeles til en annen part.

Når det gjelder årsaken til dekningsgraden, foreligger det et perspektiv som enda ikke er blitt diskutert. Det poengteres at denne avhandlingen ikke har hatt tid eller mulighet til å undersøke forskningsgrunnlaget bak denne argumentasjonsrekken. Derfor fremstilles dette bevisst som en antagelsesrekke, som inkluderes fordi perspektivet vurderes til å ha verdi. Den største av kjønnsforskjellene finner vi blant norske sportsredaksjoner. Sporten har lenge vært mannsdominert, noe som flere har ment påvirker dekningen av spesielt kvinnefotballen. Her har det riktignok vært en utvikling, en utvikling vi etter all sannsynlighet står midt i for øyeblikket. Den 17. april lokket kampen mellom Barcelona og Real Madrid 91.000 tilskuere, i et land hvor kvinnefotball tidligere var forbudt (Bergh, 2022). Hendelsen viser til en internasjonal bevegelse som påvirker norske medier. Den store norske profilen Ada Hegerberg har trolig også bidratt til denne utviklingen i Norge. Den økte interessen har mulig sammenheng med at flere kvinner nå er representert i sportsredaksjonene (Aarli-Grøndalen, 2019). I så fall, demonstrerer eksempelet hvordan representanter med riktig interesse innad i redaksjonen, fører til økt oppmerksomhet til bestemte saker. Det kan tenkes at dette peker på en utfordring for dekningen av e-sport.

E-sport er som sagt et relativt ferskt fenomen. Den manglende dekningen av utviklingen kan være et resultat av manglende representasjon blant redaksjonene. Folkegruppen med størst interesse for og kunnskap i e-sport er fortsatt ung. Dette betyr at de relevante talspersonene ikke har tatt steget inn i yrkeslivet, og dermed mangler fra redaksjonene. Det kan tenkes at e-sport vil få betydelig større oppmerksomhet, når denne gruppen blir representert i mediene.

For å dokumentere denne antagelsesrekken på en tilstrekkelig måte, kreves flere undersøkelser. Først og fremst må alderssammensetningen og interessefeltene i norske medier kartlegges. I tillegg må det gjøres undersøkelser på hvor avgjørende personlige interessefelt er for den felles dekningen av et tema. Dette er undersøkelser denne avhandlingen ikke har prioritert. Dette er områder som framtidige avhandlinger anbefales å undersøke. Eksempelet demonstrerer likevel et perspektiv som er relevant for å forstå dekningsgraden. Om denne hypotesen ikke kan falsifiseres, kan det gi stor innsikt i hvordan mediene opererer. Denne innsikten har stor sammenheng med funnene i denne undersøkelsen.

Om det er slik at mediene primært dekker tema basert på tradisjon, interesse og forventninger, og hindres i dekningen av nye utviklinger på grunn av fordommer, er dette en utfordring for samfunnsoppdraget.

Det har tidligere blitt skrevet om nyhetskriteriene, eller nyhetsverdiene, og hvilken av verdiene som ligger i føringen for dekningen av e-sport. Med tanke på den lave dekningsgraden til e-sport, er det interessant å forstå hva som er avgjørende når e-sport først blir skrevet om. Artikkene som ble hentet ut i denne undersøkelsen, viser at fellestrekket ved dekningen er sensasjon. Det kan virke som at den avgjørende årsaken til at det skrives om e-sport, handler om curiositet. Om saken er sensasjonell eller kuriøs nok, er trolig den redaksjonelle vurderingen at tematikken vil begeistre flere. Denne trenden blir tydelig rundt tidspunktet da Norge fikk sin verdensmester i Fortnite. Tabell 4 viser at omtalen økte betydelig fra 2019 og utover. Denne utviklingen kan tolkes på flere måter. Norske verdensmestere nyter som regel økt oppmerksomhet fra pressen. Samtidig skapte utgiveren bak Fortnite, Epic Games, mer omtale det året med 100 millioner dollar allokert til e-sporten (The Fortnite Team, 2019). At sensasjon kan være veiledende for hva som publiseres, er ikke et nytt fenomen. 68% av stortingsrepresentanter svarte at mediernes dekning av politikken i for stor grad er rettet mot sensasjon og konflikt, i en spørreundersøkelse utført av Trond Nordby i 1995 (jf. Allern, 2001). Det bør poengteres at undersøkelsen er fra 1995, og dermed mindre avgjørende for dagens klima. I tillegg handler spørreundersøkelsen om dekning av politisk journalistikk. Det er ikke en selvfølge at etablerte normer i én gren av journalistikk, automatisk overføres til andre. Likevel sier undersøkelsen noe om den journalistiske tendensen til å søke sensasjon, en tendens som gjenspeiles i dekningen av e-sport.

