

# Publikumskultur inden for eSport



*Oscar Bjørn Vossen*

*Performance Design*

*Studienr: 55100*

*Vejleder: Jens Friis Jensen*

*3 Juli 2019*

*Antal anslag: 148896*

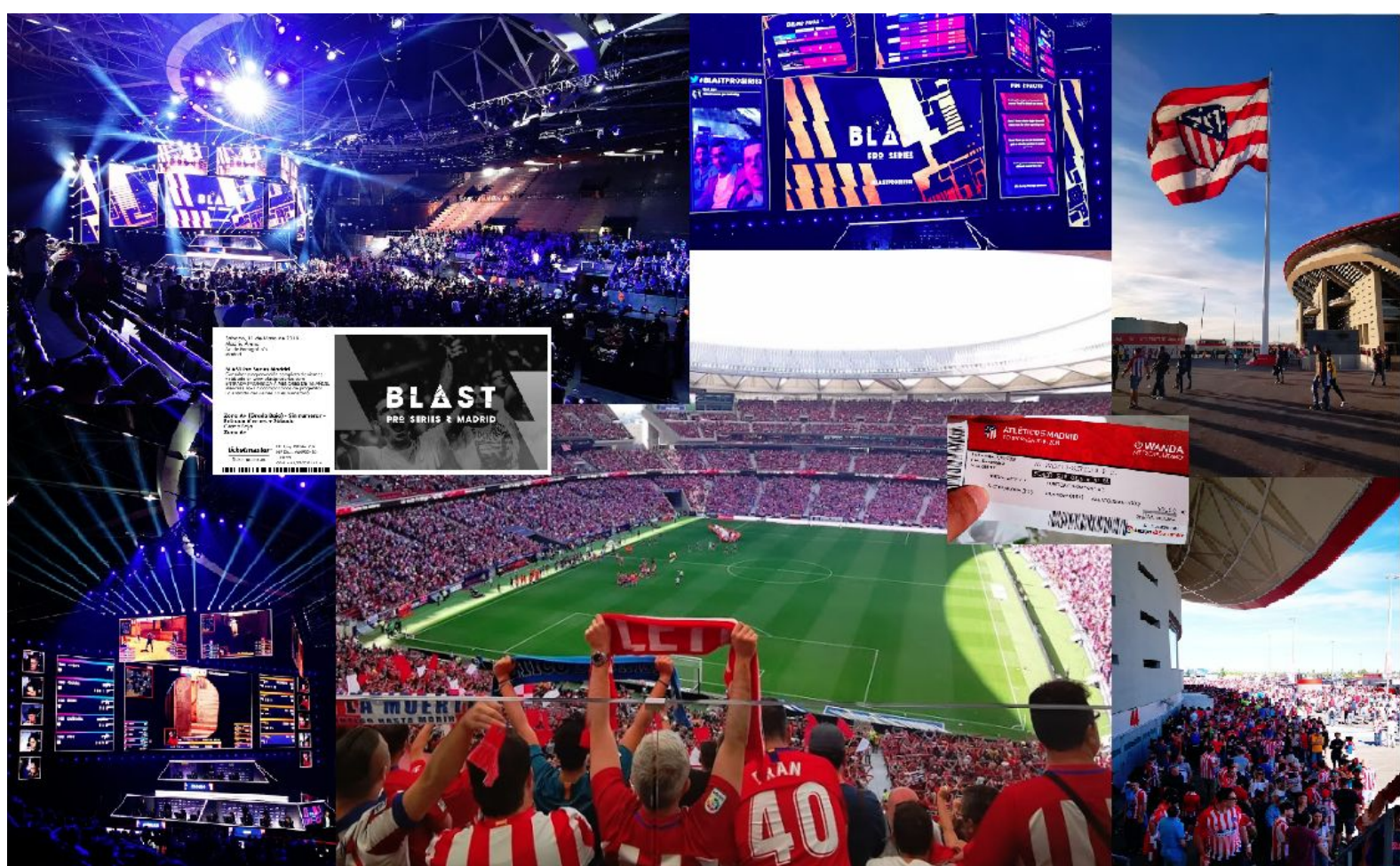
## Resumé

This thesis examines the culture surrounding eSports events and how atmosphere, community and environment impacts the participation aspect of the audience. The area of focus will be the counter-strike event Blast Pro Series, which will be enlightened through empiric collected through autoethnographic experiences and interviews related to the subject. To enlighten the subject further, the thesis will be supplemented by theories from Jürgen Hasse (2014) and Gernot Böhme (1993) and their respective views on the term *atmosphere*. The term atmosphere will be studied through knowledge of participation (Bolt et. al., 2014) to better understand the relationship between environment, atmosphere and participants, and how they impact each other. In order to fully understand the community surrounding eSports, this thesis will compare autoethnographic experiences from the community observed at the football game Atletico Madrid versus Sevilla which took place at Wanda Metropolitano (Homefield of Atletico Madrid).

The atmosphere present at eSports events like Blast Pro Series will be analysed from both the perspective that subjects can have an emotional attachment to an object, but also from the perspective that the existence of an atmosphere can be created through participation and passion.

The review concludes, that culture surrounding eSports to some extent will be affected by community, environment, atmosphere and passion. These four elements are crucial to any sports culture and will impact the experience of a cultural event.





*Billederne i collagen er fra mine oplevelser i Madrid til henholdsvis Blast og La Liga kampen.*

# Indholdsfortegnelse

Resumé	1
<b>Indholdsfortegnelse</b>	<b>3</b>
<b>Indledning</b>	<b>5</b>
<b>Hvorfor eSport?</b>	<b>5</b>
Hvad er eSport?	6
Hvad er counter-strike?	6
Globalt vs. DK	7
Blast Pro Series	8
Klassisk sport	9
Født teknologisk	9
Publikum	10
<b>Problemfelt</b>	<b>12</b>
Problemformulering	12
<b>Metodisk tilgang</b>	<b>13</b>
Autoetnografi	13
Interviewguide	16
<b>Teoretisk grundlag</b>	<b>17</b>
Hvad er performance?	17
Kultur og Performance	19
Deltagelse	21
Atmosfærer	23
Atmosfærer ifølge Böhme	23
Atmosfærer ifølge Hasse	25
Opsamling og afgrænsning	26
<b>Empiri</b>	<b>27</b>
Interviews	27
Viden gennem et halvt årti interesse for e-sport	28
Autoetnografi	28
Opsamling	45
<b>Analyse</b>	<b>45</b>
Analyseenhed 1 - Performance og iscenesættelse	46
Analyseenhed 2 - Deltagelse og fællesskab	51
Opsamling	55
<b>Diskussion</b>	<b>56</b>

<b>Konklusion</b>	<b>60</b>
<b>Perspektivering</b>	<b>61</b>
<b>Litteratur</b>	<b>62</b>
Artikler, Bøger og Tidsskrifter	62
Links	62

# Indledning

Dette projekt vil omhandle publikumskulturen inden for eSport. Fokusområdet vil være Blast Pro Series, hvilket indsnævrer valget af eSports genrer til Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO). Blast er et nyt turneringsformat, hvor 6 af verdens bedste hold dystet imod hinanden i et hektisk og actionpræget format. Projektet vil fokusere på hvilke muligheder for publikumsoplevelser eSport tilbyder seeren, samt hvilke former for interaktion der gør sig gældende til et sådant event. Projektet vil primært anskue Blast ud fra publikums-muligheder for deltagelse/observation i arenaen (til eventet), men vil også inddrage respondenters syn på eSportsoplevelsen hjemmefra. Herigennem vil projektet sætte fokus på hvilke elementer der gør sig gældende for en sportskultur der er født teknologisk, (eSport) kontra sportskulturer der er født fysiske (traditionelle sportskulturer omkring klassiske sportsgrene ). Da kultur og lokation kan påvirke publikumskulturen, vil jeg i denne sammenligning tage udgangspunkt i to sportslige events, Blast Pro Series Madrid (eSport) og LaLiga fodboldkampen Atletico Madrid mod Sevilla (traditionel sport). Gennem disse events vil jeg undersøge, hvorvidt ophavet af sportsgrenen ændrer tilskuernes opfattelse af sporten, hvordan ophavet af en sportsgren påvirker publikumskulturen og hvilke elementer der i så fald er afgørende for denne påvirkning.

Da eSport, såvel som traditionel sport, kommer i mange genrer og kategorier, vil dette projekt forsøge at sætte fokus på hvorledes publikumskulturen kan differere alt efter sportsgrenen/genren.

Da eSport som forsknings- og fagområde er nyt for mange, vil indledningen præsentere læseren for hvad eSport kan være, herunder populære spilkategorier. Da projektet omhandler counter-strike vil indledningen hertil introducere det generelle regelsæt for sportsgrenen, samt hvad Blast Pro Series som event grundlæggende går ud på. Indledningen vil være længere end normal, da det er relevant relevant at have et indblik i hvad eSport og counter-strike er.

## Hvorfor eSport?

Gennem historien er sport blevet et større samlingspunkt blandt mennesker og sociale konventioner. Dertil et samlingspunkt for fascination, begejstring, glæde og forundring. Sportens atmosfære kan spores tilbage i historien i form af bl.a. romerriget, hvor hest og vogn, samt gladiator kampe var samlet i fællesskabet omkring et colosseum. Sport giver følelserne frit løb og kan skabe relationer på kryds og tværs af sociale såvel som geografiske udgangspunkter. Engelsk fodbold er bl.a. kendt for en hård og arbejdsdrevet tilgang til sporten. Den er fra tilskuernes side også husket for tribunerne tilbage i

tiden, hvor tilskuerne var placeret i øjenhøjde med enten spillerne eller banen. Denne form for struktur skabte en unik og elegant tilgang til sporten, samt et eftermæle som en af de mest kulturskabende tilgange til sporten. Et andet eksempel er Jesse Owens præstationer under de Olympiske Lege i 1936, hvor han som afroamerikansk atlet satte fokus på race perspektiver i sport, qua hans resultater. Men hvilken relation har disse tidligere designs og sportspræstationer med eSport at gøre, og hvordan kan man sammenligne disse med en kultur drevet af computerspil? eSport er et nyt fælles sprog, som alle, uanset ophav kan lære at tale. Herudover har organisationerne inden for eSportens verden mulighed for at tage ved lære af traditionelle sportsgrene, og derved tage ved lære af mange års erfaringer inden for kulturskabende begivenheder fra den klassiske sportsindustri.

## Hvad er eSport?

eSport er en fællesbetegnelse for konkurrencepræget computerspil. eSport er dermed ikke blot én form for computerspil, men er en betegnelse for mange forskellige kategorier. Der er eksempelvis kategorier som Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), First Person Shooter (FPS), Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), Action Role-Playing video Games (ARPG) mm. Inden for hver kategori er der forskellige former for turneringsstrukturer, organisationsstrukturer, salgs- og købsreglementer, samt en række andre elementer der er med til at gøre hver kategori unik. Som tidligere nævnt, har eSport som helhed muligheden for at lære af de klassiske sportskulturer, hvorfor det er interessant at se forskellen af valg af struktur inden for de forskellige eSportskategorier. Dette projekt vil tage udgangspunkt i spillet counter-strike og den nuværende version af spillet; Counter-Strike: Global Offensive, da denne kategori ikke har et specifikt turneringsformat. Dette giver seeren/publikum mulighed for at opleve spillet på flere niveauer, alt efter hvilken turnering der afholdes, samt hvilket reglement turneringen benytter. For ikke at forvirre læseren og sammenligne de enkelte turneringsformater har jeg valgt at fokusere på turneringsformatet Blast Pro Series. Denne turnering har et unikt turneringsformat og er væsentlig kortere end mange andre turneringer, hvorfor det er interessant at udforske hvilke elementer der gør sig gældende for en succesoplevelse blandt publikum. Herudover vil projektet anskue Blast tilskuerperspektiver ud fra publikum i arenaen, samt interviews med tidligere deltagere af Blast Pro Series.

## Hvad er counter-strike?

Counter-strike er et First Person Shooter (FPS) spil, hvilket betyder at alt opleves i førstepersonsperspektiv. Spillet går i sin enkelthed ud på at to hold med fem spillere på hver side, dystes mod hinanden. De to hold er henholdsvis terroristerne, hvis opgave er at plante en bombe og få

den til at springe, og counter-terroristerne, der har til opgave at forhindre bomben i at blive plantet eller desarmere den, hvis den når at blive plantet. Når der er spillet 15 runder bytter holdene side (terroristerne bliver til counter-terrorister og omvendt). Reglerne er simple i den forstand at et af holdene blot skal vinde 16 runder for at vinde kampen. Hvis kampen bliver uafgjort (15-15) skal der spilles overtid, hvilket i de fleste tilfælde består af seks runder i alt, tre på hver side (T/CT). Altså vinder det hold der får fire runder i overtiden. Bliver kampen igen uafgjort (18-18), udspiller det samme scenarie sig igen, indtil der er fundet en vinder. Der er forskellige formater for kampens længde, henholdsvis bedst ud af én, tre eller fem. Er det eksempelvis en bedst ud af tre kamp, skal der spilles minimum to maps for at finde en vinder, hvoraf hvert map bliver vundet af et først hold der når 16 runder.

Hertil kommer der tidsmæssige og økonomiske aspekter. Hver runde tager et minut og 55 sekunder, dog afbrudt af henholdsvis eliminering af et helt hold eller hvis bomben bliver plantet. Bliver bomben plantet starter der en timer på 40 sekunder, hvorefter bomben vil springe. Ender en runde uden at bomben er plantet eller et hold er blevet elimineret, så vinder counter-terroristerne. Dette aspekt er med til at skabe et actionpræget og begivenhedsrigt fundament for konkurrencepræget counter-strike. Slutteligt er der et økonomisk aspekt, der er vigtigt at forholde sig til som spiller. Hvert hold har et udgangspunkt med 800\$ pr. spiller, hvilket kan udbygges ved enten at skyde modstandere, plante bomben, vinde eller tabe en runde. Det vindende hold får naturligvis større økonomiske fordele end det tabende hold. Det økonomiske aspekt har stor indflydelse på, hvilke muligheder man som hold har i runderne, hvorfor det er yderst vigtigt at kortlægge både sin egen, såvel som modstanderens økonomiske proces gennem en kamp.

## Globalt vs. DK

eSport i Danmark bliver oftest forbundet med counter-strike. En afgørende grund til denne opfattelse er holdet Astralis og organisationen Rfrsh, der faciliterer holdet, samt står for begivenheder inden for eSport. Både Astralis og Rfrsh har med andre ord for alvor fået gjort opmærksom på spillet og kulturen derom. Astralis får stadig mere og mere opmærksomhed i det danske samfund, hvilket blandt andet ses ved at holdet og dets præstationer bliver omtalt i nyhederne i de bedste sendetider og at DR3 blandt andet har lavet en dokumentar omhandlende holdet og eSport generelt. Det skal dog tilføjes, at der er dygtige danske eSportsudøvere i alle de store kategorier. Globalt set, er opfattelsen og kulturen omkring eSport meget forskellig. I Korea er spilkategorien MOBA's nu blevet stort, hvor det tidligere var single player strategispil som Starcraft der dominerede scenen. eSport er med andre ord en organisme der er i konstant udvikling og denne udvikling tager ofte udgangspunkt i forskellige kategorier alt efter hvor i verden den befinder sig.



## Blast Pro Series

Blast Pro Series er et event skabt af Rfrsh, der forsøger at skabe en unik oplevelse for dets publikum, ved blandt andet at have et turneringsformat der differerer fra andre counter-strike events. Udgangspunktet for Blast er at seks af verdens bedste hold dystet mod hinanden på samme tid. Altså er der tre kampe i gang samtidigt gennem hele gruppefasen, hvorefter de to bedste hold i gruppefasen går direkte i finalen. Dette format sikrer med andre ord, at man som tilskuer får muligheden for at opleve sit favorithold på scenen uanset hvad. Ud over gruppefasen og finalekampen er der en showkamp, Blast Stand Off, der lader det tredjebedste hold dyste mod en modstander blandt fjerde-sjettepladsen, udvalgt på baggrund af publikums heppe-lydniveau. I denne showkamp lægges der op til, at spillerne skal vise hvad de kan og imponere publikum i fem en-mod-en kampe. Da der ikke er nogen placering på spil, er det blot en relativ lille præmiepulje, samt publikums gejst der spilles for i denne showkamp. Blast er med andre ord et event med ekstraordinært fokus på publikumsoplevelse og wow-factor.

Publikumsoplevelsen som Blast-tilskuer starter allerede før selve eventet går i gang. Rundt omkring i byen hvor eventet afholdes bliver der ophængt plakater der skal være med til at skabe en stemning og hype omkring eventet. Selvom størstedelen af reklamerne, såsom nedenstående, foregår på sociale medier, kan der også forekomme reklamer i byrummet. Oftest bruges der nutidige referencer, såsom nedenstående, hvor en af verdens bedste spillere, der er kendt for sin formidable spilforståelse, bliver sammenlignet med karakteren Bran Stark fra Game of Thrones.



*Reklame for Blast Pro Series i Los Angeles*

Reklamer som ovenstående er blot en af mange måder, hvorpå Blast forsøger at fange deres publikum inden eventet bliver afholdt. De gør særligt brug af sammendrag og stemnings optagelser fra tidligere events, for at få publikum i "Blast stemning" flere uger før selve eventet går af stablen. Når publikum ankommer til selve eventet bliver de mødt af den ikoniske Blast-scene, hvor kampene skal afholdes, samt et lysshow af festival proportioner med særlige elementer skræddersyet til eventet og hovedkampene. Eksempelvis benyttede Blast i Royal Arena i København i 2018 tilskuerrækkerne som et element i nedtælling af bomben, så publikum kunne få en visuel oplevelse af hvornår bomben ville springe.

## Klassisk sport

Klassiske sportsgrene har gennem tiden været et socialt samlingspunkt for tilskuere verden over. Samlingspunkt for følelser af sammenhold, spænding og frustration. Klassiske sportsgrene har givet jubelscener og glædestårer, kulturelle shock og diskussions elementer. Klassiske sportsgrene har sågar givet håb, hvor alt håb virkede ude, såsom da Jesse Owens under de olympiske lege i 1936 trodsede nazismens arketyper og løb en 100m sprint i rekordtid. Med andre ord har klassisk sport, uanset dens mørke sider, skabt tro på sammenhold og sat fokus på de positive aspekter af kulturelle forskelligheder. Gejsten for sport har igennem tiden udviklet sig til ikke blot at omhandle traditionelle sportsgrene, men også nye, opsigtsvækkende kulturbegivenheder, heriblandt eSport. I dette projekt vil jeg forsøge at adskille klassiske sportsgrene og eSportsgrene. Dette da samfundsdiskussionen i skrivende stund mest af alt omhandler, hvorvidt eSport kan betragtes som en reel sportsgren eller ej. Da jeg er af den opfattelse, at eSport som kulturelt indslag i en klassisk drevet sportsverden udelukkende bidrager positivt, ynder jeg ikke at indgå i diskussionen om hvilke aspekter af sportsverdenen der skal anerkendes som reelle sportspræstationer eller ej. Jeg vil i stedet undersøge mulighederne, lighederne og de positive aspekter af den nytilkomne eSportsgenre i et forsøg på at finde ud af hvorfor så mange mennesker verden over bliver draget af denne nye, opsigtsvækkende subkultur. I mine undersøgelser vil jeg særligt vægte elementer såsom atmosfære, stemning, opførsel og adfærd.

