ACTA UNIVERSITATIS STOCKHOLMIENSIS
Stockholm Studies in Ethnology
9

Förkroppsligad fiktion och fiktionaliserade kroppar

Levande rollspel i Östersjöregionen

Stockholms universitet

Förkroppsligad fiktion och fiktionaliserade kroppar

Levande rollspel i Östersjöregionen

Erika Lundell

©Erika Lundell och Acta Universitatis 2014

Publikationen är tillgänglig i fulltext på www.sub.su.se

Omslagsbild: Britta Tegby Frisk

Stockholm Studies in Ethnology 9
ISBN 978-91-87235-82-5 (Print)
ISBN 978-91-87235-81-8 (PDF)

Södertörn Doctoral Dissertations 93
ISSN 1652-7399
ISBN 978-91-86069-90-2
Tryckeri: US-AB, Stockholm 2014

Innehåll

Förord 10

KAPITEL ETT - INLEDNING 14
- Kunskapsmål, syfte och frågeställningar 15
- Geografiska val 17
- Teoretiska utgångspunkter 18
  - Om kollaborativt förkroppsligat berättande 19
  - Om queer fenomenologi 20
  - Om att skapa och prata om gränser 21
  - Rituellt gränsskapande 21
  - Om gränser för (genus)begriplighet 22
  - Metakommunicerat gränsskapande 23
  - Om (tolknings)matriser 24
- Tidigare studier och forskningssammanhang 26
  - Lek och ritualforskning 26
  - Lek, ludologi och game studies 27
  - Genus, performance och performativitet 33
  - Kroppsfenomenologi 34
- Material och metod 34
  - Materialval 35
  - Språk och fältarbete 39
- Reflexivitet 40
  - Att passera som lajvare och komma ut som forskare 43
- Disposition 48

KAPITEL TVÅ – BAKGRUND OCH KONTEXT 50
- Fantasy som genre 52
- Föregångare till levande rollspel 53
- Krigsspel och bordsrollspel 55
- Historiebruk 57
- Levande rollspel 58
- Lajv i norra Europa 61
  - Norge 61
  - Danmark 61
  - Ryssland 62
  - Lettland 64

Sverige 64
Mediamottagning 66
Internationalisering och andra nutida tendenser 67
Avslutande ord 69

KAPITEL TRE - SKRIVNA RUM FÖR HANDLING 71
Skript som orienteringsverktyg 72
Erta 74
Beskrivna kroppar - klass, sexualitet, genus och ras i lajvkronotoperna 77
”Buga för den med högre rang”— om klass 77
(Hetero)sexualitet och familjelinjer 78
Att skriva in kvinnor 80
Toleranta människor och aggressiva orcher 83
Avslutande ord 84

KAPITEL FYRA — MATERIALISERADE RUM FÖR HANDLING 85
Att materialisera Camp Anastasiya 85
Kroppsarbete – ”What is needed will be drilled into you” 88
Inskrivning 91
Avslutande ord 92

KAPITEL FEM – ATT FIKTIONALISERA RUM 93
Där en dag är ett år 94
Säkerhetsord – Den fåniga rösten 102
Avslutande ord 103

KAPITEL SEX - KROPPAR I SAMTIDIGA TOLKINGSMATRISER 105
Symboliskt sex 105
Äkta begär på felaktig plats 107
Att iscensätta våld 108
Vandringar genom våldsamma landskap 109
Att bli slagen 113
Våld som katalysator för känslor 115
”It’s a boy thing” 115
Annanhetens landskap 117
Att anlända 119
Att materialisera Annanhet 121
Att aldrig riktigt nå den Andre 123
Avslutande ord 124

KAPITEL SJU - ATT LÄMNA LAJVET 125
Skratt som kollektiv transformation 126
Kroppsligt och materiellt särskiljande 127
Debrief och kollaborativt berättande 128
Sång som avslutning, övergång och gemenskap 130

Kameraläckage 132
Från text till kropp till text 134
Avslutande ord 135

KAPITEL ÅTTA - KÄNSLOR OCH LÄCKAGE 136
”Det var ett sant nöje att få avsky er!!” Om tacksamhet och gemenskap 137
Känslouttryckens performativitet 139
Martins mångtydiga handledsrörelse 140
Avslutande ord 144

KAPITEL NIO – A NATION FOR VACATION FROM THE NATION? 145
Recept på en nation 145
Nationen som orienteringsverktyg 149
”Russia is an ideal, dream, not a nation” 152
”Don’t put this on facebook” - klibbiga nationsobjekt 154
Att försvara imaginära nationer – nationen är en kvinna 155
A nation for vacation from the nation? 157
Avslutande ord 158

KAPITEL TIO – SLUTDISKUSSION 160
Sammanfattning 162
Diskussion 164
Lajv som ett postmodernt erfarande av modernitet 164
Annanheter 165
Metamodernism, kropp och andra liv 166

SUMMARY 168

KÄLLOR OCH LITTERATUR 181

Förord

En avhandling skrivs inte ensam, även om det är jag som är ensamt ansvarig för bokens innehåll. Precis som en mängd personer bidrar till att skapa ett lajv genom att dra åt samma håll och bidra på olika sätt så är det många som jag vill tacka för att de bidragit till att boken nu är färdig. Ett första tack till alla lajvare och till alla er som jag har haft förmånen att få intervjua och träffa under fältarbetet. Tack för engagemang, vänskap och välkomnande!

Ett mycket viktigt tack går till Östersjöstiftelsen som bidragit med finansiering av projektet. Tack också till Helge Ax:son Johnsons stiftelse som bidrog med välbehövligt stipendium i avhandlingens slutskede.

Mina kära kära handledare, Huvudhandledare Beatriz Lindkvist och handledare Lotten Gustafsson Reinius. Utan er ingen avhandling, stort tack för all uppmuntran och engagemang genom åren! Jag kommer sakna våra animerade samtal på olika fik i Stockholmstrakten.

Jag har haft förmånen att få höra till flera olika akademiska miljöer. Tack till CBEES och BEEGS för förankring i Östersjöstudier. Tack till kollegorna på etnologiska institutionen på Stockholms Universitet och kollegorna på etnologi på Södertörns Högskola. Tack för givande seminariesamtal och spontan fika med samtal om doktorandsituationen och allt annat. Tack Florence Fröhlig för att du såg till att arbetsdagarna fick sin dos av nöje, med bastu, pingis och träning. Och för aldrig sinande stöd och pepp, och för att du läste referenslistan. Tack Ann af Burén för arbetshelger sent på plan 7 och miniseminarium var 25e minut. Tack Jessica Moberg för gott sällskap i doktorandhörnet på primus och tack till bästa rumskompisen Kim Kallenberg i F-huset.

Jag har haft ynnesten att få lägga fram min text vid några olika seminarier. Det viktiga 60%seminariet gav många nyttiga kommentarer från Lizette Gradén. Tack för det! Opponent på mitt slutseminarium var Susanne Nylund Skog, stor tack för ovärderliga kommentarer och smittsam entusiasm. Magnus Öhlander som slutläsare gav manuset den allra sista genomläsningen och kom med många konstruktiva förslag, tack för hjälp på slutspurten.

Ett stort tack till Genusvetenskapliga institutionen vid Lunds Universitet, för att ni tagit emot mig som gästdoktorand vid tre tillfällen under dessa år. Det goda i möjligheten att få vistas i er kreativa miljö kan inte nog beskrivas. Tack för att jag fick presentera min forskning i er ”forskning-pågår” serie.

Under senare år har jag haft glädjen att undervisa på genusvetenskap på Södertörns Högskola, tack för det! För att få möta kreativa och engagerade studenter och för att få dela både lärarreflektioner och doktoranddito med fina genusvetarkollegor.

En avhandling skrivs inte ensam, under åren har jag ingått i olika samtalsgrupper och fått vila från att tänka själv. I början av doktorandtiden tillhörde jag ”Stockholmsgruppen” där vi läste och kommenterade varandras texter. Tack för de samtalen, Linn Sandberg, Dag Balkmar och Emma Strollo. Kropp och etnografi har varit två viktiga ingångar i avhandlingen. Ett viktigt rum för samtal har varit kroppsetnografiska workshopen, mycket stöd och styrka har jag fått från er, tack Signe Bremer, Michelle Göransson och Anna Olovsdotter Lööv. Tack också Linn Sandberg och Philip Warkander. Tack Diana Mulinari, Lena Martinsson och Beatriz Lindqvist för att ni var seniora läsare av våra texter.

Under projektets gång har jag fått ovärderlig hjälp från några olika personer. Tack till Aleksei Semenenko för översättning av texter från ryska till svenska. Stort tack till Simone Andersson för att du följde med mig till Estland på det där allra första fältarbetet, tack för sällskap, bilkörning och fotograferande. Tack Siri Lindstad i Oslo för att jag fått låna din lägenhet att pausa i efter utmattande fältarbeten. Jag satte stort pris på din gästfrihet. Tack till Britta Tegby Frisk för det fina omslaget. Tack Hanna Gimstedt för noggrann korrektur och språkgranskning. Erika Larsson förde in korrektur, stort tack för det. Tack Abigail Sykes för översättning av den engelska sammanfattningen. Stort tack för ovärderlig assistans med kommentarer om materialet går till Reb Kerstinsdotter, Sara Molander, Sandra Linnéll och Ida Gulbrandsen. Det har varit många som läst texterna under skrivandets gång vilket har varit ovärderligt för mig. Tack Emelie Hugo Häggström och Matilda Lindgren med flera vänner för detta. Ett viktigt samtal utspelade sig hemma i sofforna när jag hade ryggskott, tack för att jag fick tänka tillsammans med er Tova Gerge och Isander Freiman. Tack också Ellie och Leo för viktiga samtal.

Mitt varmaste tack går til mina akademiska kompanjoner, utan er hade detta inte gått. Anna Olovsdotter Lööv, tack för kaffet! Men framförallt, tack för oräkneliga engagerande och peppande samtal på caféer i Stockholm, Malmö och San Fransisco. Tack för två arbetssomrar i din kolonistuga och för fin och stöttande vänskap. Signe Bremer, tack för att jag alltid kunde ringa dig, i stort och smått, tack för alla samtal genom åren, allt du läst och kommenterat, för svar på facebook, skype, i telefon och alla mailadresser som finns. Tack för att du alltid beredvilligt svarar på om jag är galen eller inte. Och tack och lov oftast svarar att jag inte är det.

