HÖGSKOLAN SKÖVDE

Examensarbete

Springer de verkligen omkring i skogen och tror att de är troll på riktigt?

En kvalitativ studie om effekter av levande rollspel på individers identitet i vardagslivet.

Do they really run about in the forest and belive that they are trolls for real?

A kvalitative study about the effects from live action role playing on individuals identity in everyday life.

Examensarbete inom socialpsykologi. 22.5 Hp
Kandidatexamen 180 Hp
VT 2010

Filippa Krantz och Annika Heller

Handledare: Therese Sällberg
Examinator: Zaira Jagudina

Abstract

Den här kvalitativa studien har haft som mål att ge en förståelse för vad levande rollspel, även kallat lajv innebär och på vilket sätt lajvarens identitet påverkas i vardagslivet av lajv. Det socialpsykologiska intresset för studien låg i lajvets unika utformning, i form av en interaktiv saga. Tidigare forskning på området var tunn och behandlade bland annat aspekter som verklighetsflykt och inlärning. I studien tillämpades ett bekvämlighetsurval där sex stycken semistrukturerade intervjuer genomfördes med sex manliga lajvare i åldern 20-33 år. Deltagande i ett lajvtillfälle utfördes även av författarna. Med utgångsläge i de symboliskt interaktionistiska teorierna; dramaturgisk mikrosociologi av Goffman (2007) och teorin om rollidentitet av McCall & Simmons (1954) analyserades materialet. Resultatet visade på att lajvarnas identitet påverkades av lajvandet i och med att de förbättrade sina sociala färdigheter. Det framkom även att respondenterna stundtals plockade fram sina karaktärsroller utanför lajvsituationen. Slutsatsen blev dock att även om respondenterna upplevde att de erhållit sociala färdigheter och kunskap så sågs inte dessa som en utgång av identifikationen med karaktärsrollen utan endast som en indirekt konsekvens av själva lajvandet.

Nyckelord: lajv, personlig identitet, roller.

Innehåll

1. Inledning……...……2
1.1 Bakgrund……2
1.2 Syfte och frågeställningar…..……...…...3
1.3 Definition och beskrivning av lajv…….....4
2. Teoretiska utgångspunkter…….....6
2.1 Dramaturgiskt perspektiv……6
2.2 Identitetsteori……...7
2.3 Tidigare forskning…….....10
3. Metod…….....13
3.1 Urval…….....13
3.2 Tillvägagångssätt…….....14
3.3 Instrument……..15
3.4 Bearbetning av insamlad data……...16
3.5 Etiska aspekter…….....17
4. Resultat…….....18
4.1 Att skilja mellan roll och person..…….....18
4.2 Utformningen av karaktären……20
4.3 Normer och regler inom interaktion..……..21
4.4 Nytta och påverkan i verkliga livet …….....22
4.5 Gemenskap……23
4.6 Att se saker och ting ur någon annans perspektiv……24
4.7 Att agera mot varandra……24
4.8 Känslor i sammanband med lajv…….....25
4.9 Att spela någon annan och delta i en fiktiv verklighet……...……..26
5. Analys.....27
5.1 Rollerna och personen…….....27
5.2 Effekter av lajvspel……...…29
5.3 Inlevelse……30
5.4 Verklighetsflykt……..……31
6. Diskussion och slutsatser …….……32
6.1 Egna lajverfarenheter.....34
6.2 Styrkor och svagheter med studien…….....36
6.3 Framtida forskning……...……37
Referenser……...……38
Bilaga 1
Bilaga 2

Inledning

1.1 Bakgrund

Vem har inte flytt verkligheten för en stund framför en fascinerande film, en spännande bok eller på något annat sätt avsagt sig vardagens ibland grå tristess för ett ögonblick? Det finns flera sätt att fly vardagen. Vad som kom att fånga vårt intresse för ämnet var det levande rollspelets utformning där en fantasiverklighet skapas i det verkliga livet. Levande rollspel också kallat *lajv* är inget nytt fenomen, då det har funnits i Sverige sedan mitten av 1980-talet och det går att liknas vid en blandning av lek och en mer eller mindre fri form av teater utan publik. Eget hantverk är ofta ett viktigt inslag i lajvvärlden då det inte alltid går att köpa kläder och rekvisita som motsvarar kravet på den verklighetstrogenhet som många gånger eftersträvas. Inom levande rollspel så skapar deltagarna tillsammans en saga där kläder, mat och annan rekvisita ska vara så autentisk som möjligt för att bibehålla illusionen av en annan verklighet. (Käll, 1998).

Trots att det finns ett stort intresse bland både ungdomar och äldre som utövar den här hobbyn, så finns det endast en mindre del forskning inom det socialpsykologiska området. Här riktar den övergripande delen av forskningen sig istället mot onlinespel, dataspel och rollspel. Enligt ungdomsstyrelsens rapport från 1997 finns det lite forskning inom rollspelskulturen både i Sverige och utomlands. Litteraturen som finns att tillgå på området är i första hand uppsatser från olika universitet i Sverige. Att rollspelskulturen inte väckt större intresse hos forskarna ses i rapporten som ett tecken på att den inte uppfattas som en socialt definierad form och att den inte gjorts synlig i det offentliga rummet mot det vuxna samhällets normer. (Börjesson & Myrman, 1997).

Lajvspel är slutna företeelser och på så sätt relativt okända för utomstående, därför menar Käll (1998) att lajvrörelsen skulle vinna på att ta emot besökare under lajven. Besökarna skulle i så fall få närvara under förutsättning att de bär lajvmässiga kläder och inte stör interaktionen mellan deltagarna i lajvet. Om lajvvärlden bjöd in besökare och journalister och gav dem tillåtelse att iaktta så skulle något av det sekteriska och mystifikationen kring lajvutövarna kunna komma att avta i styrka. (Käll, 1998). Då många inte vet vad lajvspel är så borde det vara naturligt att det finns fördomar om lajvspelen och dess utövare och därför kan denna hobby av många ses som märklig. Det

går att ifrågasätta varför utomstående många gånger tror att lajvare är mer annorlunda än dem själva. Det var frågan som väckte vårt intresse för varför folk lajvar och vad de får utav det.

1.2 Syfte och frågeställningar

Det är av socialpsykologisk relevans att studera ämnet då det levande rollspelets upplägg innehar en interaktiv utformning och då socialpsykologer bland annat studerar människors interaktioner och hur det påverkar identiteten. Det är även av intresse då det finns så lite forskning på området och för att lajvet är en sluten företeelse. Studien utgår ifrån levande rollspel som en fri form av teater och ämnar ta reda på vad för effekter det har på individens liv att intressera sig för hobbyn. En sådan tidskrävande sysselsättning som lajv kräver att individen investerar både tid och i mångt och mycket även pengar på sitt intresse. Syftet med studien var att skapa förståelse för hur individen påverkades av lajvandet i sin vardag utanför lajvet. Studien ämnade förklara för icke involverade vad lajv är och att framkalla en förståelse för på vilket sätt karaktärsrollen i lajvet påverkade individen utanför lajvandet. Utifrån Goffmans (2007) dramaturgiska perspektiv och McCall och Simmons (1954) rollidentitetsteori analyserades våra forskningsfrågor.

Vi utgick från problemformuleringen: **På vilket sätt upplever lajvaren att identifikation med karaktären i lajvet har för konsekvenser på dennes identitet utanför lajvet?** Mer precisa forskningsfrågor:

- I vilken utsträckning upplever individen att den skiljer på eller integrerar karaktärsrollen från lajvet och övriga roller utanför lajvet såsom yrkesroller och familjeroller?
- På vilket sätt upplever lajvaren att han/hon påverkas av emotioner och erfarenheter som sker under lajvet efter lajvet?
- På vilket sätt upplever lajvaren att han/hon kan nyttja kunskaper som denne erfarit i lajvet utanför lajvet i vardagslivet?

1.3 Definition och beskrivning av lajv.

Det brukar sägas att kärt barn har många namn. Levande rollspel är ett av dessa med ett flertal namn som exempelvis: lajv, vilket på engelska benämns: live role playing, live action role playing även förkortat LARP. Levande rollspelsföreningar runt om i landet har idag flertalet medlemmar. Lajv är en utav flera former av rollspel och förutom dessa finns även olika pedagogiska spel samt behandlingsspel som exempelvis forumteater och psykodrama, vilka ofta fokuserar på sådant som inlärning eller terapeutiska aspekter. (Börjesson & Myrman, 1997).

Rollspelandet som fritidssysselsättning startade i USA på 1970-talet. Redan under 1950-talet så fanns det så kallade konfliktspel vilka fungerade som föregångare till rollspelen och där olika historiska slag simulerades. Lajv skiljer sig från andra former av rollspel då spelarna fysiskt agerar ut och är sin rollfigur, tillskillnad från *bordsspel* där deltagarna sitter vid ett bord med penna, papper och tärningar. Miljön och kläderna eftersträvas att vara så lika som möjligt den konstruerade fantasiverklighet där äventyret äger rum. Lajv har liknats vid en teater utan manus och publik, där handlingen utvecklas allteftersom spelet fortgår. Det är upp till arrangörerna av ett lajv att bestämma vilka roller som deltagarna ska spela, vilka kläder som anses lämpliga samt utgångspunkterna som gäller vid starten av spelet. (Börjesson & Myrman, 1997).

Det finns många olika genrer inom lajv och några exempel är framtidslajv, vampyrlajv, medeltidslajv, 20-talslajv och fantasylajv. Skapandet av rollen innebär mycket arbete; det gäller att komma på hur karaktären ska vara, hur den tänker och beter sig, vilka förmågor den har, men också vilken klädsel och utrustning som är lämplig för den. Att träna på att komma in i rollen innan lajvet kan vara nödvändigt, speciellt om rollen inte är lik den egna personligheten. Rollen behöver också ett bra namn, eftersom ett mindre lyckat val av namn kan fungera som en *off-kommentar* för andra lajvare på så sätt att namnet inte stämmer överens med den illusion som förmedlas i lajvet. När det väl är dags att starta lajvet samlas arrangörer och deltagare på en fastställd tid för att se över praktiska arrangemang samt reglerna. Därefter kan spelet inledas, hur länge det håller på varierar och det kan handla om allt från några timmar till flera dygn innan lajvet är färdigspelat. Under lajvet gäller det att vara så tidstypisk som möjligt och att inte bryta

illusionen mer än nödvändigt. På lajv inträffar det ibland strider, vilka enbart får ske med lajvvapen som blivit godkända och är vadderade enligt förutbestämda regler. Det finns även regler för striden så att folk inte ska komma till skada. (Käll, 1998).

Med *in-lajv* menas att någon/något överensstämmer med illusionen och atmosfären som arrangörerna vill förmedla. Toleransen för vad som är in-lajv skiftar beroende på vilken genre som används inom lajvet. Med *off-lajv* menas att någon/något inte är förenligt med illusionen. Det finns många situationer som kan anses vara off-lajv men det varierar från person till person vad denne anser vara off-lajv. Några exempel på off-lajv kan vara att ringa ett samtal eller dricka läsk mitt under ett medeltidslajv, att inte ha tidstypiska kläder på sig eller att knyta en knop på ett felaktigt sätt. *Off-kommentarer* är sådant som språkkompetenser, formuleringar och ord som inte är överensstämmande med illusionen. Exempelvis språkbruk som inte förhåller sig till illusionen utan till det verkliga livet. *In-character* betyder att individen talar, ibland även tänker som sin roll och på samma sätt handlar som sin roll skulle gjort. *Out of character* betyder att individen inte beter sig som sin roll utan som sig själv. (Käll, 1998).