## Født teknologisk

eSport er en subkultur der er født informationsteknologisk, hvilket vil sige, at sporten ikke ville kunne fungere uden teknologiske aspekter. Software såvel som hardware har stor indflydelse på de sportslige præstationer inden for eSport, hvilket der ikke bliver lagt skjul på i branchen. Modsat kan de fleste klassiske sportsgrene udføres uden nogen form for teknologisk påvirkning. Teknologisk påvirkning skal i dette øjemed forstås i form af elektroniske attributter, da der i den klassiske forståelse af

teknologi kan argumenteres for at alt der er menneskeskabt er en teknologi, hvorfor en fodbold eksempelvis vil kunne betegnes som et teknologisk element i sporten. Den teknologiske udvikling og inddragelse i samfundet har bidraget til et nyt og mere nuanceret syn på teknologi. Grænserne for hvad teknologi kan gøre for samfundet bliver udvidet på daglig basis og skaber nye muligheder for jobs såvel som fritidsinteresser. Denne udvikling har en stor betydning for eSport som det er i dag. Uden udviklingen og uden mulighederne for at skabe nye elektroniske hjælpemidler, ville eSport ikke være så stor som det er i dag. Udviklingen går utrolig hurtig og på blot 20 år har eSportsindustrien vokset sig så stor, at den i dag udkonkurrerer mange klassiske sportsgrene. Særligt har de sidste to til fire år været vigtige i form af at vække opsigt omkring eSport som subkultur i samfundet. Udviklingen er sågar nået så langt, at efterskoler, gymnasier og højskoler nu underviser i eSport på samme niveau som de underviser i klassiske sportsgrene. Alt dette grundet den teknologiske udvikling og teknologiske udfoldelser og accept i samfundet. Klassiske sportsgrene har været der lige så længe som vi kan huske, hvorimod eSport som nyt fænomen i samfundet vinder større indpas i dagligdagen og uddannelsessystemet. Hermed har en teknologisk født sportsgren været med til at skabe nye jobmuligheder i en verden, hvor flere og flere normale jobbeskrivelser bliver automatiseret. Men gør det en forskel at en subkultur med mange jobmuligheder er født teknologisk eller ej? Personligt mener jeg ikke at det gør en forskel, da sportsligheden stadig bibeholdes. Selvom fokus er på spillerne og deres fremgang og påvirkning af subkulturen, skal de bagvedliggende processer og aktører ikke glemmes. Der kan ikke være events uden arbejdskraft inden for lysopsætning, sceneopsætning, sikkerhedsfolk, servicefaget i form af salg af drikkevarer og mad, samt reklame og marketing for eventet og arbejdet med sponsorerne bag. Alt sammen skaber dette flere jobmuligheder og giver en teknologisk født subkultur liv gennem klassiske såvel som teknologisk fødte jobs.

Hvad angår selve spillerne inden for den teknologisk fødte sportsgren, så skaber deres bedrifter liv og glæde blandt publikum såvel som investorer. At eSport er født teknologisk er ikke en hæmsko, men nærmere en fordel. De er muligvis primært stillesiddende i deres udførsel af deres arbejde, men spillerne skal holde sig i god form og leve en sund livsstil for at kunne koncentrere sig i så mange timer i træk. Det kan sidestilles med skak, hvor udøverne gennemgår utrolige sportslige præstationer, for at kunne præstere og forudsige modstanderens træk.

## Publikum

I dette projekt vil jeg forsøge at give et indblik i, hvad det vil sige at være publikum til et Blast Pro Series event. Processen bliver baseret på mine egne oplevelser i en autoetnografisk fremlægning, samt interviews med tidligere deltagere i Blast events. Som publikum til Blast events er man medskaber af stemningen, følelsen og glæden ved counter-strike. Der bliver heppet og observeret, vurderet og

analyseret. Alt sammen i et virvar af actionprægede sportspræstationer der foregår på en ikonisk scene med et dertilhørende specialdesignet spektakulær sceneshow. Publikumsinddragelsen udgør en massiv faktor for den publikumskultur der er ved at blomstre op omkring Blast events, samt opfattelsen af eSportskulturer generelt. Overgangen fra hjemmeseer til livepublikum udgør en stor del af oplevelsen, da første dag af eventet af mange bliver oplevet hjemmefra via streamingstjenester, før de fysisk deltager ved turneringend anden dag. Hermed har publikum allerede oplevet dele af eventet hjemmefra, hvorfor stemningen og atmosfæren kan genkendes og mærkes allerede i det sekund man træder ind i arenaen. I udfoldelsen af min autoetnografi vil jeg forsøge at få denne stemning og sammenholdsfølelse gengivet, samt give læseren mulighed for at skabe sine egne personlige opfattelser af eSports events på stor skala. Herudover vil jeg inddrage adfærdsteoretiske studier, som middel til at uddybe mit forskningsområde.

# Problemfelt

Kulturelle begivenheder har gennem tiden været samlingssted for sociale fællesskaber og underholdning og kommer til udtryk gennem blandt andet festivaler, teatre, sportsbegivenheder etc. Hver kulturel begivenhed indbyder til forskellige former for deltagelsesformer og fællesskaber, men hvad er det der gør hver kulturel begivenhed speciel? Det kan være opsætningen af et festivalområde, udklædningen og indlevelsen ved et teaterstykke eller noget helt tredje. I dette projekt vil jeg gennem et autoetnografisk studie af eSports eventet Blast Pro Series undersøge hvordan deltagelsesformerne kommer til udtryk.

Projektet omhandler som sådan ikke et problem, men tager afsæt i en nysgerrighed omkring deltagelsesformerne ved kulturelle begivenheder. Nysgerrigheden går mange år tilbage, og er spiret frem gennem mere end 10 års arbejde i den kulturelle sektor, hvor jeg gennem teater og events har mødt forskellige former for deltagelse. Interessen for deltagelsesformer og deres påvirkning af og på omgivelserne medførte en interesse for at finde ud af hvilke karakteristika de forskellige former for deltagelse kan besidde, samt hvordan de påvirker hinanden. Jeg har altid ment, at kulturelle begivenheder giver mulighed for både festlige og sørgelige momenter og at sådanne begivenheder opfordrer til interaktion publikum imellem. Dette projekt vil derfor undersøge hvordan deltagelses- og interaktionsformer til eSports events kan præsenteres og forstås gennem begreber som atmosfære, deltagelse og performance.

## Problemformulering

Hvilken forskel er der på deltagelsesformerne inden for eSports og traditionel sport - så som fodbold, og hvordan kommer det til udtryk gennem publikums aktive deltagelse ved disse kulturelle begivenheder?

# Metodisk tilgang

I dette afsnit vil jeg beskrive, hvilke metodiske greb jeg har benyttet mig af i dette projekt. Min metodiske tilgang giver mig mulighed for at inddrage mig selv og mine egne erfaringer, samt skabe et grundlag for min diskussion.

## Autoetnografi

Autoetnografien som kvalitativ metode bliver fortolket på forskellige måder. I dette afsnit vil jeg belyse et udvalg af de autoetnografiske tilgange der eksisterer, samt tilkendegive min måde at arbejde autoetnografisk på. I kraft af de mange måder at tolke autoetnografi på, har metoden ikke et fast ståsted og jeg vil derfor uddybe hvilke elementer af den autoetnografiske tilgang jeg benytter mig af, samt hvorfor jeg har valgt at anskue mit studie gennem forskellige opfattelser af den autoetnografiske tilgang.

Autoetnografien er en kvalitativ metode der udspringer fra repræsentationskrisen i midten af 1980'erne, hvor debatter forsøgte at fremlægge mulighederne for at skrive kunst, samt hvorvidt dette overhovedet var muligt. Diskussionerne omhandlede forholdet mellem den erfarede og observerede virkelighed på den ene side og feltnoter og den etnografiske tekst på den anden side (Baarts, 2015:170). Da alle var enige om at begge metodiske greb ikke afspejlede virkeligheden, men derimod konstruerede virkeligheder skulle der nye metoder til. Etnografien omhandler ikke kun det studerendes erfaringer, men tager også sine egne erfaringer i betragtning og skaber derved en selvreflekterende praksis, der ideelt set indebærer etnografens *sanser, følelser og tanker om at være i felten* (Baarts, 2015:171).

Begrebet autoetnografi fortolkes af mange forskelligt. Et par eksempler på tolkningen af metoden kan være personlig identitet, refleksivitet i feltarbejde, empati, bekendelses fortællinger mm. (Ibid.). Deles begrebet autoetnografi op i tre dele ender man med en "auto"-, en "etno"- og en "grafi"-del, der henholdsvis betyder "selv", "kultur" og "den videnskabelige process". Altså er det en metode der har til formål at undersøge selvet i en given kultur gennem en videnskabelig process (Ibid.). Som autoetnograf kan der lægges vægt på hver af de tre dele af metoden, hvilket giver forskelligt fokus på det observerede og studerede. Det er med andre ord en balancegang for hver autoetnograf at finde sig til rette i de tre måder at bedrive autoetnografisk videnskab på. Som auto-orienteret vil der være størst fokus på selvudforskning, som etno-orienteret vil fokus omhandle spørgsmålet "hvad sker der?" og



som grafi-orienteret vil fokus være selve den videnskabelige process der skaber viden om det studerede (Ibid.).

Den auto-orienterede tilgang står oftest til mål for kritik og bliver også kaldt den mest ekstreme form for autoetnografi. Kritikken går på, at der ikke altid er vished om, hvordan den tilegnede viden er kommet til, da det ofte baserer sig på lydoptagelser, feltnoter eller forskerens genkaldelse af dialoger og begivenheder (Baarts, 2015:172). Et svar på kritikken er, at på trods af de omend uklare måder at indsamle viden på, så udelukker selvet ikke det sociale, da selvet er konstrueret socialt (Ibid.). Dette giver læseren mulighed for at spejle sig i autoetnografens virkelighed og hermed identificere sig med den virkelighed der bliver præsenteret. Dermed bliver nogle af de kritikpunkter til den auto-orienterede etnograf modsagt, med henblik på at fremstillingen af oplevelserne giver mulighed for et væld af fortolkninger (Ibid.). Denne åbenhed og fortolkningsmønster giver dog anledning til at visse autoetnografiske erindringer er mere skriveværdige end læseværdige, men giver samtidig mulighed for nye måder at udforske og formidle (Ibid.).

Som nævnt er autoetnografi ikke en fast størrelse, idet den fortolkes og udformer sig forskelligt alt efter omstændighederne, samt hvilket fokus etnografen har i sit studie. En af tilgangene kaldes for *refleksive etnografer* og fokuserer på sociale eller kulturelle fællesskaber (Baarts, 2015:173). Forskeren inddrager sine egne erfaringer i fællesskabet og forsøger herigennem at kaste lys over det fællesskab der er udgangspunkt for studiet. Denne tilgang har igen mange forskellige fortolkninger, såsom et afsæt i forskerens egne erfaringer, egne erfaringer sammen med andre deltagere og fokus på udforskning (Ibid.). Specielt for alle er, at forskerne i større eller mindre grad inddrager sine egne erfaringer og hermed inkluderer alle sanser, følelser, tanker og kroppe (Ibid.). Der skelnes dog mellem *etnografiske memorier*, der inddrager etnografens erfaringer og *narrative etnografier*, der inkorporerer etnografens beskrivelser og analyser af andre, hvormed fokus bliver mødet mellem fortæller og medlem (Ibid.).

Den næste tilgang til autoetnografiske studier, er etnografier baseret på fuldkomment medlemskab, også kaldet en forankret deltagelse (Baarts, 2015:173). Her er der både tilgange, hvor forskeren bliver en større del af et fællesskab for til sidst at være fuldbyrdet medlem, samt tilgange hvor forskeren fra start af er medlem af genstandsfeltet for studiet. Særligt ved denne tilgang er, at forskeren ikke behøver at tilegne sig et medlemskab af fællesskabet, men kan gå direkte til undersøgelserne (Ibid.). Her skal forskeren dog være opmærksom på, at der kan være brug for tid til at stadfæste en forskerrolle, da forskeren allerede er kendt i fællesskabet og dermed skal skabe en ny identitet som forsker (Ibid.).

En mere uklar etnografisk udfoldelse skal findes i de litterære etnografier, hvor grænserne for virkelighed og fiktion afhænger af skrivepraksis og formelle krav, såsom publicerings praksis. Nogle

litterære etnografer opdeler værkerne i kategorier, andre beholder det samlet og lader det være op til læseren at afkode budskabet, hvad end det er fiktion eller virkelighed (Baarts, 2015:174).

En af de mere selviske typer af etnografier er bekendelsesfortællinger. I denne type af etnografiske studier fremhæves selvet i fortællingen oftest positivt eller som værende på lige fod med andre i fællesskabet (Baarts, 2015:177). Bekendelsesfortællingerne har som udgangspunkt til formål at skabe en intim relation med læseren, ud fra den virkelighed etnografen præsenterer (Ibid.). Det er altså emotionelle reaktioner og etnografens arbejde og erfaringer fra felten der driver denne form for etnografi, der dermed skaber et modspil til den etnografiske realisme (Ibid.). Med andre ord fortællingerne kan altså ses ud fra etnografens perspektiv, et førstepersons perspektiv, hvilket kan virke som et åbenlyst kritikpunkt. Skribenterne af bekendelsesorienterede tekster, vil dog argumentere for, at når alt kommer til alt, så er fortællingerne dækkende for feltet (Ibid.).

Fælles for alle etnografiske tilgange er, at etiske reguleringer er både nødvendige og nyttige. Deltagerne i forskningsprojekterne skal behandles respektfuldt og værdigt og fortroligheden skal opretholdes (Baarts, 2015:175). Kort sagt beskriver Baarts forskningsetik med, at være et ordentligt menneske (Ibid.). Forskningsetik skal tages med i alle overvejelserne i forhold til et autoetnografisk studie, hertil overvejelserne om det metodiske greb, hvad der skal indgå i en analytisk sammenhæng og hvilke elementer der relaterer sig til det videnskabelige felt (Ibid.). Forskningsetik, som Baarts citerer Putnam for, er altså ikke blot procedurer, men en gensidig relateret bekymring i forhold til at forstå verden (Ibid.). For at positionere sig i forskningsfeltet skal autoetnografen bruge sin dømmekraft til at forestille sig hvad der sker ved han/hendes indblanding i et givent fællesskab (Ibid.).

I dette projekt vil jeg indgå i fællesskabet omkring eSport med en autoetnografisk tilgang, men som vi lige har lært, så differere etnografiske tilgange til et studie. Min måde at tilgå autoetnografien på, vil være præget af både den auto-, etno- og grafi-orienterede tilgang, da jeg mener, at en blanding af de tre bidrager til et indsigtfuldt indblik i den kultur jeg vil undersøge; publikum inden for eSport. I mit forsøg på at komme omkring hele metoden har jeg valgt at gå auto- og etno-orienteret til værks under min empiriindsamling og arbejde ud fra ideen om den reflektive etnograf i min empirianalyse, der hertil bliver understøttet af den etno-orienterede tilgang. Da jeg har tidligere erfaringer med eSports events og den omkringværende kultur vil jeg i mit studie af publikumskulturen have fokus på mine egne sanser, følelser og tanker om at være til stede i felten. Hertil vil jeg i diskussionen have mere fokus på hvordan mine erfaringer i felten kan give et indblik i det fællesskab jeg har studeret.

## Interviewguide

Interviewguiden vil være udgangspunktet for empiriindsamlingen af Blast Pro Series i København, og vil derfor ikke have direkte indflydelse på on-site interviews i Madrid, da formålet med on-site interviewene har været at få indblik i den "rå" oplevelse og opfattelse af eventet.

Projektet vil indeholde interviews af respondenter der har deltaget i Blast Pro Series i København 2018, samt on-site interviews med deltagende publikummer til Blast Pro Series Madrid 2019. Målet med mine interviews vil være at skabe en bred forståelse for oplevelsen af Blast Pro Series events, samt at udforske hvorvidt kultur og lokation har en indflydelse på publikumskulturen. For at gøre det, har jeg taget udgangspunkt i tre forskellige personer med forskellige opfattelser og tilgange til counter-strike. Blandt de interviewede er der en person der aldrig har været interesseret i traditionelle sportsgrene, men har fået interesse for eSport. En der har dyrket sport på eliteplan og som også dyrker counter-strike på højeste amatørplan. Samt en person der finder interesse i alle konkurrenceprægede eSports genrer, heriblandt counter-strike.

Min tilgang til disse interviews har været, at jeg qua min autoetnografiske tilgang, har forsøgt at få mine respondenter til at tegne et billede af deres opfattelse af Blast Pro Series eventet i København. Gennem de tre interviews forsøger jeg at udtrække mini autoetnografier. For at undgå ubekvemme situationer, er alle interviews blevet afholdt i trygge omgivelser for respondenterne, oftest i deres eget hjem. Mine on-site interviews i Madrid vil være til for at komplementere hovedrespondenternes observationer og oplevelser som en del af publikum.

Interviewguiden har haft samme udgangspunkt i alle interviews, dog med rig mulighed for afvigelse og variationer. Mine interviews vil derfor overordnet være struktureret på samme måde, hvilket giver bedre overblik i transkriptions fasen. Samtidig har der været mulighed for at beskrive respondenternes individuelle oplevelser og erfaringer omkring eventet.

Dette projekts interviews har til formål at styrke analysen og komplementere mine autoetnografiske fund. Hertil er der seks områder, der er med til at strukturere analysens udfoldelse: beskrivelser af respondenternes livsverden (1), respondenternes selvanalyse gennem interviewet (2), meningsfortolkning af indholdet i de afholdte interviews (3), sammenligning af de forskellige interviews indhold (5) og slutteligt opfølgende interviews (6) (Kvale, 2016).

# Teoretisk grundlag

I dette afsnit vil jeg redegøre for det teoretiske grundlag jeg har benyttet mig af i projektet. Formålet med afsnittet er at give læseren en gennemgang af processerne bag mine undersøgelser, samt at give et indblik i hvilket udgangspunkt jeg arbejder ud fra. Jeg vil indledende, ved hjælp af Richard Schechner, give et indblik i hvad performance studies er. Herefter vil kultur og performance, samt forskellige former for deltagelse blive redegjort for. Slutteligt vil jeg give et syn på hvordan begrebet atmosfære kan forstås.

## Hvad er performance?

Performance studier er et fagområde der samler forskellige discipliner. Det skaber en unik tilgang til undersøgelsesfeltet og giver mulighed for dybere forståelser. Jeg vil gøre brug af Richard Schechner's *What is performance. An introduction* for at give et indblik i dette forskningsfelt.