Malin Strid, långt innan avhandlingen var igång pratade vi teorier och läste grundutbildningen i etnologi ihop. Samtalen långt in på småtimmarna om forskning på lajv har varit ovärderliga! Också Karin Geisler, har varit en ovärderlig samtalspartner om lajv och forskning under grundutbildningsti-

den, tack för samtal och uppsatspepp och vänskap. Emma Arenhill, tack för lång fin vänskap och lyssnande öra om doktorerandets mödor och tack för hjälp med bilderna i slutskedet.

En avhandling skrivs som sagt inte ensam, också i vardagen behövs sällskap och stöd. Utan kollektivet Diana hade de här åren varit så mycket svårare och tråkigare. Tack kära kära sambosar för att jag fick vara doktoranden med sena nätter i vardagsrummet och förvirrade entreér i köket. Tack för att det fanns rester i kylskåpet, omsorg och strukturer, matlag och städveckor, så det blev lite ordning och reda i rummen och texten. Tack dåvarande sambosar Gunilla Edemo, Jorun Kugelberg, Hedvig Ekström, Amanda Guy, Louise Andersson, Elliot Edberg, Christian Nilsson och nuvarande sambosar, Sandra Linnéll, Helena Ljung Kaukonen och Jenny Fogelberg. Jag har haft förmånen att bo med folk under mina skrivperioder i Malmö, tack för rum och vänskap Kollektivet Kronprinsen med Sofi Ohlsson och Sofia Weimers, Julia Hedberg, Sara Molander, Rut och Ilse och Kollektivet Inuti Klara med Emelie Lysholm, Maria Fagerberg, Vanna Nordling och Johanna Larsson.

Tack familjen för att ni finns där: Mamma, Pappa, Pontus, Sanna, Linnea, Linda, Elis, Jakob, Simon, Elis, Frank och Martina.

Anna Karin Kaka Persson! Oändlig tacksamhet för vänskap och för att jag fått vistas, vara och skriva på Skotthusa, tack för kaffet och de vita hjortarna i skogsbrynet från köksfönstret, för lugnet och pausen. Sara Elgeholm tack för vänskap och kärlek genom åren! Tack till min feministiska basgrupp för att ni är min mesta kontinuitet, och lyssnat genom åren på doktorandlivets upp och nedgångar. För att det är genom oss som jag lärt mig något om kunskapsskapande samtal. Tack Elin Anderson, Jeanette Öhman, Karin Geisler, Lydia Endrell, Anna Törnqvist, Sara Malm och Lotta von Schéele! Ett särskilt tack vill jag också rikta till min osteopat och till min terapeut som genom åren hjälpt mig hålla balansen i bedömningskulturen.

Älskade Lena, lyckan och tacksamheten över att du dök upp vid min sida under avhandlingens sista år! Allt blev så mycket bättre då. Och tack för att du fortsatte säga att det kommer att bli bra! Du hade rätt, det blev klart!

Boken tillägnas alla lajvare, med tacksamhet och förundran över all den kreativa energi som skapas i lajvsammanhang.

Stockholm i maj 2014

KAPITEL ETT - INLEDNING

Lajv är en saga som är en lek som får vara sann.

Ungdomsromanen Natthimmel (Nordin 2009) handlar om 14-åriga Tilda som börjar ägna sig åt levande rollspel (lajv).[1] Citatet ovan är hämtat från en passus där hon berättar för sin nya vän Jesper om hur hon uppfattar lajv. I mångt och mycket rymmer det inledande citatet det som intresserar mig i den här avhandlingen. Lajv eller levande rollspel som det också kallas beskrivs ofta som en improviserad teater utan publik. Ett lajv börjar ofta i en dröm om en upplevelse – sagan – som sedan gestaltas – leken. En avgörande faktor i lekandet, och den komplexa helhet som är ett signum för levande rollspel är att man under lekens (lajvets) gång inte ställer sig frågan om detta är på låtsas eller på riktigt. Det tas för ”sanning” i just det ögonblicket. Leken får vara sann. Men Tildas förklaring kan också problematiseras. Vad menas med ”sanning”? Och för vem? Vem får vara med och leka? Och på vilka villkor? Vilken betydelse har saga och lek (fiktion och upplevelse) för de som leker? Detta är några frågor som har funnits med från den här undersökningens början

Lajv kan beskrivas som att deltagarna iscensätter roller i en specifik värld och improviserar händelser tillsammans. Lajv utspelar sig ofta men inte alltid i medeltidsinspirerade fantasyvärldar. Spelet äger ofta rum i skogen och kan pågå under allt från ett par timmar till flera dagar. Deltagarna, ofta personer mellan 15-30 år, förbereder sig noga genom att läsa texter som beskriver den värld som lajvet ska utspela sig i. Man syr också kläder, ordnar rekvisita och skapar roller. De här förberedelserna syftar till att materialisera och iscensätta en annan slags verklighet under flera dagars intensivt agerande. Efter lajvet läggs bilder och filmer upp på nätet, forum fylls med diskussioner och berättelser om det upplevda. Det som väckte mitt forskningsintresse var hur verkligheter i lajv skapas i gemensamt berättande där kroppen transformeras från att vara en berättad kropp på nätet till att gestaltas i den fysiska verkligheten för att sedan återgå till sin mer digitala form efter lajvet. Min nyfikenhet tog sin startpunkt i frågan om vad lajv berättar om görande av kropp och kön. Det såg ut som att fantasylajv erbjöd ett prova-på vad det gäller genusstereotyper, trots att lajv som form kan användas för att

[1] Lajv kommer från det engelska uttrycket för levande rollspel, ”live action role-playing”.

iscensätta ”vad som helst”. Var det så? Och kunde det se annorlunda ut? Kroppar på nätet och hur kön och kropp görs där finns behandlat, exempelvis om kön på diskussionsforum (Bromseth 2006) och i onlinespel (tex Sundén 2002, 2012). Avhandlingens bidrag handlar om hur kroppar tar plats i det levande rollspelets materiella och fysiska dimension. Det handlar också om transitioner mellan dimensioner, från texten som beskriver världen till speldagarna och i berättelserna efteråt.

Med början i USA på slutet av 1970-talet har lajv spritt sig till främst Europa, Latinamerika och Australien. De första levande rollspelen i Norden ägde rum i skiftet 70-80-tal och de första i Lettland i början av 1990-talet. Levande rollspel kan ses som ett transnationellt fenomen och som ett lokalt iscensättande av globalt tillgängliga kulturyttringar, exempelvis litteratur; fantasygenren. Det blir därför intressant att undersöka lajv i olika slags rum genom att göra nedslag på olika platser kring Östersjön. Östersjöregionen har de senaste 20 åren genomgått stora förändringar och kan beskrivas, på båda sidor vattnet, som ett postkommunistiskt samhälle även om det kommer till uttryck på olika sätt, givet baltstaternas och Nordens olika historia. Kontakter mellan länder som tidigare befann sig på var sin sida om järnridån har stadigt växt sedan Sovjets fall. Dessa kontakter sker på alla nivåer, tydligast kanske inom näringslivet. Men även mellan enskilda människor, och i mitt fall mellan människor som delar samma hobby, har kontakterna ökat. Östersjöregionen blir därför extra intressant som nedslagsplats i och med de likheter och olikheter som finns i villkoren för kultur och hobby-verksamhet.

Kunskapsmål, syfte och frågeställningar

Mitt syfte tar avstamp i begrepp som beskriver sätt att avgränsa världen. Etnologen Lotten Gustafsson Reinius använder sig av begreppet lekkronotop för att benämna de världar där de medeltidslekande iscensätter sina upplevelser. Uttrycket utgår från Michail Bachtins begrepp kronotop, vilket betyder tidplats (Gustafsson 2002a:29). Lekkronotop avser alltså den specifika tidplats där lek utspelar sig, må det vara en föreställd medeltid, en påhittad värld eller sciencefiction tv-serien Battlestar Galacticas värld materialiserad i ett levande rollspel (lajvet *Monitor Celestra* 2013). Ordet lek används i avhandlingen mer för vissa liknelser än som fullständig förklaring av lajv som fenomen. Detta gör att jag i avhandlingen ersätter lekkronotop med lajvkronotop. Det tydliggör den specifika form av uttryck som lajv utgör. Lajv har kopplingar till flera olika företeelser utan att helt kunna skrivas in i ett specifikt fack.

Med utgångspunkt i fältstudier genomförda i Norden och Baltikum ställs frågor om villkor för gestaltande och görande av kropp och rum med särskilt fokus på framför allt genus och sexualitet men också ”ras” och klass.[2] Jag undersöker hur kroppar transformeras genom olika former av berättande och iscensättningar och vad dessa transformationer berättar om normer kring kroppar.

Avhandlingens syfte är att beskriva levande rollspels karakteristika, hur de skapas, realiseras och efterberättas. Syftet är vidare att undersöka hur kroppar materialiseras, tar och ges rum i lajvkronotoper som iscensatts i Östersjöregionen.

Levande rollspel kan ses som en dimension av verklighet som under en viss tid anses vara ”mindre verklig” – fiktionaliserad. En avsikt är alltså att undersöka villkor för hur olika kroppar kan orientera sig genom dimensioner av hierarkiserade verkligheter. När det levande rollspelets verklighet blir tillfälligt omhierarkiserad till att vara bestämmande över vardagens verklighet framstår det som relevant att problematisera hur de levande rollspelens rum ser ut och skapas i samspel med deltagarnas kroppar. Anledningen till att avhandlingen rör sig kring kropp som enhet istället för exempelvis roll eller karaktär handlar om att dessa två senare begrepp framför allt fokuserar det som skall ske i lajvkronotopen, den idé som är tänkt att iscensättas. Lajvandets villkor kan bli tydliga i ljuset av frågor om kroppslighetens betydelse för iscensättningen.

Huvudfrågorna till det empiriska materialet kommer att delas upp i tre kronologiskt ordnade kategorier. Enkelt uttryckt: före, under och efter lajvets speldagar. Den första kategorin, före, handlar om de texter som föregår ett lajv. I texterna sätts premisser för gestaltande. Dessa premisser har en viss makt att styra hur det levande rollspelet tar sig ut. Hur ser dessa världar ut? Vilka mallar finns för gestaltande i de påhittade världar som är tänkta att ges kropp under de dagar då lajvevenemanget pågår? Hur förekommer kategorier som genus, sexualitet, klass och ras? Texten som föregår lajvet kan förstås som en inspiration och en ”fokusriktare”.