Lajvspel handlar inte bara om rollspelet utan består även av omfattande förberedelser innan det kan inledas. Arrangörerna av lajvet spelar en stor roll för hur lajvet blir och hur spelarnas upplevelser tar form. I boken S*aga mot Verklighet* beskriver Summanen och Walch (1998) sina erfarenheter i och med utförandet av ett större lajv kallat Nyteg. Författarna menar här att förberedelser från arrangörernas och deltagarnas sidor inför lajvet är avgörande för hur väl spelarna lever sig in i spelet och hur kreativa de blir i sina roller. Själva idén med lajvet är att spelarna ska känna sig som existerandes i en värld olik verkligheten. Det blir därför angeläget att spelarna under lajvspelet är väl förberedda och insatta i grundhistorien och sina roller för att kunna överge sina egna fördomar och endast existera i rollen. På detta sätt skapas den ultimata lajvupplevelsen. Författarna menar att det tar mellan 12-18 månader att arrangera ett lyckat lajvtillfälle. (Summanen & Walch, 1998).

2. Teoretiska utgångspunkter

2.1 Dramaturgiskt perspektiv

Enligt Goffman (2007) så anpassar varje individ de roller som denne spelar till de roller vilka spelas av andra närvarande i situationen. Individen gör framträdanden och i samband med dessa så konstrueras individens jag. Människan beskrivs som tudelad, där denne dels är en *agerande person* som gör framträdanden och en *rollgestalt*. Med rollgestalt menas den roll individen framställer inför publiken. Goffman (2007) kritiserar vad han menar är en syn i samhället av jaget och rollgestalten som en enighet belägen i individens personlighet. Istället beskriver han individens och rollgestaltens karaktärsdrag som delade i sin natur. Till skillnad från uppfattningen att den rollgestalt en individ tar an görs utifrån jaget så menar han istället att aktören tillskrivs ett jag utifrån den roll som projiceras till publiken. Rollgestaltens jag är således en produkt av det erkännande individen får från publiken och inte av individen själv. Jaget kan i sin tur beskrivas som en inre föreställning skapad av individen och inte något beständigt i sin natur, då dess öde vilar på det faktum att omvärlden tror på att det jag som presenteras verkligen är riktigt eller inte. Den agerande personen är i sin tur individen som håller i trådarna för framträdandet. Personen ifråga är givetvis inte känslolös eller utan intryck, denne är i full färd med att planera framträdandet, skapa kontakter och leva ut sin roll. Den agerande personen kännetecknas av att det är personens samlade psykobiologiska mekanismer som uppkommer i och med de aktiviteter personen engagerar sig i. (Goffman, 2007).

Rutin eller *roll* omnämns de förbestämda handlingsmönster som presenteras av aktören under ett framträdande men likaså under andra situationer. Aktören har här målet att framställa rollen på ett sådant sätt att han/hon ibland duperar omgivningen och även i vissa fall sig själv till att tro att den roll vilken spelas inför omgivningen är riktig. De personer vilka blir övertygade av sitt eget framträdande och de intryck vilka levereras benämns som *uppriktiga rollspelare*. De personer som tillskillnad från den uppriktiga rollspelaren inte låter sig övertalas och således inte tror på sitt agerande benämns som *cyniska rollspelare.* Den här sortens rollspelare har ett syfte med sitt rollspel där han/hon antingen försöker uppnå något för egen del eller för ett högre ändamål. Den cyniske rollspelaren behöver nödvändigtvis inte ha en baktanke med sina handlingar,

det kan likväl vara så att förväntningarna från omgivningen tvingar aktören att axla en roll för att de närvarande ska bli tillfreds. Det bör även tilläggas att personer vanligtvis inte är endera cyniska eller uppriktiga rollspelare, utan att dessa två begrepp endast är ytterligheter och att en individ kan pendla mellan att vara cynisk och uppriktig rollspelare i olika perioder i sin roll. (Goffman, 2007).

Framträdanden sker oftast på en viss avgränsad plats inför en särskild publik vid en bestämd tidspunkt, denna plats benämns av Goffman (2007) som en region. *Regioner* är oftast i viss mån åtskilda av element som hindrar tillträde och insyn från utomstående, tillexempel ett vardagsrum, kontor eller liknande. Regionerna delas i sin tur upp i främre och bakre regioner. Framträdanden sker i en så kallad *främre region* där individen befinner sig på ”scenen”. Gestaltandet och bevarandet av vissa normer är här angeläget för individen då denne ämnar ge ett positivt intryck på publiken genom att följa de hövlighetsnormer som gäller då ett framträdande i den främre regionen utförs. I den främre regionen undertrycker individen sina egna impulser och åsikter som inte skulle verka till förmån för ett lyckat framträdande och istället framhävs de attityder och handlingar som framkallar positiva intryck, detta är i sin tur även en form av intrycksstyrning. I den *bakre regionen* som också kallas ”bakom kulisserna” finns tillträde till de fakta som skulle skapat ett mindre bra framträdande och som individen vill undanhålla. I den bakre regionen lagras även rekvisita och fasadpinaler. Aktören eller aktörerna kan här slappna av, gå ur sin rollgestalt, han eller hon kan öppet utforma illusioner och förnimmelser till framträdandet. Publiken hålls i möjligaste mån åtskiljda från dessa trakter vilket ger aktören tillfälle att ta paus från repliker och lägga sin fasad. (Goffman, 2007).

2.2 Identitetsteori

Med en persons *identitet* menas de egenskaper vilka är personliga såväl som sociala och utgör en del av dennes självbild och som har etablerats i och med identifikationer med grupper och individer. (Helkama, 2006). När gäller identitet så är det nödvändigt att göra en uppdelning i en personlig identitet och en social identitet. Av karaktärsdrag och egenskaper som är individuella och som vi uppfattar finns i oss själva består den *personliga identiteten,* den uppkommer ur förmågor och erfarenheter som är specifika

för just den individen. Exempel på sidor av den personliga identiteten kan vara att ständigt vara arg eller att oftast vara positiv. Ur sociala kategorier och gruppmedlemskap som individen är medveten om att denne tillhör och där till även med den betydelse och det värdet som den gruppen innefattar uppkommer den *sociala identiteten*. Exempel på sociala identiteter är att vara svensk eller lajvare. (Augoustinos, Walker & Donaghue, 2006).

Identitetsteori har sitt ursprung i den symboliska interaktionismen. Teorin utgår ifrån uppfattningen om individer som aktörer. Utifrån en strukturell symbolisk interaktionistisk synvinkel så har samhället en fast grund. Samhällets struktur återspeglas i individernas uttryckssätt och influerar på den interpersonella kommunikationen och handlingar. Individer skapar även indirekt den sociala strukturen genom samspelet dem emellan och det gensvar de får på utförda handlingar. Identiteten beskrivs här som en reflexiv process där individen genom begrundande över sig själv som objekt konstant utvecklas. För att individen skall kunna reflektera över självet så krävs att denne går utanför sig själv och väljer att begrunda självet utifrån den utomståendes synvinkel. Självet är således en gemensam process vilken förhandlas fram i interaktionen mellan individer. (Stets, 2006).

McCall och Simmons (1954) är en del av identitetsteorin och har en unik syn på vad som utgör en rollidentitet. *Rollidentiteten* skildras här som en uppfattning uppkommen ur individens fantasi av denne själv i de sociala positioner denne förfogar över, strävar efter att besitta eller bara dagdrömmer om. I personens uppfattning ryms hur denne anser att han/hon ska agera i dessa positioner och hur han/hon är som person i den/de rollerna. Oftast så är den uppfattning individen har om sig själv i rollen relativt orealistisk och överdriven vid jämförelse med verkligheten. Omgivningen spelar här en betydande roll då andra människor är en viktig del av personens fantasi av den själv i rollen. Tanken på omgivningen och den eventuella reaktion som en handling förväntas ge, förstärker och formar hur individen ser sig själv i rollen och väljer att agera. Detta ger en förståelse för rollidentitetens betydelse för individen i dess vardag då den kan likställas med en sorts övnings- och planeringsmekanism för hur individen ska bete sig. Ytterligare en funktion för rollidentiteten är att den kan användas i värderande syfte

genom att individen utifrån de ideal den har om sig själv i sin roll kan döma egna handlingar som inte sammanfaller med idealet och dennes sociala ställning som till exempel pinsamma eller förnedrande för personen själv ifråga. Rollidentiteten kan således beskrivas som det ramverk individen använder för att bedöma sina egna handlingar och tankar. Det bör dock tilläggas att rollidentiteten har två sidor: en karaktäristisk som är unik för individen och en formell. Med den *formella rollidentiteten* menas den som på förhand är insocialiserad och kulturellt vedertagen, det är helt enkelt uppfattningar av rollen som finns i omgivningen och som personen blivit lärd under barndomen. Den *karaktäristiska rollidentiteten* är individens egen tolkning av sin roll och är unik för just denne. Det varierar från person till person hur formell respektive karaktäristisk ens rollidentitet är. (McCall & Simmons, 1954).

När McCall och Simmons (1954) talar om rollidentitet så gör de inte det i termer av singular utan i plural. En individ besitter här en samling olika rollidentiteter i samhället då alla människor har flera sociala ställningar vilka var och en kräver en unik rollidentitet. Alla dessa sociala positioner har rollidentiteter som alla finns strukturerade i självet där de utgör en sammanhängande helhet. Rollidentiteterna är i detta fall inte avskilda från varandra utan ständigt influerande och även i vissa fall en produkt av varandra. Det finns en så kallad *framträdande hierarki av identiteter* eller även kallad *idealjaget*. Där de framträdande rollidentiteterna är de som individen håller av extra mycket och som han/hon anser vara äkta och klarar av att leva upp till. Till detta hör också att personer i individens närmaste omgivning stödjer denna identitet som innehavaren ger uttryck för och därigenom får individen inre och yttre belöningar. Den avgörande faktorn anses här för en framträdande rollidentitet vara hur mycket personen i fråga har investerat och riskerat i bilden av sig själv för att leva upp till rollidentiteten. Vi bör däremot vara medvetna om att alla människor är olika och att alla inte värdesätter samma saker. Ytterligare en påverkan som är viktig i samband med framträdande roller är att de förändras med tiden och i mötet med andra människor. McCall och Simmons (1954) nämner ännu ett system vilket de kallar *utmärkande hierarki* eller *situationsjaget.* De förklarar här att olika rollidentiteter används i olika situationer eftersom varje unik rollidentitet har sin egen uppsättning av särskilda handlingsmotiv och sätt att agera. Vilken rollidentitet som personen väljer att tillämpa i

en situation avgörs i hög grad av hur mycket inre och yttre belöningar individen erhåller från omgivningen för just det beteendet samt i vilken utsträckning andra väljer att stödja personen i just den rollen. Det är emellertid så att individen i de flesta fall nyttjar de framträdande rollerna då det är en trygg roll där han/hon kan vara säkrare på att få inre och yttre belöningar.