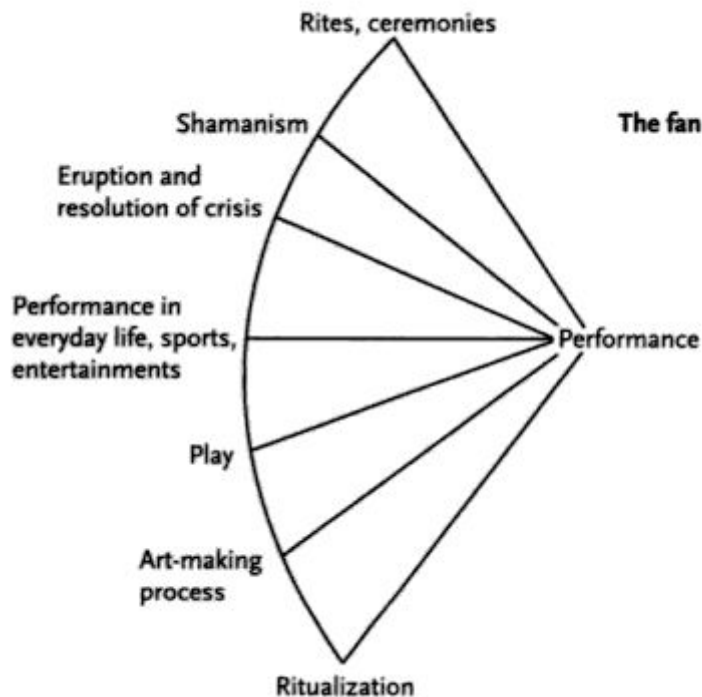
Richard Schechner opstiller fire elementer der er med til at gøre performance studies specielt, herunder *behaviour, artistic practice, fieldwork* og *social practices and advocacies*. Adfærd er observation eller studie af hvad folk gør i en given kontekst, herunder hvordan det bliver gjort. Artistic practices dækker over hvordan en given artist udfører sit arbejde, hvortil Schechner beskriver, det at studere performance og udførelsen af en performance, som integreret (Schechner, 2006). Fieldwork, eller feltarbejde, er en metode der stammer fra antropologien. Antropologien er kendt for studier inden for kultur, men bliver ofte opstillet i en vestlig (os, hjemme) mod ikke-vestlig (dem, ude) kultur. Performance studier angriber dog kulturelle studier anderledes og giver mulighed for at den fremmede kultur kan være den selvsamme kultur som forskerens. Hermed giver kulturforskningen inden for performance studies mulighed for kritik, ironi og personlig kommentering i det aktive arbejde med feltstudiet (Schechner, 2006). Tilgangen giver hermed mulighed for selvrefleksion og selvkritik. Det fjerde og sidste element, social praksis, fokuserer på, at der ikke findes et neutralt udgangspunkt og argumenterer dermed for, at fordomsfri forskning ikke eksisterer inden for performance studier. Udfordringen ligger derfor i at være så bevidst som muligt om sit udgangspunkt, og derfra ændre eller vedligeholde samme position (Schechner, 2006).

Performance er en bred vifte af begivenheder, der ofte indeholder flere elementer på samme tid. Schechner beskriver det således:

*“(...) any action that is framed, presented, highlighted or displayed is a performance” (Schechner, 2006).*

Performance studier drager viden fra en lang række discipliner, såsom kønsstudier, sociale studier, performativ kunst, semiotik m.fl. Dog er det karakteristisk for performance studier at starte, hvor de andre discipliner slutter (Schechner, 2006). Performance studier anser ofte det studerede objekt som praksis, events eller adfærd, uanset om det studerede objekt er stillestående eller i bevægelse. Det forsøges hermed at skabe fortolkninger og fortællinger, ikke blot om objektet, men også om den performance objektet skaber eller tager del i (Schechner, 2006).

*“(...) the academic discipline of performance studies has emerged as a response to an increasingly performative world” (Schechner, 2006).*



*Figur 1*

Schechners vifte, der er vist ovenfor, giver et indblik i, hvor omfavnende performance begrebet er. Performance er ikke blot en process eller et resultat af en process, men derimod et begreb, der kan hjælpe med at forklare alt fra rituelle handlinger til hverdags performances. Eksempelvis vil ens daglige morgenrutine kunne studeres som en performance, der endvidere kan fortolkes som en “dans med tiden”, en “struktur i kaosset” eller noget helt tredje. Pointen er, at performance studier ikke

undersøger ét enkelt aspekt, men udforsker adskillige aspekter i forsøget på at kortlægge adfærd, social praksis etc. Schechner har som et eksempel på performance studies alsidighed opridset syv områder, hvor performance og socialvidenskaben møder hinanden: 1. *Performance in everyday life, including gatherings of every kind*, 2. *The structure of sports, ritual, play, and public political behaviors*, 3. *Analysis of various modes of communication (other than the written word)*, 4. *Connections between human and animal behavior patterns*, 5. *Aspects of psychotherapy that emphasize person to person interaction, acting out and body awareness*, 6. *Ethnography and prehistory - both of exotic and familiar cultures* og 7. *Constitution of unified theories and performance, which are theories of behavior* (Schechner, 2006). Performance studier er hermed ikke en fastlåst størrelse, men opererer i et rum omfavnet af mange discipliner, og er derfor åben og selv-modstridende på samme tid (Schechner, 2006).

## Kultur og Performance

For at få et indblik i hvad kultur og performance indebærer vil jeg gøre brug af Groth og Lindelofs tekst af samme navn. Kultur of performance har gennem tiden haft mange betydninger og bliver stadig opfattet forskelligt i dag. Schechner har udtalt, at alt ikke *er* en performance, men at alt kan studeres *som* performance (Groth og Lindelof, 2016: 559). Med andre ord kan en performance opstå i en hvilket som helst situation. Så længe en person eller et objekt bliver anskuet af en anden person eller objekt, vil der kunne argumenteres for at de spæde skridt for en performance er taget. Turner beskriver endvidere begrebet “kulturel performance” som værende skuespil, koncerter og foredrag såvel som religiøse ceremonier, karneval, markedsgøgl og offentlige fejring. Altså begivenheder med et start- og sluttudspunkt, et organiseret program af aktiviteter, en gruppe af optrædende, et publikum, et sted og en anledning (Groth og Lindelof, 2016:554 om Turner, 1987:23). Denne brede betegnelse for en kulturel performance formår at skabe en bred vifte af kulturelle begivenheder, der kan indgå i kategorien *kulturel performance*, hvilket åbner dørene for at eSport kan falde ind under denne betegnelse. I Groth og Lindelofs tekst, kultur og performance, udpensler de, at publikum spiller en stor rolle i performance kulturen, hvortil de endda beskriver sammenhængen mellem det æstetiske og det sociale som uløseligt forbundet (Groth og Lindelof, 2016:554). Performance kulturen giver mulighed for et sammenspil mellem udøver og tilskuer, transformationer og relationer. Turner beskriver tre liminære faser, preliminal, limnal og postliminal. Disse faser muliggør en transformation og social forandring i relationen mellem deltagerne (Groth og Lindelof, 2016:555). De liminære faser er ikke kun synlige før, under og efter en kulturel begivenhed/performance, men også i selve akten, idet et performativt område kan ændre karakter alt efter behov blandt publikum. Groth og Lindelof benytter et eksempel fra musikfestivalen Copenhell, hvor forskellige begivenheder løbende under



festivalen skaber samlinger og adskillelser i publikum, hvilket kan betegnes som gå-hver-til-sit (dispersing) og samling (gathering) (Groth og Lindelof, 2016:556, fra Schechner). Som led i at beskrive kultur og performance bliver nye medier inddraget. De nye kan være medskabende til en deltagende oplevelse af performance og kan sågar være et led i en digital form for performance, hvor forholdet mellem live og medieret performance bliver udfordret (Groth og Lindelof, 2016:557). Den performative kultur er mange ting, men som Groth og Lindelof beskriver det:

*“så er helheden, som det hedder, mere end de enkelte dele tilsammen. Endvidere forklarer de at; performance nødvendigvis må analyseres som samspillet mellem lyd og billed, skrift og tale, smag og duft, krop og idé, som det finder sted mellem begivenhed, tekst intention og publikum” (Groth og Lindelof, 2016:562).*

I dette projekt vil jeg benytte mig af den ovenstående før-under-efter forståelse af kulturelle performances. At anskue kulturelle performances som værende opdelt i tre faser skaber muligheder for at undersøge hver enkelt fase ud fra tesen om, at hvert aspekt af en performativ begivenhed skaber mening for helhedsindtrykket og oplevelsen af den samlede begivenhed. Denne tilgang vil medvirke til muligheden for at undersøge process, deltagelse og transformation, hvilket Groth og Lindelof beskriver som centrale begreber i forståelsen af performancekunst (Groth og Lindelof, 2016:545). Selve performance begrebet omhandler en bred vifte af forskellige genrer, der dog alle har til fælles at kræve interaktion, hvad end det omhandler publikum, performer eller samspillet mellem de to parter, hvilket igen peger på at performance er noget det bliver udført af nogen (Groth og Lindelof, 2016:546). Performance kan med andre ord forklares som et møde mellem forskellige parter i et spænd der rummer alt mellem ritualer, museumsudstillinger eller hverdagshandlinger (Groth og Lindelof, 2016:547).

Et af de gennemgående temaer for performance er iscenesættelse. Dette begreb beskæftiger sig med hvad der bliver iscenesat, samt hvornår noget bliver til en scene og hvilken betydning processen har for iscenesættelsen (Groth og Lindelof, 2016:550). I teksten bliver Bjørn Nørgaards *Hesteofringen*, der blev udført 30. januar 1970, eksemplificeret som en ekstrem for kunstens rammer, hvortil der bliver argumenteret for at publikum i sådanne tilfælde bliver inviteret ind i et æstetisk rum hvor handlinger kan være mere end blot bevægelser. Hertil iscenesættes der relationer mellem materialer og publikum, der bliver omdrejningspunktet for et intensiveret nu (Groth og Lindelof, 2016:553). På trods af de ekstreme eksempler, mener jeg at observationen af, at iscenesættelse kan gå mange veje afspejler eSport og den dertilhørende kultur.

Da dette projekt omhandler både iscenesættelse, interaktion mellem performer og publikum og liminære faser, er det interessant at studere kulturen omkring eSports begivenheder, da der i denne konstellation opstår nye fortolkninger af interaktion, qua eSports teknologisk fødte rum.

## Deltagelse

For at skabe fokus omkring deltagelseskulturen har jeg valgt at inddrage særnummeret *Deltagelsens Æstetik* i tidsskriftet Kultur og Klasse, hvilket skal være med til at give et indblik i forskellige deltagelsesformer. Heri bliver der blandt andet sat spørgsmålstegn ved om det overhovedet er muligt ikke at deltage (Bolt m.fl., 2014:5). Denne tanke finder jeg spændende at udforske, da deltagelse ofte opleves subjektivt i den forstand, at alle ikke nødvendigvis oplever det samme ved deltagelse i et arrangement.

Deltagelseskulturer:

I de tidlige iterationer af mediekulturen blev deltagelse tilsidesat til fordel for en idé om udtryk og udbredelse (Bolt m.fl, 2014:7). Tilsidesættelsen af deltagelsen gennem medierne kan skyldes tilgængeligheden for deltager medier. Som udgangspunkt foregik mediering af budskaber gennem radio, aviser og tv, hvilket på daværende tidspunkt var envejs kommunikationsmidler. I 1960'erne blev der gjort oprør mod den autonome kunst og inddragelse af publikum som individuelt deltagende individ blev en større del af samtidskunsten (Bolt m.fl, 2014:8). Denne udvikling i form af inddragelse af publikum fortsatte i 1990'erne, dog med et større fokus på publikum som et socialt fællesskab (Bolt m.fl, 2014:9).

Deltagelsens æstetik søger nye veje og behøver ikke længere et fysisk værk, men arbejder med det spontane og uforudsigelige. Opbygningen af midlertidige æstetiske fællesskaber, i organiseringer der skaber nye møder mellem kunstpublikummer bliver et ideal inden for deltagelsesæstetikens kunstneriske praksis (Bolt m.fl, 2014:9). Bolt fortsætter og beskriver Erika Fischer-Lichte's syn på tidlige elementer fra deltagelseskulturen, hvor et styrket relationelt samspil mellem performer og publikum søges. Beskuerne gøres med andre ord til medaktører og bidrager på lige fod med kunstneren (Bolt m.fl. 2014:9, om Fischer-Lichte 2008:43). Deltagelse og æstetik er altså forbundet på flere planer og skaber et samspil der tiltrækker både publikum og kunstner.

Nye medier og deltagelse:

Tilkomsten af nye teknologier bidrager i dag til, at modtagerskaren af et budskab udvides markant. Bolt henviser til John Fiskes begreb om det aktive publikum, der forskyder magtbalancen i

kommunikationskredsløbet (Bolt m.fl, 2014:10). Grundlæggende kan modtagerne med internettets tilkomst tilskrive sig rollen som afsender af kommunikative budskabere. Et eksempel på dette kan være twitch.tv, som er en streamingtjeneste, hvor computerspil i alle genrer bliver streamet af forskellige typer af spillere. Platformen skaber en mulighed for at udvide kommunikationskredsløbet og udviser grænserne mellem publikum, aktører og afsendere. Fællesskaberne der opstår på twitch.tv er med andre ord med til at udfordre og udvikle de traditionelle kommunikationsmedier. Kulturen omkring twitch.tv beskrives glimrende i tidsskriftet Kultur og Klasse, hvor Bolt trækker på viden fra Marquis og skriver: *Deltagelsen udfolder så at sige en dobbeltsidet performance: en hverdagslig performance, hvor aktøren handler som 'sig selv' og en samtidig performativ repræsentation af dette selv* (Bolt m.fl, 2014:11).

Kritiske perspektiver på deltagelse:

Deltagelseskulturen bliver i store træk opfattet positivt, men kritikken af selv samme kultur er også at finde. Bolt inddrager Claire Bishop, der mener at deltagelseskunsten risikerer at fremstå som tvivlende på sig selv og at kunstens inddragende værker ofte skaber et større skel mellem det elitære og det ordinære og skaber hermed, stik mod intentionen, et større skel mellem de sociale hierarkier (Bolt m.fl, 2014:12-13). Deltagelseskunsten kan altså med andre ord komme til at skabe omgivelser, hvor tvivl på modtagerens evne og tvivl på egen tilstedeværelse kan komme i spil. Et andet perspektiv på en kritisk tilgang til æstetiske deltagelsesformer udspiller sig i Markus Miessens kritik af deltagelseskulturen. Her pointerer han, at de politiske og samfundsmæssige magtbalancer skal tilgås med en mere konfliktsøgende deltagelse i håbet om at udfordre de eksisterende magtbalancer (Bolt m.fl, 2014:13). Her bliver der også set kritisk på den nye professionelle disciplin der er ved at udvikle sig, hvor deltagelse inden for diverse felter fra kunst og byplanlægning er med til at genetablere de hierarkiske kontrollerede processer (Ibid.). Deltagelseskulturen er altså, på trods af den omfattende positive genklang, i kritikernes øjne muligvis i færd med at bryde med den spontane deltagelse, der ellers blev stræbt efter i udgangspunktet. Hertil rejser spørgsmålet sig, hvorvidt fællesskaber er med til at gøre deltagelsen mere ekskluderende end inkluderende (Bolt m.fl., 2014:12).

Forskellige former for deltagelse:

På trods af både positive og kritiske tilgange til deltagelseskulturen, bliver der lagt fokus på, at den strenge opdeling af aktivt eller passivt deltagende publikum er forsimplet. Der er mange stadier af deltagelse og de kan ikke blot opgøres i udelukkende aktive eller udelukkende passive deltagelsesformer. Et eksempel fra teksten lyder således i et citat fra filosofen Jacques Rancière, der i forlængelse af Bolts egen udtalelse skriver: "beskueren, der betragter et billede eller overværer et teaterstykke, er ikke per definition passiv og uengageret, men "handler også", siger at *:han eller hun*

”tager del i forestillingen ved at genskabe den på sin egen måde” (Bolt m.fl, 2014:14). Med denne udtalelse bliver deltagelse til et fænomen med forskellige opfattelser og forskellige muligheder for interaktion. Hvis deltagelse kan være ens egen blotte tilstedeværelse i et kunstnerisk rum, så bliver de faste rammer for hvad forståelsen for deltagelse er, utydelige og bliver mere et begreb der kan tillægges de fleste former for kulturbegivenheder. Deltagelse kan altså opfattes forskelligt, alt efter hvem der deltager og på hvilket niveau der ønskes at deltages i. Kulturen omkring deltagelse og perceptionen omkring kunsten eller begivenheden der deltages i, er altså op til den enkelte, der er med til at skabe værdi for både sig selv og det omkringværende fællesskab (Ibid.).

## Atmosfærer

Atmosfære er et begreb, hvis omfang bliver tolket forskelligt af mange teoretikere. I dette afsnit vil jeg tage udgangspunkt i Jürgen Hasse og Gernot Böhme’s fortolkning af begrebet, der med henholdsvis *“Atmospheres as expressions of medial power. Understanding atmospheres in urban governance and under self-guidance* og *Atmospheres and the fundamental concept of a new aesthetics”* belyser begrebet fra forskellige vinkler. Jeg vil benytte Hasse og Böhmes udlægning af begrebet til at danne min egen forståelse for atmosfære i forhold til deltagelsesformerne for publikum inden for eSport.

### Atmosfærer ifølge Böhme

*“This “and”, this in-between, by means of which environmental qualities and states are related, is atmosphere” (Böhme, 1993:114).*

Böhme beskriver æstetik som produktionen af atmosfære. Atmosfære beskriver altså ikke blot kunst, men er i lige så høj grad med til at beskrive følelser, sansemæssige og kropslige erfaringer. Disse erfaringer er individuelle, hvorfor forsøg på at beskrive den samme atmosfære kan variere fra individ til individ (Böhme, 1993:116). Atmosfære er med andre ord et element i opfattelsen af en begivenhed, et kunstværk, en person eller noget helt tredje. Atmosfære kan dermed benyttes til at beskrive omstændigheder for et væld af oplevelser, set fra det enkelte individs perspektiv. I forsøget på at forklare begrebet atmosfære, trækker Böhme på forskning af Hermann Schmitz. For at forstå Schmitz, og dermed forstå Böhmes syn på begrebet, skal vi forstå, at atmosfære, ifølge Schmitz, er noget der hører subjektet til. Det er udefrakommende kræfter der påvirker vores sind, eller sjæl, om man vil, hvilket bliver omdannet eller fremvist gennem følelser (Böhme, 1993:117). Begrebet atmosfære er

hermed forbundet til emotionelle oplevelser og bliver dermed opfattet individuelt. Det er en måde at forklare følelsesmæssigt uforklarlige situationer ved hjælp af billedsprog, i forsøget på at give modtageren et indblik i det følelsesmæssige virvar en atmosfære kan medføre. Dette bliver i Böhmes tekst beskrevet som Ludwig Klages ide om en virkelighed af billeder (Reality of images) (Böhme, 1993:118). Det billedlige sprog giver med andre ord muligheden for at skabe et billede af hvordan en given atmosfære opleves. I et forsøg på at beskrive en større sammenhæng med et enkelt ord, atmosfære, konstaterer Böhme, at:

*“Atmospheres are always spatially “without borders, disseminated and yet without place that is, not localizable”. They are affective powers of feeling, spatial bearers of moods” (Böhme, 1993:119).*

Ved at tilknytte atmosfære til subjektet, som når et rum har en atmosfære, bliver begrebet rodfæstet i hverdagsoplevelser frem for fastlagt i en definition (Böhme, Ibid.). Med andre ord bliver atmosfære følt, oplevet og imødekommet på og i kroppen, som var det en udefrakommende kraft. Denne forståelse af atmosfære støttet op om tanken om at atmosfære afføder følelser.

*“Atmospheres are evidently what are experienced in bodily presence in relation to persons and things or in spaces” (Böhme, 1993:119).*

Böhme udfordrer dog Schmitz synspunkt ved at argumentere for, at atmosfære hverken er et subjektivt eller objektivt fænomen. Den kropslige selvbevidsthed skal være udgangspunktet for en viden om, at man er opmærksom på ens tilstedeværelse i omgivelserne. Tanken om sjælen der bliver pålagt følelser skal gentænkes med kroppen i fokus, så spørgsmålet kommer til at lyde: “hvordan føler jeg her” (Böhme, 1993:120). Objektet skal ligeledes gentænkes. Denne proces er anderledes besværlig, da et objekts eksistens, samt farve, duft og hvad end objektet bliver tillagt af værdi, skal tænkes som en del af omgivelserne til objektet og dermed ikke dedikeres til objektet. Ved at tænke objekter på denne måde er objektet ikke bestemt ud fra hvordan det adskiller sig andre objekter, men derimod hvordan det går frem for sig selv (Böhme, 1993:121). Et eksempel på dette er dufte. Objekter bliver ofte tilført værdi gennem dufte, men duftene spreder sig ud i omgivelserne og der kan derfor argumenteres for at duftene, såvel som objektet, eksisterer i omgivelserne.