Et viktig element i journalistikken er eksklusivitet. Noen omtaler eksklusivitet som en av nyhetsverdiene. Sigurd Allern mener at nyhetsredaktører først og fremst er opptatt av at redaksjonen ikke går glipp av saker som andre redaksjoner har dekket (jf. Allern, 2001). Denne påstanden reiser et interessant spørsmål til dekningen av e-sport. Dekningsgraden virker ikke kun å være lav hos VG, men også generelt i det norske medielandskapet. Det kan tenkes at dette skaper en dominoeffekt av manglende dekning. I andre saker, er det tidvis slik at mediene presser hverandre til å dekke aktuelle hendelser først og gjerne best. På den andre siden, når det gjelder e-sport, blir det mulige resultatet at det fraværende jaget indirekte kommuniserer at e-sport ikke prioriteres. Der i hvert fall ikke slik at mediene står i et intenst løp for å dekke begivenheter innen e-sport «før de andre».

Denne oppgaven dreier seg om en kvantifisering av e-sport sin dekningsgrad. I mangel på relevant teori for dekningsgrad delt på tematikk, har mulige perspektiv på hvorfor det er

slik blitt presentert. Hvorfor VG velger å dekke e-sport i den grad redaksjonen gjør, er et betydelig mer komplisert og sammensatt spørsmål enn denne oppgaven klarer å besvare. Det foreslås derfor at denne diskusjonen bør tas videre. Spesielt med fokus på hvordan samfunnsoppdraget kan opprettholdes, om det er slik at den demografiske sammensetningen i en redaksjon avgjør hva som dekkes.

6.0 Konklusjon

Problemstillingen i denne avhandlingen utforsker VG sin dekningsgrad av e-sport. Funnene i undersøkelsen viser at dekningsgraden er svært lav. Hva som kan være årsaken til dette, er et komplisert spørsmål. Det kan for eksempel handle om den demografiske sammensetningen i redaksjonen. Kanskje redaksjonen mangler riktig kompetanse for å ta fatt i og belyse e-sport. Eller kanskje ubevisste fordommer, som følge av den tidlige problematiseringen av dataspill, hindrer journalistene i dekningsgraden av e-sport. Det kan tenkes at det rett og slett bare er et spørsmål om tid, før e-sport blir et altoppslukende fenomen hos den norske befolkningen, inkludert mediene. Som denne oppgaven har minnet om ved flere anledninger, er ikke spørsmålet om hvorfor dekningsgraden er lav det viktigste. Det viktigste poenget i denne oppgaven er heller at e-sport fungerer som et eksempel. Et eksempel på at norske mediehus, da primært VG, tilsynelatende ikke evner å dekke tematikk utenfor deres kompetanse- eller interesseområde på en tilfredsstillende måte. Om denne utfordringen også påvirker andre sjangere enn e-sport, er det vanskelig å forstille seg konsekvensene. Derfor oppfordres det til at kommende forskning ser på aktuelle utviklinger som mangler dekning. Med tanke på hvor omfattende og avgjørende e-sport har blitt og kommer til å bli, argumenterer dette for et brudd på kontrakten mellom pressen og befolkningen.

I samfunnsoppdraget er profesjonsetikken et omdiskutert element. Journalistbøker og medievitenskapen går tilsynelatende frem og tilbake, og tar med konsekvensetikk, pliktetikk, allmenmoral og andre høytsvevende elementer. Det er riktignok et sitat som gjerne går igjen:

«Eit sentralt element i journalistikken sitt samfunnsmandat er å fungere som den fjerde statsmakta, dvs. å drive maktkritikk i høve til dei andre statsmaktene og også i høve til næringslivet og institusjoner i det sivile samfunnet... Privatlivet kan og bli utsett for kritisk journalistikk. Maktkritisk journalistikk kan bli, og vert vanlegvis, oppfatta som ei plage av dei som vert utsette for han. I

profesjonell yrkesutøving rekk det altså ikkje alltid å vere snill og grei» (Oltedal, 2012)