Goffmans (2007) dramaturgiska perspektiv var relevant för den här studien eftersom den erbjöd ett sätt att förstå individers bakomliggande syfte till att agera en roll. Vad teorin mer erbjöd var en liknelse mellan teatern och människors roller i vardagslivet. På så sätt tillhandahöll den ett verktyg för kopplingen mellan identitet och olika roller och den improvisationsteater som lajv ofta likställs med. McCall och Simmons (1954) rollidentitetsteori var väsentligt för denna studie genom att de tog upp förhållandet mellan personers roller och identiteten och dess förbindelse till omvärlden. Vi ville titta på huruvida rollen som lajvare påverkade andra roller och individens identitet.

2.3 Tidigare forskning

I en artikel av Bowman (2007) så kritiserade författaren de kritiker vilka framställde rollspel som en form av verklighetsflykt och den beskrivning av rollspelare som utstötta personer vilka skyr social umgänge. Hon menade att denna uppfattning härstammade ur det faktum att rollspelskulturen har så komplicerade system, där individer har ett eget språkbruk, egna ritualer och normsystem vilka har en uteslutande effekt på omgivningen. Författaren menade här att rollspelare i och med det komplexa systemet har skapat en värld som endast delas dem emellan där de genom sitt rollspel har fått ett medvetande med förmåga att existera mellan verklighet och fantasi. Genom att ge en översiktilig beskrivning av olika miljöer där rollspel tillämpades såsom inom militären, teatern och rollspelskulturen så undersökte forskaren de psykologiska effekterna av att utöva rollspel. Hon menade att individer genom att utöva rollspel fick lättare att reflektera över och lösa problem, fick möjlighet till större självinsikt, lättare att sammarbeta och att personer som rollspelade hade en bättre förmåga till inlevelse. (Bowman, 2007).

I en studie av Waskul & Lust (2004) undersöktes inom kontexten av populära rollspel de olika spelarnas roller, rollspel och hur personerna relaterade sig själva till en viss kategori. Gränsen mellan fantasi och verklighet beskrevs som riskfylld inom rollspel och författarna försökte förstå hur deltagarna aktivt förhandlade om de symboliska gränserna. Inom studien gjordes 40 intervjuer med 30 rollspelare och även deltagande observation på ca 90 timmar utfördes. Syftet med studien var att kunna klargöra game-play genom att tillhandahålla tillräckligt med detaljer, men även att kunna identifiera unika särdrag som var viktiga när det kom till hur rollspelare spelade och skapade sin fantasipersona. Författarna fokuserade på i vilken utsträckning deltagarna i rollspelet lyckades bevara nyanserna mellan person, spelare och persona och likaså hur de förhandlade om dessa gränser. Studien visade att dessa föreställningsmässiga nyanser misslyckades i praktiken, gränserna dem emellan imploderade. Person, spelare och persona mixades till en erfarenhet innehållande dem allesammans. Författarna menade att rollspelaren inte nödvändigtvis var unik i sitt slag och att fantasirollspel inte var så olikt från erfarenheter av vardagslivet i det hänseendet. (Waskul & Lust, 2004).

I en studie Falk & Davenport (2004) ämnade forskarna genom observationer att beskriva uppbyggnaden av live action role-playing spelen och ge förslag på förbättringar av de genomgripande spelens gränssnittsutformning inom dataspelsutveckling. Slutsatsen av studien var att utformning av lajvspelet utmynnade i en social interaktion bland deltagarna. I spelet blev utövaren, karaktären och historien förenade. Lajvet fick en berättelse, innebörd och sammanhang vilket i sin tur medförde ökat engagemang och inlevelse bland deltagarna. Uppdelningen minskade således mellan den riktiga världen och spelet. Forskarna föreslog att för att förbättra de genomgripande dataspelens gränssnitt så krävdes att de tog lärdom av lajvspelens påtaglighet, trovärdighet, magiska och ständigt närvarande spelmiljö. (Falk & Davenport, 2004).

I en studie av Ballon, Silver och Fidler (2007) användes teater till inlärning i små grupper, för att deltagarna skulle få lära sig om olika psykiska tillstånd hos patienter. Upplevelsen av det psykiska tillståndet simulerades via rollspelssituationer där ett scenario användes. Syftet var att öka deltagarnas professionella attityder och empati

gentemot patienterna de senare skulle komma att möta i yrkeslivet. Genom att studenterna fick lära sig speciella färdigheter för rollspel, liksom olika nivåer av styrka inom agerandet skulle de göras mindre misstänksamma mot rollspelstekniker. Målen med ”headspace theatre” var att främja reflektion gällande erfarenheten för att kunna använda det i specifikt lärande eller generera ny kunskap. Författarna utförde överläggningar med experter på områdena inom improvisationsteater, levande rollspel och kognitiv psykologi efter att de genomfört en granskning av rollspelstekniker, interaktiv undervisning och experimentell utbildning. Dr Ballon på Toronto University i Kanada använde sig av headspace teatertekniker i olika undervisningsaktiviteter och när simuleringarna användes som en del av större seminarium om hälsoutbildning eller som ensamstående tekniker värderades de högt. (Ballon, Silver & Fidler, 2007).

I en studie av Reed och Fitzpatrick (2008) så granskade författarna hur äldre personer skapade karaktärer i den virtuella världen Second life. I studien var de intresserade av att ta reda på hur personerna tolkade och använde den egna uppfattningen av den fysiska åldern och de egenskaper som kopplades till denna när de skapade karaktären. Intresset var således att undersöka hur åldersidentiteten uttrycktes i de virtuella miljöerna bland äldre personer. I studien deltog 22 stycken personer i 50-års åldern vilka vid ett praktisk seminarie fick i uppgift att skapa en karaktär (avatar) och anpassa dess utseende efter egna önskemål. De fick därefter fylla i en enkät om avatarens ålder och valet av karaktär. Det utfördes även intervjuer och observationer på två deltagare under ett speltillfälle. Författarna kom fram till att även om deltagarna var medvetna om vad som utgör en åldrad identitet så gjorde spelets utformning det svårt för deltagarna att utforma en avatar i deras egen ålder om de så hade velat det. I studien framkom att personernas olika motiv och beteenden avgjorde hur de valde att utforma karaktären. Vad personen valde för karaktär och hur lik denna var den verkliga personen påverkades av faktorer i både den verkliga världen och den virtuella. (Reed & Fitzpatrick, 2008).

3. Metod

I studien användes en kvalitativ metod då det kvalitativa tillvägagångssättet lämpade sig bäst för studiens syfte att generera förståelse om lajvspel. Valet av en kvalitativ metod och en semistrukturerad intervju erbjöd fördelar då mötet med respondenterna gav en djupare förståelse och utrymme för att tolka andra signaler såsom kroppsspråkets överensstämmelse med givna utsagor. (Bryman, 2007). Genom den kvalitativa metoden ämnade studien gå djupare än den objektiva verkligheten och istället utforska hur lajvaren tillskrev mening till den egna verkligheten genom att ta del av dennes individuella tolkningar. (Backman, 2009).

3.1 Urval

Vi valde att tillämpa ett *bekvämlighetsurval* då det gav oss möjlighet att intervjua respondenter vilka fanns tillgängliga i närheten av Skövde. Bekvämlighetsurvalet var relevant då det blev mindre tidskrävande att möta upp respondenter och då det även gav ekonomiska fördelar. Ett annat skäl till att bekvämlighetsurvalet kom att vara relevant var att det inte krävdes några urvalskriterier på samma sätt som i andra urval, vilket i värsta fall skulle kunnat begränsa studiens möjligheter till åtkomliga respondenter ytterligare. (Bryman, 2007). Efter diskussion med handledare fattades beslutet att telefonintervjuer skulle uteslutas då det skulle kunna komma att påverka interaktionssituationen mellan respondent och intervjuare. Urvalet begränsades på så sätt till respondenter inom Västra Götaland. På grund av att ekonomi och tidsplanering var snäv så uteslöts således resor till respondenter utanför Västra Götaland. Populationen bestod följaktligen av personer som i första hand lajvade och i andra hand som har lajvat (men inte gör det längre), detta oavsett kön och ålder, hur länge de lajvat eller andra kriterier som kunde minskat åtgången på respondenter. För att komma i kontakt med urvalsgruppen skickades mejl till spelföreningarna Sverok, Sugs och Eden (för adresser se Bilaga 2). Efter mailkontakt med Sverok skrevs ett inlägg i Sverok Väst och Sveroks forum där vi sökte respondenter. Det gjordes även förfrågningar bland våra egna kontaktnät och en förfrågan till alla programstudenter inom dataspelsutveckling på Skövde Högskola skickades ut via mail. Sju personer kontaktade oss och utav dessa intervjuades sex stycken. Bortfallet på en person orsakades av att respondenten inte kunde ge ett svar inom utsatt tid på när denne kunde ses för intervjun. Det slutgiltiga

urvalet kom att bestå av sex män i 20-33 års ålder. Två av männen hade endast lajvat ett fåtal gånger medan de andra hade allt ifrån något år och upp till 10 års lajverfarenhet. Alla respondenterna förutom en var mer eller mindre aktiva lajvare, den som inte var det hade slutat lajva men hade lajvat länge dessförinnan. Respondenterna fick ingen ersättning eller belöning för att de deltog i intervjuerna (Backman, 2009).

3.2 Tillvägagångssätt

I studien tillämpades semistrukturerade intervjuer med öppna frågor och följdfrågor för att ge respondenter frihet att formulera sina svar såsom de kände att de ville och en möjlighet för författarna att följa upp intressanta tankegångar (Bryman, 2007). Vi gav respondenterna en så kallad *orientering,* där respondenterna fick information innan intervjun, genom att vi informerade dem om syftet med studien och om etiska aspekter. Intervjun avrundades med att respondenten gavs möjlighet att ta upp ytterligare frågor och synpunkter. (Kvale, 2008).

Samtliga sex intervjuer skedde muntligen och alla intervjuer förutom en genomfördes i bokade grupprum i Skövde Högskolas bibliotek. För att intervjuerna skulle genomföras ostört utan distraherande moment, men också för att ljudupptagningen skulle bli så bra som möjligt. Intervjun som inte ägde rum i ett grupprum på Skövde Högskola var den med respondenten vilken vi mötte upp på en annan ort i Västra Götaland. Där fick vi använda oss av ett Stadsbibliotek där vi letade upp ett tystare hörn att genomföra intervjun i. Den intervjun gick dock inte att genomföra utan vissa störningsmoment i bakgrunden. Ljudupptagning användes för att spela in intervjuerna och den placerades på bordet framför respondenten och intervjuaren. För att få hela bilden av intervjusituationen och för att kunna påpeka om något viktigt blev förbisett satt båda författarna med under alla intervjutillfällen. Det var endast en av oss åt gången som intervjuade respondenten och turordningen skiftades. Vi pratade även igenom hur vi uppfattade intervjufrågorna och de olika ledmotiven och om vi var oeniga arbetade vi fram en gemensam uppfattning, detta för att säkra den interna reliabiliteten. Vi har utförligt beskrivit tillvägagångssättet och utförandet av studien, för att andra ska kunna replikera den vid behov och för att trygga den externa reliabiliteten. (Bryman, 2007).