Atmosfære kan hermed forstås som det der forbinder det observerede og observatøren. En farve eksisterer udelukkende på baggrund af opfattelsen af farven fra observatørens side. Et objekt kan altså blive tildelt en farve, men farven tilkommer først objektet idet farven bliver associeret med objektet. Med andre ord en fælles realitet mellem subjektet og objektet (Böhme, 1993:120-121).

## Atmosfærer ifølge Hasse

Hasse beskriver atmosfære som et spejl for det der omgiver os (Hasse, 2014:214). Objekters atmosfære er omskiftelige alt efter hvordan de fremviser sig selv. Hasse giver et eksempel om et lime træ, der kan have en forskellig atmosfære alt efter om det er på en sommerdag, hvor bladene larmer i vinden, eller en vinterdag, hvor bladene er frosset væk (Ibid.). Objekter kan altså skifte atmosfære, alt efter omstændighederne og påvirker os kun, hvis vi er i dets omgivelser.

*“They (atmospheres) let us comprehend without words how something is around us. Therefore atmospheres are also indicators of social situations” (Hasse, 2014:215).*

Atmosfærer er altså noget der er tilstede, men ikke kan ses, noget der opleves uden at det nødvendigvis kan beskrives præcist. Det er noget der kommer til udtryk i specifikke situationer.

Hasse opremser ord, der ofte bliver refereret til i forhold til atmosfærer, heriblandt aura og humør, hvilket er termer der beskriver noget øjeblikkeligt tilstedeværende. Her bliver atmosfære igen sammenholdt med en følelse, der har indflydelse på vores omgivelser og opfattelsen af disse omgivelser (Hasse, 2014:216). Det kan eksempelvis være svært at forklare præcis hvad man synes godt om ved et objekt eller et rummeligt miljø, men man er sikker på at man synes godt om det. Der skelnes mellem *lived space* og *experienced space* i sammenhold med termen *being-in*, der blev introduceret af Willy Hellpach's *Senses and soul* i 1946 (Ibid.). *Experienced space* værende den umiddelbare opfattelse af eksempelvis et byrum, hvor *lived space* i samme eksempel skal forstås som byrummets performative dynamikker af personlige og fælles situationer (Hasse, 2014:215-217). Der skelnes altså mellem det individuelt oplevede, *being-in*, og det dynamiske fælles situationsbestemte rum. Dette situationsbestemte rum kan sammenlignes med eksemplet med limetræet som kan indeholde både aktive og passive faktorer (Hasse, 2014:214). Begge termer der beskriver en måde at tilgå et objekt eller en begivenhed, kan beskrives som en måde at fusionere på. Hasse stiller hertil spørgsmålstejn ved, hvor atmosfæren er, når vi ikke oplever den.

Set ud fra et konstruktivistisk synspunkt vil atmosfæren udelukkende være til stede som et mentalt billede, der genkalder en sensuel opfattelse af et givent fænomen, hvorimod et fænomenologisk synspunkt ville argumentere for at den kropsligt følte kontakt vægter mere end de bevidste oplevelser (Hasse, 2014:218).

Hasse giver kritik til Böhmes syn på atmosfærer og argumenterer for, at fratagelsen af et objekts tillæg fratager subjektet muligheden for følelsesmæssigt at relatere til objektet, hvorfor atmosfærer som rumlige følelser må ligge hos objektet (Hasse, 2014:219).



For at nå frem til en endelig forståelse af atmosfærer, differentierer Hasse begrebet fra begrebet humør, der ifølge Hellpach ikke eksisterer som enestående begreb. Humør er en beskrivelse af følelser der hører den menneskelige natur til, hvorfor et individ altid vil være i et humør, der fører til individuelle følelser (Ibid.).

## Opsamling og afgrænsning

Ved hjælp af ovenstående teoretikere har vi fået et indblik i hvad performance er, samt hvilke faktorer der gør performancestudier specielt. Ifølge Schechner er fordomsfri forskning ikke muligt, hvorfor jeg i mine studier vil være opmærksom på mit udgangspunkt og herfra forsøge at udfordre mit syn på de begivenheder jeg studerer. Hertil vil jeg forsøge at skabe fortællinger om eventet gennem forståelsen af at alt kan studeres som en performance (Schechner, 2006). Dette projekt vil dog særligt fokusere på Schechners punkt 1 (performance i hverdagen), 2 (sport og ritualer), 6 (etnografi) og 7 (adfærd) Gennem disse begreber og forståelser af performance studier, vil jeg studere og skabe en fortælling om Blast Pro Series Madrid, samt La Liga fodboldkampen mellem Atletico Madrid og Sevilla. I mit studie vil jeg lægge vægt på alsidigheden ved performance, i den forstand at performance kan opstå i en hvilken som helst situation, og at både modtageren såvel som afsenderen af en performance interagerer. Hertil vil devisen om at det æstetiske og det sociale som værende uløseligt forbundet indgå (Groth og Lindelof, 2016:554).

I min empiriske udforskning af feltet vil jeg benytte mig af de liminære faser, for at give et indblik i før- under- og efter følelsen af begivenheden (Groth og Lindelof, 2016:555). Herunder vil en iscenesættelse som begreb blive udforsket både i det empiriske og analytiske arbejde.

Mine studier vil bære præg af deltagelsesæstetik i den forstand at jeg arbejder med det spontane og uforudsigelige (Bolt m.fl.). Det spontane og uforudsigelige vil automatisk komme til udtryk i det empiriske arbejde, da mine oplevelser bærer præg af følelsesmæssig påvirkning fra omverden, hvorfor begrebet atmosfære som fortolkes af både Hasse og Böhme vil indgå. Böhmes atmosfære begreb om det, der er *imellem* indtryk og Hasses beskrivelse af atmosfære, som et spejl for det der omgiver os, vil være udgangspunktet for min forståelse af atmosfære. Böhme ser atmosfære som noget der hverken kan tilknyttes subjektet eller objektet, men derimod som noget der forbinder de to, altså det der er *imellem*. Jeg kan til dels tilskrive mig denne tankegang, men kan samtidig også tilskrive mig Hasses kritik om, at Böhmes tilgang fratager subjektet muligheden for at skabe følelsesmæssige relationer til objektet. Hvad end man er tilhænger af Hasses eller Böhmes udlægning af begrebet, vil jeg forsøge at

bringe begrebet atmosfære ind, ud fra min forståelse af det, hvilket både er det der er *imellem*, men samtidig er noget man som publikum, såvel som udøver, kan være medskabere af.

Slutteligt vil jeg inddrage tanken om at deltagelse hverken er fuldkommen passivt eller fuldkommen aktiv, hvortil jeg ud fra mine empiriske fund vil udforske hvorvidt jeg som deltager havde muligheden for ikke at deltage, samt i hvor høj grad mine omgivelser var inkluderende eller ekskluderende (Bolt m.fl., 2014:12).

Performance studier undersøger i mange tilfælde kulturer, både kendte og fremmede (Schechner, 2006). Den klassiske forståelse af kulturbegrebet omhandler ofte kulturer i folkefærd eller kulturer omkring folkefærd gennem ritualer og adfærd. I dette projekt vil jeg se bort fra denne forståelse og projektet vil derfor udforske deltagelsesformerne i kulturelle begivenheder gennem kultur som et begreb der er med til at skabe en forståelse for de oplevelser og undersøgelser der finder sted.

## Empiri

I dette afsnit vil jeg præsentere projektets empiri, der bygger på observationer ved henholdsvis Blast Pro Series Madrid 2019 og dertilhørende on-site interviews (Bilag 2-4). Interviews med deltagende publikummer til Blast Pro Series København 2018 i Royal Arena vil indgå (Bilag 1 og 5), da både on-site interviews og interviews fra eventet i København er med til at komplimentere mine autoetnografiske observationer. Herudover vil jeg præsentere mine observationer fra La Liga fodboldkampen, Atletico Madrid mod Sevilla. La Liga kampen har til formål at give et indblik i publikumskulturen i en etableret sportsgren i et sportselskende land, for at kunne sammenligne og analysere henholdsvis publikumskulturen inden for eSport og traditionel sport, eksemplificeret gennem fodbold.

## Interviews

I dette projekt vil interviews spille en væsentlig rolle for at få et generelt indblik i, hvordan eSports eventet Blast Pro Series bliver opfattet, overværet og betragtet. For at skabe et så alsidigt perspektiv som muligt, har jeg valgt at inddrage publikummer, der deltog i eventet i Madrid 2019 og publikummer der deltog i København 2018, . Mit mål er at få indsigt i, hvilke aspekter der bliver lagt fokus på, alt efter hvilke årsager der er til deltagelse i et Blast event, samt at få et bredere syn på publikumskulturen. Derfor har jeg som tidligere beskrevet valgt at trække på erfaringer fra forskellige

typer af publikummer for at få en mere nuanceret indblik i, hvad det vil sige at være publikum til Blast Pro Series.

## Viden gennem et halvt årti interesse for e-sport

I løbet af de sidste fem år har jeg fulgt den internationale counter-strike scene, hvilket giver mig en dybdegående indsigt i hvilke færdigheder der kræves for at kunne dyste på det absolut højeste niveau. Denne viden tager jeg med mig i mine autoetnografiske studier af eventet Blast Pro Series, hvilket betyder, at jeg qua mit kendskab til eventet og counter-strike, skal have fokus på alle aspekter, uanset om jeg kender til de bagvedliggende processer eller ej. Da jeg arbejder autoetnografisk vil jeg omfavne denne viden, da jeg mener at mine observationer og opfattelser spiller en vigtig rolle i undersøgelsen.

Med ovenstående in mente, vil der dog som tilskuer og entusiast altid være aspekter, der er forbeholdt spillerne og organisationerne selv, og som offentligheden ikke nødvendigvis har tilgængelighed til.

## Autoetnografi

Under mit ophold og deltagelse i Blast Pro Series i Madrid 2019, vil jeg lægge vægt på følgende aspekter; atmosfære, adfærd og kultur.

Med fokus på ovenstående ønsker jeg at skabe et overblik over fællestræk for eventet i Madrid 2019 og København 2018. Jeg vil på den måde kunne undersøge hvorvidt lokation og kultur har indflydelse på selve eventet, eller om eventet formår at skabe samme oplevelse for publikum, uanset hvor det bliver afholdt. Herudover vil jeg, som del af min autoetnografiske tilgang, have fokus på mine egne oplevelser og følelser, for at skabe en mere live præget version af min autoetnografi. Dette vil senere munde ud i mit refleksive og diskuterende element i projektet.

### **Dag 1: Fredag**

#### **Autoetnografi**

Da jeg ankommer til området hvor Blast Pro Series bliver afholdt i Madrid, kan jeg allerede på 300 meters afstand høre jubelbrølene fra salen. Jeg er ankommet midt i kvalifikationsrunden mellem et spansk og et portugisisk hold og stemningen er på sit højeste. Kampen står 1-1 og de er lige begyndt på det afgørende map. Jeg træder ind i salen på næstøverste plateau. Oplevelsen af det jeg bliver mødt af giver mig kuldegysninger med det samme. Salen er opdelt af fans i røde og blå trøjer. Holdet

*Vodafone Giants*, fans er i rødt og holdet *Movistar Rider*, fans er blå. Der er trommer, slagsange, dans og fest på gulvniveauet i arenaen, hvor begge fanskarer jubler i glæde hver gang en spiller fra deres favorithold gør noget godt. Jeg begiver mig stille, men spændt ned mod de jublende tilskuere. For hvert skridt jeg tager bliver larmen fra fansne højere, glæden vildere og sejrssangene længere. Igen har arrangørerne fra Blast lavet lyseffekter alt efter hvad der sker i hovedkampen. Bliver bomben plantet pulser der rødt lys i hele arenaen, bliver bomben desarmeret, lyser der blå i hele arenaen og springer bomben lyser der hvidt i hele arenaen.



*Giants Fans til Blast Pro Series Madrid, kilde: BPS Instagram*

Det sidste map i kvalifikationsopgøret er til at starte med en meget ensidig affære, hvor Vodafone Giants udraderer Movistar Riders. Første halvleg ender sågar 12-3, og taget i betragtning, at et af holdene blot skal nå 16 runder for at vinde, så ser det sort ud for Riders. Endnu værre ser det ud, da Giants vinder første runde af anden halvleg og dermed får en stor økonomisk fordel. Men Riders lader sig ikke hyle ud af den og kommer stærkt tilbage, selv med den økonomiske fordel til Giants. De blå trøjer har indtil nu været forholdsvis stille, hvorimod festen hos de røde tilhængere af Giants ingen ende vil tage. Stemningstrømmen brager igennem arenaen, stolene er blevet til en forlængelse af tilhængernes ben, hvilket kun får den massive masse til at virke endnu større. Kampen er i mellemtiden begyndt at ændre sig til fordel for Riders, der med et stærkt, muligt comeback får de lokale, blå tilhængere, til at synge tilbage og nærmest overdøve den ekstatiske røde skare af Giants tilhængere. For hver runde der bliver spillet, bliver stemningen og jublen mere og mere intens, nu

hvor Riders har vist at de kan give svar på tiltale. Kampen nærmer sig slutningen og med et endeligt nådestød slår Giants de lokale Riders ud. I samme øjeblik som afgørelsen sker, stormer den røde skare hen til deres hold og omfavner dem i en vild jubelscene. Som tilskuer af normale sportsbegivenheder ved jeg, at når et hjemmehold bliver slået ud, så er stemningen ikke altid fantastisk i de efterfølgende stunder. Der skete dog noget magisk i arenaen, for da anføreren for hjemmeholdet, Riders, efterfølgende blev interviewet, rejste hele arenaen sig og tilkendegav deres ros og anerkendelse i en stående klapsalve der varede flere minutter. Selv Giants' fans holdt en pause fra deres egen jubel for at tilkendegive deres medfølelse og respekt for det tabende hjemmehold fra Movistar Riders. Denne form for empati og medfølelse for et modstanderhold har jeg ikke set magen til i nogen anden holdsport. Sammenholdet blandt publikum var med et blevet ændret fra blå mod rød, til en fælles fanskare der anerkendte sportslige og fænomenale bedrifter. Efter kvalifikationskampen mellem de lokale helte fra Riders og det portugisiske hold Giants, var der omkring halvanden times pause før de første spillerunder i turneringen blev sat igang. Jublen blandt Giants fans varede til langt ind i pausen, før de stille og roligt i samlet flok bevægede sig ud af arenaen for at proviantere i det nærliggende supermarked. Jeg benyttede selv det meste af pausen til at udforske arenaen og forsøge at få øje på de engelske kommentatorer. Eventet i Madrid havde, som det første af slagsen, valgt kun at have lokale kommentatorer i arenaen og lade de engelske kommentatorer, som plejer at kommenterer ved Blast Pro Series events, være tilgængelige på streams. Det kom lidt bag på mig, da jeg havde forventet at skulle opleve de engelske kommentatorer på samme måde som ved eventet i København. Dog blev jeg positivt overrasket over de lokale kommentatorer, da de med vild energi og et meget passioneret kropssprog guidede publikum gennem eventet og formåede, på trods af, at mange af de tilstedeværende ikke talte spansk, at skabe en fælles stemning omkring eventet. I pauserne mellem spillerunderne formåede Blast, som arrangører, at skabe liv i arenaen selvom der ikke var kampe i gang. Der blev uddelt merchandise, der af Blast-squattet blev kastet ud til publikum, der var quizzet på storskærmen, opslag fra twitter og gennemgange af de forskellige maps, samt tips fra de professionelle spillere. Hertil var der ved indgangen til arenaen opsat et publikumsområde, hvor publikum til eventet kunne spille counter-strike mod hinanden, samt øve deres færdigheder. Denne form for interaktion mellem arrangørerne og publikum, samt publikum imellem, var med til at skabe en følelse af, at eventet aldrig stod stille. Uanset hvor man som publikum befandt sig i arenaen, var der altid noget at tage sig til eller observere.

Pausen mellem kvalifikationsrunden og de indledende runder var ved at være forbi og nedtællingen på storskærmen blev hjulpet på vej af publikum, der med én stemme talte sammen; ti, ni, otte, syv, seks, fem, fire, tre, to, en. Blast Pro Series Madrid var nu for alvor i gang og de indledende runder skulle til at begynde. Spillerne havde indtaget deres båse og publikum var, med hjælp fra de spanske

kommentatorer, blevet opildnet. Stemningen og larmen fra publikum var overvældende, da de første kampe gik i gang. Traditionen tro var hjemmeholdet, i dette tilfælde Vodafone Giants, på storskærmen i åbningsrunden og med arenaen som fanskare, klarede de det overraskende godt, på trods af en lidt sløv start. De spillede allerede fra tredje runde op med det bedste hold i Nordamerika og tog endda føringen.

Giants vinder første halvleg og har dermed sat dem selv i en fremragende position, da de spiller mappet dust2 og vandt halvlegen som terrorist, selvom dust2 er et map til fordel for counter-terroristerne. De to andre kampe mellem de resterende fire hold er for længst blevet afgjort, da Astralis og ENCE gjorde kort proces af henholdsvis NIP og NAVI. Det eneste der mangler i første spillerunde er, at finde en vinder blandt de nordamerikanske giganter og de spanske underdogs. I skrivende stund står det 15-14 til cloud9, men Giants har tidligere vist, at de kan hive kaniner op af hatten når det virkelig gælder. Til Blast events spilles der ikke med overtid, så de kan højst tage et point med fra første spillerunde. Sidste runde af kampen ender ud i et sandt western-drama, da en spiller fra hvert hold står over for hinanden med få sekunder at reagere på. Desværre, for det nykronede hjemmehold, ender det med at cloud9's nyeste medlem vinder duellen og sikrer det nordamerikanske hold en sejr i første spillerunde.

Selvom størstedelen af den gennemgående larm og jubel kommer fra henholdsvis Giants' fans og de udgåede Riders' fans, der efter larmen at dømme er gået over til at supportere NAVI, bliver der snakket og diskuteret mellem publikum. Hver enkel spektakulære præstation bliver mødt af jublen, piften og forundring, uanset hvilket hold der udfører handlingen. Dette er et klart eksempel på glæden ved sporten. Naturligvis ønsker man at det hold man holder med vinder, men de fænomenele og forbløffende handlinger skal selvfølgelig anerkendes. De første to spillerunder er nu overstået og dagens program lakker mod enden. Giants' trofaste fans er stadig til stede og i fortræffeligt humør, selvom der så småt er begyndt at blive tyndet ud i folkemængden i arenaen. Atmosfæren er stadig fantastisk og de tilbageværende tilskuere skaber en skøn stemning omkring sporten. Men lad os nu se. Det er trods alt kun første dag, og det ser ud til at arenaen vil være tæt på udsolgt i morgen.