Sitatet stammer fra Harald Grimen, som kanskje kan sies å ha et mer pragmatisk syn på journalistikkens profesjonsetikk. Det viktige elementet fra sitatet er utøvingen av kritisk journalistikk også med tanke på næringslivet og institusjoner i det sivile samfunnet. Den fraværende dekningen på e-sport, bekymringsverdig for det større perspektivet på samfunnsoppdraget, rammer også eventuell kritisk dekning av aktørene som bygger institusjonene. Det er tydelig at Norge fortsatt er i en startfase når det gjelder infrastrukturen rundt e-sport. Et eksempel på dette er E-sportforbundets utfordring med å inngå samarbeid med Norges Idrettsforbund (Fossum, 2021; Pressemelding, 2020). At infrastrukturen fortsatt er under utvikling, etterlater e-sportmiljøene sårbare for ødeleggende påvirkning og onde aktører, en spesiell utfordring når utøverne typisk er tenåringer. Denne problemstilling er gjennomgående i e-sport (Mitreviski, 2017). Den manglende dekningen på e-sport, hindrer ikke bare pressen i å tilfredsstille sin kontrakt med borgerne, men reduserer pressens evne til å avdekke kritikkverdige forhold. Den som ikke leter, finner som regel ikke. Hvordan skal pressen avdekke kritikkverdige forhold, på et område fristilt fra pressens oppmerksomhet?

Denne avhandlingen vil argumentere for at dette er et betydelig funn. E-sport fungerer som et eksempel på områder som ikke dekkes, og dermed områder som er utenfor pressens rekkevidde. Det neste spørsmålet er tydelig. Hvilke andre områder mangler dekning, og står derfor fristilt for det kritiske søkelyset og den undersøkende naturen til journalistikken?

7.0 Litteraturliste

- Allern, S. (2001). *Flokkdyr på Løvebakken: Søkelys på Stortingets presselosje og politikkenes medierammer*. Pax.
- Baker, C. (2016, mai 25). *Stewart Brand Recalls First «Spacewar» Video Game Tournament*. Rolling Stone. <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669/>
- Bergh, N. (2022, april 17). Bildene vakte oppsikt: – Et signal til hele verden. *Stavanger Aftenblad*. <https://www.aftenbladet.no/sport/i/28xyJv/kvinnelaget-skaper-fotballfeber-i-barcelona-en-kveld-kan-ha-forandret-alt>
- Bretvik, M., & Graff, S. (2018, desember 18). Derfor satser NFF på e-sport: Kan gaming få ungdom opp av sofaen? *Verdens Gang*. <https://www.vg.no/nyheter/meninger/i/bK14JB/derfor-satser-nff-paa-e-sport-kan-gaming-faa-ungdom-opp-av-sofaen>
- Brurås, S. (2014). *Etikk for journalister* (5. utg.). Fagbokforlaget.
- Croteau, D., & Hoynes, W. (2019). *Media/Society: Technology, Industries, Content, and Users* (6. utg.). Sage.
- Desai, R., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. (2010). Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming. *American Academy of Pediatrics*, 126(6). <https://doi.org/10.1542/peds.2009-2706>
- FitzGerald, C., & Hurst, S. (2016). Implicit bias in healthcare professionals: A systematic review. *BMC Medical Ethics*, 18(19). <https://doi.org/10.1186/s12910-017-0179-8>
- Foss, E. (2022, april 26). *1 av 3 unge voksne følger ikke med på nyheter i tradisjonelle medier*. ssb.no. <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/tids-og-mediebruk/statistikk/norsk->

mediebarometer/artikler/1-av-3-unge-voksne-folger-ikke-med-pa-nyheter-i-tradisjonelle-medier

Fossum, E. (2021, oktober 4). E-sport har ingenting i Idrettsforbundet å gjøre. *pressfire.no*.

<https://www.pressfire.no/artikkel/kronikk-e-sport-har-ingen-ting-i-et-seriost-idrettsforbundet-a-gjore>

Gough, C. (2021, juni 1). *ESports audience size worldwide from 2019 to 2024*. *statista.com*.

<https://www.statista.com/statistics/1109956/global-esports-audience/>

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.