Eftersom att det tidigare forskningsunderlaget var tunt och för att vidga våra perspektiv när det kom till lajvvärlden samt för att öka vår egen förståelse för lajv så deltog vi i ett lajvspel under en dag av helgen vecka 19. Lajvet utspelades sig under hela helgen, dock deltog vi endast under lördagen, vilket kan ha påverkat vår upplevelse och vår inlevelse. Lajvet arrangerades av sektor 19, och hette *Utpost 57 – Smugglarnas kamp.* Det var ett postapokalyptiskt lajv med vissa airsoft inslag som ägde rum i Olsfors. Genom att vi deltog i lajvtillfället fick vi en djupare inblick i lajvarnas upplevelser och en blick in i lajvvärlden. I och med att vi själva fick insikt i hur det är att lajva så minskade risken för att tolkning av materialet skulle ske utifrån förutfattade meningar av vad lajv innebär. Den interna validiteten jobbade vi emot genom att själva delta i ett lajvtillfälle för att i första hand få uppleva vad lajv handlar om och inte bara läsa om det. Deltagandet i lajvtillfället gjorde även att vi i större utsträckning blev uppmärksammade på om teoretiska idéer och insamlad data blivit förvrängd av eventuella förutfattade åsikter om lajv. Vi har inte för avsikt att generalisera resultatet av den här studien eftersom vi har använt ett bekvämlighetsurval och det på så sätt inte låter sig göras. Med den här studien vill vi erbjuda en grogrund för ytterligare forskning och nya tankegångar. Vi är medvetna om att vi inte kan generalisera studien vilket svarar mot den externa validiteten. (Bryman, 2007).

Vi talade även med bibliotekarier på Skövde Högskolas bibliotek och Stadsbibliotek i Skövde om information gällande lajv. Vi vill med vår uppsats tillföra till tidigare forskning då vi anser att det endast finns en ringa mängd på vetenskaplig nivå inom socialpsykologiska områden när det kommer till lajv. Vi fick inte tag på särskilt mycket forskning inom ämnet, dessa sökord använde vi när vi letade efter tidigare forskning i skolbibliotekets databaser: live+action+roleplaying, levande+rollspel, avatar+identity, roleplaying+identity, identity+online games, personal identity+role-playing, social identity+role-play, role-playing+emotions, role-playing+role, role-playing+experience, avatar+roleplaying, Med flera.

3.3 Instrument

Vid konstruktionen av intervjuguiden (se bilaga 1) användes öppna frågor för att även indirekt försöka fånga upp andra aspekter än det som frågorna explicit behandlade.

Förhoppningen var att andra synpunkter än det vi frågade efter och som hade relevans för problemformuleringen skulle dyka upp. Utformningen av frågorna i intervjuguiden gav respondenterna möjlighet att utförligt berätta om sina upplevelser. Frågorna behandlade hur lajvaren upplever sin inlevelse, sina roller, sina erfarenheter och sina emotioner ifrån lajv. Tio frågor med vissa följdfrågor utarbetades och en del följdfrågor dök även upp under intervjuns gång. Innan intervjuerna utfördes så gjordes *pilotstudier* med fyra personer för att säkerställa att det inte fanns uppenbara otydligheter, att frågorna inte fungerade som vi förväntat oss eller att de ställdes i en icke relevant ordning. (Bryman, 2007). Personerna i pilotstudierna var tyvärr inte lajvare eftersom det redan från början var svårt att få tag på tillräckligt med lajvare inom Västra Götaland. Deltagarna i pilotstudierna var personer i vår bekantskapskrets som hade viss rollspelsanknytning. Medverkan i pilotstudien var frivilligt och deltagarna fick ingen kompensation för sitt medverkande (Backman, 2009). För att täcka upp problemformuleringen med frågorna som ställdes konstruerades olika ledmotiv utifrån frågeställningarna och dessa parades sedan ihop med de olika frågorna så att alla aspekter kom med.

3.4 Bearbetning av insamlad data

Insamlad data lyssnades igenom av författarna och transkriberades sedan för att finna kategorier och särskilt intressanta utsagor. Transkriberingen gick till på det sättet att författarna lyssnade igenom inspelningarna tillsammans, därefter var och en för sig och sedan skrevs materialet ned ordagrant och temaområden identifierades. Efter detta läste författarna igenom det transkriberade materialet och sökte efter mönster och olikheter i respondenternas svar. Mönstren som påträffades var: socialt utvecklande, gemenskap, utveckling av empatiskt tänkande, att interagera rollen med någon av övriga roller, att skilja på rollen från övriga roller, att lajvnormer främjar interaktion (mer än normer i samhället), utövning av rollen i interaktion med andra icke lajvare, likhet med rollen (svårt att ta ur sig själv), kompletterande roller, stämning och inlevelse viktig för interaktionen mellan lajvarna, autentiska känslor och saknad, mening, att kunna påverka och skapa, att vara någon annan och avkoppling från vardagen. Kodning av teman gjordes med förankring i problemformuleringen och fyra överordnade temaområden formulerades. Temaområdena vi fann var: *rollerna och personen*, *effekter av lajvspel,*

inlevelse samt *verklighetsflykt.* De delades sedan in i rubrikerna *att skilja på roll och person*, *utformning av karaktären*, *normer och regler inom interaktion*, *påverkan och nytta i verkliga livet*, *gemenskap, att se saker och ting ur någon annans perspektiv*, *agera mot varandra*, *känslor i sammanband med lajv* samt *att spela någon annan och delta i en fiktiv verklighet*. För att säkra den interna validiteten diskuterade vi de mönster, teman och kategorier vi fann så att vi hade samma uppfattning om dem (Bryman, 2007).

3.5 Etiska aspekter

Vi meddelade respondenterna om och tog hänsyn till deras anonymitet i uppsatsen. De erbjöds även att få en kopia av den färdiga uppsatsen. Vi upplyste dem om upplägget på intervjun och syftet med undersökningen innan intervjun startade. Deltagarna blev införstådda med att medverkan var frivillig och att de hade rätt att avsluta intervjun närhelst de ville om de inte kände för att fortsätta. Respondenterna fick också information om att intervjuerna spelades in och att vi (författarna) var de enda som skulle lyssna på inspelningarna. Respondenterna informerades likaså om att de upplysningar som de lämnade endast skulle användas i den aktuella studien. (Bryman, 2007).

4. Resultat

Under transkribering och kodning av materialet påträffades vissa mönster som kunde bindas till olika temaområden av relevans. Temaområdena är i sin tur är uppdelade i rubrikerna: att skilja på roll och person, utformning av karaktären, normer och regler inom interaktion, påverkan och nytta i verkliga livet, gemenskap, att se saker och ting ur någon annans perspektiv, agera mot varandra, känslor i sammanband med lajv samt att spela någon annan och delta i en fiktiv verklighet.

4.1 Att skilja mellan roll och person

Det visade sig att flera av respondenterna hade svårigheter med att skilja mellan roll och person även om den övergripande delen av dem förutom respondent 6 upplevde att de aldrig hade haft svårt att gå ur en karaktärsroll. Respondent 3 svar var dock något tvetydligt och kan därigenom tolkas på flera sätt:

> Roligare karaktärer kanske man inte vill gå ur dem lite granna. //Då gör man det mest för att det är skoj. Jag har inte haft några svårigheter att gå ur rollen sen.

Respondent 6 var den enda som tydligt medgav att han upplevt sig haft svårt att gå ur en karaktärsroll.

> Det var faktiskt läskigt första gången jag var på lajv, vilket var det mer inlevelserika lajvet, då hade jag problem sen när jag kom hem att inte tänka på mig själv som den personen.

Han förklarar sedan vidare att han gick ur rollen allteftersom han återgick till vardagen. Den övergripande delen av respondenterna framhöll att de inte haft svårt att gå ur sina roller, dock så uppkom det vissa yttranden under ett flertal av intervjutillfällena från flera av respondenterna som skulle kunna tolkas som motsatsen. Ett exempel är respondent 1 uttalande där han vid ett tillfälle haft svårt att skilja mellan roll och person:

> Senaste lajvet som jag var med på då uppstod en svartsjukesituation för min karaktär… då kom jag på mig själv med att känna nästan samma känsla.

Han menade här att känslor som karaktären upplevde kunde överföras på honom, vilket visades påtagligt i ett senare uttalande från respondenten där denne menade att känslor från karaktären dröjde sig kvar efteråt. Ytterligare ett uttalande från respondent 2 vittnar om vissa problem att skilja mellan person och roll:

> Som sagt karaktärerna är ändå rätt lika mig själv så. Det är lite svårt att se när den ena går över till den andra ibland…

Den enda av intervjudeltagarna som i nuläget aktivt utövade sin karaktärsroll mellan lajven var respondent 1, genom att han bloggar som sin karaktärsroll på fritiden. Respondenterna 1, 3, 4 och 6 nämner dock att de har använt sina roller i skola, arbete och i andra vardagssituationer. Till exempel så menade respondent 3 att han agerade ut sina karaktärer i korridorerna under gymnasietiden och respondent 4 sade att han ibland talade orchiska innan lajvtillfällen på jobbet vilket stundtals ledde till klagomål från kollegor. Vid ett tillfälle under intervjun uttryckte respondent 3 att han alltid har sina roller med sig och tar fram dem då och då. Respondent 4 tyckte även att lajvintresset gav honom möjlighet att ge utlopp för andra sidor som han inte fick utlopp för inom ramen för sin yrkesroll.

> Det är ju kul att få ut sin mörkare sida därigenom, man får ju inte ut den på jobbet tyvärr.

Respondent 6 tog upp ett tillfälle efter ett lajv då han kom på sig själv med att uppföra sig efter lajvet så som han gjort under lajvtillfället. Han förklarade det såhär:

> Så då när vi åkte tåg hem så gick jag in på pressbyrån och skulle handla nånting och då började jag konversera så med den som stod där och var jätteartig och hon bara tittade konstig på mig och trodde att jag var dum och då insåg jag, ja just det nu agerar folk inte som de gjorde inne i byn.

Flera respondenter hade varit med om upplevelser där personer de kände eller personer som varit med under lajvtillfällen haft svårt att skilja mellan roll och person. Till exempel så råkade en kompis till respondent 4 tala alviska med en busschaufför och respondent 3 berättade om ett tillfälle när knektar under ett lajvspel upprörde en av

flickorna som spelade piga så mycket att hon började gråta och tog personligt illa vid sig.