## **Dag 2: lørdag**

### **Autoetnografi**

For at få så meget ud af dagen som muligt, besluttede jeg mig for at ankomme til arenaen et par timer før dørene åbnede. Ved min ankomst blev jeg mødt af omtrent 70 fans der stod og ventede på at blive lukket ind. Efter en halv time med counter-strike snak og en masse vand, blev vi lukket igennem sikkerhedskontrollen og kunne bevæge os op mod arenaen. Ankomsten som blandt en af de første gav

mig et indblik i, hvor passioneret de spanske fans rent faktisk er - glæden ved sporten, samlingspunktet omkring eventet og optimismen qua gårsdagens kampe var ikke til at tage fejl af. Ved indgangen til arenaen var der blevet opstillet et bord med gratis merchandise, bestående af papfigurer af bestemte spilleres ansigt (f0rest, NIP), kartonplakater der kan skrives på, klistermærker mm. Oftest bliver sådanne plakater benyttet til at skrive ting såsom; “noob”, “get rekt” og andre eSports-slang. Disse var denne gang printet på forsiden af plakaten, så den modsatte side kunne bruges til at skrive noget mere personligt. Et par havde på deres plakat skrevet følgende: “We Hope that both teams have fun”. Dette er blot et af mange eksempler på mangfoldigheden blandt publikum til counter-strike, hvilket jeg også blev bekræftet i gennem interviews med spanske fans. Det handler mere om nationalfølelse, sammenhold og glæde end det handler om at ens eget hold vinder. Om denne kultur og ånd er et resultat af at den spanske scene ikke er den største internationalt, kan jeg ikke udelukke. Men ikke desto mindre, er det glæden ved sporten, den tilstedeværende atmosfære og lykken ved at kunne dele oplevelsen med venner som er i fokus. Til Blast i København var alle pladser udsolgt, hvilket gav et utroligt indtryk og indkapslede publikum i arenaen. Men på trods af at arenaen i Madrid ikke var fyldt helt op, så var stemningsbilledet nærmest mere intenst end i København. Passionen blandt de fremmødte fans var så overvældende og glædespræget, at følelsen var mere eller mindre den samme som den var i København.



*Merchandise fra Blast Pro Series Madrid, Kilde: BPS Instagram*

I min færd rundt omkring i arenaen i går blev jeg kun mødt af fire andre danskere, der alle var taget til Madrid for at støtte op om Astralis. I dag er billedet helt anderledes. Nok er størstedelen af de

tilstedeværende spaniere, men de danske fans har samlet sig en lille gruppe på gulvniveauet og gruppen vokser for hver gang jeg går forbi den. Igen er det glæden ved sporten og nationalfølelse der driver disse fans, der for hver gang der kommer nye til, stiller det samme spørgsmål: "Er I taget helt til Madrid kun for at se Blast?" I næsten alle tilfælde er svaret det samme, "ja". I minutterne op til indlukningen mødte jeg en dansk far der havde taget sin søn med til Madrid for at se Astralis. Nok var sønnen også interesseret, men det var på faderens forespørgsel at de var taget afsted. Jeg kunne ikke lade være med at føle glæde og en smule stolthed over, hvor stort eSport er blevet. At denne subkultur er nået til et punkt, hvor voksne rejser verden rundt for at følge deres yndlingshold, er utroligt. Det er en oplevelse jeg ikke har haft før og jeg blev ærlig talt rørt over det store fremmøde af udenlandske fans i arenaen.

Omkring 11 minutter før kampene på dag to starter, bliver et nyt indslag testet af folkene bag opsætningen - flammekastere placeret forskellige steder på scenen. Så snart de bliver testet går der et jubelbrøl gennem publikum. De tilstedeværende har fået friske forsyninger fra baren og venter nu blot på at kampene skal starte. For hvert minut der går ankommer omkring 50 nye tilskuere og arenaen er lige så stille ved at blive fyldt op. Der kommer med jævne mellemrum tilråb fra forskellige områder i arenaen, et tegn på at publikum er klar til at blive overvældet med følelser og ekstraordinære sportspræstationer.

Selvom eventet først starter om tre minutter kan jeg mærke, at mit hjerte begynder at slå hurtigere, jo nærmere vi kommer startskuddet. Stemningen i arenaen har en klar påvirkning på mig og giver mig en fornemmelse af sammenhold, på trods af at jeg er alene afsted. I arenaen er vi alle lige, vi er alle fans og vi er alle spændte på dagens udvikling. I takt med at følelserne blandt publikum bliver fremvist med sang, klappen og tilråb bliver det endelig tid til ti-sekunders nedtællingen på storskærmen. Hele salen skråler med på vej til nul og i selv samme sekund bliver flammekasterne sluppet fri og jubelbrølet vil ingen ende tage. Hele salen står med et op og byder værterne velkommen i en glædesrus der kan mærkes helt ind i sjælen. Det er lidt som følelsen af at være nyforelsket. Det er en følelse der er svær at beskrive, da den indeholder et væld af forskellige emotionelle begivenheder i ens krop på samme tid. Følelse af ovenud lykke, følelsen af hjertet der banker hurtigere end normalt, fornemmelsen af rørstrømskhed gennem hele kroppen. Det er en fantastisk følelse, hvor endorfinerne får frit spil, gåsehuden kommer og går og hvor samlingspunktet for eventet her i Madrid skal findes - det er hjertefølte emotionelle udbrud man kun kan glædes over.

Scenen er nu sat og alle hold og spillere er blevet præsenteret på traditionel vis. Dette sker ved at et hold af gangen træder ind på scenen, hvorefter spillerne individuelt bliver filmet og præsenteret af



værterne. Ligesom i Danmark 2018, hvor Lars Løkke Rasmussen åbnede det officielle event, blev eventet i Madrid officielt startet med en tale af en offentlig person i Madrid. Denne form for anerkendelse vakte stor glæde blandt publikum, der lever i en kultur, hvor offentlig anerkendelse er en mangelvare.

Stemningen i hallen er en helt anden end den var i går. Nu, hvor første og anden runde er afgjort og nogle hold allerede står over for eliminering, hvis de ikke vinder, bliver der virkelig jublet i hvert hjørne af arenaen. Selvom det nykronede hjemmehold Vodafone Giants har førsteretten til storskærmen, bliver de andre kampe der spilles samtidig også vist. Ukrainerne fra NAVI har en solid fanskare der optager omkring en femtedel af fanzonen, hvilket resulterer i meget høje tilråb hver gang de vinder en runde mod Astralis. En af de elegante elementer ved Blast events er, at alle hold spiller samtidig. Hermed er der en følelse af dynamisk liv i arenaen, uanset hvem der vinder. Ånden i arenaen bliver båret rundt på alles skuldre og er med til at give en fænomenal publikumsoplevelse. Det kan godt være en lidt forvirrende oplevelse til at starte med, men som eventet skrider frem vender man sig til at skulle observere flere steder på samme tid. Oplevelsen og fornemmelsen af konstant liv i arenaen er fantastisk.

Det virker til, at tilhængerne af Movistar Riders er gået over til at heppe på NAVI. Der går kuldegysende sug igennem hele arenaen hver gang de vinder en runde. Jeg sidder her med en underlig følelse i kroppen. Kuldegysninger det ene øjeblik, glæde det andet, forvirring det tredje. Der er gang i hele mit system og selvom arenaen ikke er fyldt op endnu, så er det en overvældende oplevelse i forhold til i går, hvor størstedelen af de fremmødte var dedikerede fans af det spanske og portugisiske kvalifikationshold. I dag har alle hold en fanskare der er stor nok til at blæse arenaen omkuld, hvilket resulterer i konstante indtryk.

I pausen mellem tredje og fjerde runde vandrede jeg lidt rundt i arenaen og observerende. Selvom arenaen hurtigt bliver tømt i pauserne til toiletbesøg, opfyldning af drikkevarer og mad og en tur udenfor, så er min opfattelse, at stemningen bliver båret med rundt alle disse steder. På toilettet bliver slagsangene nynnet og resultaterne diskuteret, i baren er der samtaler om hvem af spillerne de har mødt og udenfor er der fællessang i det ene hjørne og afslapning i det andet. Atmosfæren og energien er høj og vi er knap nok nået halvvejs i kampen.

I kampen mellem Giants og NAVI afslutter simple kampen med et *knife kill*. Det er særdeles sjældent at se dette, og da det var det vindende kill gjorde det det kun mere ekstraordinært. Decibelniveauet i arenaen nåede nye højder grundet denne præstation. Alle stod op og alle plastikrør blev hamret mod

hinanden da simple på fornemmeste vis gav Giants det endelige nådestød. Selvom jeg nu snart har vænnet mig til de fantastiske jubelscener, så kom denne bag på mig.

Da kampen mellem NAVI og Giants er overstået, bliver storskærmen overtaget af ENCE og Astralis. ENCE, bestående udelukkende af finske spillere, er på det seneste blevet kaldt mini Astralis, da de på ingen tid har lavet enorme bedrifter og skabt røre i toppen af den konkurrenceprægede counter-strike scene. Da kampen overtager storskærmen står det 8-13 til ENCE, der på fornemmeste vis og med stor finesse gør det til 8-14. Igen bliver det overvældende niveau hyldet af hele salen og hele den ene langside begynder synkront at råbe: "easy for ence". Dette tilråb har reference til en finsk musikgruppe, The Verkkars, der har lavet en ørehænger af en sang, navngivet: EZ4ENCE.

Den sidste runde er i gang og Giants har muligheden for at sikre sig en tredjeplads. Selvom tredjepladsen ikke går til finalen, så er der stadig Blast stand-off at spille for. Det er en showmatch, mellem tredjepladsen og et hold mellem fjerdepladsen og sjettepladsen, valgt på baggrund af heppen fra publikum. Hermed er en massiv horde af Giants' fans samlet oppe foran spillernes bås, for at vise deres støtte til holdet, der før turneringen ikke blev spået mange chancer. Desværre gør fanskaren hverken fra eller til, og de bliver slået ud af top tre i sidste spillerunde. Til gengæld viser arenaen deres sande standpunkt i en råbekonkurrence, der sender Giants i Blast stand-off mod tredjepladsen NIP.

Selve Blast stand-off konkurrencen er fem en-mod-en kampe, hvor hver kamp bliver kæmpet med et nyt våben. En kamp vindes ved at nå 7 runder. Det er en dyst der om nogen giver spillerne mulighed for at vise hvor dygtige de er. Det bliver spillet på en bane specielt udviklet til formålet, med små finurligheder placeret rundt på mappet, for at give spillerne endnu flere parametre at brillere på.

Stemningen under Blast stand-off konkurrencen er ikke så intens, som den har været i løbet af dagen. Der er til gengæld stadig jubelråb og rigelig med larm, når en af spillerne laver noget spektakulært. I forhold til hvor intens atmosfæren har været igennem hele dagens program, virker det næsten behageligt at få et kort pusterum inden den store finale skal afholdes mellem Astralis og ENCE.

Efter en halv times pause begynder optakten til finalen mellem Astralis og ENCE. To spanske kommentatorer indtager scenen og begynder mildest talt en folkefest. De formår på ingen tid at opildne publikum og der går ikke længe fra de indtager scenen, til hele arenaen som en fælles stemme begynder at synge slagsange om ENCE.

Efter ENCE kampråbet er overstået forsøger en af kommentatorerne med succes at starte det klassiske “lålålå” råb, der ofte følger melodien fra The White Stripes sang Seven Nation Army. Det lykkes i en sådan grad, at folk der sidder ved siden af hinanden må råbe i et forsøg på at kommunikere med hinanden. Stemningen og atmosfæren har nået et punkt, hvor jeg sidder tilbage med et kæmpe smil på læberne, imens jeg lader mig selv blive suget ind i den euforiske stemning der er skabt i arenaen.

Finalen mellem ENCE og Astralis begynder og som Astralis fan er jeg lykkelig for at de er nået til finalen, eftersom det ikke var tilfældet da jeg så turneringen i København. Der er en intens atmosfære i salen, nu hvor der kun er to hold tilbage og jeg kan ikke lade være med at tænke på hvor glad jeg er for at være til stede. Jeg tænker på dagen i går, programmet for i dag og på hvor fantastisk en oplevelse det har været, samt hvor stor en oplevelse det er at opleve en finale i en anden kultur end den danske. Når jeg ser mig omkring får jeg øje på bannere, tilskuere der hopper af glæde og med stolthed bekender kulør for kameraerne i nærheden. Jeg ser gamle som unge, spaniere og tilskuere fra hele verden. Oplevelsen af at være til stede i et sådant rum er ubeskrivelig. Jeg glemmer et kort øjeblik finalekampen og observerer smilende den livlige arena og fordyber mig i mine tanker om hvor omfavnende eSports-kulturen er blevet. Et vældigt udbrud fra den langside jeg sidder ved vækker mig fra mine tanker og jeg ser til min store overraskelse, at ENCE er foran på Astralis bedste map, Nuke. Det er et map hvor Astralis har været ubesejret i over et år, så det er meget overraskende at se hvordan ENCE med lethed leger med de danske superstjerner. Der er en underlig og samtidig fascinerende stemning i arenaen. Astralis har været det ubestridte bedste hold i over et år og i takt med at ENCE nærmer sig sejren på Nuke bliver stemningen blandt publikum mere og mere urolig. Det er en kamp der vil gå over i historien. Følelsen af publikums splittelse mellem de to finalehold begynder at tage til. I min færd i arenaen, har jeg de sidste to dage fået et indtryk af, at mange af de tilstedeværende fans holder med Astralis, da de som pionerer for sporten har haft stor indflydelse på hvor sporten er i dag. Samtidig virker det til, at ENCE's overlegne indsats på mappet Nuke får tilskuerne til at skifte side i håber om at der endelig kan være et hold der på regelmæssig basis kan udfordre Astralis. ENCE fortsætter deres fænomene taktiske udradering af Astralis og ender med at vinde 16-9. Jublen trænger igennem salen som en orkan og indtager hvert et rum i en larm der selv overdøver kommentatorerne. Til min store overraskelse fortsætter jublen ikke. Den stilner hurtigt af og bliver i stedet til samtaleemnet om, at Astralis for første gang i over et år har tabt på det map der har været med til at skabe deres succes. Som jeg vandrer rundt i pausen går det pludselig op for mig, at når der kun er to hold tilbage, så kan publikum pludselig være en fordel. Da der var seks hold der spillede, blev jublen fordelt på alle hold og det enkelte hold kunne ikke vide om jublen var rettet mod dem eller andre. Nu hvor de kun er to tilbage giver det pludselig mere mening for spillerne at tage højde for publikums jubel, da det kan være et hint om hvad der lige er sket eller hvad der kommer til at ske.

Måske tager jeg fejl. Måske er spillerne så fokuserede på deres spil, at de ikke lægger vægt på hvorfor der pludselig er et tilråb. Måske hører de slet ikke alle tilråbene med de lydtætte hovedtelefoner de har på. Men hvad nu hvis de gjorde? Hvordan ville denne viden da kunne bruges? Og ville det overhovedet være relevant information for spillerne? Tankerne flyver rundt i mit sind og jeg kan ikke helt finde ud af om det skyldes den suveræne præstation fra ENCE eller om det bare er flyvske idéer jeg kommer frem til grundet alle de indtryk jeg har fået i løbet af dagen.

Anden kamp i finalen skal til at gå i gang og da Astralis havde retten til at vælge det første map, er det ENCE's tur til at vælge map denne gang. De vælger Train, hvilket i forhold til statistikkerne ikke er blandt Astralis bedste maps, så der skal en stor præstation til fra de danske stjerner, hvis de vil kæmpe sig tilbage i kampen om Blast trofæet. Kampen starter heldigvis godt for Astralis, der allerede fra første runde viser publikum at det der skete på Nuke var en fejl. Runderne går hurtigt og Astralis bliver ved med at vinde og inden længe fører de 5-0. Spændingsniveauet i arenaen er på sit højeste og publikum og jeg er glade for endelig at se en ordentlig finale, hvor begge hold viser tænder. Glæden hos mig selv og blandt de resterende Astralis fans varer dog ikke længe, for i sjette runde er der noget der går galt. Astralis bliver taktisk udkonkurreret af ENCE, der hurtigt tager fire runder i træk, så stillingen nu er 5-4 i Astralis favør. De sidste seks runder i første halvleg er en sand gyser. Jeg sidder helt ude på kanten af mit sæde og spjætter i hele kroppen hver gang der er konfrontationer mellem de to hold. Halvlegen slutter med resultatet 8-7 til Astralis. Den korte pause i halvlegen virker til at være en evighed, selvom der reelt set kun står to minutter på storskærmen. Min krop sitrer og jeg kan mærke at jeg er splittet omkring mine følelser til finalekampen. På den ene side vil jeg virkelig gerne se Astralis løfte trofæet og på den anden side vil det være fortjent at ENCE tager det med hjem, efter de præstationer de har vist over de sidste par dage. Det er underligt pludselig at se mig selv heppe på modstanderholdet, fordi de spiller flottere og er i gang med at udføre en bedrift ingen havde regnet med. Nok er ENCE et fantastisk talentfuldt hold, men det er Astralis de er oppe imod, de ubestridte mestre gennem det seneste år. Jeg elsker at se når de undertippede udfordrer giganterne, men når giganterne i dette tilfælde er det hold jeg holder med, så er følelsen pludselig svær at tage stilling til.

Anden halvleg begynder på samme måde som første. Astralis kommer hurtigt ud af startblokken og vinder to runder. Mine smilebånd strammer en smule da de vinder den anden runde. Astralis har både den økonomiske fordel og er foran med tre runder. Jeg har skiftet min fremadrettede positur på kanten af sædet ud med en mere afslappet stilling, i takt med følelsen af at Astralis så småt er ved at have styr på kampen. De danske fans der sidder foran mig står op med Dannebrog hævet over hovederne, svajende fra side til side i en fælles rus. De spanske fans ved siden af mig jubler ved hver afgørelse af en runde og virker til at være ligeglade med hvem der vinder. De virker mere optaget af hvert enkelt spil, som de heftigt kommenterer med fagter og grimasser. Som jeg sidder her midt i arenaen omringet af glade Counter-Strike fans og med skæret fra lysshowet i øjnene kan jeg ikke undgå at føle mig

overvældet af en glædesrus. Min blotte tilstedeværelse til dette event gør mig glad og jeg følger ivrigt med i kampen, der netop har taget hul på tredje runde i anden halvleg. Min afslappede positur holder ved i omkring 30 sekunder, før ENCE med en spektakulær tilgang til banens struktur overmander Astralis og vinder deres første runde i halvlegen. Det går så hurtigt at jeg knap kan følge med. Mit fokus er splittet mellem spillerne, storskærmen og publikum, der igen har taget ENCE til sig som favorit. De danske fans foran mig sidder med ansigtet begravet i hænderne de næste seks runder, som alle vindes af ENCE, der stille og roligt begynder at vise den samme form som på Nuke. Det virker til at de har læst Astralis taktiske håndbog og kan gennemskue hvert et træk de forsøger at udføre. Stemningen i arenaen bliver mere højlydt for hver runde ENCE vinder og dermed med hastige skridt nærmer sig den anden sensation på blot halvanden time. Mit og det omkringværende publikums tro på at Astralis kan komme tilbage i kampen mindskes for hver runde ENCE vinder - men vi tror på det til det sidste. Astralis har før lavet større comebacks end dette og er langt fra ude af kampen. Mine sidekammerater virker nervøse og skiftevis rejser og sætter sig ned i takt med hændelserne i kampen. Jeg bliver revet med af stemningen og inden længe står og sidder jeg også på samme vis som dem. Mine arme er i det ene øjeblik hævet højt over hovedet og i det næste omfavner mine hænder mit ansigt i ærgrelse. Det står 15-11 til ENCE. Astralis skal spille fejlfrit de næste fire runder for at gå i overtid på Train. De vinder deres 12. og 13. runde i en kort, men resolut fremvisning af excellence. Kampen er i den 29. runde og dermed den næstsidste før reglen om overtid træder i kraft. Arenaen er helt stille i sekunderne før runden starter. Pludselig udbryder hele den ene langside et brøl så højt at den anden langside må se sig overgået og blot kan stå måbende tilbage. Det er de finske fans der hepper på ENCE, der har fået fornyet energi og skråler af deres lungers fulde kraft. den 29. runde virker til at være en evighed og begge hold spiller meget forsigtigt og indtager med så lav risiko som muligt hver deres område af banen. Jeg kigger på storskærmen, for at se kortet over mappet og kan se at ENCE har fakket en taktik og det virker til at Astralis bider på krogen. ENCE har med andre ord lagt en fælde for Astralis, der i samlet flok er på vej ind på et område af banen hvor ENCE sidder på vagt. Runden har indtil dette sekund været en stille affære, men med ét blæser ENCE til angreb og overrumpler Astralis, der må se sig slået i finalen med det endelige resultat 16-13. Sensationen er fuldendt og ENCE kan gøre sig klar til at løfte det ikoniske trofæ og få guldmedaljerne om halsen. Alle mine sanser bliver vakt idet ENCE vinder kampen. Lysshowet går i gang, flammekasterne blæser fire meter høje flammer op fra scenen og dækker arenaen i et varmt, gyldent skær- Glædesudbruddene fra salen får mit blik til at flakke mellem fangrupperne og lydscenen fylder rummet med en aura af omfavnende larm. Der ligger et tæt røgslør i toppen af arenaen, der forstærker effekten af lysshowet. Samlet føles det som om at jeg står midt på en slagmark hvor den sidste duel er blevet afgjort og festmåltidet skal til at starte. Spillerne fra ENCE indtager scenen med hænderne hævet over hovedet og gør sig klar til at modtage medaljer og trofæ. Anføreren for det finske hold går roligt op mod

trofæet, sætter hænderne på det og løfter det lidenskabeligt over hovedet imens han kaster hovedet bagover og kigger op mod himlen. Jeg får et chok idet trofæet bliver løftet fra dets stander, da der i samme øjeblik er fire konfettikanoner der dækker hele arenaen i guldkonfetti. Jeg kigger op og smiler fra det ene øre til det andet og tænker ved mig selv, at dette er den perfekte afslutning på et fascinerende og overvældende event. Konfettien daler langsomt ned over publikum og dækker snart hele scenen og gulvarealet. Det er intet mindre end et fantastisk syn.