Den andra kategorin handlar om själva iscensättningen, lajvets speldagar. När lajvet väl ska bli av är det deltagare som skall tolka och gestalta dessa

[2] Med ras menas hur människor delas in beroende på visuella och fysiska markörer som är kopplade till kolonialt och "vetenskapligt" rastänkande. Det som är relevant här är hur ras görs i processer som rasifiering eller rasialisering. (Hübinette et al 2012:15) Denna förståelse av rasbegreppet används bland annat för att undersöka emiska användingar av ordet ras, som i beskrivningar av olika icke-mänskliga varelser som benämns som olika raser. Exempelvis orcher, alver och dvärgar.

texter. Deltagare som var och en har egna positioner, bakgrunder och agendor med sitt lajvande. Frågor som väcks i relation till detta är: Hur materialiseras de beskrivna visionerna om den påhittade värld som skall gestaltas? Skapas och hanteras gränser mellan iscensättning och vardag? Hur villkoras rolltagande?

Den tredje kategorin handlar om det som händer efter att lajvet är avslutat, då kropp och roll till synes går skilda vägar. I relation till detta blir det intressant att fråga sig: Hur sker återgången till vardagsverkligheten? Hur berättar deltagarna om det som skett under lajvet? Vilken funktion och mening har samtalen om vad som händer under lajvets speldagar?

Geografiska val

Lajv är ett fenomen som tjänar på att beskrivas över nationsgränserna vilket innebär att till synes mycket olika fältexempel från lajv i Lettland, Sverige och Danmark kan ses som delar av samma rörelse. Teoretiskt sett hade fältexempel från Umeå och Stockholm kunnat ge lika olika resultat som exempelvis mellan Göteborg och Riga. Därmed inte sagt att nationellt olika villkor vad det gäller ekonomi, fritid och skapande betraktas som oväsentliga. En viktig koppling till Östeuropaforskningen handlar om valet av specifika lajv. Ett huvudmaterial härrör från ett fältarbete på ett internationellt lajv i Danmark som utspelade sig i ett fiktivt Sovjetunionen. Där väcktes frågor om hur Sovjet skapas och används i populärkultur- hur öst ”fiktionaliseras” och gestaltas, oavsett i vilket land det iscensätts.

Dessa två fältarbeten - i ett ”reellt öst” (där innebörden i begreppet ”öst” kan diskuteras) och i ett iscensatt föreställt historiskt öst – verkar kanske motsägelsefulla, men de säger också något till varandra. De undersökta lajven är exempel på levande rollspel i dagens Europa och valet av fältarbete i flera länder har betydelse för att visa på hur subkulturella fenomen har transnationell spridning och därmed förtydliga en diskussion kring vissa former av kategoriseringar och föreställningar kring ”öst” och ”väst”. Avhandlingens bidrag till Östersjöforskning handlar således om hur till synes ”västliga” fenomen har en lika lång historia i ”öst” och att det på gräsrotsnivå skapas transnationella gemenskaper kring subkulturella fenomen.

Geografiskt begränsas denna studie till Norden och Baltikum. Norden, i det här fallet främst Sverige och Danmark, har till en viss del en liknande framväxt av lajv. Baltikum, och specifikt Lettland har en något kortare lajvhistoria, ungefär tio år senare än Norden. Dessa utgör två intressanta geografiska områden för levande rollspel eftersom det finns etablerade samarbeten mel-

lan olika länder i regionerna. I Baltikum finns dessutom ryskspråkiga grupper som samarbetar över nationsgränser. Att mitt fältarbete är translokalt är helt i linje med de rörelser som finns bland lajvare (om translokalitet, jfr Hannerz 2001:11f). Konvent skapas, konferenser genereras och lajvare har i allt högre grad, sedan internets inträde, börjat intressera sig för vad som pågår i andra länder. Sammanslutningar för lajvare på högre och högre internationell nivå har sedan slutet av 1990-talet formerat sig och gett möjlighet till internationella kunskapsutbyten och deltagande i andra länders lajv. En av de lajv som ingick i fältarbetet hade ett internationellt tilltal, med deltagare från fem olika europeiska länder och det gemensamma språket var engelska. Influenser flyter över nationsgränser och människor ses på platser som skapas som något annat än den nation man för tillfället befinner sig i. Genom att följa människor och influenser och få syn på samma fenomen men på olika platser blir det möjligt att se lajv i olika ljus och ställa olika frågor till det (Jfr Wulff 1998, 2009).

Teoretiska utgångspunkter

I det följande redogörs för teoretiska utgångspunkter och riktlinjer. Jag undersöker och tydliggör hur den feministiska tänkaren Sara Ahmeds queera fenomenologi kan användas för att synliggöra hur förkroppsligade subjekt kan orientera sig i flertaliga och samtidiga sätt att förstå sin omvärld (Ahmed 2006). Antropologen Victor Turners ritualteorier (1969/1989) har fört mig in till hur verkligheter avgränsas, och därifrån tar jag mig vidare till filosofen Judith Butler och frågor om makt och normer (Butler 1993). I avhandlingens empiriska kapitel kommer analytiska verktyg från dessa olika teoretiker att användas för att analysera materialet.

Avhandlingens titel *Förkroppsligad fiktion och fiktionaliserade kroppar* rymmer redan i första ledet en del av mitt undersökande projekt. Låt oss först diskutera begreppet fiktion. Ovan benämndes levande rollspel som ett slags avgränsad verklighet. En förståelse av fiktion som avgränsad verklighet och något som räknas som ”på låtsas” ligger nära många lajvares emiska förståelse av lajv. Förkroppsligad fiktion åsyftar en föreställd värld som ges kropp, inte bara genom att deltagarna är där med sina kroppar, utan en iscensättning där objekt bidrar till förkroppsligandet av den påhittade världen. Den andra delen av titeln, fiktionaliserade kroppar, syftar på hur kroppar omskapas för att passera i det fiktiva och som en del av ett specifikt fiktionaliserat rum. I avhandlingen undersöks konceptualiseringen av kroppar i rum som gjorts till fiktion.

Analysen tar avstamp i kroppsliga erfarenheter och positioner för att tydliggöra betydelsen av flera dimensioner i lajvandet. Jag är intresserad av den kännande och upplevande kroppen, genom vilken deltagaren och hens roll förkroppsligas i lajvkronotopen. Om jag enbart fokuserat på deltagarnas roller eller karaktärer hade ljuset ensidigt hamnat på tänkta iscensättningar. Genom ett fokus på kroppen synliggörs betydelsen av de kombinerade effekterna av deltagarnas kroppsliga upplevelser och iscensättningar.

Avhandlingen är inspirerad av hur fenomenologen Maurice Merleau-Ponty menar att vi erfar världen genom kroppen (Merleau-Ponty 2002). Därigenom är subjektet alltid förkroppsligat och kan inte separeras från sin kroppslighet (Merleau-Ponty 1997:177). Med utgångspunkt i Merleau-Pontys förståelser av den erfarande kroppen undersöker Ahmed hur kroppar är orienterade i världen – världen vecklar ut sig för oss med en start i kroppens ”här” (2006:8). Vi är olika orienterade och därmed ser vi olika saker. Orienteringen förändras också med tiden och mellan olika rum. Etnologen Michelle Göransson benämner detta som en ”kroppsrumslighet” och menar att kroppar, rum, ting/objekt och tid skapas relationellt i ett kontinuerligt flöde (Göransson 2012: 24 f, 31, se också Ahmed 2004: 147 f).

Detta synsätt är relevant eftersom att jag undersöker hur den erfarande kroppen blir till i relation till rum, ting och flerfaldiga dimensioner – vardagens och lajvkronotopens. Jag undersöker vad som händer med kroppars orientering och kroppars bekvämlighet när rummet förändras, det vill säga när rummet genom gemensamma överenskommelser förändras från exempelvis en hangar i Danmark till ett Sovjetiskt militärläger. Denna förändring kan ses som ett exempel på hur fiktion förkroppsligas – hur ett föreställt Sovjet tar form.

Om kollaborativt förkroppsligat berättande

Med förkroppsligad fiktion syftar jag på hur fiktion ges kropp och materialiseras. I avhandlingens analys kan det röra sig om en text, en berättelse eller en utsaga som skapats i samarbete mellan flera olika personer. Det förkroppsligade kan här förstås som något som har givits kropp, en fysiskt påtaglig form. Det är den ena aspekten av titelns ”förkroppsligad”, som innefattar både människors kroppar, men också materialitet i andra former som objekt.

Den andra aspekten av förkroppsligande syftar på hur fiktionaliserande kan associeras till berättande. Medieforskaren Ylva Gislén skriver i sin avhandling *Rum för handling. Kollaborativt berättande i digitala medier* (2003) om hur digitala medier kan kännetecknas av gemensamt berättande där flera

personer kommer med bidrag till en berättelse. Hon tar utgångspunkt i sin tidigare forskning om berättande i bordsrollspel och levande rollspel och menar att det kollaborativa anslaget är extra tydligt i dessa sammanhang. Därifrån har hon fått tankemodellen för ”kollaborativt berättande”. Hon definierar detta som ”ett berättande som kräver handling av samtliga deltagare för att överhuvudtaget äga rum”. (Gislén 2003: 14). I avhandlingen används begreppet kollaborativt berättande för att förtydliga de samskapande elementen i levande rollspel. Lajv undersöks som en form av villkorat kollaborativt berättande. Jag intresserar mig för på vilka sätt som iscensättande och förkroppsligande av tänkta verkligheter görs, hur berättande i form av lajv villkoras. När min avhandling fokuserar på kropp och kroppslighet blir det befogat att också tala om kollaborativt förkroppsligande som ett gemensamt materialiserande av en gemensamt framarbetad idé.

Om queer fenomenologi

Villkoren för att förkroppsliga ett visst slags rum och kropp analyseras med utgångspunkt i Ahmeds begreppsvärld. I sin bok *Queer Phenomenology* (2006) kombinerar Ahmed queerstudier och fenomenologi. Boken erbjuder ett språk för att undersöka hur kroppar, objekt och rum skapar varandra. I avhandlingen används queer fenomenologi för att undersöka hur riktningar, rörelser och ankomster har betydelse för iscensättningar av lajvkronotoper.

Med utgångspunkt i fenomenologen Edmund Husserl intresserar sig Ahmed för kroppars riktning/orientering, och hur fenomenologi gör detta centralt. Orientering handlar om position och riktning, var jag står och vart jag är riktad – vilken position jag har, var jag kom ifrån och vart jag är på väg (Ahmed 2006:5). Ahmed undersöker hur kroppar kan ta plats i rum, hur de är bekväma eller obekväma, hur kroppens framfart kan stoppas upp eller gå smidigt. Hon menar att ett queert förhållningssätt till fenomenologi, kan tydliggöra från vilken position världen betraktas genom att ge en ny vinkel till orientering som begrepp (Ahmed 2006:31). Detta blir intressant att fråga sig i relation till lajvare, som ”kliver in i” och anländer till en ”annan slags verklighet”.