4.2 Utformningen av karaktären

När samtliga respondenter svarade på frågor som berörde valet av karaktär så framkom det att de alla ansåg sig lika sina karaktärer som person. De hade alla i någon mån utgått från sig själva när de utvecklat sina roller. Det som skilde dem åt var hur likheterna yttrade sig och skälet bakom varför de valde att ta med delar av sig själva in i rollen. Däremot så menade respondent 1 att han både spelade roller som var lika honom själv och roller som inte var lika honom som person. Respondent 4 var den enda som strävade efter att vara olik sina karaktärer då denne tyckte att det var dumt att spela sig själv när han fick chansen att spela någon annan karaktär. Respondent 3, 4 och 6 ansåg att det var svårt att inte likna sin karaktärsroll då de menade att de inte kunde avlägsna sig själva ur rollen. Respondent 4 formulerar det såhär:

> Jag försöker liksom att ändra karaktärerna men grunden finns ju alltid kvar ändå. Man har ju alltid sina egna värderingar…

Respondent 6 uttryckte sig liknande:

> Det går ju inte att ta bort sig själv ur någonting om man inte är väldigt duktig på att skådespela.

Samtliga av respondenterna tyckte att det underlättade att vara lik sin karaktärsroll då det gjorde det enklare att agera och leva sig in i rollen. Respondent 4 var den enda som ansåg att det var lättare att komma in i rollen som sin karaktär då han spelade orch i motsats till när han spelade människa på grund av likheterna mellan honom själv och rollen som människa. När respondenten talade om orcher så syftade han på troll-liknande onda varelser som har sitt ursprung i böckerna och filmerna om *Sagan om ringen* skrivna av J.R.R. Tolkien. Respondenten förklarade det såhär:

> Det är inte så svårt tycker jag då när man kör orch. När masken åker på så blir man liksom en annan karaktär i stort sätt. Då är man inte längre jag själv. Men är man människa så blir det lite svårare för att då är man ju fortfarande sig själv.

På frågor som handlade om karaktärens utformning så kom det även fram i svaren från respondenterna 1, 2 och 5 att de valde att förstärka vissa egenskaper från sig själva i rollen, vilket framgår av respondent 5 uttalande:

> Ganska lik men att det är mer extremt i karaktärerna.

På en följdfråga så ger respondent 5 en intressant förklaring där han beskrev det bakomliggande valet av att förstärka vissa egenskaper med att han fann dessa egenskaper åtråvärda att inneha i verkliga livet. Vid ett tillfälle nämner även respondent 3 att han använder sin egen uppfattning av hur en karaktär ska vara vid utformningen av karaktären. I det här fallet ger han ett exempel där han tyckte att ett troll skulle vara stort och dumt. Det fanns ännu en avgörande faktor bakom valet av karaktär som inte hade med den egna personen att göra, utan påverkades av den kompisgrupp personen åkte till lajvet med. Fyra av respondenterna hade i någon grad tagit hänsyn till eller ändrat sin karaktärsroll för att den skulle komplettera gruppen eller den kompis karaktär som de åkte med.

4.3 Normer och regler inom interaktion

Vi fann att samtliga respondenter upplevde att det var lättare att interagera inom lajvsituationer än i verkliga livet dels på grund av lajvet och karaktärens utformning. Respondent 3 förklarade det på så sätt att om en person/karaktär inte ville tala med ens karaktär så var han eller hon tvungen att interagera med den på något vis för att slippa att tala med den. Han tyckte att det inom ett lajvtillfälle gick snabbare att åstadkomma en interaktion med en annan individ och att han inte behövde känna rädsla för att bli nedslagen bara för att han ville prata med någon. Respondent 3 förklarade följande:

> Gränserna blir lite mer överskridande, man håller inte lika hårt på sin privata sfär som man gör ute bland allmänheten.

Respondent 5 tyckte att lajv var något som han hade velat börja med tidigare i livet och att det var en plats där han kunde utvecklas. Han uttryckte sig på det här viset.

> Jag tror att det är en nyttig plats att lära sig saker på, det är mindre regler än verkligheten. Enklare att utforska.

Flera av respondenterna ansåg således att lajvet och karaktärens utformning förenklade interaktionen mellan deltagarna och erbjöd dem möjligheter till att möta människor enklare än i verkliga livet.

4.4 Påverkan och nytta i verkliga livet

Förutom att alla respondenterna tyckte att de hade utvecklats socialt och att de flesta av dem tyckte sig ha fått en större umgängeskrets så hade lajvandet även påverkat dem på andra sätt. Alla respondenter förutom respondent 6 ansåg att de fått nytta av sina lajverfarenheter i vardagssituationer. Respondent 3 ansåg sig till exempel ha fått användning av sin lajverfarenhet när det kom till arbetsintervjuer och att läsa av människors kroppsspråk. Respondent 4 ansåg sig fått nytta av att han kan se saker ur flera synvinklar när han möter människor som inte har samma grundtankar som honom själv. Respondent 1 fick också användning av sitt lajvande då han menade att:

> Det dyker ju ofta upp även i skol- och jobbsammanhang, situationer där man faktiskt måste tänka in sig i en situation, går in i en roll och får improvisera ihop saker och sådär.

Respondent 4 tyckte sig nästan kunna se hur en del andra personer skulle komma att reagera i och med att han spelat liknande karaktärer innan och kunde leva sig in i deras situation.

> … man upptäcker att det finns andra och man kan ibland nästan veta hur folk kommer att agera eftersom man haft en karaktär som varit ganska lik den innan.

Respondent 4 bygger även ringbrynjekjedjor, armskydd och annan utrustning på sin fritid som han sedan sålde. Respondent 5 tyckte att han lärt sig saker av att lajva och respondent 2 hade blivit positivt påverkad av karaktärerna i sitt lajvande när det kom till

att lära sig saker. Respondent 3 hade blivit påverkad till att testa på att göra något stort själv vilket resulterade i att de började arrangera lajv och skriva egna teaterpjäser. Lajvintresset påverkade respondent 1 till att starta en blogg till sin karaktär och respondent 4 brukade ha på sig sin orch-dräkt på bland annat Science fiction-mässor. Respondent 1 och 4 har även haft sambos som inte lajvat innan de blev ihop men sedan börjat med det. Respondent 6 har syskon som blivit påverkade att vilja vara med på lajv.

4.5 Gemenskap

Det framkom från respondenternas svar att lajv uppfattades som klart socialt att hålla på med och att de ansåg att de utvecklat sin sociala kompetens genom att lajva. Alla respondenter förutom respondent 4 började lajva via kompisar. Tre av respondenterna hade i sin tur påverkat personer i sin bekantskapskrets till att börja lajva. Många av respondenterna nämnde även att de åker på lajv som en del av en grupp och att de gör sina roller kompletterande gentemot rollerna de andra innehar i gruppen. Respondent 6 sade:

> Skogshuggare blev det för att jag och min kusin åkte tillsammans och då kunde vi vara bröder som besökte byn.

Det ses följaktligen som socialt att engagera sig i lajv bland respondenterna. Samtliga respondenter tyckte att de hade utvecklats socialt av att hålla på med hobbyn, när det kom till att vara mindre blyg, att kunna tala inför andra och större grupper, att bli mer utåtriktad och engagera sig socialt eller att bli modigare som person. Respondent 2 sade:

> Det är bra social träning tror jag.

Respondent 1 som även var spelledare hade sett utvecklingen hos personer som börjat lajva.

> Jag tror faktiskt att många som börjar med lajv utvecklas rent socialt kompetent och liksom blir mer framåt, kunna uttrycka sig bättre. //Jag har sett förändringar hos dem.

Flera av respondenterna ansåg även att de hade fått större umgängeskrets sedan de börjat lajva. Förberedelserna inför lajvet beskrevs av respondent 3 som ett tillfälle kom närmare sina kamrater. Respondent 2 menade att delar av hans umgänge redan var med när han lavjade. Respondent 3 som inte längre lajvar och som var med och lajvade bland annat för gemenskapsdelen menade att det var jobbigt att behöva spela teater för att umgås med sina kompisar och det var bland annat anledningen till varför han slutade. Både respondent 4 och 3 pratade om att även efter lajvet så är det fortfarande en social företeelse då lajvarna sitter och går igenom händelser och sådant från lajvet. Respondent 3 brukade även tala som en av sina karaktärer ett troll på skämt med sina kompisar i telefonen. Han menade att det blev mycket skämt när han träffade med sina före detta lajvkompisar.

4.6 Att se saker och ting ur någon annans perspektiv

Något som inte var framträdande hos den övergripande delen av respondenterna utan endast återfanns hos respondent 6 och 4 var att de ansåg sig ha utvecklat mer empati och blivit mer förstående för sådant som att alla inte tänker och handlar på samma sätt i och med sitt lajvande. Respondent 6 berättade såhär:

> … man utvecklar empati och förståelse för hur andra tänker när man måste sätta sig in i andra roller.

Respondent 4 tänkte också på att inte agera ut sin karaktär till fullo om det kunde förstöra någon annans lajvupplevelse.

4.7 Att agera mot varandra

Flera av respondenterna uttryckte att inlevelsen hos de andra lajvarna var viktigt för hur bra de själva spelade sin karaktär. Respondent 2 förklarade det på följande sätt:

> … det blir lättare ju bättre motspelare man har tycker jag. Att är dom riktigt bra då är man själv bättre. Tappar dom koncentrationen så kommer man själv påverkas och tappa också koncentrationen och man glider iväg och gör andra saker.

Angående inlevelse så ansåg respondent 6 att han blivit bättre på att leva sig in i situationer och roller sedan han börjat lajva. Respondent 4 berättade om ett tillfälle då en person som spelade väldigt bra och med god inlevelse blev så pass rädd för honom efter lajvet i och med hans egen inlevelse med karaktären och stämningen i lajvet att respondenten sedan efter lajvet fick skicka fram en kompis för att kunna berömma hans fint spelade insats. Respondent 1 menade att det spelar roll för inlevelsen hur bra eller dåligt han tycker om sin karaktär.

4.8 Känslor i samband med lajv

Beträffande känslor i och efter lajvet så kunde två av respondenterna känna rädsla på riktigt under lajvandet. Respondent 6 förklarade sinnestillståndet på detta sätt:

> Det var så att när man blev rädd så blev man rädd på riktigt och typ så…

Tre av respondenterna kände att de kunde uppleva negativa känslor angående sådant som hänt inom lajvet även efter lavjet. Respondent 1 menar att om han tyckte om karaktären så kunde han bli sur om något negativt hände karaktären. Respondent 4 menade att han uppfattade obefogad kritik gällande utrustning och kläder som irriterande. Respondent 1 ansåg också att han kunde känna av karaktärens känslor även efter lajvet.

> Det skulle väl vara i dom fall som sådana känslor som ens karaktär har känt dröjer sig kvar efter. Det har jag varit med om att dom gör.

Respondent 2 menade att han kunde bli sur både under och efter lajvet på spelare som gjorde saker dåligt under lajvet och han trodde att han skulle bli sur på dem även om han träffade på dem på ett annat lajv. Respondent 4 berättande att han skulle försöka undvika en person som han inte gillade om han visste att den skulle vara med på ett lajv som han skulle vara med på. De flesta av respondenter benämnde lajv som ett meningsfullt intresse och ett flera av respondenterna kände känslor av saknad efter ett avslutat lajv. Respondent 1 uttryckte sig på det här sättet:

> … ett intresse som jag ofta kan tycka är meningsfullt att lägga ned en del tid och arbete på.