Som det ofte er med eSports events, så tømmes arenaen hurtigt efter trofæoverrækkelsen. Dette var også tilfældet til Blast Pro Series i Madrid 2019. Fra sidste runde i finalekampen til trofæceremonien gik der omkring 20 minutter. Herefter blev salen tømt på under 15 minutter. Selvom det har været et uovertruffen event, så bringer denne afslutning en underlig følelse i kroppen. I minutterne før vinderholdet løftede trofæet overhovedet var arenaen i ekstase over, at ENCE formåede at slå storfavoritten fra Astralis. Arenaen blev igen samlet til én fælles stemme, der alle gav ENCE deres anerkendelse gennem slagsange, jubelråb og klapsalver. Da ENCE løftede trofæet stod der guldkonfetti ud af kanonerne og dækkede arenaen i et gyldent slør, der stille og roligt regnede ned over de nyligt kårede vindere og deres publikum. Eventet endte i en forløsning af glæde blandt de mange publikummer, der i over to dage har fulgt eventet. Men ligesom forløsningen var på sit højeste begyndte folk at gå ud af arenaen. Folkemængden der de seneste dage havde været med til at pryde arenaen med fantastiske oplevelser var nu på vej ud i Madrids gader. En lind strøm af mennesker vandrede mod metroen. Da jeg befandt mig midt i det hele kunne jeg ikke lade være med at føle en smule... , ja jeg ved snart ikke hvad jeg følte. Det var en tom fornemmelse at stå i et fremmed land, nede i metroen med den her fantastiske oplevelse, der ikke længere kunne deles med det vidunderlige publikum . Nu var oplevelsen min egen og som jeg stod der i metroen og genspillede sejrsscenen for mit indre øje, kunne jeg ikke lade være med at tænke, at det var gået for hurtigt. Afslutningen, forløsningen og jublen. Det hele gik simpelthen for hurtigt.

### **Dag 3: søndag**

#### **Autoetnografi**

Min dag starter inde i centrum af Madrid. Jeg spankulerer rundt og oplever byens smukke bygninger og observerer den spanske tapaskultur. Det er knap nok middag, men overalt hvor jeg går, er tavernaer og barer fyldt med gæster i fuldt færd med at spise tapas og drikke cava eller cervezas. Jeg sætter mig på en café nær en åben plads for at få noget frokost og gennemse de billeder og videoer jeg tog til

Blast Pro Series i går og dagen før. Som jeg sidder der midt i Madrid med en dejlig salat og en lille omelet, tænker jeg over mine observationer og min søgen og udforskning af publikumskulturen inden for eSport. Jeg er de seneste dage blevet mødt af et hjertevarmt og sportsglad land, hvor nationalfølelse og sammenhold ud fra mine observationer spiller en stor rolle. Mine tanker tager på en rejse gennem mine oplevelser fra de seneste par dage og jeg tænker for mig selv: Hvor mon den glæde jeg har oplevet til Blast stammer fra? De personer jeg havde talt med dagen forinden virkede utroligt passionerede, ikke kun omkring eSport, men sport generelt. Det var nærmest et helligt samtaleemne for dem og virkede som et særdeles omfavnende sammenhold de var en del af. Mon denne gejst for sporten stammer fra traditionelle sportsgrene eller er spaniernes glæde for sport en del af den kultur de lever i? Jeg besluttede mig for at undersøge min undren over den sportslige kultur i Spanien uden for eSport, hvorfor jeg nu har pakket min rygsæk og sidder i metroen på vej til Atletico Madrids hjemmebane, Stadion Wanda Metropolitano. Dette i håbet om at kunne se dagens fodboldkamp i Madrid, nemlig Atletico Madrid hjemme mod Sevilla. Denne mulighed var som udgangspunkt ikke en del af mine planlagte studier, men glæden for sport og nationalfølelsen, de spanske eSports fans har udvist de sidste dage, fik mig til at undre mig over, hvor denne glæde havde sin oprindelse. I et af mine interviews under Blast Pro Series fik jeg fortalt, at glæden ved sport generelt i Spanien er noget helt specielt. Hjertet er med hele vejen, hvilket mine observationer til Blast kun kan bekræfte. Så når nu chancen for at se denne sportsglæde i en kultur, hvor den har blomstret i mange år nu er der, føler jeg at det ville være dumt ikke at gribe den. På min tur gennem Madrids undergrund får jeg øje på fire personer i Atletico Madrid trøjer. Jeg beslutter mig for for en gangs skyld at droppe min trofaste ven (guiden af metrosystemet) og i stedet følge de rød og hvid klædte fans. Turen til Wanda Metropolitano går fra min startposition gennem tre forskellige metroruter og hver gang jeg skal skifte følger jeg trofast efter personer med Atletico Madrid trøjer på. For hver gang vi skifter kommer der flere fans til. Det er snart ikke svært at følge efter dem. Ved sidste skift er jeg en af de få tilbage i metroen der ikke er klædt i rødt og hvidt. Jeg kigger mig omkring og som dansker undrer det mig at der ikke er nogen der drikker øl eller råber eller opfører sig underligt. I den danske fodboldkultur er der altid øl og larm med på turen til stadion, især når det kommer til kampe med topholdene. Måske er det fordi jeg er i god tid, tænker jeg for mig selv. Som det ser ud nu vil jeg trods alt være på stadion en time før kampstart.



Jeg ankommer sammen med en horde af Atletico Madrid fans til metrostationen, der ligger et stenkast fra selve stadion. Jeg bliver med ét mødt med en fællesskabsfølelse, der i den grad smitter af på mig. Hvis jeg skal forsøge at sammenligne min ankomst til Atletico Madrids hjemmebanen med ankomsten til Madrid Arena, hvor Blast blev afholdt, så er det noget helt andet der er i spil her. Det kan godt mærkes, at publikumskulturen inden for eSports er ny i forhold til publikumskulturen inden for fodbold. For det første er der mange flere tilskuere og for det andet føles det som om, at de bevæger sig som en enhed, da alle er klædt i samme farver. Det er et fænomenalt syn.





Den første halve time af mit ophold ved Wanda Metropolitano, bruger jeg på at vandre rundt og opleve stemningen uden for selve stadion. Alle mødes ude foran, hvor der sludres og bliver drukket øl. Min opfattelse er, at mange af dem kender hinanden og at de har været her i mange timer. Området omkring stadion er fyldt op. Der er omkring 100 meters hoppeborg til børn og barnlige sjæle, der er madboder og merchandise shops og der er plads til både solbadning og afslapning i skyggen. Jeg beslutter mig for at finde min plads på stadion med en halv time til kampstart, da jeg tænker at der snart må ske noget derinde. En Atletico Madrid fan kommer hen til mig og fortæller mig, at jeg ikke må have min flaske med ind med proppen på, men at jeg skal tage proppen af og putte den ned i min sok, inden jeg går hen til sikkerhedsvagterne. Jeg beslutter mig dog for bare at drikke min vand og drikkeyoghurt og gå ind uden kapsler i sokkerne. Området jeg kommer ind i er en stor oval svalegang

der går rundt om hele stadion. Omkring hver 30. meter er der en opgang til selve pladserne og jeg bevæger mig spændt hen mod opgang 43, hvor min plads er. På vej op ad trappen mod min plads, kan jeg trin for trin ane en smule mere af selve stadion, der viser sin fulde pragt når jeg når toppen af trappen. Det er et utroligt syn jeg bliver mødt af for toppen af trappen; røde sæder omkranser mig og jeg kan mærke spændingen vokse inden i. Jeg kan ikke holde min begejstring tilbage og føler at jeg er trådt ind på hellig grund. Det skal lige siges at jeg normalt ikke bliver så overvældet af et fodboldstadion. Bare størrelsen af stadionet overrasker mig. Det var enormt udefra, men indeni virker det endnu større med tribuner der rækker helt op under taget, åbninger i hvert hjørne hvor jeg fra mit ståsted kan spejde Madrid i baggrunden, solen der lige akkurat dækker den ene langside og kaster et næsten guddommeligt skær ned over grønsværen. Jeg er målløs, intet mindre. Det tager mig flere minutter at samle mig selv igen, selvom jeg blot sidder på min plads og beskuer dette enorme samlingssted for fodboldfans. I forhold til Madrid Arena, hvor Blast blev afholdt, er der noget ganske særligt over dette empiriske stadion. Det kan godt være at jeg bliver grebet af stemningen, sollyset og størrelsen på stadionet, men overvældelse kan knap nok beskrive den følelse jeg står med, når jeg kigger ud over langsiderne og forestiller mig hvordan det kommer til at være når alle de fans der står udenfor tager plads herinde. Jeg skal ikke vente længe på at få svaret. 15 minutter før kampstart træder tilskuerne, der skal sidde på stemningstribunen under mig, ind på stadion. De står på rad og række med flag, tørklæder og megafoner. Først da alle er kommet ind på stadion indtager de deres pladser, med en fællessang der hurtigt bliver opsnapet af hele stadion og snart synger over 60.000 fans som én stemme og fylder rummet. Stemningstribunen under mig stopper aldrig rigtig med at synge og selvom der er gentagelser hist og her, så har de mange forskellige sange og ritualer de skal gennemgå. Et af ritualerne er, at de synger til hver langside, en af gangen, indtil de får svar. Det skal være et specifikt svar og når svaret kommer bliver det hyldet med klapsalver fra stemningstribunen. Herefter vender hele tribunen sig om mod den næste langside og synger til dem og sådan fortsætter ritualet indtil alle sider og alle hjørner af stadion er blevet hilst på. Før spillerne kommer på banen er tribunerne som én stor glad familiefest. Folk render rundt og hilser på hinanden, takker for sidst og snakker og griner med hinanden. Det føles som om at jeg er trådt ind i en stor, sammentømret familie der virkelig har savnet hinanden og derfor lige skal være sikre på at alle har det godt. Det er meget anderledes end hvad jeg har oplevet til andre sportsbegivenheder. Jeg sidder stadig på min plads og skuer ud over de mange fans, nu hvor stadion er ved at være fyldt.

Spillerne kommer på banen et hold af gangen og bliver hver især introduceret af kommentatoren. Når en spiller fra Atletico Madrid bliver præsenteret, nævner kommentatoren blot fornavnet på spilleren, hvorefter hele stadion svarer med efternavnet. Alle spillere og træneren fra Atletico Madrid får denne fremragende velkomst, mens spillerne fra Sevilla bliver mødt af en mur af larm så høj, at jeg ikke kan høre hvad kommentatoren siger. Jeg kan blot se hvilke spillere der spiller for Sevilla på storskærmene,

men kommentatoren kunne lige så godt have sparet på stemmebåndet, for introduktionen blev ikke hørt af nogen. Kommentatoren har nu fået gennemgået alle spillere på banen, men tilskuerne mener stadig at Sevilla lige skal have et par ord med på vejen, hvorefter hele stadion peger på banen og råber: "Putá Sevilla". Ikke de fineste ord, men det bliver ved ordene og jeg ser ingen tegn på aggressiv adfærd. Denne fanskare har ordet i sin magt og de er ikke bange for at bruge det. Den sammentømrede familie der for blot få øjeblikke siden smilede og krammede hinanden, står nu og råber skældsord til modstanderholdets spillere i omkring to minutter, hvorefter stemningen igen tager form af familiefesten.

Kampen går i gang og jeg sidder spændt på mit sæde og glæder mig til for første gang at opleve en storkamp i en af Europas bedste ligaer. Stemningstribunen under mig har endnu ikke haft et sekunds ro, de har sunget lige siden de indtog stadion. Ved hver aktion fra Atletico Madrids side, bifalder publikum dem for deres indsats og jeg indser snart, at denne fanskare vil støtte holdet i tykt og tyndt, selv når der bliver sparket langt forbi mål eller når modstanderholdet lige akkurat ikke scorede. Alt der kan bifaldes bliver bifaldet og det giver mig følelsen af at være midt i en energisk masse der er i konstant bevægelse. Bifaldene er dog forbeholdt Atletico Madrid og Sevilla får tværtimod en pibekonzert rettet mod sig hver gang de har bolden eller hver gang en dommerkendelse går deres vej. Der er ingen tvivl om at jeg befinder mig på Atletico Madrids hjemmebane og at sammenholdet og fællesskabet udelukkende er til ære for dem.

Jeg observerer tilskuerrækkerne og forsøger at danne mig et overblik over den enorme masse af rød- og hvidklædte, idet et jubelbrøl bringer mig tilbage til kampen, hvor jeg ser bolden hænge i netmaskerne i Sevillas mål. Alle omkring mig hopper og danser med armene i vejret og som jeg sidder der bliver jeg på et splitsekund grebet af stemningen og hopper med ét op af mit sæde og jubler med de omkringværende fans. Stemningen fra målet varer ved i lang tid og glæden kan høres rungende gennem stadion. Det er fascinerende at opleve så mange mennesker dedikerede til samme sag - at støtte deres hjemmehold og forsøge at bære dem frem på en bølge af sange, jubel og festlig stemning. Selv da Sevilla udligner til 1-1 stopper festlighederne og bifaldene kun et par sekunder, hvorefter stemningstribunen straks får gang i tilskuerne igen og inden længe synger stadion igen som én stemme.

Efter kampen bliver publikum på stadion. De har en sidste hyldestsang til spillerne, som alle er med på. Alle står op, tørklæder og flag bliver svunget i luften og stemmerne får fuld skrald, da spillerne går rundt på banen og klapper tilbage til deres fans. Der går et sæt igennem mig idet alle rejser sig op. Jeg havde ikke ventet denne form for hyldest, der med det samme sender kuldegysninger gennem hele min krop. Ligesom hilsenen fra stemningstribunen til både spillerne på banen og tilskuerne på langsiderne, så virker dette til at være et fast afslutningsritual, hvor alle på stadion takker spillerne for

en god oplevelse. Der går omkring fem minutter før hyldesten er ovre, hvorefter jeg sammen med en stor del af de rød-hvide fans vandrer ned mod metrostationen igen.

Turen hjem fra Wanda Metropolitano vækker en ambivalent følelse i mig. Jeg har netop overværet, oplevet og været iblandt et fænomenalt publikum, der fulde af gejst og glæde højlydt har sunget deres hold igennem en fodboldkamp, som var det et gospelkor bestående af 60.000 sangere og nu sidder jeg i metroen med selv samme fanskare, men sangene og jubeludbruddene er blevet tilbage på stadion. Hverdagen er langsomt ved at tage over igen, og inden længe føles turen som en hvilket som helst anden metrotur med helt almindelige mennesker der er på vej fra et sted til et andet. Sangene og oplevelsen fra Wanda Metropolitano lever videre inde i mig selv, men udefra ville ingen kunne gætte, at denne metro kommer fra et proppet stadion der for kort tid siden var fyldt med opsigtsvækkende begivenheder.

## Opsamling

Selvom Blast for mig var et mere følelsesladet og storslået event end fodboldkampen mellem Atletico Madrid og Sevilla, så må jeg også erkende at eSports ikke er lige så langt fremme som fodbold, når det kommer til publikumskultur. Bare størrelsen på et fodboldstadion kontra de arenaer de fleste eSports events bliver afholdt i er værd at se på. Min ankomst til selve Atletico Madrid stadion føltes som, at træde ind på hellig grund. Den majestætiske bygning omringet af titusindvis af mennesker, der alle er klædt i samme farver, er bare et af mange punkter, hvor sammenholdet og følelsen af at være en del af noget større bare er overvældende, når det kommer til fodbold af denne kaliber. Jeg vil ikke afvise, at eSports og særligt counter-strike ikke kan nå de samme højder, men jeg tror det kræver tid. I Danmark er eSports generelt ved at være et velkendt samtaleemne, hvilket er første skridt på vejen mod samfundets anerkendelse, hvilket er påkrævet for at blive et lige så stort fællesskab som fodbold er i dag.

## Analyse

I dette afsnit vil jeg forholde mig til mit teoretiske grundlag, samt forsøge at skabe bro mellem mine egne observationer og de indblik jeg har fået i deltagelsesformerne i Madrid. Hertil vil jeg inddrage mine interviews og on-site interviews for at skabe sammenligningsgrundlag med mine etnografiske observationer. Analysen vil blive opdelt i 2 subanalyser, der hver især har sit eget fokusområde. Analysen vil munde ud i en opsamling, for at give et overblik over hvad der tages videre til diskussionen.

## Analyseenhed 1 - Performance og iscenesættelse

Gennem Schechner har vi lært, at performance studier drager viden fra et utal af discipliner, hvorfor performance kan opstå hvorsomhelst. Ydermere beskriver Schechner, at alt ikke nødvendigvis er en performance, men at alt kan studeres *som* en performance (Groth og Lindelof, 2016:559, af Schechner). Med denne forståelse for performance kan vi begynde at se nærmere på hvad der kan være med til at skabe en performance, hvorvidt iscenesættelse og atmosfære spiller en rolle og hvordan performances i hverdagen udfolder sig.

Blast Pro Series formår som arrangement at skabe værdi for både deltagere/publikum og udøvere. De liminære faser udspiller sig i henholdsvis en start på eventet, selve eventet og oplevelserne deri, samt en afslutning af eventet, herunder også gå-hver-til-sit-momentet (Groth og Lindelof, 2016:556). Disse faser er sammen med en iscenesættelse af eventet med til at skabe et fællesskab med samme mål og lige vilkår for oplevelse. I teoriafsnittet henviser Groth og Lindelof til Gyldendals teaterleksikon, der henviser til forskellige former for performance der alle er kendetegnet ved at kræve interaktion (Groth og Lindelof, 2016:546) og i særnummeret af Kultur og Klasse citeres Jacques Rancière, der siger at deltagere, på trods af passiv tilstedeværelse også handler og tager del i forestillingen på deres egen måde (Bolt m.fl, 2014:14). Til et event som Blast Pro Series foregår der tre performances på samme tid, hvilket efter min opfattelse er med til at skabe et livligt og interagerende rum.