Att vara orienterad i världen handlar om startpunkter, menar Ahmed:

> The starting point for orientation is the point from which the world unfolds: the ”here” of the body and the “where” of its dwelling. Orientations, then, are about the intimacy of bodies and their dwelling in places (Ahmed 2006:8).

“Kroppen förser oss med ett perspektiv” fortsätter Ahmed, kroppen är det ”här” varifrån världen utvecklar sig. (Ahmed 2006:8, min översättning).

Ahmeds teorier ligger till grund för min analys av hur lajvande kan rymma flerfaldiga och samtidiga positioner. De ger också möjligheten att analysera olika kroppars villkor i de rum som uppfattas som fiktiva. Ahmeds teoretiska universum där fokus ligger på vad som blir synligt från olika positioner kan användas för att analysera den dubbelhet och prövande av positioner som lajvhändelser rymmer. Ahmeds queera fenomenologi fokuserar rörelse och riktning, hur kroppar anländer till rum eller förhindras i anländandet till vissa rum, och blir synliga när de anländer till vissa rum (Ahmed 2006). Levande rollspel är rum dit kroppar kan tänkas anlända på olika villkor. Ahmed menar att kroppens position påverkar vad som blir synligt. ”Bakgrunden” handlar inte om det som är bakom det vi riktar oss mot, utan att bakgrund skapas genom ”förvisning” (relegation). Somligt förvisas till bakgrunden för att upprätthålla fokus på en viss riktning (Ahmed 2006:31).

I relation till hur Ahmed ser på rum, kropp och anländande undersöker jag lajvandets villkor och hur kroppar anländer till lajvandets rum (jfr Ahmed 2006:1f, 39). För att undersöka detta har jag hjälp av Ahmeds begrepp linjer, linjer som ses som performativa. Ahmed exemplifierar med en stig: ”a path well trodden” – en upptrampad stig bär vittnesbörd om andra som har gått där före oss, men dess existens är beroende av att människor fortsätter att följa stigen, vilket de kanske gör, just för att den är synlig. Ahmed fortsätter:

> The lines that direct us, as lines of thought as well as lines of motion, are in this way performative: they depend on the repetition of norms and conventions, of routes and paths taken, but they are also created as an effect of this repetition. (Ahmed 2006:16)

Det går att välja den ”rätta vägen” eller avvika från den och skapa nya stigar, vilket förstås också kan vara kostsamt. Ahmed skriver om att vara ”inline” – att följa ett förväntat mönster, exempelvis heteorsexualitet (Ahmed 2006:21).

Om att skapa och prata om gränser

Rituellt gränsskapande

För att beskriva de levande rollspelens separation från vardagslivet tar jag avstamp i antropologen Victor Turners ritualteorier och specifikt begreppet liminalitet. Tidigare forskning om lajv har ofta haft utgångspunkt i Turners ritualteorier (se exempelvis Denward 2011, Dzervitze 2007, Ericson 2004). Turner utvecklar i boken *The Ritual Process* (1969/1995) ett begrepp som

arbetats fram av antropologen Arnold van Gennep: *rites de passages* (övergångsriter), och menar att dessa riter syftar till att komma ut på andra sidan med en annan social status (Turner 1995:94). Ett exempel är konfirmationen. När man gått igenom den har man fått status som vuxen. Formmässigt utmärks övergångsriter av ett tillstånd mellan den gamla och den nya sociala statusen, det liminala tillståndet. Det markeras ofta genom att samhällets regler inte existerar i den mening de annars har och att deltagarens sociala status är upphävd eller motsatt i förhållande till tidigare (Turner 1995:102). Det liminala tillståndet är ofta avgränsat i tid och rum. De som delar det liminala tillståndet kan sägas ingå i ett *communitas*. Det som definierar ett communitas är att det är en tillfällig grupp med stark känsla av sammanhållning, homogenitet och kamratskap (Turner 1995: 96). Levande rollspel kan genom sin avgränsning i tid och rum liknas vid ett liminalt tillstånd och kan ge upphov till communitasliknande gemenskaper. Lajv skiljer sig dock från en övergångsrit/ett liminalt tillstånd genom att en lajvhändelses uttalade syfte för det mesta inte är en rituell förvandling av social status. Lajvare ”förvandlas” inte uttalat till någon annan efter ett genomgått lajv.

Om gränser för (genus)begriplighet

Eftersom en av huvudfrågorna i den här avhandlingen handlar om hur kroppar tar och ges plats blir det också relevant med en diskussion kring genus och sexualitet. Jag ser i likhet med Judith Butler kön som något som görs, genom performativa talakter (Butler 1993:2). Detta uttryck hämtar Butler från språkfilosofen JL Austin. En performativ talakt är det slags tal som förändrar den sociala verkligheten enbart genom att det uttalas. Det klassiska exemplet på detta är giftermålet. När prästen uttalar orden ”jag förklarar er härmed för gifta” så förändras också de deltagandes juridiska status. (Austin 1955:6, Butler 1993 224) Butler för detta vidare och exemplifierar hur performativa talakter och performativa handlingar gör kön. Genom att någon säger om ett nyfött barn, ”det blev en flicka” så blir det en flicka. (Butler 1993: 232) Därefter kan flick-skapet fortsätta skapas genom resten av livet.

Butler menar att genus görs genom misslyckad härmning, att man aldrig riktigt kommer lyckas göra ett genus på ett korrekt sätt eftersom det inte finns något original. Om det genus som görs anses vara alltför långt från det genus man på grund av sin kropp förväntas iscensätta så skapar man förvirring – genuspanik kan uppstå (Butler 2005:172f). Lyckas man inte med detta, att framstå som ett igenkännbart kön, kan man riskera att läsas som icke-människa (Butler 1993 s2- 8). En lyckad härmning (utan existerande original) till en viss norm bekräftas positivt och en misslyckad kan sanktioneras negativt. Att genus och kön görs genom performativa handlingar är en grundläggande utgångspunkt för mig, och något som också får relevans för

konstituerande talakter som rör rollskapande i lajv. Vad det innebär att tillskriva varandra karaktärer inför en lajv är ett slags performativ talakt.

Min förståelse av genus ansluter sig till Butlers diskussion om kroppen som alltid redan könad. Om kroppen inte materialiserar tecken för ett normativt kön, blir den obegriplig, mindre mänsklig (Butler 1993:2). Den här begriplighetslogiken är också formerande för vad Butler kallar den heterosexuella matrisen. Förståelse av kön inom en heterosexuell matris innebär att en person för att vara begriplig dels ska vara igenkännbar som ett av två kön, uttrycka ett genus som stämmer överens med det förväntade könet, och dels begära en person som anses tillhöra det motsatta könet, och vars genusuttryck också stämmer överens enligt samma slags linje. Det vill säga, en kvinnligt könad kvinna förväntas se feminin ut och begära en manligt könad man som ser maskulin ut, och tvärtom. Brott i någon av dessa riktningar, mellan kön-genus-begär, kan leda till förvirring och genuspanik och att personen inte blir ett begripligt subjekt.

Genusbegriplighet blir relevant i levande rollspel genom att deltagarna kan förväntas behöva vara begripliga inom minst två system. Dels ska de vara begripliga i vardagsvärlden och göra ett begripligt genus, dels ska de vara begripliga i lajvets iscensättning. Inte endast genusbegriplighet är viktigt i lajv, utan även andra former av begriplighet. En deltagare behöver iscensätta en begriplig karaktär inför de övriga medspelarna. Ibland kan det uppstå krockar mellan olika begriplighetsnormer. Dessa krockar kommer att undersökas närmare.

Metakommunicerat gränsskapande

Begriplighet inom ramen för lajvhändelsen skapas också genom ”metakommunikation” (Bateson 1972). Antropologen och lingvisten Gregory Bateson och hans analyser av metakommunikation används för att visa hur deltagarna tydliggör och skapar gränser mellan olika sätt att förstå världen. Genom metakommunikation blir det tydligt hur vissa verkligheter läses som något annat, till exempel vad gäller lek, och hur de markeras som lek. Markerandet beskriver Bateson i *Steps to an Ecology of Mind* (1972:177ff, se också Gustafsson 2002:26f) med begreppet metabudskap. Ett metabudskap, eller metakommunikation, är ord eller signaler som visar att en annan tolkningsram skall råda.

Dessa metabudskap är en relevant del i de undersökta lajven. Metabudskapen som berättar om hur tolkningen ska ske är ett sätt att skapa och upprätthålla en ram, en gräns mellan vardag och lajv, mellan samtidiga men hierar-

kiserade verkligheter. Genom metakommunicerandet tydliggörs hur en lajvares agerande ska läsas inom ramen för lajvet.

I materialet blir det dock tydligt att de olika verkligheterna inte är tydligt åtskiljbara – det finns läckage (och överlappningar) mellan vardag och lajvvärld. I sin avhandling *Den allvarsamma leken* (2011) undersöker etnologen Peder Stenberg onlinespelet World of Warcraft. Han beskriver överlappningar mellan händelser i spelet och vardagsverkligheten som just ”läckage”. Ett exempel handlar om när en speldeltagare avled och en begravningsceremoni anordnades i spelet (Stenberg 2011). Bland lajvare finns ett emiskt uttryck för liknande företeelser – bleed. De olika verkligheterna läcker – blöder. Med bleed avses förenklat när rollen påverkar vardagsjaget och vardagsjaget rollen (se t.ex. Montola 2010b).

Om (tolknings)matriser

För att undersöka hur iscensättningar regleras både i spel och av normer utanför speldagarna vänder jag mig till Judiths Butlers diskussion om matris och begriplighet. I sin bok *Genustrubbel* defininerar Butler heterosexuell matris på följande sätt:

> Jag använder genomgående termen heterosexuell matris i texten för att beteckna de raster av kulturell begriplighet varmed kroppar, genus och begär naturaliseras. Jag stöder mig på Monique Wittigs begrepp ”heterosexuella kontraktet” och i lägre grad på Adrienne Richs begrepp ”tvingande heterosexualitet” för att karakterisera en hegemonisk diskursiv/epsistemologisk genusmodell som som utgår från att kroppars koherens och begriplighet med nödvändighet förutsätter ett stabilt kön som uttrycks genom ett stabilt genus (med maskulinitet som uttryck för man och femininitet som uttryck för kvinna) som definieras oppositionellt och hierarkiskt genom heterosexualitetens tvingande praxis. (Butler 2007:235f)

Frågor om att vara begriplig i sin iscensättning är återkommande i mitt material. Sociologerna Martin Berg och Jan Wickman menar i boken *Queer* att den heterosexuella matrisen handlar om subjektets möjliga handlingsutrymme vilket är kopplat till graden av begriplighet. I det här fallet om att bli förstådd som människa överhuvudtaget. (Berg och Wickman 2012: 99). Det här gör att det blir möjligt att tydliggöra kopplingar mellan iscensättande subjekts handlingsutrymmen och begriplighet.