En liknande utsaga gav även respondent 5 då han tyckte att han borde fortsätta efter ett avslutat lajv.

4.9 Att spela någon annan och delta i en fiktiv verklighet

En attraktion gick att urskilja från alla respondenterna till lajvspelets konstruerade och fiktiva miljö och dragningskraften i att spela någon annan än dem själva. Respondent 2 sade såhär:

> Jag gillar helt enkelt bara att vara någon annan, vara i situationer som jag inte brukar vara i och låtsas att jag är någon annan helt enkelt.

Vissa av respondenterna menade även att lajvandet gav en möjlighet att påverka och uppleva situationer på ett annat sätt än i vanliga livet. Eller respondent 1:

> Det är det här att gå in i en annan roll och vara med och skapa och påverka en historia och berättelse.

Flera av respondenterna benämnde sitt lajvande som en form av verklighetsflykt, som en slags avkoppling från vardagen eller att få uppleva en berättelse genom att delta i den. Respondent 4 uttryckte det så här:

> Slippa tänka på vardagen utan man kan liksom koppla av ett tag. Få spela någon helt annan än man själv är.

En annan form av verklighetsflykt gick att urskilja hos respondent 1 som inte bara spelade sin karaktär under lajven utan även i vardagen i form av en blogg om karaktären. I bloggen skrev han som karaktären om vad som hände honom (karaktären). Respondenten skrev också som karaktären i internetforum.

5. Analys

Syften med studien var att generera förståelse bland utomstående för vad lajv är och att undersöka lajvets påverkan på individen och dennes identitet. I resultatet framkom det vissa mönster, vilka vi tolkar ur symboliskt interaktionistiska teorier som påverkansfaktorer på lajvarens identitet. Det mest framträdande i resultatet var att lajv ansågs vara socialt utvecklande att utöva, att lajvarna använde rollkaraktärerna i andra situationer utanför lajvet och att de utgick från sig själva när de skapade rollen.

5.1 Rollerna och personen

Vi tolkade lajvarens karaktärsroll som en roll eller rutin utifrån Goffmans (2007) dramaturgiska perspektiv då vi såg ett samband mellan dessa två hänseenden. Utifrån respondenternas svar när de beskrev sina karaktärsroller så överensstämde de med Goffmans (2007) förklaring av rollen som ett på förhand bestämt handlingsmönster. Den övergripande delen av respondenterna tyckte inte att de hade haft svårt att varken skilja på roll och person eller att gå ur rollen, dock så fann vi en tendens bland vissa av respondenterna till att inte skilja på rollen från övriga roller. Att respondenterna inte kunde skilja mellan roll och person kopplade vi till Goffmans (2007) begrepp uppriktig roll. I den uppriktiga rollen så tror individen på sitt eget agerande och dess autenticitet (Goffman, 2007). Vi såg stämningen i lajvet och inlevelsen med karaktären som utlösande faktorer bakom att respondenterna tappade greppet om gränsen mellan fantasi och verklighet och att personen i fråga därav började använda sig av en uppriktig roll stundvis i sitt framträdande. Vi fann emellertid att utgångsläget för respondenterna var Goffmans (2007) begrepp cynisk roll. Vi ansåg utifrån respondenternas utsagor att de mestadels insåg att deras uppträdanden var cyniska men att deras roller stundtals blev mer eller mindre uppriktiga då inlevelsen med karaktärsrollen resulterade i att rollen spillde över på personen och dess vardag. Att de flesta respondenterna var medvetna om att de endast spelade en roll och det tolkade vi som att karaktärsrollen oftast var cynisk.

Ett antal av respondenterna nämnde att de haft nytta av sina roller i situationer utanför lajvandet, detta kopplade vi till situationsjaget då respondenterna i vissa fall använde sina lajvroller i vardagslivet (McCall & Simmons, 1954). Respondenterna 1, 3, 4 och 6 använde sina roller utanför lajvet. Respondenterna hade dels använt rollerna från lajven

i skol- och jobbsammanhang, men även utanför lajvet när de varit tillsammans med vänner som lajvar. Att rollerna använts i mötet med andra lajvare utanför lajvet tolkade vi som ett resultat av att vännerna bekräftat och belönat varandras roller när de interagerat med varandra. Att tillämpa en lajvroll i jobb- eller skolsammanhang ansåg vi som ett utfall av att flera av respondenterna valde att göra sina karaktärsroller sociala vilket i de flesta fall lämpade sig väl i skol- och jobbsammanhang där det kan ha erbjudit en fördel vad gäller inre och yttre belöningar från omgivningen. (McCall & Simmons, 1954).

Alla respondenterna liknade sig själva som sina karaktärsroller i olika stor utsträckning, vilket vi band till den formella rollidentiteten då vi tolkade det så att respondenterna hade besvär med att avlägsna sig från sina egna värderingar och grundtankar som de fått med sig under livets gång (McCall & Simmons, 1954). Att alla respondenter inte hade samma skäl bakom varför de valde att likna sina karaktärer såg vi som en utgång av respondenternas olika bakgrunder på så sätt att de alla hade olika värderingar. Vi kopplade även hur respondenterna valde att utforma sin karaktärsroll till Reed och Fitzpatrick's (2008) resultat där deltagarnas olika motiv och beteenden påverkade valet av karaktärens utformning. Motiv och beteende kopplade vi i detta fall till värderingar och att respondenterna valde att utforma karaktärsrollen utifrån sig själv då denne inte ville frångå sina egna värderingar. Vi fann endast en respondent som talade utifrån den karaktäristiska rollidentiteten och det var respondent 3 då han talade om utformningen av karaktärerna. Här färgade hans egen unika uppfattning om hur troll skulle vara hur han valde att utforma karaktären (McCall & Simmons, 1954).

Flera respondenter uttryckte även svårigheter med att utforma rollgestalten alltför annorlunda från den agerande personen, rollgestalten vilken är personens roll och den agerande personen är personen själv. Vi tolkade det som att när klyftan mellan den agerande personen och rollgestalten blev alltför stor så uppstod problem för individen att få bekräftelse från omgivningen och övertyga dem om rollgestaltens giltighet. Det blev därav svårt för personen att utveckla ett jag i rollgestalten. (Goffman, 2007). Vi fann endast att respondent 5 explicit uttryckte en längtan och ett mål i sin roll att utveckla den till en framträdande rollidentitet eller ett så kallat idealjag som han hade

som mål att använda även i vardagen (McCall & Simmons, 1954). Vi tolkade att respondenten hade för avsikt att utveckla sig själv och dennes personliga identitet där han upplevde att dessa egenskaper behövde utvecklas och förstärkas.

5.2 Effekter av lajvspel

Under intervjutillfället nämnde respondent 4 att han upplevde att han inte fick utlopp för sin mörkare sida inom sitt yrke utan i lajvspelen, vilket vi band till Goffmans (2007) begrepp bakre- och främre region där den främre regionen i detta fall var jobbet. Vi tolkade det som att respondenten i detta fall kände sig tillbakahållen av de hövlighetsnormer som gällde inom den främre regionen (arbetet) och istället kunde agera ut dessa hämningar när lajvområdet blev den främre regionen. Utifrån respondenternas svar tolkade vi att flera av dem fann det lättare att interagera i lajvsituationer än i vardagliga situationer. Den bakomliggande anledningen till varför respondenterna fann det enklare att agera i lajvsituationer ansåg vi vara ett utfall av hövlighetsnormernas olika utformning vilka gällde i yrkesrollen och lajvrollen. Lajvrollen erbjöd i detta avseende en skiftning mellan den bakre- och främre regionen som inte gällde i yrkesrollen på samma sätt då deltagaren i lajvet kunde gå in- och off, ur sin roll. Att respondent 6 konverserade som sin karaktärsroll vid ett tillfälle på pressbyrån efter ett avslutat lajv tolkade vi som att han gått från den bakre regionen till den främre i form av den sociala identiteten lajvare. Han hade så att säga gått ut på scenen vilket resulterade i en pinsam situation. Egentligen borde han befunnit sig bakom scenen som lajvare eftersom han har gått ur sin karaktärsroll men i och med att han fortfarande gjorde ett framträdande borde han ha bytt rollidentitet.

De två aspekterna av rollidentiteten, värderingssyftet och planerings- och övningsmekanismen kopplade vi till att respondent 5 ansåg att det var lättare att lära sig saker inom lajv och att samtliga respondenterna tyckte att det var en socialt utvecklande hobby. Vi tolkade det som att respondenterna hade lättare att testa olika roller i lajvsammanhang och att det eventuellt inte blev samma konsekvenser av experimenterandet med de olika rollerna som det skulle blivit i samhället. Respondenten kunde således värdera och planera sitt beteende inom lajvet först för att sedan veta på ett mer säkert sätt hur personer i samhället skulle reagera på den valda rollidentiteten och

utövandet av den. Vi band även utvecklandet av empatin som vissa av respondenterna gav uttryck för till Ballon, Silver och Fidler's (2007) studie där deltagarna utvecklade empati och önskvärda attityder genom rollspel. Vi sätter detta i förbindelse med den delen av rollidentiteten som fungerar som en värderingsfunktion, då respondenterna nämnde att de genom erfarenhet av olika roller kunde sätta sig in i ytterligare andra roller och värdera sitt eget beteende utifrån dessa (McCall & Simmons, 1954). Erfarenheter från lajvandet gav respondenterna en bredare association av förståelse vilket även kan ses som en reflexiv process i identiteten där lajvaren går utanför sig själv och ser på sitt agerande ur en utomståendes perspektiv (Stets, 2006).

Att flera av respondenterna i olika utsträckning tog hänsyn till de andras karaktärsroller i utformningen av sin egen karaktärsroll och att de ofta åkte tillsammans med kompisar eller en grupp på lajv, tolkade vi som att lajv starkt förknippats med att vara social bland respondenterna. Vi anser även att det påverkade deras sociala identitet i form av det gruppmedlemskap som det gav och att det på samma sätt påverkade deras rollidentiteter till att bli sociala (Augoustinos, Walker, & Donaghue, 2006). Att lajvandet även påverkade respondenterna på det personliga planet tolkade vi som att den personliga identiteten påverkades som en följd av inverkan av den sociala identiteten (i och med gruppmedlemskapet som lajvare) på personens agerande.

5.3 Inlevelse

Att två av respondenterna skulle försöka undvika en annan lajvare om de blev sura på honom eller henne under lajvtillfället, eller inte gillade personen i fråga, tolkade vi som att den agerande personen blev sur eller arg på den andra agerande personen och inte på rollgestalten som denne spelade. Att de fanns svårigheter att skilja mellan karaktärsrollen som den andra individen spelade och denne själv. Falk & Davenport (2004) talade även om att gränsen mellan verklighet och fantasi suddades ut genom interaktionen mellan lajvarna (Falk & Davenport, 2004). Det uppfattade vi som att interaktionen fick lajvarna att leva sig in mer i lajvet. Tolkningen kan kopplas till Bowman's (2007) studie där författaren framhävde att rollspel främjade självinsikt och inlevelse bland rollspelarna. På så sätt stödjs uttalanden från respondenterna att själva lajvandet utgör ett bra tillfälle att lära sig saker.