*“Jeg glemmer et kort øjeblik finalekampen og observerer smilende den livlige arena” (Kondensering)*

Iscenesættelse beskrives af Groth og Lindelof som noget der kan skabe et intensiveret nu, hvilket også var tilfældet til Blast Pro Series i Madrid (Groth og Lindelof, 2016:553). Her blev der gennem iscenesættelsen skabt intersubjektive fællesskaber, i kraft af de tre performances der var i gang på samme tid. Hvert af de tre fællesskaber var medskabere af tre vidt forskellige, og på samme tid ens, atmosfærer, hvor følelser som glæde, ærgrelse og lykke blev delt mellem publikum. Iscenesættelsen af eventet var med den ikoniske trekantede scene, de mange effekter, og merchandise med til at skabe en fælles iscenesættelse, hvor deltagere såvel som arrangører var med til at pryde omgivelserne og skabe et fælles udtryk.

*“Ved indgangen til arenaen var der blevet opstillet et bord med gratis merchandise bestående af papfigurer af bestemte spilleres ansigt (førest, NIP), kartonplakater der kan skrives på, klistermærker mm.” (Kondensering)*

Ved at skabe fælles rammer for eventens omgivelser blev der skabt en form for performance publikum imellem. En performance der byggede på socialt samvær, sociale konventioner og en fælles intention om at gøre alle aspekter af eventet oplevelsesværdigt. Den publikumsbaserede performance var særligt kendetegnet ved fælles tilråb og aktioner, der spredte en forunderlig stemning, der i samspil med installationerne af lys, lyd og røg skabte en atmosfære der fik en til at føle sig som en del af noget større, noget særligt. Atmosfæren, som Böhme beskriver den, er hverken knyttet til objektet eller subjektet, men er det der er *imellem*. I nedenstående udpluk af kondenseringen lægger jeg vægt på det omkringværende. Det der foregår mellem objektet (spillerne/udøverne) og subjektet (deltager) (Böhme, 1993). Omgivelserne prægede med andre ord opfattelsen af rummet og kan dermed beskrives som en atmosfære, der påvirker subjektet. Dette forklarer Hasse i sin udlægning af begrebet atmosfære, hvor subjektet skal kunne forholde sig følelsesmæssigt til objektet eller atmosfæren (Hasse, 2014).

*“Stemningen og atmosfæren har nået et punkt, hvor jeg sidder tilbage med et kæmpe smil på læberne, mens jeg lader mig selv blive suget ind i den euforiske stemning der er skabt i arenaen.”*

*(Kondensering)*

På trods af at den reelle performance foregik på Blast scenen, opstod små scener rundt omkring i arenaen. Hver gruppering med deres specifikke tilråb fik opmærksomhed fra andre tilskuere og interaktionen mellem fangrupperne, hvad end de heppede på det samme hold eller to forskellige, medvirkede til denne effekt. Hovedscenen, der før havde været det ultimative, havde nu en medspiller i den forstand, at spillernes performance affødte andre performances rundt i arenaen.

I Schechners vifte (se figur 1 i teoriafsnit) indebærer begrebet performance ritualer der kan være med til at gøre oplevelsen af en begivenhed ekstraordinær og styrke fællesskabet omkring begivenheden (Schechner, 2006). I opgøret mellem Atletico Madrid og Sevilla var et par af de formodede faste ritualer tydelige at få øje på. Introduktionen der gennem sang blev udført af publikum, fællessangene publikum imellem og afslutningshyldesten til både spillere og publikum var blot nogle af de mange ritualer der kan være en del af særlige fællesskaber inden for sportens verden. Disse rituelle handlinger skaber små begivenheder og samlingspunkter under større begivenheder, og styrker sammenholdet og den familiære stemning der eksempelvis var til stede på Wanda Metropolitano. Det kan beskrives som dispersing og gathering, hvilket Groth og Lindelof lægger vægt på i Kultur og Performance (Groth og Lindelof, 2016:556). Til begivenheder som Blast eller La Liga kampen kommer disse begreber til udtryk i henholdsvis opdelinger af fanskarer, sammenhold og venskabelige hilsener mellem bekendte, der efterfølgende går hver til sig (dispersion) for at samles med den oprindelige gruppe de gik til begivenheden med (gathering). Gennem Schechners synspunkt forstår vi,

at performance i hverdagen er en del af begrebet performance, hvorfor ritualerne, samlingspunkterne og fællesskabet der bliver dannet til begivenheder som Blast og til Atletico Madrid kampen er små performances der opstår og går hver til sit.

Det kan selvfølgelig diskuteres hvorvidt alle deltagere af de to begivenheder har oplevet det på samme måde, men fællesskabets indvirkning på eventet i kraft af de utroligt interagerende fangrupper var medskabere af et interagerende rum, hvor publikum med sin tilstedeværelse gjorde indtryk på hinanden. De var medskabere af atmosfæren i rummet, uanset om man som Böhme vil tildele atmosfæren det mellemværende eller som Hasse vil acceptere subjektets følelsesmæssige tilknytning til objekter i et givent miljø.

Interaktionen mellem publikum og spillere kan virke begrænset til et event som Blast, hvilket også bliver nævnt i interview 1:

*“Altså interaktion kræver jo at to personer gør noget i sammenspil og det kan jeg jo ikke gøre igennem skærmen. På den måde er der ingen interaktion. Men som sagt så er der noget når spillerne laver en bevægelse for at få et svar fra publikum. Men min opfattelse er ikke at interaktionen starter hos publikum.” (Bilag 1:43)*

Her påpeges det, at respondenterne ikke finder interaktionen mellem publikum og udøvere særlig stor. Opsætningen af eSport events opfordrer måske ikke til direkte interaktion mellem deltagere og udøvere, da udøverne, præcis som i andre sportsgrene, er fokuserede på at præstere for deres hold. En anden respondent tilknytter sig denne opfattelse af interaktionen mellem spillerne og publikum imellem og beskriver det således:

*“Ikke andet end, at vi som samlet, hele salen der råber, og det kan spillerne fornemme, og de bliver også selv hypede af det” (...) “men et eksempel er hvis de lige svirvler rundt for at prøve at få salen til at runge, hvis der nu er en bag væggen” (Bilag 5:54).*

Ud fra respondentens svar kan der argumenteres for, at interaktionen er minimal under selve kampene, ja endda at der ikke var interaktion til stede. Der kan argumenteres for, at udøvernes performances fordrer interaktion fra publikum til udøverne, dog foregår denne interaktion gennem en skærm, hvorfor interaktionen kan føles som minimal. Som Astralis tidligere sportspsykolog og nuværende sportspsykolog for ENCE, Mia Stellberg, fortæller, så er der ingen spiller der er immun over for publikums påvirkning, men påpeger dog at mange af de professionelle spillere gennem mange års erfaringer har vænnet sig til presset:

*“(... )when you get more and more experienced, then I feel that you can cope with that - you get used to it. But in the beginning it’s always something that stresses you.” (Bilag 4)*

Man kan altså argumentere for, at uanset hvorvidt der er synlig interaktion til stede, så påvirker udøverne og publikum hinanden på forskellig vis. Påvirkningen fra publikum er til stede hos spillerne, der hver for sig må finde en måde at håndtere presset på, så det ikke påvirker deres performance. Nogle spillere, såsom f0rest fra Ninjas in Pyjamas, der har været en del af det professionelle counter-strike miljø i over 15 år, har ligefrem taget publikums tilråb til sig og skabt en on-stage persona, der elskes af publikum verden over. f0rest har taget presset og udviklet det til noget positivt han kan bruge som en fordel i form af et kontrolleret mindset. Men hvor f0rest har fundet en vej til succes gennem indflydelsen på publikum, har andre svært ved at håndtere det:

*“(...)if you watch the statistics for any event with audiences, they quite often play different to how they would play online.” (Bilag 4)*

Der kan stilles spørgsmålstejn ved, hvorvidt publikum ikke altid er til stede og dermed altid vil agere stressfaktor for nogle spillere. Dette vil jeg åbne op for i diskussionen.

Blast Pro Series, der sælger sig selv på sloganet “The world’s most entertaining eSports tournament”, tilbyder publikum et væld af sanseindtryk gennem deres iscenesættelse af deres events. Med både sceneshow, pauseaktiviteter og muligheden for at møde stjernerne er der nok at tage del i som publikum, hvilket ikke går ubemærket hen. I to interviews bliver der lagt vægt på iscenesættelsen og den effekt det har.

*“(...)da jeg kom derind blev jeg faktisk enormt overrasket over at se hvor meget mere der var derinde” ... “Hver eneste gang bomben sprang, så fik vi blæst en flammekaster i hovedet. Gennem 6 timer kom det bag på en hver eneste gang.” (Bilag 1:9) “(...)overvældende lysshow, overvældende sceneshow, flammekastere. De gjorde meget ud af at der skulle være noget mere unikt” (Bilag 5:26)*

Begge respondenter fremhæver at sceneshowet var noget helt særligt. Følelsen af at de havde haft en speciel oplevelse og at iscenesættelsen af showet havde haft indvirkning på deres oplevelse er ikke at tage fejl af. Rammesætningerne for eventet bidrager hermed til den individuelle observerede atmosfære, ved at benytte rumlige elementer, der er med til at skabe liv og interaktioner i rummet. Det er en modig udtalelse at kalde sig verdens mest underholdende eSports turnering, men taget respondenternes og mine egne observationer og reaktioner i betragtning, så kan der til en vis grad



argumenteres for, at de rent faktisk formår at leve op til det. Mia Stellberg påpeger hertil, at hun mener at Blast kan noget ekstra og at det føles mere intenst fordi det kun varer to dage, i modsætning til andre events der kan vare op til en uge (Bilag 4). Denne holdning kan jeg godt dele, på trods af at jeg ikke har deltaget fysisk i en af de lange turneringer. Men blot ved at følge dem på streamingtjenesten hjemmefra bliver man visse dage udmattet og ender måske af samme grund med at droppe en af dagene. Den måde Blast Pro Series er struktureret på, giver publikum en følelse af, at det er her og nu det sker -“*Blink and you’ll miss it*”, som det amerikanske udtryk lyder. Der kan argumenteres for, at den form for iscenesættelse og struktur der ligger for dagen til Blast events, har stor betydning for publikums glæde og begejstring for eventet og der kan endvidere argumenteres for, at eSport som helhed har brug for flere todages events, hvis det for alvor skal blive mainstream.

eSport er langtfra alene om at skabe en særlig iscenesættelse omkring et event, og eSports fans er på ingen måde frontløbere i forhold til at bidrage til denne iscenesættelse. Det blev tydeligt for mig da jeg sad på fodboldstadionet Wanda Metropolitano og skulle til at se kampen hvor Atletico Madrid spillede mod Sevilla. Der er flere faktorer der spiller ind. En af dem jeg blev mest overrasket over var, hvor overvældende en effekt selve stadion har. I Madrid Arena hvor Blast eventet blev afholdt blev man også overvældet, men slet ikke på samme måde. Effekten af at gå op ad trapperne og langsomt kunne se mere og mere af den kolossale konstruktion sender et sug igennem hele kroppen. Hertil er de deltagende fans langt mere vant til hinanden, højst sandsynligt grundet fodboldens/klubbens længere tilstedeværelse i kulturen. Men uanset grunden, så er den enorme folkemængde af fans med til at iscenesætte selve fodboldkampen. Påvirkningen af omgivelserne kan gennem Hasse forstås som en atmosfære der bliver til i det subjektet indtager objektets omgivelser. Objektet har med andre ord indflydelse på subjektets opfattelse (Hasse, 2014).

*“På vej op ad trappen mod min plads kan jeg trin for trin ane en smule mere af selve stadion, der viser sin fulde pragt når jeg når toppen af trappen. Det er et utroligt syn jeg bliver mødt af for toppen af trappen; røde sæder omkranser mig og jeg kan mærke spændingen vokse inden i mig”*  
(Kondensering)

Iscenesættelsen startede før selve kampen gik i gang med en fællessang startet af stemningstribunen. Det virkede nærmest som noget rituelt der skulle gennemføres før selve kampen kunne starte. Publikummerne var udmærket klar over hvad der skulle ske, hvilket kan tyde på at de har været med til seancen før.

*“Først når alle er kommet ind på stadion indtager de deres pladser, med en fællessang der hurtigt bliver opsnappet af hele stadion og snart synger over 60.000 fans som én stemme og fylder rummet”*

*(Kondensering)*

Denne seance gentog sig, som det kan læses ud fra kondenseringen, i slutningen af kampen, hvor endnu en hyldest til de mange fans’ helte blev leveret. Jeg er beæret over at have oplevet et så sammentømt fællesskab og ser frem til den dag hvor eSport bærer lige så stort præg af familiære følelser. eSport har efter min mening stadig lang vej igen, for at nå samme niveau af performance og iscenesættelse fra publikums side. Oplevelsen af publikums medvirken til iscenesættelsen af Blast som oplevelse var utrolig, men i forhold til den kultur og sammenhold der eksisterer omkring fodbold i Spanien, virker Blast eventet som at se en miniput kamp. Jeg vil alligevel argumentere for, at der på mange områder kan sættes lighedstegn mellem de to. Et er, at glæden for en given konkurrence er tilstedeværende begge steder, hvori sang, tilråb, jublen, fællesskab og glæde, alle er fællestræk. Hertil er måden at iscenesætte en oplevelse ligeledes til stede ved begge typer af events, der begge har specifikke rammer for hvor begivenheden skal finde sted og begge giver publikum mulighed for at tage del i iscenesættelsen af helhedsoplevelsen. Jeg er bevidst om at mine personlige følelser kan have haft indvirkning på den effekt jeg har følt som tilskuer ved begge events, hvorfor ikke alle nødvendigvis ville opleve det samme som jeg gjorde. Dog er jeg samtidig overbevist om, at traditionel sport såvel som eSport er med til at skabe fællesskaber og deltagelse for både udøvere såvel som tilskuere.

Iscenesættelsen af begge begivenheder var fænomenal, dog med det aber dæbei at omgivelserne omkring Stadion Wanda Metropolitano gjorde et større indtryk på mig som publikum. De mange tilskuere spillede naturligvis også en rolle, men hvis begge events hypotetisk set ville være events uden tilskuere, så ville omgivelserne omkring og selve Wanda Metropolitano som stadion have en mere intens effekt på mig som publikum. Det kan ud fra Hasses teori om atmosfære beskrives som omgivelsernes indflydelse på oplevelsen (Hasse, 2014).

## Analyseenhed 2 - Deltagelse og fællesskab

Som deltager til Blast Pro Series, starter oplevelsen allerede ved købet af billetten til eventet, ved ændringer i bybilledet og på internettet qua diverse reklamer for eventet. Processen ved at finde ud af hvor man skal sidde, og danne sig et overblik over hvor de forskellige hold sidder, spiller alt sammen en rolle i deltagerens forberedelse til oplevelsen. Man er altså, på trods af at Blast værende et to dages event, allerede deltagende lang tid i forvejen, i den forstand at forberedelserne spiller en stor rolle i glæden ved begivenheden.

Det handler mere om sammenhold og glæde og nationalfølelse, end det handler om at ens eget hold vinder, hvilket en af respondenterne fra on-site interviewene fortæller mig:

*“In Spain we have a national atmosphere between the clubs (...) If our team wins it’s fine and if they lose it’s fine too” (Bilag 2).*

I teorien bliver der jf. Bolt m.fl. gjort opmærksom på, at deltagelse kan have beskueren som medredaktør, der bidrager på lige fod med kunstneren (Bolt m.fl. 2014:9). I dette projekt kan det relateres til publikums indflydelse på fællesskabet og det deltagende rum der opstår ved et event. I min oplevelse af Blast Pro Series Madrid 2019 observerede jeg mange grupper af venner der var inde for at opleve begivenheden sammen. Et amatør counter-strike hold jeg mødte på vej ind i arenaen beskriver det således:

*“(...)we are just here to live it and experience it in real life (...) we just want to feel it today” (Bilag 3)*

De deltager for at mærke atmosfæren, opleve den. Det handler dermed i lige så høj grad om den følelsesmæssige påvirkning og involvering i fællesskabet. Det handler med andre ord lige så meget om selve oplevelsen, end udfaldet af turneringen (bilag 2). Oplevelsen af fællesskabet i arenaen, følelsen af samværet med kammeraterne og glæden ved at se de professionelle udfordre hinanden. Det er alt sammen med til at skabe et samlet fællesskab omkring eventet. Opbygningen af flere fællesskaber i samme rum (hver fanskare) er med til at udvide grænserne for deltagelse og skabe en dynamisk atmosfære der på kryds og tværs af arenaen influerer hinanden og følelsen af et rum der aldrig står stille.

*“Ånden i arenaen bliver med andre ord båret rundt på alles skuldre og er med til at give en fænomenal publikumsoplevelse” (Kondensering).*

Som beskrevet i teorien, udfolder deltagelsen sig som en dobbeltsidet performance med mulighed for en hverdagslig performance og en samtidig performance (Bolt m.fl., 2014:11). Arenaens rum gav mulighed for både den hverdagslige performance, med nærvær blandt venner og fokus på selvet og ens personlige jeg, men fordrede samtidig en performativ præsentation af dette selv, igennem jubelscenerne, udklædningen, fællesskabssangene og sammenholdet.