Greenwald, A., & Hamilton, L. (2006). Implicit Bias: Scientific Foundations. *California Law Review*, 94(4). <https://doi.org/10.2307/20439056>

Interactive Software Federation of Europe and European Games Developer Federation

(*ISFE-EGDF*), *Key fact 2020, 2021*. (2021). Interactive Software Federation of

Europe. <https://www.isfe.eu/data-key-facts/key-facts-about-europe-s-video-games-sector/>

Kjendsli, V. (2012). *Rett på sak!* (1. utg.). IJ-forlaget.

Krokslett, K. (2019, august 10). Hvorfor skriver ikke norsk presse mer om opera?

Aftenposten. <https://www.aftenposten.no/meninger/kronikk/i/GGekq4/hvorfor-skriver-ikke-norsk-presse-mer-om-opera-kristian-krokslett>

Leganger, S. (2016, august 7). Jens (26) tjener hundretusener på dataspilling. *Aftenposten*.

<https://www.aftenposten.no/amagasinet/i/e7zeK/jens-26-tjener-hundretusener-paa-dataspilling>

liquipedia.net. (u.å.). *Liquipedia.net*. Winnings. <https://liquipedia.net/starcraft2/Winnings>

- Lund, J. (2018, juni 18). Mediene har sviktet de unge. *Aftenposten*.
<https://www.aftenposten.no/meninger/kommentar/i/zL1rjv/mediene-har-sviktet-de-unge-joacim-lund>
- Markov, R. (2022, februar 1). *Most watched esports disciplines in 2021*. escharts.com.
<https://escharts.com/blog/most-watched-esports-disciplines-2021>
- McCombs, M. (2008). *Setting the agenda: The mass media and public opinion*.
- McCombs, M. E., & Shaw, D. L. (1972). The Agenda-Setting Function of Mass Media. *Public Opinion Quarterly*, 36(2), 176–187. <https://doi.org/10.1086/267990>
- Mediebedriftenes Landsforening. (2021, september 15). *Mediehusenes lesertall: VG størst totalt—Aftenposten størst på papir*. mediebedriftene.no.
<https://www.mediebedriftene.no/artikler/2021/mediehusenes-lesertall--vg-storst-totalt--aftenposten-storst-pa-papir/>
- Miljøpartiet de Grønne. (2019, juni 17). *Ta e-sporten på alvor!* mdg.no.
https://www.mdg.no/resolusjon_ta_esporten_pa_alvor
- Mitreviski, L. (2017, mai 30). Esports contracts: The Good, The Bad, and The Ugly. *Esports Insider*. <https://esportsinsider.com/2017/05/esports-contracts-good-bad-ugly/>
- Oltedal, A. (2012). *Vesentleg og viktig?* (1. utg.). IJ-forlaget.
- Overland, J.-A., & Tørdal, R. M. (2018, november 14). *Nyhetskriterier*. Nyhetskriterier.
<https://ndla.no/subject:1:94dfe81f-9e11-45fc-ab5a-fba63784d48e/topic:2:185036/topic:2:125903/resource:1:6288>
- Pei, A. (2019, april 14). *This esports giant draws in more viewers than the Super Bowl, and it's expected to get even bigger*. <https://www.cnbc.com/2019/04/14/league-of-legends-gets-more-viewers-than-super-bowlwhats-coming-next.html>
- Petermeier, D. (2022, januar 25). *Most popular eSports Games 2022*. ispo.com.
<https://www.ispo.com/en/trends/top-5-most-popular-esports-games>

- Pressemelding. (2020, mai 6). *Norges E-sportforbund lukker muligheten for samarbeid med norsk idrett*. idrettsforbundet.no.
<https://www.idrettsforbundet.no/idrettskrets/viken/nyheter/2020/norges-esportforbund-lukker-muligheten-for-videre-samarbeid-med-norsk-idrett/>
- Pressens Faglige Forbund. (2021, januar 1). *Pressens Faglige Forbund*. Vær Varsom-plakaten. <https://presse.no/pfu/etiske-regler/vaer-varsom-plakaten/>
- Pöttsch, H., Jørgensen, K., & Karlsen, F. (2021). Dataspillforskning i et medievitenskapelig perspektiv. *Norsk Medietidsskrift*, 28(4). <https://doi.org/10.18261/issn.0805-9535-2021-04-01>
- Richter, F. (2019, juli 29). *Fortnite World Champion Bags \$3 Million Prize*. statista.com.
<https://www.statista.com/chart/17607/fortnite-world-cup-prize-money-in-perspective/>
- Roppen, J., & Allern, S. (2010). *Journalistikkens samfunnsoppdrag* (1. utg.). IJ-forlaget.
- Sandstad, T. (2016, desember 9). Marius ble verdensmester i Rocket League. *Hitra-Frøya*.
<https://www.hitra-froya.no/nyheter/i/aP5055/marius-ble-verdensmester-i-rocket-league>
- Schiro, E. (2021, april 27). *Norsk mediebarometer 2020*. ssb.no. <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/norsk-mediebarometer-2020>
- Schiro, E. (2022). *Norsk mediebarometer*. Statistisk Sentralbyrå. https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/tids-og-mediebruk/artikler/norsk-mediebarometer-2021/_/attachment/inline/21eec81a-a3d3-4cac-abd5-f08465e840a0:f934f7a3f580fa379872381a21d969d13d55230b/SA169_web.pdf
- Svendsen, D. A. (2019, november 18). *NEST BEST I NM OG LANDSLAGSUTTATT*. vikingfotball.no. <https://www.vikingfotball.no/nyheter/nest-best-i-nm-og-landslagsuttatt>