Metakommunikation skapar gränser mellan världar och därmed en möjlighet att läcka mellan dessa. För att beskriva de in i varandra flödande sätten att tolka världen behövs ett begrepp som synliggör samtidighet och relat-

ionalitet. Inspirerad av Butlers användande av matris, använder jag mig av tolkningsmatris för att kunna tala om samtidiga, men delvis skilda, sätt att förstå världen. Ordet matris kan betyda livmoder, gjutform, mall. Sara Salih (2002:51) håller det inte för troligt att Butler avsåg livmoder som metafor, så snarare handlar matris om någon typ av form, eller raster. I sin avhandling *Begärets Lagar. Moderna statliga utredningar och heteronormativitetens genealogi* (2005) diskuterar historikern Sara Edenheim Butlers matrisbegrepp. Edenheim poängterar att ordet också kan stå för programkoder i datorer vilket också ger ett flexibelt intryck, vilket hon menar att Butler ville eftersträva (Edenheim 2005:47). Edenheim skriver vidare att det finns fördelar med att tänka matris som kodsystem, nämligen att det går att betona ”anpassning och tänjbarhet samtidigt med en begränsad ram av handlingsmöjligheter” (Edenheim 2005:48). Hon skriver vidare att

> [b]egreppet antyder förvisso en sorts ram, men just genom att matris faktiskt även associerar till datorprogrammering förtydligar begreppet samtidigt den komplexa relationen mellan det som ligger innanför och utanför. Den heterosexuella matrisen upprätthålls nämligen enligt Butler inte minst genom det som den utesluter, vilket betyder att det som utesluts är närvarande inom matrisen i form av sin frånvaro. (Edenheim 2005:48)

Detta blir relevant i relation till den dubbelhet som lajvhändelsens tolkningsmatriser erbjuder. Hur hanteras dubbla tolkningsmatriser under de levande rollspelens speldagar?

En rad frågor kring begriplighet går att ställa genom tankegången om genus och matriser och genom att koppla dem till det mångfaldiga tolkningsmöjligheterna. Edenheim betonar matrisens flexibilitet och föränderlighet, men samtidigt också begränsning. I lajv både existerar, möjliggörs och omöjliggörs olika handlingsutrymmen. Frågan om möjliga handlingsutrymmen och begripliga kroppar blir intressant i relation till levande rollspel eftersom jag är intresserad av att undersöka om det i lajv kan pågå begripliggörande i flera samtidiga tolkningsmatriser.

Med tolkningsmatris avser jag alltså ett bestämt sätt att förstå världen. Matrisen är ett nät av normer att förhålla sig till och linjer att följa. Den erbjuder något att utgå ifrån i skapandet av en lajvkaraktär. Prefixet tolkning tydliggör att skapandet av gränser mellan fiktion och icke-fiktion handlar om att bestämma sig för en viss tolkning, och låta den vara rådande och privilegieras framför en annan specifik tolkning. Begreppet matris är det som blir övergången mellan ritualteorier och queer- och genusteorier, men också det som kopplar mig till ett fenomenologiskt synsätt. De sätt som lajvare skapar tolkningsmatrisers innehåll, i det här fallet det jag kallar lajvkronotoper, kan

liknas vid performativa talakter. Genom begreppet tolkningsmatris tydliggörs att skiftande tolkningar och förståelser av världen inte är ett fritt val som deltagarna alltid helt medvetet utför och markerar med metakommunikation. Det synliggör även deltagares förhållningssätt till normer och linjer i lajvkronotopen och vardagsvärlden.

Tidigare studier och forskningssammanhang

I forskningsöversikten redogörs för tidigare forskning som knyter an till avhandlingens teoretiska och empiriska fokus. Genomgången börjar med lek, spel och performance i kulturvetenskaplig forskning. Därefter följer forskning där begreppet performativitet står i centrum och visar hur positioner villkoras på olika sätt. Detta kopplas till forskning och diskussioner om hur kropp, sexualitet och genus görs och uttrycks symboliskt såväl som materiellt.

Avhandlingen befinner sig i en korsväg mellan flera olika områden, stundtals överlappande, stundtals på längre avstånd från varandra. Studien knyter an till områdesspecifik forskning kring Östersjön i och med sitt bidrag om levande rollspel som en del av regionens transnationella processer.[3] Bland tidigare forskning om samtida kulturomvandlingar i Östersjöregionen och östra europa, se till exempel Karin S. Lindelöf (2006), Sofi Gerber (2011), Makiko Kanematsu (2009), Beate Feldman Eellend (2013) och Florence Fröhlig (2013). Etnologin är den ämnesmässiga bas varifrån analysen kan ha ett ”rörligt sökarljus” och ett mångfaldigt teoretiskt perspektiv öppet för flera samverkande maktintersektioner. Genus- och queerstudier är den linje som följs för att fördjupa förståelser i relation till syftet, villkor för hur kroppar formas, tar och ges plats i levande rollspel.

Lek och ritualforskning

Mellan lek och ritual finns det flera gemensamma nämnare, och lajv har mycket gemensamt med de båda. Kopplingar mellan lek och ritual betonas exempelvis i boken *Ritual and its consequences* (Seligman et al. 2008), som bland annat diskuterar de lekfulla inslagen i ritualer och de rituella inslagen i lekande. En grundläggande bok inom lekforskning är Johan Huizingas *Den lekande människan*, som kom ut 1938. Huizinga argumenterar att leken genom historien har varit och är det som skapar kultur, att kulturen utvecklas genom leken. Han lyfter fram lekens stora betydelse för människor genom att göra en genomgående kulturanalys av lekande. Ett annat centralt verk

3

inom lekforskning är Roger Callois *Man, Play and Games* (1961/2001). I Huizingas efterföljd diskuterar Callois lek och spel, och hur de kan förstås som en del av vardagen och medskapare av kultur. En stor del av lekforskningen handlar inte oväntat om barns lekande, som då kan knytas an till olika förståelser av barns psykologiska utveckling eller tanken om ”barnavarandet” som ett projekt för inlärande och förändring.

Lekforskningens fokus på barn skiljer sig från mitt empiriska fokus lajv, vilket snarare leder mig in på forskning om vuxnas lekande. När forskare har intresserat sig för vuxnas lekande gäller det oftast lekande som inkluderar tävlingsinslag – något som på engelska kallas för ”game”. Här finns återigen en skillnad gentemot lajv; inom levande rollspel går det inte att vinna som i traditionella tävlingar (jfr Montola 2010 b:12). Detta gör att lajv på vissa sätt kan placeras närmre barns lek. I alla former av lek behövs någon slags kommunikation, eller något slags system, för att avgöra när det är lek och när det inte längre är det. Som tidigare nämnts diskuterar Gregory Batson i *Steps to an ecology of mind* (1972) hur metakommunikation används för att signalera huruvida något är på lek eller inte. Betydelsen av metakommunikation för att kunna delta i ett levande rollspel blir väldigt tydlig i avhandlingens empiri, det är viktigt att som deltagare kunna subtilt kommunicera huruvida man är ”i” eller ”ur” roll.

Ovanstående centrala lekteoretiker återfinns alla i etnologen Lotten Gustafsson Reinius avhandling *Den förtrollade zonen. Lekar med tid, rum och identitet under medeltidsveckan på Gotland* (2002a). Avhandlingen har både ämnes- och lekteorimässigt beröringspunkter med lajvstudier. Gustafsson Reinius gör en analys av Medeltidsveckan och diskuterar hur medeltiden blir en del av ett postmodernt ”upplevelsesamlande”. Hon skriver även något om lajv och lajvande, framför allt i relation till Medeltidsveckans övriga grupper och evenemang. Hon menar att lajvare är en grupp bland flera andra under Medeltidsveckan som är med och skapar en kollektiv fond för vars och ens individuella upplevelseprojekt. Gustafsson går inte närmare in på förkroppsligande aspekter av genus, mer än att hon konstaterar att medeltidsveckan framstår som en arena för tydligt och traditionellt iscensatta heterosexuella genus (Gustafsson 2002a).

Lek, ludologi och game studies

Lajv har likheter med lek och teater av olika slag. I relation till lekforskning diskuteras hur unga och vuxnas lekande formas i en annan kontext än barnets. Avhandlingen knyter också an till teaterforskning genom att undersöka hur gestaltande och iscensättningar utan publik kan gå till. Inom teatervetenskap utgår mycket forskning och förståelse av teatrala händelser från att det

finns en tänkt publik. I avhandlingen ställs frågor kring hur aktör och publik kan verka inom en och samma kropp samtidigt, och kan i relation till teatervetenskaplig forskning därför belysa frågor kring publikdelaktighet och interaktivitet. Den fjärde väggen - den tänkta väggen mellan scen och publik- är inte en utgångspunkt för lajv som form. I avhandlingen undersöks relationer mellan kropp och gestaltande, något som alltid är aktuellt att diskutera inom teater och teatervetenskap.
Lajv utgör en egen kategori vad gäller performance och har samtidigt starka kopplingar till andra kulturyttringar såsom lek, teater, bordsrollspel, happenings och performancekonst. Här undersöks skillnader och likheter mellan lek, teater och lajv. Kopplingar görs mellan de olika forskningsfälten och hur min forskning relaterar till dessa.

Lajv kan liknas vid lek, men det kan också liknas vid en ”teater utan publik” – detta på grund av att lajv ofta är mer organiserat än barns lek. I det senare är det till exempel ofta möjligt att byta roll och förhandla om reglerna under lekens gång på ett helt annat sätt än på många levande rollspel. Samtidigt skiljer sig lajv också från teater, genom att inte följa ett på förhand given händelsekedja eller manuskript. Lajv har också flertalet ritualliknande inslag, utan att som helhet kunna klassas som ritual (se också Ericson 2004). Vidare finns flera element i lajv som liknar olika former av spel såsom online-spel och strategispel. De undersökta lajven skiljer sig från dessa på två viktiga punkter. Dels så är den förkroppsligade och materialiserade aspekten av lajv av stor betydelse och dels så går de nämnda spelen ofta ut på att vinna eller förbättra sin situation på något sätt. I de undersökta lajven och i lajv i stort ligger inte fokus på att samla poäng eller vinna på något sätt. Det går alltså inte att med lätthet få in lajv i en tidigare definierad kategori, även om tidigare kategorier kan assistera i förståelsen av levande rollspel. Lajv är en egen kategori med trådar ut till bland annat ritual, lek, teater och spel. Nedan presenteras några forskningssammanhang som knyter an till mitt fält.