5.4 Verklighetsflykt

Verklighetsflykt var en av de avgörande faktorerna för varför flera av respondenterna valde att lajva. Waskul och Lust (2004) menar att gränsen mellan fantasi och verklighet i rollspel är riskfylld och att rollspelarna ibland blandade ihop rollen som spelare med sin karaktär och sitt persona. Det förenade vi med att det var svårt att inte vara sig själv på samma gång som individen spelar en annan roll. Att respondenterna lockades till att spela någon annan och att agera i en fiktiv verklighet kopplade vi även till situationsjaget, att de fick olika inre och yttre belöningar för olika roller (McCall & Simmons, 1954). De kunde på så sätt testa olika karaktärsdrag i rollerna och finna vilka av dessa som gav dem flest belöningar och kunde användas i verkliga livet. Respondenterna drog sig därmed mot verklighetsflykten för att få komma bort från vardagen genom den förenklade interaktionen i lajvet och fick en möjlighet till att tänja de gränser som finns i verkliga livet. De kunde slappna av i sin roll på ett annat sätt än i vardagen då pinsamma situationer inte blev ett hot emot jaget utan härleddes till karaktärsrollen i och med att individen spelar just en roll, detta förenade vi med Goffmans (2007) begrepp cynisk rollspelare. Individerna var mestadels medvetna om att de spelade en roll och kunde på så sätt agera annorlunda än vad de skulle kunnat göra som sig själva.

6. Diskussion och slutsatser

Bowman (2007) talar om en uteslutningseffekt som äger rum på människor som inte lajvar vilket vi tolkar som ett av skälen till uppkomsten av fördomar bland allmänheten mot lajv. Vi kopplar detta till vår studie och de två intervjutillfällen där det uppstod diskussioner från respondenternas sida om lajv och våld. En av respondenterna hade fått uppfattningen om att studien skulle behandla lajv och våld och den andra respondenten betonade att han inte blev våldsam av att lajva. Det gick att urskilja bland båda respondenterna att de upplevde att det fanns fördomar mot lajv som hobby och de som lajvar. Vi tolkar dessa tillfällen som stöd för att respondenterna upplever att det finns fördomar om bland annat våld mot lajvkulturen bland utomstående, men även att utomstående ser på lajv som något säreget. Waskul och Lust (2004) tar upp att rollspelare och rollspelssituationer inte är så annorlunda vid jämförelse med personer och situationer i vardagslivet och i vår studie har inte heller funnit att våra respondenter, eller de andra lajvare vi kom i kontakt med när vi prövade på att lajva skulle vara mer annorlunda än någon annan.

I den här studien utgick vi från tre forskningsfrågor som vi avsåg skulle komma att utmynna i ett svar på vår problemformulering; ”På vilket sätt upplever lajvaren att identifikation med karaktären i lajvet har för konsekvenser på dennes identitet utanför lajvet?”. Den första frågan som vi tog stöd av för att besvara vår problemformulering var ”I vilken utsträckning upplever individen att den skiljer på eller integrerar karaktärsrollen från lajvet och övriga roller utanför lajvet såsom yrkesroller och familjeroller?”. Vi kom här fram till att respondenterna inte upplevde att de integrerade sin karaktärsroll och andra roller utanför lajvet. Vi såg dock att karaktärsrollen stundtals spillde över på identiteten och vardagslivet men att detta inte blev permanent då respondenterna varit medvetna om att de spelat roller. Vi drog slutsatsen att respondenterna hade med sig sin karaktärsroll i vardagen även om karaktärsrollerna inte integrerades i identiteten och andra roller, utan endast användes som ett extra tillskott som kunde plockas fram i somliga situationer eller i somliga roller, som till exempel yrkesrollen. Slutsatsen baseras på yttranden från samtliga respondenter där det framkommit att de ansett sig fått användning av sina lajverfarenheter i vardagen såsom i exempelvis yrkessituationer och inom skolan.

Den andra frågan som vi tog stöd av löd som följande; ”På vilket sätt upplever lajvaren att han/hon påverkas av emotioner och erfarenheter som sker under lajvet efter lajvet?”. Utifrån respondenternas utsagor så drog vi slutsatsen att de inte upplevde att de påverkades i någon större utsträckning av emotioner och erfarenheter inom lajvet efteråt. Vi fann emellertid i analysen av materialet att respondenterna berördes av emotioner och händelser inom lajvet, men att effekten inte blev någon större på deras identitet och vardagsliv. Anledningen till att de inte påverkades i någon större mån i efterhand ses bero på att de i de flesta fall kunde skilja mellan karaktärsrollen och sig själva och var medvetna om att de spelade en roll. Det fanns dock några respondenter som i större utsträckning kunde influeras av sin karaktärsroll efter lajvet, då inlevelsen och stämningen i lajvet utlöste känslor som dröjde sig kvar och stundtals gjorde respondenterna mer ärliga i sina roller. Att respondenterna även valde att ta med likheter från sig själva som person in i karaktärsrollen ser vi som en bidragande faktor till att de ibland kunde ta illa vid sig personligen av skeenden inom lajvet. Utifrån respondenternas uttalanden kom vi även fram till att de på grund av svårigheter att frångå sina egna värderingar och sig själva i sin karaktärsroll kunde uppleva skuld och andra känslor i situationer inom lajvet som inte sammanföll med hur de väntas agera i verkligheten.

På den tredje och sista frågan; ”På vilket sätt upplever lajvaren att han/hon kan nyttja kunskaper som denne erfarit i lajvet utanför lajvet i vardagslivet?”. Här kom vi fram till svaret att även om att respondenterna skiljer på sina karaktärsroller och identiteten så har lajvet en inverkan på identiteten på så sätt att lajvaren inom lajvspelet får möjlighet att utveckla sin sociala kompetens, testa på saker som denne inte kan i vanliga livet, att de får en större vänskapskrets samt ett vidare kontaktnät. Kunskaperna var även till nytta för respondenterna i jobb- och vardagssituationer. Respondenterna drog nytta av lajvet då de genom leken med olika roller och mötet med andra människor använde lajvet som ett övningstillfälle för interaktion och för prövning av olika rollidentiteter. Det kan även i vissa fall ses som en empatiskt utvecklande syssla. Slutsatsen blev således att respondenterna upplevt sig ha nytta av sina lajverfarenheter och kunskaperna ifrån lajvtillfällen.

Sammanfattningsvis kan vi säga att vår problemformulering blev besvarad i och med att respondenterna upplevde att deras identitet blev påverkad av den orsaken att de blev mer sociala till sitt sätt att vara i interaktionen med andra människor. Karaktärsrollen fann vi vara separat från identiteten men att den hade en kompletterande funktion där den kunde tas fram vid olika tillfällen. Respondenterna fick användning av sina karaktärsroller och de kunskaper de fått med sig från lajvtillfällen i vardagslivet. Vi tolkar det som att deras identifikation med karaktärsrollen under lajvet fick indirekta konsekvenser, men att dessa inte upplevdes av respondenterna som något konkret, utan att det framkom mer som en abstrakt nytta i form av kunskap och sociala färdigheter som respondenterna inte explicit reflekterade över. Vi kom fram till att även om respondenterna upplevde att de tillskansade sig kunskap och sociala färdigheter genom lajvandet, så ansåg de inte att dessa var en konsekvens av identifikation med karaktärsrollen utan någonting som stod utanför dem själva. Det sågs således som en utgång av själva lajvandet.

De slutsatser vi drar utifrån den här studien går inte i någon större utsträckning att jämföra med vad tidigare forskning har kommit fram till på området då forskning i liknande slag inte funnits att tillgå. Forskningen på området har varit tunn och har därför påverkat vilka jämförelser vi kunnat dra angående slutsatserna i vår studie. Vi finner att vi egentligen inte explicit kan jämföra våra slutsatser med någon av den tidigare forskning som finns då tidigare forskning dels inriktar sig mer mot inlevelse och tekniska aspekter snarare än påverkan på identiteten. Fastän att vi på grund av bekvämlighetsurvalet inte kan generalisera resultatet på andra lajvare än våra respondenter så är vår förhoppning att studien ska bidra till ett ökat intresse på området och fungera som grogrund för vidare forskning.

6.1 Egna lajverfarenheter

Lajvet som vi själva deltog i *Utpost 57- Smugglarnas kamp* var ett postapokalyptiskt lajv som utspelades i framtiden då jorden var en mörk och hård plats att leva på och alla kämpade på för sin egen överlevnad. Det gick inte att lita på främlingar, militären styrde och försökte hålla ordning och därav kom det att äga rum skjutstrider mellan dessa och andra boende med airsoftskjutvapen. Främst en grupp med religiös anknytning som

också ville härska över området. I det här scenariot bestämde vi oss för att vara fredliga överlevare, så kallade nomader som strövade runt och levde av naturen och det vi kunde hitta. Vi hade även en önskan att slå oss ihop med andra grupper för att öka chansen till överlevnad och tillsammans söka efter en stad att bosätta oss inom. I den här typen av lajv kunde vi i efterhand känna att fredliga överlevare var ett ganska naivt val av karaktärsroll eftersom det var ett mörkt tidevarv och då de flesta andra hade valt något hårdare roller. Det fick vi uppleva den hårda vägen efter ca en halvtimmes lajvande varav ca 20 minuter med två varelser vi träffat på i skogen, som när vi sänkte vår gard visade sig vara kannibaler. Det hade förmodligen varit ett roligare val av karaktärsroll att välja något annat eftersom vi antagligen skulle haft fler interaktionsalternativ gentemot de andra på området (utan att riskera våra egna ”liv” på samma sätt). Endast en person i vår grupp hade med sig ett airsoftvapen, vilket gjorde oss något utsatta i förhållande till de av de andra grupperna som inte hade fredliga intentioner. Vid skapandet av karaktärsrollerna gjorde vi dem dessutom i stor utsträckning lika oss själva vilket likaså upplevdes som något hämmande då det stundtals kändes som om vi spelade oss själva. På grund av att många hade hoppat av utan att bry sig om att höra av sig till arrangörerna så utspelade sig lajvet på ett stort område med ett fåtal personer. Det ledde till att vi under långa tidsperioder fick lajva för vår egen grupp som redan var insatta i varandras karaktärsroller Ur den synvinkeln hade det varit mer spännandande om vi inte hade varit lika våra karaktärsroller som personer. Överlag var det en rolig och berikande erfarenhet, som under andra omständigheter hade kunnat resultera i mer möten med människor och fler interaktionsmöjligheter än vad det gjorde.