- Szwider, J. (u.å.). *Esports—Opportunity for video game developers*. bespokelaw.com.
<https://bespokelaw.com/esports-opportunity-for-video-game-developers/>
- The Fortnite Team. (2019, februar 22). *FORTNITE WORLD CUP DETAILS AND \$100,000,000 COMPETITIVE PRIZE POOL FOR 2019*. epicgames.com.
<https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/news/fortnite-world-cup-details>
- Thomassen, K., & Holt, M. (2019, juli 29). NORSKE EMIL (16) VANT VM I FORTNITE. *Verdens Gang*. <https://www.vg.no/sport/i/LAmqLP/norske-emil-16-vant-vm-i-fortnite>
- Thonhaugen, M. (2018, september 5). – Tidsspørsmål før e-sport blir større enn langrenn. *NRK*. https://www.nrk.no/nordland/nicholas-_26_-handplukket-av-sveitsisk-storbank-til-unik-e-sportssatsing-1.14192963
- Tyler, D. (2021, august 23). *How eSports Have Changed Gaming: Designing Games That Players Find Fun and Engaging*. gamedesigning.org.
<https://www.gamedesigning.org/gaming/e-sports/>
- Verdens Gang. (u.å.). *E-sport* [Avis]. vg.no. <https://www.vg.no/tag/15a6b0d9-602a-4778-bc1a-ebae6c23fd98/e-sport>
- Verdens Gang. (2005). VERDENS BESTE i dataspill. I *Arkivet.vg.no*.
<https://arkivet.vg.no/index.php?page=show&uriId=0200192005012300693865&preview=JnByZXZpZXc9MQ==&part=&product=&pageurl=>
- Verdens Gang. (2006, september 17). Dette er «World of Warcraft». *Verdens Gang*.
<https://arkivet.vg.no/index.php?page=show&uriId=0200192006091701829857&preview=JnByZXZpZXc9MQ==&part=&product=&pageurl=>
- von der Heiden, J., Braun, B., Müller, K., & Egloff, B. (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in Psychology*, *10*(1731).
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>

Wakefield, J. (2018, januar 2). Gaming addiction classified as disorder by WHO. *BBC*.

<https://www.bbc.com/news/technology-42541404>

Whitebloom, S. (2020, november 16). Gaming may not be as bad as you think – Oxford research. *Oxford News Blog*. <https://www.ox.ac.uk/news/arts-blog/gaming-may-not-be-bad-you-think-oxford-research>

Østbye, H., Helland, K., Knapskog, K., Larsen, L. O., & Moe, H. (2013). *Metodebok for mediefaget* (4. utg.). Fagbokforlaget.

Aarli-Grøndalen, R. (2019, november 11). Sportsjournalistene med rekordhøy kvinneandel. *journalisten.no*. <https://journalisten.no/norske-sportsjournalisters-forbund-reidar-sollie-sportsjournalistikk/sportsjournalistene-med-rekordhoy-kvinneandel/385946>

8.0 Vedlegg

På grunn av størrelsen til dette vedlegget, er eneste løsning å opprette en skybasert versjon. Dette vedlegget inneholder både oversikten av artikler og litteratursøkene. Lenken er åpen.

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1S0JyKWS9IPbaKQh79bMAeUDYpijtKM2LMfa-xz0j58c/edit?usp=sharing>