Ludologi betyder läran om lek och är ett forskningsfält som vuxit fram under de senaste årtiondenas forskning på spel i olika former. Spelforskaren Markus Montola ser på ludologi som just forskning om spel och menar att det är ett forskningsområde i sig självt till skillnad från game studies som kan ses som ett interdisiplinärt forskningsområde (Montola 2012: 16). Levande rollspel kan, för att parafrasera Huizinga, sägas ha ”ludiska aspekter” – det är en form av lekande och detta gör att min forskning kan relateras till ludologi och game studies, som forskning om levande rollspel. Samtidigt är det en etnologisk studie vilket gör att den skiljer sig från forskning som studerar spel exempelvis ur en speldesign-vinkel i avsikt att förbättra spel på olika sätt.

De spel som är vanligast att undersöka inom ludologi är dataspel, tvspel, online-spel och bordsrollspel. Utöver de tidigare nämnda skillnaderna mellan lajv och andra spelformer finns även skillnaden att de allra flesta digitala spel är kommersiellt framtagna produkter och innefattar tävlingsinriktade inslag. Det går exempelvis att ”levla” (byta svårighetsnivå i spelet), det går att förbättra sig, vinna eller få belöningar av olika slag. Interaktiviteten är också begränsad på andra sätt. Exempelvis kan spelarna i online-spelet *World of Warcraft* inte bygga spellandskapet själva, även om de har vissa val vad det gäller att utforma den avatar de väljer (se Stenberg 2011). Stenberg visar i sin avhandling *Den allvarsamma leken, om World of Warcraft och läckaget* (2011)att spelarna i vissa fall är mer aktivt medskapande än man skulle kunna tro. Däremot så är intentionen från spelföretagets sida till en början inte att bjuda in spelarnas medskapande. Det har vuxit fram med tiden, både med och mot spelföretagens goda vilja (Stenberg 2011). Det kollaborativa berättandet och förståelsen av det skedda som fiktion är några aspekter som binder samman lajv med andra former av rollspelslekar. En avgörande skillnad mellan lajv och skärmspel av olika slag handlar om kroppens roll och på vilket sätt kroppslighet manifesteras och inte. Lajvande har en mer fysiskt påtaglig manifestation än till exempel kroppar i *World of Warcraft*, samtidigt som kroppar och materialiteter har en betydelse i online-spel, något som genusforskaren Jenny Sundén visar i sin avhandling *Material Virtualities Approaching Online Textual Embodiment* (2002).

Den återkommande nordiskt baserade internationella lajvkonferensen *Knutpunkt* har ägt rum årligen sedan 1997[4]. Sedan 2001 kommer varje år en antologi från konferensen. Dessa böcker är de som mest refereras till i forskning om levande rollspel och i antologierna skriver både lajvare, forskare, och lajvande forskare. Här syns en teoriutveckling och ett kollaborativt framtagande av ett gemensamt språk och gemensamma koncept för att tala om levande rollspel. Antologierna knyter också an till speldesignforskning där fokus ligger på teorier för att skapa spel av olika slag. I böckerna finns inifrånkunskap och teorigenererande som pågår i ett gränsland mellan akademi och icke-akademi. Knutpunktsböckerna utformas som ett mellanting, de har en tydlig akademisk prägel, flera av artiklarna skrivs av akademiker som forskar på relaterade områden. Men här finns också artiklar som är mer pragmatiskt inriktade, med fokus på organisering och goda råd kring ledarskap och ekonomi. I böckerna ryms en kontinuerlig diskussion kring den egna verksamheten, här återfinns såväl reflektioner kring levande rollspelsverksamhet som en utvecklande och tydliggörande teoridiskussion. 2010 kom en dokumentärt inriktad antologi med beskrivningar av 30 nordiska lajv

[4] Konferensen roterar mellan Norge, Finland, Sverige och Danmark och benämns olika beroende på vilket land den äger rum i det året, därför kan konferensen också återfinnas under namnen Knutepunkt, Solmukohta, Knutpunkt och Knudepunkt.

från de senaste 15 åren. Inramningen till antologin skrevs av lajvforskarna Jaako Stenroos och Markus Montola. De formulerar där ett koncentrat av flera diskurser om lajv i Norden som ansetts formerande. Inom Knutpunkts-communityt samlades en specifik typ av lajv under begreppet ”Nordic Larp” som ett sätt att särskilja vissa former av lajv från andra (Montola och Stenros 2010:10).

Enligt wikin Nordic Larp Wiki betecknar nordic larp en viss typ av speldesign som uppstått i de nordiska länderna. Inlevelse, samarbete och konstnärliga ambitioner är några av kännetecknen för den här genren anges det på wikin (nordiclarp.org). De lajv som arrangeras av de som deltar aktivt på Knutpunkt hör ofta till den här genren. Begreppet Nordic Larp, eller på senare tid Nordic Style Larp, har myntats och diskuterats under Knutpunkt-konventen på det senare 00-talet.

En del av dem som publicerat texter i Knutpunktböckerna har också forskat om levande rollspel eller liknande spel, framför allt pervasive games. På svenska betyder pervasive genomträngande eller genomsyrande- detta innebär alltså spel som på något sätt korsar eller utvidgar gränsen för vad som räknas för spel och icke-spel (se t.ex. Montola et al.2009). Ett exempel är geo-cashing, där man letar efter skatter utlagda på platser som går att få via GPS-koordinater utlagda på hemsidor.

Ytterligare gränsöverskridande spel eller interaktiva medier är de som kan härföras till konvergenskulturer. Medievetaren Marie Denwards avhandling *Pretend that it is Real!: Convergence Culture in Practice* (2011) undersöker en interaktiv tv-serie med lajvliknande inslag. Denward visar hur tv-serien som försökte otydliggöra gränsen mellan vad som var på riktigt och vad som inte var det kan ses som både pervasive och som en del av konvergenskultur.

Enligt medieforskaren Henry Jenkins lever vi (i västerlandet) i en konvergenskultur. Begreppet innebär att flera medieformer samverkar, och att samma fenomen eller berättelse kan återkomma i flera olika medier och på så vis förstärka en berättelse. Detta är inget nytt, Jenkins exemplifierar med berättelser om Jesus på medeltiden, som återkom i muntligt berättande, på kyrkomålningar, i predikningar och böcker. Det som också är karakteristiskt för konvergenskultur är former av deltagande – vad Jenkins benämner som deltagarkultur. Människor är inte alltid passiva åskådare av till exempel tv-program. I deltagarkultur är åskådarna också medskapare i medieformatet. Ett exempel är fan-fiction som kan definieras som texter som skrivs av hängivna läsare av en viss bokserie eller hängivna följare av en viss tv-serie. Några exempel är berättelser och fortsättningar på Harry Potter-böckerna, eller Star Wars-fans som skriver egna historier om filmens karaktärer. Dessa berättelser delar de med sig av på nätet; skrivandet, men också kommente-

randet är en viktig del av fanfiction-kulturen. (Se Jenkins 2008 samt Hellekson och Busse 2006).

En bok att nämna i det här sammanhanget är idéskriften *Deltagarkultur*. De svenska lajvteoretikerna Gabriel Widing, Elge Larsson, Leo Nordwall och Kristoffer Haggren gör en utförlig diskussion kring begreppet deltagarkultur och hämtar många av sina exempel från levande rollspel som de menar faller inom defintionen för deltagarkultur (Haggren 2008). I boken resonerar de kring den höga graden av deltagande i exempelvis lajv i relation till dagens omfattande åskådarkultur.

I rapporten *Confronting the Challenges of Participatory Cultures* definierar Jenkins och medförfattarna deltagakultur som en kultur med relativt låga barriärer för artistiskt uttryck och civilt engagemang. I deltagarkultur finns ett starkt stöd för att skapa och dela kreationer, och inslag av informellt mentorskap där efarnda deltagare ger vidare kunskap till nybörjare. I deltagarkultur tror deltagarna att deras bidrag är betydelsefulla, och känner någons slags grad av social koppling med varandra. (Jenkins et al 2009:6)

Levande rollspel kan i högsta grad ses som en deltagarkultur i och med att det är en uttrycksform där deltagande och interaktivitet är avgörande. Detta kommer bli tydligt i avhandlingens fortsättning. En annan aspekt av levande rollspel är att de sker i stunden och inte går att återvända till på samma sätt som exempelvis en film. Det tillfälliga i levande rollspel tar den finska spelforskaren Marcus Montola fasta på. I sin sammanläggningsavhandling *On the Edge of the Magic Circle* (2012) analyserar Montola rollspel av olika slag. I artiklarna bygger han upp ett teoretiskt ramverk för att studera vad han kallar efemära spel. Det vill säga spel som är flyktiga och inte går att återupprepa. Lajv är som sagt ett tydligt exempel på detta. En annan finsk spelforskare med inriktning på lajv är Jaako Stenros som i ett flertal artiklar i likhet med Montola riktar in sig på speldesign och spelteori. Bland mängden artiklar kan nämnas en undersökning av begreppet *the magic circle*, vanligt inom speldesignforskning för att beskriva gränsen mellan spel och icke-spel. I *In Defence of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play* (2012) undersöker Stenroos begreppet the magic circle och den flora av liknande begrepp som förekommer för att benämna olika former av gränsdragningar.

Ytterligare en spelforskare (informatik och media) som riktar in sig på spel som gränsar mellan lajv och kommersiella onlinespel är Annika Waern. Waern har i likhet med Montola och Stenros ett design-teoretiskt perspektiv. De använder sig av en rad olika spelformer i sina analyser av möjliga sätt att skapa och förstå spel. Waern, Montola och Stenroos gör i *Pervasive games. Theory and Design* (2009) en djupgående teoretisk och etnografisk under-

sökning av spel som tas från skärmen till den ”tredimensionella världen”. Även här är fokus på design och möjliga tillämpningar för konstruktion av kommersiella spel. Den finske spel och informationsforskaren J Tuomas Harvianinen gör å andra sidan i sin avhandling *Systematic perspectives on information in physically performed role-play* (2012) en undersökning av lajv och hur lajvhändelsens informationssystem ser ut och möjliggör eller omöjliggör olika handlingar under speldagarna. Ytterligare en mer etnografiskt inriktad avhandling är skriven av den amerikanka spelforskaren Sara Lynne Bowman. I *The Functions of Role-Playing Games. How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity* (2010) undersöker Bowman olika funktioner som spelandet har för personer som håller på med bordsrollspel, lajv eller online-spel. I sammanhanget bör också nämnas spel och medie-forskare som har undersökt onlinespel ur ett genus/sexualitetsperspektiv. Bland annat medie- och genusforskaren Jenny Sundéns bok författad tillsammans med kommunikationsvetaren Malin Svenningson, *Gender and Sexualituy in Online Game Cultures. Passionate Play* (2012). I boken undersöker de framför allt onlinespelet *World of Warcraft* och engagerade kvinnliga spelares möten med och förhållningssätt till spelarkulturer. Även etnologerna Jessica Enevold och Charlotte Hagström har gjort en undersökning med genusperspektiv om mammor som spelar dataspel och online-spel. Framför allt intresserade de sig för omvärldens syn på dem, deras syn på sig själva och hur spelandet organiserades i hemmet (exempelvis Hagström 2013).