Som deltager til et hvilket som helst event, kan det, set udefra, virke til at der kan laves en klar opdeling af aktivt- og passivt deltagende publikum på baggrund af aktivitetsniveau. Deltagelse er dog

individuel og en udefra set passiv deltager kan stadig være en aktiv del af omgivelserne og være med til at skabe værdi for fællesskabet, hvilket i teoriafsnittet bliver beskrevet således:

*“(...)beskueren, der betragter et billede eller overværer et teaterstykke, er ikke per definition passiv og uengageret, men ”handler også” (Bolt m.fl. 2014:14).*

Deltagelse kan altså forstås som handling på flere niveauer. Deltagelse kan endvidere foregå udelukkende på et mentalt tilstedeværende plan, hvilket bliver uddybet således i særudgaven af Kultur og Klasse:

*“(...)han eller hun ”tager del i forestillingen ved at genskabe den på sin egen måde” (Bolt m.fl. 2014:14).*

Hertil kan der argumenteres for at fællesskaber kan påvirke deltagelsen for den enkelte deltager både positivt og negativt. Som passivt deltagende publikum, kan et vigtigt aspekt i oplevelsen være observationen og tankerne der følger med, hvorimod det for et aktivt deltagende publikum kan være fællesskabet med venner, familie og omgivelser der udgør det vigtigste aspekt. Fællesskaber kan i denne sammenhæng forstås som værende centreret omkring oplevelserne for den enkelte deltager. Hertil skal der tages højde for, at den blotte tilstedeværelse kan være et stort skridt mod aktiv deltagelse for den normalt passivt deltagende, hvilket igen lægger vægt på at opfattelsen af aktivt/passivt er individuel. Den passive deltager føler sig måske utilpas i folkemængder, hvorfor deltagerens blotte tilstedeværelse i sig selv er en overvældende oplevelse, hvorimod den aktivt deltagende måske ligefrem aktivt opsøger store folkemængder, for at tage del i et større fællesskab. Andre gange kan en oplevelse være så overvældende, at deltagelsen forbliver ved observation og tanker:

*“Jeg kigger op og smiler fra det ene øre til det andet og tænker for mig selv, at dette er den perfekte afslutning på et fascinerende og overvældende event” (Kondensering).*

På trods af at grænserne mellem aktivt- og passivt deltagende publikum kan virke lang, så kan en enkelt begivenhed vende det hele på hovedet. Det er her fællesskabet for alvor kan gøre en forskel. Et forstærkende og omfavnende fællesskab kan bryde barrierer, der forinden virkede fasttømrede og urokkelige. Fællesskabets universelle sprog skal med andre ord ikke undervurderes og det kan udspringe af én enkelt handling:

*“Jeg sidder og observere tilskuerrækkerne og forsøger at danne mig et overblik over den enorme masse af rød og hvidklædte, idet et jubelbrøl bringer mig tilbage til kampen, hvor jeg ser bolden hænge i netmaskerne i Sevillas mål. Alle omkring mig hopper og danser med armene i vejret og som jeg sidder der bliver jeg på et splitsekund grebet af stemningen og hopper med ét op af mit sæde og jubler med de omkringværende fans” (Kondensering).*

Der kan altså argumenteres for, at hver enkelt deltager er med til at skabe værdi for eventet eller begivenheden. Uden publikum ville der med andre ord ikke være nogen performance og uden en performance ville der ikke være et event. Hvorvidt den teknologiske indflydelse bidrager til udvidelse af performance-begrebet, kan endvidere diskuteres, da grænserne for publikumskulturer bliver rykket dag for dag. Spørgsmålet om vigtigheden af live streams af begivenheder rejser sig hermed, samt spørgsmålet om hvor stor indflydelse publikums fysiske tilstedeværelse har. Der kan i dette øjemed argumenteres for, at selv om publikum og udøver kun er forbundet via internettet, så kan live streams opfattes som en performance, der kan være med til at samle folk fra hele verden og dermed igen bryde med grænserne for publikumskulturen. Fællesskaber på internettet er ikke et nyt fænomen, men den form for fællesskaber der bliver dannet omkring visse streams, eksempelvis streameren Shroud (tidligere professionel counter-strike spiller), former stærke bånd mellem udøveren og publikum. Der opstår en kultur der nu ikke er afhængig af enkelte events, men derimod afhænger af daglig eller ugentlig underholdning og sammenhold, hvor alt fra spil og kulturer til politik og matematik bliver diskuteret. Hermed formår det teknologiske element i en performance at samle et større publikum, der intersubjektivt skaber værdi for hinanden, eller som Bolt m.fl. beskriver det:

*“Kulturen omkring deltagelse og perceptionen omkring kunsten eller begivenheden der deltages i er altså op til den enkelte, der er med til at skabe værdi for både sig selv og det omkringværende fællesskab” (Bolt m.fl, 2014:14).*

Publikumskulturen inden for eSport er anderledes fra klassiske sportskulturer, da der endnu ikke er opstået en decideret negativ side af kulturen. Det er et fællesskab der formår at værne om hinanden og om den mulighed eSport som kultur er i gang med at udvikle. Muligheden for at skabe nye og spændende former for konkurrencer, muligheden for at udvikle fællesskaber og muligheden for at påvirke befolkningsgrupper. Et par af respondenterne beskriver deres oplevelse af kulturen således:

*“Jeg synes det er en spændende kultur, også fordi det er spændende at få lov at være en del af, og jeg føler også at folk efterhånden er mindre kritiske” og “kulturen er hammer behagelig, men jeg tror ikke der skal meget til, altså vi skal være gode til, som kultur, at afvise hooligan typer” (Bilag 5:42).*

Kulturen beskrives her som noget der skal værnes om, noget specielt. Ordet behageligt lægger sig op af en form for tilværelse, hvilket en atmosfære i princippet også kan beskrives som. Dog er der blandt respondenterne en bekymring for, hvordan kulturen kan udvikle sig.

*“Hvis der kommer for mange af dem der kommer der for at drikke øl, eller er fjendtlige over for de andre landes hold” (Bilag 5:43).*

Heri ligger en bekymring for måden hvorpå tilskuerne opfører sig på. Det bliver påtalt, at der ofte er typer der drikker sig for fulde og bekymringen går på, at hvis den type af tilskuere kommer til at udgøre størstedelen af de tilstedeværende, så kan det ende galt (Bilag 5). Denne bekymring deles af en spansk eSportsfan, der dog fortæller at den kultur han har oplevet stadig er positiv:

*“it's not like football or any other sport, where the fans fight each other outside the match. Here we make a lot of noise and we cry a lot, but it's only during the match and after the match we're very friendly towards each other. We don't have the opinion that the other fans are the enemy, we're all in the same atmosphere and just playing. If our team wins it's fine and if they lose it's fine too.” (Bilag 2).*

## Opsamling

I analysen er der blevet argumenteret for, at performance og iscenesættelse er med til at skabe rammerne omkring en begivenhed. Hertil er deltagerne en stor del af rammesætningen for et event og bidrager med og til en livlig atmosfære. Vi har fundet ud at, at performances kan foregå andre steder end på en scene og at små, nærmest selvstændige scener, kan opstå i og omkring en begivenhed. I dette afsnit vil jeg gennemgå hvilke elementer fra analysen der bliver gennemgået i diskussionen.

Da jeg har afgrænset mig fra det traditionelle kulturbegreb i forsøget på at kortlægge og undersøge deltagelsesformer i kulturelle begivenheder, vil kultur være medskaber af omgivelserne omkring et event. Kultur kan, som Bolt m.fl. nævner, være et af de elementer der som værdiskabende faktorer inddrager publikum og deres deltagelse. Hertil kommer Hasse og Böhmes udlægning af begrebet atmosfære, hvorigennem det er blevet etableret, at atmosfærer både kan være en del af og medskaber af omgivelserne, det kan udstråle fra et objekt og det kan opstå i vores nærvær. Men atmosfære kan også blive skabt på baggrund af interaktioner og fællesskaber. Måske kan deltagelseskulturer forme udviklingen af en kultur og derved skabe rammerne for nye former for fællesskaber der breder sig ud i

den sportslige verden. Er sportslige atmosfære baseret på publikum alene eller i samspil med omgivelserne og hvilken betydning har henholdsvis publikum og omgivelser for den deltagelsesform der opstår? Og i denne sammenhæng, hvor stor indflydelse har publikum så på det deltagende rum og hvilken form for deltagelse er til stede til eSports events? Hvor stor indflydelse har de rituelle handlinger for fællesskabet til kulturelle begivenheder? Dette er spørgsmål der for mig har rejst sig gennem udarbejdelsen af dette projekt. I diskussionen vil jeg derfor fokusere mere på mine egne erfaringer, samt udtalelserne fra de interviews og on-site oplevelser jeg er blevet gjort opmærksom på ved deltagelse i Blast Pro Series Madrid 2019. Herudover vil jeg give et bud på hvordan mine erfaringer i felten kan give et indblik i det fællesskab jeg har studeret.

## Diskussion

I mit studie af eSports eventet Blast Pro Series er jeg blevet præsenteret for en lang række oplevelser, der har hjulpet mig med at kunne danne et indtryk af hvordan publikum interagerer, deltager og bidrager til publikumskulturen inden for eSport. Under mit ophold i Spanien er jeg blevet bekendt med synspunkter og har fået indsigt i hvordan forskellige former for interaktioner kan bidrage til forskellige atmosfærer, herunder hvad der er medskabende for disse atmosfærer. Ydermere har jeg oplevet fællesskabet inden for en given sportskultur i en specifik setting og har derigennem fået et indblik i ritualers påvirkning på den rumlige atmosfære, der kan være til stede ved sportslige begivenheder. Sammenhold, passion, fællesskab og medmenneskelighed har været gennemgående betragtninger, både gennem mit etnografiske studie og de on-site interviews jeg har foretaget i forbindelse med projektet. Min oplevelse har været præget af positive oplevelser der har været med til at gøre mit arbejde spændende og udforskende. Men er eSports kulturen udelukkende positiv? Kan min forhåndsforståelse for den kulturelle begivenhed have haft indflydelse på denne udelukkende positive oplevelse? eSport er en ny gren af sportsverdenen og fællesskabet omkring denne kultur har muligvis ikke udviklet sig i samme grad som traditionelle, etablerede sportskulturer. Det er hverken som i England, hvor pub's spiller en stor rolle hvad angår den publikumsstyrede optakt til en fodboldkamp eller som på festivaler, hvor omgivelserne og fællesskaberne uden for den musiske optræden i visse tilfælde kan have større betydning end selve musikken. eSport er derimod en kultur der udspringer af lysten til at konkurrere og internettets muliggørelse af et internationalt fællesskab. Det er en kultur der er opvokset i kældrene og er blevet udviklet gennem vilje, sammenhold og lyst til at udfordre sig selv, hvilket gennem de sidste 20 år har udviklet sig til nu at være blandt toppen hvad angår kulturelle begivenheder. Det er vigtigt for mig, at videregive denne lidt kringlede beskrivelse af oplevelsen af eSport, da det har stor betydning for hvordan det fællesskab jeg har studeret så ud. Det

er et fællesskab der rummer alle typer og som omfavner ethvert skridt mod nye højder for det samlede fællesskab. Det er en kultur, hvor det er i orden at være anderledes og et fællesskab, hvor en stor del af fanskaren er baseret på individer der er vokset op i en verden, hvor eSport som sportslig begivenhed var en utopi.

Nu hvor denne utopi er blevet en realitet er der anledning til at studere, hvad der får lige netop denne kultur til at blomstre, samt hvilken interaktion der er til stede. Et eksempel fra mine autoetnografiske observationer giver et indblik i hvad der kan være en af de vigtige faktorer for sammenholdet inden for eSport :

*“Der skete dog noget magisk i arenaen, for da anføreren for hjemmeholdet, Riders, efterfølgende blev interviewet rejste hele arenaen sig op og tilkendegav deres ros og anerkendelse i en stående klapsalve der varede flere minutter” (Kondensering).*

Ved mange begivenheder der omhandler holdsport er der ofte en større fanskare, der hverken kan eller vil sympatisere med modstanderholdet. Denne mangel på sympati er med til at distancere den samlede kultur inden for en given sportsgren. Selvfølgelig bidrager alle tilhængere ikke til det negative syn på modstanderen, men det kan ikke benægtes at nogle fans gennem kærlighed for deres favorithold skaber en negativ opfattelse omkring modstanderen. Med antipati mener jeg ikke nødvendigvis hooligankulturen, men derimod den direkte, verbale nedgørelse af modstanderen, der ikke nødvendigvis behøver tage fysisk form. Denne oplevelse genkendes i det autoetnografiske studie af La Liga kampen mellem Atletico Madrid og Sevilla:

*“Når en spiller fra Atletico Madrid bliver præsenteret, nævner kommentatoren blot fornavnet på spilleren, hvorefter hele stadion svarer med efternavnet. Alle spillere og træneren fra Atletico Madrid får denne fremragende velkomst, mens spillerne fra Sevilla bliver mødt af en mur af larm så høj, at jeg ikke kan høre hvad kommentatoren siger” (Kondensering).*

Om denne interaktion mellem udøvere og tilskuere bliver adopteret af eSport må tiden vise, men det er dog vigtigt at fællesskabet omkring eSport forbliver positivt, og derved i det mindste forlænger processen for denne nedgørende opførsel over for modstanderholdet. I et on-site interview ved Madrid Arena forklarede en spansk counter-strike fan hvordan han oplever publikum til eSports events:

*“it's not like football or any other sport, where the fans fight each other outside the match. Here we make a lot of noise and we cry a lot, but it's only during the match and after the match we're very friendly towards each other. We don't have the opinion that the other fans are the enemy, we're all in*



*the same atmosphere and just playing. If our team wins it's fine and if they lose it's fine too.” (Bilag 2)*

Respondenten beskriver her atmosfæren som noget der er delt af publikum. Det vil i den forstand kunne tilsige sig Hasses syn på atmosfære, idet hvert individ (publikum) kan betragtes som et objekt for andre individer. Dermed kan ethvert subjekt i arenaen have en emotionel tilknytning til objektet, hvad end det er andre individer eller materialistiske objekter. Herigennem kan fællesskabet tolkes som én enhed, der individuelt påvirker hvert individ i et livligt miljø. Modsat vil atmosfæren i dette tilfælde også kunne anskues som Böhmes tilgang, idet hvert subjekt kan agere objekt for et andet subjekt. Hermed tilhører atmosfæren ikke et bestemt individ eller objekt, men vil derimod kunne anskues som det der er *imellem* objekterne. Der kan altså argumenteres for, at hver enkelt deltager spiller en rolle med hensyn til at værdiskabelse omkring begivenheden.

Deltagelse har, uanset om det der tales om aktiv eller passiv deltagelse, stor indflydelse på fællesskabet ved en begivenhed. Deltagelse kan komme i mange former, hvilket vil sige at hver enkelt deltager i teorien kan deltage på sin egen måde, i eller uden for fællesskabet. Dog vil deltageren uanset deltagelsesform påvirke fællesskabet i den forstand at deltagerens blotte tilstedeværelse er medskaber af det miljø begivenheden befinder sig i og vil dermed også have en indflydelse på omgivelsernes atmosfære, idet deltagerne selv er medskabere af atmosfæren. Mia Stellberg beskriver det således:

*“(…)in Denmark the atmosphere is excellent, because its almost sold out. But here, compared to how many people there are, they are really loud and really passionate about the sport. It's really fantastic.” (Bilag 4)*

Denne udtalelse giver anledning til at atmosfære ikke kun kan forstås i form af deltagere generelt, men også ud fra antallet af deltagere. Dog kan atmosfæren, ifølge Mia, intensiveres gennem passion. I forhold til Hasses eksempel med limetræet der kan have en ny atmosfære alt efter omgivelsernes påvirkning på træet, kan Mia Stellbergs udtalelse fortolkes på to måder. Den første vil være at tage udgangspunkt i antallet af tilskuere (omgivelse). Jo flere tilskuere, des mere påvirkning, hvorfor atmosfæren intensiveres og virker til at have en stærk påvirkning på omgivelserne. Den anden fortolkning tager udgangspunkt i at passion kan styrke atmosfæren på trods af færre tilskuere (mindre omgivelse). Altså kan mængden af påvirkningen fra det enkelte objekt (deltager) øges, alt efter indlevelse. Rationalet bag begge fortolkninger skal forstås ud fra synspunktet som deltager til selve eventet. Hermed bliver den deltagende automatisk en del af omgivelserne og kan, ud fra dette udsagn, falde ind under to kategorier; mængde eller indlevelse. Som deltager låser man sig dog ikke fast i én

af kategorierne, men kan alt efter lyst, påvirkning fra omgivelserne, interesse eller andet veksle mellem kategorierne. Et eksempel på dette er min oplevelse af Atletico Madrids scoring i kampen mod Sevilla:

*“Alle omkring mig hopper og danser med armene i vejret og som jeg sidder der bliver jeg på et splitsekund grebet af stemningen og hopper med ét op af mit sæde og jubler med de omkringværende fans” (Kondensering).*

Deltagelsesformerne i en kulturel begivenhed kan med andre ord fortolkes som en reaktion på og deltagelse i stemningen, atmosfæren, indlevelsen (passionen), omgivelserne og fællesskabet.

# Konklusion

I mit studie af deltagelsesformer af publikumskulturen inden for eSport har jeg gennem teori om atmosfære, deltagelse, performance studier og performance oplevet, udforsket, analyseret og diskuteret Blast Pro Series. Udgangspunktet har været Blast Pro Series som kulturel begivenhed, herunder autoetnografiske observationer af eventet i Madrid med input fra respondenter der deltog i eventet i København. Det kan ud fra studiet konkluderes, at deltagelsesformerne i denne kulturelle begivenhed er en blanding af fællesskab, stemning, atmosfære, indlevelse og omgivelserne for selve begivenheden. Herunder deltagerens påvirkning på atmosfæren der er til stede ved begivenheden. Det kan konkluderes at atmosfæren både bliver påvirket af det individuelle subjekt, men også af omgivelsernes objekter, hvad end det er andre deltagere eller effekter såsom lys og lyd. Herudover kan det konkluderes at deltagelsesformerne i høj grad afhænger af måden, hvorpå deltageren selv og andre deltagere til begivenheden interagerer. Med dette menes, at deltagelsen for den individuelle deltager kan være aktiv eller passiv, men dog altid deltagende.

Hvad angår fællesskabet omkring eSports begivenheder som Blast Pro Series, kan det konkluderes, at omgivelser og passion kan påvirke atmosfæren. Størrelsen på det deltagende fællesskab har endvidere betydning for deltagelsesformen, samt påvirkningen af deltagerne imellem. Hermed kan det konkluderes, at både Hasse og Böhmes udlægning af begrebet atmosfære er til stede ved Blast Pro Series, da objektet kan have indflydelse på omgivelsernes atmosfære, og subjektet samtidig kan have en følelsesmæssig tilknytning til objekterne. Atmosfæren ved kulturelle begivenheder kan forstås som en del af den individuelle, såvel som fællesskabs, værdiskabelse og kan i den forstand betragtes som reaktioner på mødet mellem mennesker (deltagere) og omgivelser.

eSport som ny spiller på den internationale events scene har, på trods af den eksponentielle udvikling, et stykke vej for at være på niveau med etablerede sportskulturer som fodbold. Forskellen blev tydeliggjort som tilskuer af La Liga kampen mellem Atletico Madrid og Sevilla, hvor fællesskabet havde taget familiær karakter og tiltrak et større publikum, hvilket resulterede i en større påvirkning af atmosfæren ved begivenheden. Det kan derfor konkluderes, at udviklingen af deltagelsesformerne ved eSports events stadig er i udvikling, og dermed stadig er i gang med at etablere en reel kultur.

# Perspektivering

Deltagelsesformerne inden for kulturelle begivenheder har utrolig meget at byde på, med ekstraordinære sceneshows, passionerede tilskuere, store arenaer og meget mere. Hvert event skaber en ny atmosfære og har hver deres ritualer der bliver udført. Men hvordan får man skabt de rette omgivelser og det rette format for et eSports event? Det kunne være interessant at undersøge deltagelsesformerne inden for eSportskulturen ud fra arrangørernes synspunkt. Et studie omhandlende Blast Pro Series med udgangspunkt i Rfrsh's vision for eventet kunne skabe et spændende og indsigtfuld syn på hvad der skal til for at afvikle events af denne størrelse. Hertil ville man kunne undersøge, om der bliver fundet inspiration i andre sportskulturer, eller om Rfrsh forsøger at skabe deres egen ud fra deres vision for eSport or Blast Pro Series. Performance design skaber efter min mening det perfekte grundlag for et videre studie af deltagelseskulturen omkring eSport, da kultur og atmosfære som begreber i fællesskab med eksempelvis teorier omkring organisationsstruktur ville kunne bidrage med en ny vinkel på eSports begivenheder.

# Litteratur

## Artikler, Bøger og Tidsskrifter

Baarts, C. "Autoetnografi", i S. Brinkmann og L. Tanggaard, *Kvalitative Metoder*, København: Reitzels Forlag, 20

Bolt, M., Schmidt, U., Strandvad, S., A., Lindelof, Samson, K., (2014): Forord i *Deltagelsens Æstetik*. I tidsskriftet Kultur og Klasse, Årgang 42, Nr. 118.15

Böhme, Gernot. *Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics*, Thesis Eleven, 1993, SAGE Publications. s. 113 - 126.

Groth, Samme Krogh og Lindelof, Anja Mølle (2016): *Kultur og Performance*. I Schiermer, Bjørn: Ny kulturteori og kultursociologi, Reitzels Forlag

Hasse, Jürgen. *Atmospheres as expressions of medial power. Understanding atmospheres in urban governance and under self-guidance*, 2014, *Lebenswelt. Aesthetics and philosophy of experience*, årg. (4), s. 214 - 229.

Kvale, S. og Brinkmann, S. (2016): *Interview - Det kvalitative forskningsinterview som håndværk*. Reitzels forlag. s. 157-195, 249-265.

Schechner, Richard (2006): "What is Performance?" i: R. Schechner, *Performance Studies. An introduction*. Routledge 2006

## Links

Blast Pro Series Instagram: <https://www.instagram.com/blastproseries/?hl=da>

Blast Pro Series Facebook/Billeder:

<https://www.facebook.com/BLASTProSeries/photos/a.2106425139584469/2555278021365843/?type=3&theater>