Om vi ska dra paralleller till vår egen studie så kan se att vi liksom respondenterna utgick från oss själva vid skapandet av rollen och vi upplevde till viss del att vi blev påverkade både som roll och person av händelser inom lajvet. Vi hade inga problem med att gå ur rollen, snarare problem med att leva oss in i dem fullt ut då vi var nybörjare på området. Att vi hade svårt att åsidosätta oss själva i lajvet och endast vara karaktärsrollen gjorde att vi personligen upplevde olika känslor som egentligen drabbade rollkaraktären. Exempel på känslor som uppstod var när vi blev tillfångatagna av kannibaler och därefter kunde känna ett visst hämndbegär och en nedstämdhet över att ha blivit lurade och övermannade. Utifrån våra erfarenheter från lajvet kan vi inte

säga att vi upplevde att vi påverkades nämnvärt i efterhand utöver att risken för att vi skulle analysera materialet utifrån förutfattade meningar minskades, däremot kan det ha haft en indirekt påverkan.

6.2 Styrkor och svagheter med studien

Starka sidor med studien var de frågor där respondenterna gavs tillfälle att utförligt berätta, vilket därmed gav oss möjlighet att fånga upp relevanta svar som indirekt kunde dyka upp på en annan fråga än den där det efterfrågades. En annan fördel med studien var att vi själva åkte iväg på ett lajv för att få en djupare förståelse för fenomenet. Det var positivt att intervjuerna spelades in och därför kunde bortfall begränsas som skulle ha kunnat uppkomma vid transkribering. Att en pilotstudie med fyra respondenter gjordes för att säkerställa att intervjuguiden fungerade som planerat var även det en fördel. En nackdel med pilotstudien var dock att respondenterna inte var lajvare utan endast hade rollspelsanknytning, vilket kan ha påverkat de ändringar som gjordes av intervjuguiden. En negativ aspekt av studien var att respondenterna i den aktuella studien inte alltid uttryckte hela meningar och budskap utan att en del var underförstått vilket gav vissa problem vid transkriberingen och kan ha gett visst bortfall. Det går att se en tänkbar nackdel i och med att problemformuleringen var så pass bred att det krävdes frågor av öppet berättande slag för att kunna besvara frågorna i intervjuguiden, därför kan frågorna i olika utsträckning ha varit mer eller mindre relevanta för våra frågeställningar. Vi fann att en av frågorna inte var användbar i resultat och analys. En annan nackdel med studien var att urvalet var begränsat till endast de få personer som ville ställa upp, i och med det fick vi inga kvinnliga respondenter och kunde inte göra en jämförelse mellan kvinnliga och manliga lajvares upplevelser i analysen. De kvinnliga upplevelserna skulle kanske komma att skilja sig från männens upplevelser. Vi kan dessutom inte veta om det har påverkat respondenterna att vi själva är kvinnor och det kunde eventuellt ha framkommit andra detaljer eller svar om vi varit män. I och med att de som ställde upp var så få kunde vi inte heller ha några urvalskriterier och respondenterna hade sålunda olika mycket lajverfarenhet, vilket kan ha påverkat svaren de gav på intervjufrågorna. Under ett intervjutillfälle lade vi märke till att respondenten som intervjuades trodde att vi var ute efter att binda lajv med våld och det kan i sin tur ha styrt utgången av respondentens svar, således hade vi kunnat få andra svar om han

inte trott att vi haft den problematiken i studien. Att lajvandet som utövades av författarna ägde rum så pass sent i studiens fortskede ses som en svaghet. Författarnas lajverfarenheter kom att inträffa först efter att intervjuguiden skapats och att intervjuerna skett, då det egentligen skulle ha varit av större nytta att först lajva och sedan utforma intervjuguiden och utföra intervjuerna.

6.3 Framtida forskning

Vi hoppas att studien kan ge förståelse för vad lajv är och lajvets påverkan på personer som håller på med hobbyn. Förhoppningen är även att studien ska ge en vidare grund för ytterligare forskning inom ämnet och vi ser gärna att det skulle vara på högre nivåer än C- och D-uppsatser då mycket forskning saknas inom området (även om det finns en del intressant att tillgå på dessa nivåer). Förslag på forskning som skulle kunna vara tänkvärd är hur erfarna lajvare som har hållit på med hobbyn i flera år påverkas av den sekundära socialisationen inom den fiktiva världen. Att applicera ett genusperspektiv på framtida forskning om skillnader mellan män än kvinnors upplevelse av lajvinteraktionen skulle också kunna vara spännande. En undersökning av stereotyper och fördomar angående lajv bland lajvare kontra personer som inte lajvar skulle även det kunna vara av intresse.

Referenser

Augoustinos, M, Walker, I & Donaghue, N. (2006). *Social Cognition: An integrated introduction.* London: Sage.

Backman, J. (2009). *Rapporter och uppsatser.* Lund: Studentlitteratur

Ballon, B.C. & Silver, I. & Fidler, D. (2007). Headspace Theatre: An Innovative Method for Experiential Learning of Psychiatric Symptomatology Using Modified Role-Playing and Improvisational Theatre Techniques. *Academic Psychiatry.* 31:5, 380-387 [Tillgänglig]: http://ap.psychiatryonline.org/cgi/reprint/31/5/380?maxtoshow=&hits=10&RESULTFORMAT=1&andorexacttitle=and&fulltext=live+AND+action+AND+role+AND+playing&andorexactfulltext=and&searchid=1&FIRSTINDEX=0&sortspec=relevance&tdate=//&resourcetype=HWCIT (10-03-10).

Bowman, S.L. (2007). The psychological power of the roleplaying experience. *Journal of Interactive Drama.* Vol. 2.1, ss 1-14. [Tillgänglig]: http://www.rpg.net/larp/journal/archive/IDJ_2_1_2007_01.pdf#page=7 (10-04-28).

Bryman, A. (2007). *Samhällsvetenskapliga metoder.* Malmö: Liber.

Börjesson, M. & Myrman, B. (1997). *Rollspel som fritidssysselsättning*. Ungdomsstyrelsen. Ungdomsstyrelsen rapporterar 9. [Tillgänglig]: http://www.sverok.se/wpcontent/uploads/2009/08/Rollspelsomfritidsysselsattning.pdf (10-02-25).

Falk, J. & Davenport, G. (2004). *Live Role-Playing Games: Implications for Pervasive Gaming.* [Tillgänglig]: http://www.springerlink.com/content/up8k3p2xywdf49ag/fulltext.pdf (10-03-10).

Goffman, E. (2007). *Jaget och maskerna – en studie i vardagslivets dramatik*. Smedjebacken: Norstedts Akademiska Förlag.

Helkama, K. Myllyniemi, R & Liebkind, K. (2006). *Socialpsykologi, en introduktion*. Malmö: Liber.

Kvale, S. (2008). *Den kvalitativa forskningsintervjun.* Danmark: Studentlitteratur.

Käll, H. (1998). *Levande rollspel – Handbok*. Stockholm: Natur och kultur.

McCall G. J. & Simmons J. L. (1954). *Identities and Interactions. An Examination of Human Associations in Everyday Life.* New York: The Free Press.

Reed, D. J. & Fitzpatrick, G. (2008). Acting Your Age in Second Life. I *Fun and*

Games. Volume: 5294/2008, 158-169. Heidelberg: Springer Berlin. [Tillgänglig]: http://springerlink.metapress.com/content/y380488248n2h283/fulltext.pdf (10-04-27).

Stets, J. E. (2006). Identity theory. I *Contemporary Social Psychological Theories*, red. P.J, Burke, ss 88-110. Stanford: Stanford Social Sciences.

Summanen, H & Walch, T. (1998). *Saga mot Verklighet – att arrangera levande rollspel.* Stockholm.

Waskul, D & Lust, M. (2004). Role-Playing and Playing Roles*:* The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing*.* [Elektronisk] *Symbolic Interaction.* 27(3), 333-356. Tillgänglig: http://api.ning.com/files/91GJutZCZMkLaDf5PrQcLLbxbJNk5BmcPswT0lUTXWRIf*X6p4cHfWxzFmR6-gBqQqdRys93qCBT2l6E8pf3O5tfHplUo-QI/RolePlayingandPlayingRoles.pdf (2010-05-12).

Information till respondenten.

Med den här studien vill vi skapa en förståelse för hur lajvaren påverkas av sitt lajvande och ge ytterligare kunskap bland personer som inte lajvar om vad lajv är. För att vi ska kunna använda oss av materialet och bearbeta det på bästa sätt kommer vi att spela in intervjun. Information som du delger oss kommer bara att användas i den här studien och inte i något annat syfte. Vi (författarna) är de enda som kommer att lyssna på inspelningarna och du kommer att vara anonym i studien. Om du vill ha en kopia av den färdiga uppsatsen så kan vi skicka den i mailformat till dig när studien är avslutad. Intervjun kommer gå till så att vi ställer tio frågor med vissa följdfrågor. Deltagandet i intervjun är frivilligt och du har rätt att avbryta om du inte vill fortsätta. Har du några frågor?

Intervjufrågor:

Bakgrundsvariabler:
Ålder:
Hur länge har du lajvat?

1. Vad var det som fick dig att börja lajva?
1.1 Vad är det som lockar dig med att lajva?
1.2 Kan du berätta lite om ditt lajvande?

2. Berätta om vilka karaktärer du föredrar att lajva som?
2.1 Vad grundar du ditt val av karaktär på?
2.2 Skulle du säga att du är lik eller olik dina karaktärer som person och på vilket sätt?
2.3 Hur påverkas du som person av de karaktärer som du spelar i lajvet?

3. Berätta om hur du förbereder dig inför ett lajv?
3.1 Hur kommer du in i rollen som din karaktär?
3.2 Har det någon gång varit svårt att komma ur en rollkaraktär? Berätta.

4. I hur stor utsträckning tycker du att du lever dig in i din karaktärsroll när du lajvar?
4.1 Tycker du att din inlevelse med karaktären påverkar dig efter lajvet på något sätt?
4.2 Händer det att du tänker på din karaktärsroll och som din karaktärsroll utanför lajvet?

5. Har det hänt någon gång att en händelse under lajvet påverkat dig efter lajvet på ditt arbete/skola eller någon annanstans. Berätta?
5.1 Har det hänt det att du personligen tagit illa vid dig av händelser eller kommentarer från andra karaktärer mot din karaktär i lajvet?
5.2 Hur tror du att du själv skulle agera efter lajvet om en personlig konflikt uppstod mellan dig och en annan lajvare i lajvet?

6. Får du användning av dina lajverfarenheter utanför lajvet? Tillexempel på jobbet, en semester eller liknande?

7. Berätta om hur du känner dig under förberedelserna inför ett lajv?
7.1. Berätta om hur du känner dig efter ett avslutat lajv?

8. Hur mycket energi lägger du ner på ditt lajvande och din/dina karaktärer i din vardag i form av tid och research?

9. Har ditt lajvintresse påverkat ditt familj-, umgänge- och yrkesliv på något sätt? Berätta.

10. Berätta om vad lajv betyder för dig?
10.1 Hur skulle du säga att man utvecklas som människa av att hålla på med lajv?
10.2 Hur skulle du säga att du utvecklats som person sedan du börjat lajva?

Har du några frågor eller något du vill tillägga om det vi har pratat om eller något annat?
Tack för din tid och din medverkan.

Hemsidor:

http://www.eden.relfa.se/

http://www.sektor19.webs.com/sektor19/utpost57.html/

http://www.sverok.se/

http://www.sverokvast.se/

http://www.sugs.se/