Några bidrag riktar in sig specifikt på levande rollspel. En dansk antologi, *Rollespil i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng* (2006) fokuserar särskilt på vad som i boken kallas *fritidsrollespil*. I antologin som har bidrag både från teoretiker och spelutvecklare analyseras lajv för barn och unga vuxna ur flera vinklar och kopplingar görs till pedagogik, teater och samhällsvetenskap (Sandvik och Waade 2006). Den bulgariska etnologen Angelina Ilieva riktar i sin forskning in sig specifikt på bulgariska lajver. Här kan nämnas två artiklar *The Social World of Bulgarian Larp Players* (2013a) och *Cultural Languages of Role-Playing* (2013b). Den första artikeln ger en etnografisk beskrivning av lajv som ett relativt nytt fenomen i Bulgarien. Ilieva fokuserar på de komplexa sambanden mellan lajvets karaktärer och vardagslivets sociala roller. I den andra undersöker Ilieva hur lavjvare använder sig av kulturellt igenkännbara symboler i sina iscensättningar (2013b).

Även några kommande avhandlingar riktar in sig specifikt på levande rollspel. Carolina Renman är doktorand i folkloristik vid Åbo Akademi och studerar olika former av berättande i samband med levande rollspel utifrån teorier om iscensättning, performance och strukturanalys (Renman, kommande). Geir Tore Brenne är doktorand i sociologi vid Oslo Universitet och skriver om levande rollspel i Norge och Ryssland. Hans masteruppsats be-

handlar levande rollspel i Norge från ett Goffmanskt ramperspektiv och gör en noggrann genomgång av tekniker för att upprätthålla lajvandets lekram (Brenne, 2006).

Sammanfattningsvis finns det en stor och etablerad forskning kring spel och då i förståelsen online-, data-, och video-spel. Framför allt sker forskning kring spel ur ett designperspektiv och ofta nära tillämpad forskning. Spelforskning med genusperspektiv är något ovanligare än spelforskning över lag. Flera analyser där lajv ingått som en del i empirin har oftast haft en bredare ansats och undersökt även andra former av spel såsom bordsrollspel (t.ex. Bowman 2010). I vissa frågeställningar, som i rolltagande, kanske det inte ser ut att vara nödvändigt att skilja mellan olika former av spel. I mitt fall, där kropp och materialisering är en viktig del av framförandet, blir skillnader mellan bordsrollspel och levande rollspel relevanta.

Genus, performance och performativitet

Då genusperspektiv, performance och performativitet är några av avhandlingens utgångspunkter gör jag nedslag i etnologisk och etnografisk forskning med sagda fokus. Magdalena Petersson McIntyres avhandling *Identitetsföreställningar. Performance, normativitet och makt ombord på SAS och Air Holiday* (2003) handlar om flygvärdar och iscensättningar av genus. Petersson McIntyre för en diskussion om hur görande av kön kan förstås i det performancelika sammanhang som en flygvärdinna befinner sig i (Petersson McIntyre 2003). Petersson McIntyre menar att det inom etnologin sällan händer att performance sätts i samband med performativitet. Petersson McIntyres analys kan sägas undersöka performance i en rad olika betydelser. Också mer allmänna förståelser och användande i till exempel affärssammanhang. Men också andra emiska betydelser, exempelvis hur ordet förstås av kabinpersonalen, som något teatralt.

Förståelsen av genus om något som görs förknippas starkt med filosofen Judith Butler, och fokus på görande av genus har genomsyrat många feministiska och genusinriktade avhandlingar på senare år. En tidig användning av Butler inom etnologin är Lena Martissons *Gemensamma liv* (1997) om heterosexuella par. Även antologin Porträtt utan ram (2002) med en poststrukturalistisk utgångspunkt har haft stor betydelse för att föra fram queerteori i etnologisk forskning. Under 2000-talet har queerteori förstärkts och blivit en möjlig hållning inom svensk etnologi och flera avhandlingar har en syn på kön och genus som performativt. Däribland kan nämnas Maria Bäckmans *Kön och känsla: samlevnadsundervisning och ungdomars tankar om sexualitet* (2003), och Anna Sofia Lundgrens *Tre år i g: perspektiv på kropp och kön i skolan* (2000).

Kroppsfenomenologi

En kroppsfenomenologisk riktning kan i likhet med min egen ses i Michelle Göranssons avhandling *Materialiserade sexualiteter* (2012), som berör hur icke-heterosexuella personer tar plats, och bromsas upp, i staden Stockholm. Göransson har ett posthumanistiskt och queerfenomenologiskt perspektiv när den undersöker hur heteronormer verkar i processer där kroppar, objekt och rum å ena sidan inbegrips i varandra (samskapas) och där de å andra sidan kan brytas loss från varandra (särskapas) (2012:31). Även etnologen Signe Bremer ingår i den här riktningen med i sin avhandling *Kroppslinjer* (2011). Med utgångspunkt I bland annat intervjuer, bloggar och fotografier undersöker Bremer villkor för ändring av juridiskt kön i transpersoners berättelser om könskorrigering. Ytterligare en avhandling i den här grupperingen är genusvetaren Anna Olovsdotter Löövs *Maskulinitet i feminismens tjänst: dragkingande som praktik, politik och begär* (2014). Lööv utgår från ett kroppsfenomenologiskt perspektiv och undersöker dragkingrörelsen i Sverige. Lööv visar hur dragkungar gör maskulinitet inte enbart på scen riktat till andra, utan att dragandet lika mycket är en politisk praktik som får betydelse för den egna kroppsliga erfarenheten. Dragande, när det sker utan publik, har stora likheter med förkroppsligande under ett lajvs speldagar. Eftersom min avhandling även den undersöker kropp och kroppsgörande ur ett queert och fenomenologiskt perspektiv bidrar den med kunskap om iscensättandets möjligheter i relation till föreställningar om kropp.

Material och metod

Ur forskningsbloggen:

> **De små tygbitarna och kunskapandet**
>
> Varje liten papperslapp och tygslamsa är med i formandet av det som blir min kunskap. Exakt hur är inte alltid klart. Så kanske väljer jag inte bort något, men jag är också samtidigt övertygad om att jag naturligtvis inte ser vissa saker, och omedvetet låter vissa saker passera som ”icke-material”.

Under avhandlingsarbetets gång har jag haft en blogg med några få utvalda läsare. Den har fungerat som en trygg plats för att publicera tankar i ett mer osållat format. Med tiden har bloggen vuxit till en slags forskningsdagbok varur jag kunnat hämta material till olika texter. Efterhand har jag börjat betrakta bloggen som en del av min metod, en plats för att sortera reflektioner och göra dem sökbara. Bloggen har fungerat som ett analysverktyg, som

ett sätt att sortera de utvalda papperslapparna. Det här avsnittet handlar just om hur materialet har valts, sorterats och förståtts.

Materialval

Levande rollspel har likheter med en rad olika upplevelseformer som bordsrollspel, onlinespel eller festivaler som Medeltidsveckan. Alla dessa fenomen kan i allra högsta grad ses som besläktade med lajv, men de har vissa avgörande skillnader. Bordsrollspel och onlinespel involverar inte kroppen och det materiella på de sätt som intresserar mig i den här studien. Medeltidsfestivaler riktar sig till turister och innehåller inte de längre iscensättningar utan publik som gör lajv intressant (bortsett från vissa zoner och situationer, se Gustafsson 2002). I valet av empiri har förkroppsligande stått i fokus och intresset har riktats mot en tydligt materiell genre, levande rollspel. Men även inom denna kategori finns det en rad olika varianter, och därmed val att göra.

I relation till syftet, om hur kropp görs inom en till synes fri lek, så blir det intressant att rikta sig mot till synes mer ”fria” lajv – de som görs av lajvare för lajvare, där syftet är att inom gruppen skapa en intressant upplevelse. Jag intresserar mig för de upplevelser människor försöker skapa åt sig själva och sina nätverk och hur dessa upplevelser kan förstås och situeras. I enlighet med detta har lajv som riktas till skolbarn, företag och liknande valts bort. Detta grundar sig i att dessa lajv görs med en annan intention, de har en tänkt ”yttre” mottagare, och har ett annat syfte än om de görs ”inom” kretsen.

Det finns en vitt spridd lajvgenre som jag valt bort trots att den går in i mitt urvalskriterium om lajv gjorda av lajvare för lajvare. Den bortvalda genren är så kallade ”vampyrlajv”. Vampyrlajv har vuxit fram parallellt med annat lajv och skapat egna grupperingar, regler och tysta kunskaper om hur lajv går till och med vampyrer som tema för handlingen. Vampyrlajv sker ofta över tid och i rum där inte alla deltar i lajvet, som klubbar och caféer. Eftersom lajv och vampyrlajv skiljer sig på dessa punkter har jag valt att inte diskutera vampyrlajv.

Forskningsfältet kan sägas vara säsongsbetonat eftersom många levande rollspel äger rum under sommarhalvåret, de planeras och förbereds under kanske ett år i förväg. Alla lajv blir inte alltid av som utlovat eftersom arrangemanget bygger på ideellt arbete och deltagarinsatser. Valet av lajv har formats av vad som har varit möjligt att åka på under fältarbetsperioden. De lajv jag deltagit i har varit av skiftande karaktär. Ett lajv med titeln *Vändpunkter* utspelade sig på en teater i ett fiktivt 1940-tal under en nervös kväll innan premiären. *The Motherland* utspelade sig i ett kontrafaktiskt sovjetiskt

1960-tal och lajvet *Kastaria* tog plats i en fantasyby i skogen[5]. Det lettiska lajvet med titeln *Erta* ägde rum på ett flygfält utanför en mindre ort i Lettland och utspelade sig i en ”stad” i en fantasyvärld. Det svenska lajvet *Ingenmansland* handlade om en liten bosättning i ett Sverige efter kärnvapenkatastrofen. Vidare har jag varit på konvent, (*Prolog, Knutpunkt och Höjdpunkt*) ett slags konferenser, där lajvare kommer samman för att berätta i seminarie- och panelform om vad de gjort, och hur de ser på olika frågor inom lajvande. Där hålls också workshops som erbjuder möjligheter att prova på olika teatertekniker eller former för lajvande – ett slags lajv i mindre format. Tre dagar tillbringades på Medeltidsveckan i Visby för att gå på återträff för ett lajv och den årliga så kallade ”lajvpicknicken”. Det senare är ett stående, inofficiellt inslag då lajvare som är på Medeltidsveckan samlas och umgås.

Under senare delen av avhandlingsarbetet deltog jag på ytterligare tre lajv. *Mad about the boy* handlade om vad som skulle hända om alla män i hela världen dog. *Just a little lovin'* om när hiv/aids kom till New York på 1980-talet. Under min andra period i Riga deltog jag i ett inomhusrollspel inspirerat av fantasytv-serien *Game of Thrones* samt närvarande vid en pubkväll för lettiska lajvare. Fältstudierna har genererat de anteckningar som legat till grund för analysen. Fältarbetet i form av deltagande på lajv har varit min utgångspunkt när jag orienterat mig mot andra kategorier av material. Det stod tidigt klart för mig att enbart fältanteckningar skulle inte räcka för att täcka in den komplexitet av nivåer som levande rollspel bjöd på. Det var därför viktigt att ha andra former av material för att kunna analysera lajvhändelsen, och förstå vad som låg bakom deltagarnas val och ageranden under lajvets speldagar. Flera olika materialkategorier har kommit att få betydelse för analysen. Tillsammans har de gett mig en rad olika vinklar som kan samläsas för att förstå lajvhändelsen och dess kontext.

Nedan diskuteras betydelsen av de olika materialkategorierna och de olika betydelser de har i de olika kapitlen. I det första empiriska kapitlet analyseras den scenbeskrivning och vision som deltagarna har att förhålla sig till. Däremot räcker inte enbart de beskrivande texterna för att förstå lajv. Texterna är till för att forma kropparna, men hur utfallet blir i leken är något annat än den text som är avsedd att gestaltas. Det blir därför viktigt med deltagande observation, och här kommer fältarbetet in i bilden. Händelserna under den dubbla verkligheten under speldagarna har en betydelse för deltagarna såväl före som efter. Genom att följa spelare före under och efter lajvets speldagar har det blivit möjligt att förstå lajvandets sociala aspekter från flera håll. Samtalet har blivit ett annat när vi delat samma upplevelser i

[5] Kastaria hette i sin helhet *Kastaria - I dårskapens spår* men kallades Kastaria av deltagarna. Fortsättningsvis skrivs kortformen.

gemensamma lajv än om jag får höra om lajv där jag själv inte deltagit. Jag blir inte på samma sätt en främmande person allt måste förklaras för. Det kan vara till nackdel i och med att vissa saker kanske tas för givna och inte benämns. Men framför allt är det en fördel, eftersom informanten då förhoppningsvis kan känna sig mer avslappnad med mig. Jag har möjlighet att ställa mer initierade frågor kring specifika händelser. Intervjuerna har fungerat som en viktig kontextgivare, genom dessa har jag fått förståelse för vad som ligger bakom lajvhändelsen. I intervjuerna har berättelser kunnat fördjupas och andra aspekter än de först synliga komma fram.

De tre olika huvudmaterialen (text, intervju, fältanteckningar) belyser olika saker, men tillsammans skapas en synergieffekt. De har gett mig en möjlighet att förfina de frågor som jag ställt till de olika materialen. De olika metoderna producerar material som går i linje med de material som lajvhändelsen själv producerar i sina olika delar: texter, speldagar, berättelser. Tillsammans lyfter metoderna också fram transformationerna mellan de olika materialen, och därigenom blir det möjligt att nå kroppens olika transformationer och positioner som är den här avhandlingens huvudfokus.

Fältarbetet har inneburit att jag har kontaktat arrangörerna för det lajv jag önskat delta på och frågat om tillåtelse att delta. Jag har bett om att bli behandlad som en av övriga deltagare och då fått en roll och blivit placerad i en grupp. Jag har då informerat gruppdeltagarna om mitt projekt och fått deras samtycke. Eftersom lajven har haft upp emot 200 deltagare har jag inte funnit det möjligt att informera alla. Om jag fört längre samtal med någon i samband med lajvet så har jag alltid varit noga med att informera den jag talat med. Jag är inspirerad av hur etnologen Pia Karlsson Minganti beskrev sitt fältarbete där hon också träffade på personer som hon inte hade möjlighet att informera i förväg. Hon valde att låta de personer som hon följde vara det beskrivna materialet. Annat, som andra sa, lät hon fungera som förstärkande för det som huvudinformanterna berättade. (Karlsson Minganti 2007)

En materialkategori rör sig om lajvets hemsidor och då de texter om hur lajvkronotopen ser ut, regler för hur lajvet ska gå till samt forum där deltagare och arrangörer kan diskutera frågor inför lajvet, samt utvärdera efteråt. Forumdiskussionerna handlar om allt från hur man hittar till området där lajvet äger rum, till detaljer om hur myntsystemet fungerar eller hur en viss ritual till en viss guds ära bör ser ut. Forumen fungerar som en slags gemensam plats för att i detalj definiera och finjustera den grund som tillhandahålls av arrangörerna. Även inför det lettiska lajvet följde jag forumdiskussioner och läste texter. Där fick jag en del av materialet som beskrev lajvkronotopen översatt av en kollega, samt översatte själv forumdiskussioner med hjälp av Google Translate. Det är förstås ett trubbigt instrument som endast ger en fingervisning om innehållet. Men det gav en god bild av innehållet i diskuss-

ionerna, och jag märkte att de påminde mycket om svenska och danska forumdiskussioner. Läsningen av hemsidorna skedde med två syften, som deltagare på lajvet förväntades jag göra det som en del av föreberedelsearbetet och som forskare läste jag för att förstå förberedelsearbetet. Läsandet i egenskap av lajvdeltagare blir till en del av den deltagande observationen, att delta genom att göra det som lajvare gör, att härma en position och se vad som blir synligt. Jag har framför allt valt att analysera de texter som beskriver lajvkronotoper, och låtit forumdiskussionerna forma en bakgrundsförståelse om hur lajvkronotoper gestaltas i samarbete och samtal mellan arrangörer och deltagare. Under lajvets speldagar har jag varit med som en deltagare, men funderat över vilka initativ jag tar och inte tar. Jag har i mångt och mycket deltagit på samma sätt som de andra deltagarna på lajvet, försökt göra samma saker som de andra deltagarna.

Efter det danska militärlajvet *The Motherland* mejlade jag ut en förfrågan om några deltagare skulle vilja bli intervjuade. Tio deltagare av trettio tackade ja. Jag antar att de äldre (de i trettio-årsåldern) och mindre engelskrädda tackade ja. I Lettland kom jag framför allt i samspråk med engelskkunniga, men även andra som gärna ville tala med mig. Under mitt andra besök i Lettland intervjuade jag fem personer, tre från det ryska lajvcommunityt och två från det lettiska. Sedan tidigare hade jag en intervju med lajvare från det lettiskspråkiga communityt (som i och för sig deltog på både ryskspråkiga och lettiskspråkiga lajv). I samband med konvent och konferenser har jag passat på att intervjua lajvare från Estland, Polen, Tjeckien och Slovakien. Sedan tidigare uppsatser har jag också ett femtontal intervjuer med svenska lajvare. Jag har aldrig haft några problem med att knyta kontakter utan alltid känt mig välkommen och mötts av deltagares vilja att berätta om lajv och sina upplevelser. Alla namn på intervjuade och beskrivna personer är anonymiserade.

Ytterligare en materialkategori handlar om den rika dokumentation som lajvare själva gör. Efter ett lajv fylls forumen dels av tack till deltagare och arrangörer och anekdoter med mera, men också med länkar till fotoalbum på nätet där det finns videofilmer och bilder tagna mestadels efter lajvet. Det skrivs också berättelser och dokumenteras för framtida bruk. Parallellt med det visuella material som lajvare skapar finns mina egna fotografier och filmer, som har fungerat som ett stöd för minnet och komplement till mina fältanteckningar. De foton som läggs upp och de diskussioner som sker i öppna (men ibland svårhittade) forum efter ett lajv har inte använts som ett primärmaterial eftersom det i så fall skulle kräva ett omfattande arbete med att fråga de som lagt upp bilder och texter om lov (jfr Kaijser och Öhlander 2012: 227, Gunnarsson Payne 2010:2). Jag har valt att betrakta den information som jag får från dessa forum på ett liknande sätt som Karlsson Minganti

gjorde med de personer som hon inte hade möjlighet att ”fråga om lov”, som ett slags riktningsgivare och understöd till den övriga analysen.

Språk och fältarbete

Vad innebär det att inte kunna ett språk när man gör fältarbete? På det lettiska lajvet *Erta* var ryska och lettiska huvudspråken och jag kan inget av dem. Jag frågade arrangörerna innan om det gick bra att jag pratade engelska, vilket inte var några problem. Många av de som jag träffade var helt med på att interagera på engelska. Det verkade som att de flesta tyckte det var en naturlig del av min närvaro. Det fanns också ofta någon som översatte, eller berättade i efterhand om lajvets händelser. Detta gjorde att alla händelser jag såg hända rent fysiskt, blev återberättade för mig genom att orden kom i sin berättade och därmed tolkade form, i efterhand. För att tydliggöra, översättningen skedde under speldagarna, medan situationen utspelade sig, inte som kommentarer när speldagarna kommit till ända. Dessa slags berättelser om vad som hänt på ett lajv brukar annars komma efter speldagarnas slut. Här fick jag en slags kommentator i realtid. Genom att arrangörerna som gav mig min karaktär påpekade att den kom från en annan kontinent och pratade ett annat språk så gjorde de översättningsförfarandet till logiskt även i lajvkronotopen. Översättandet var inte till någon större nackdel eftersom mitt intresse var att höra lajvdeltagares syn på sin verksamhet. Precis som mina iakttagelser blir till fältanteckningar och blir en del av den text som ska analyseras när jag kommit hem från skogen, så blir deras översättningar en del av samma text. De översättningar som deltagarna gjorde fungerar som ett mellanting mellan deltagande observation och samtal med fältet. Hade jag exempelvis enbart intervjuat lajvare, hade jag fått berättelser om upplevelser. Nu får vi en gemensam visuell upplevelse att tala utifrån. En annan fördel med att inte förstå språket är att jag blir mer uppmärksam på vad deltagare konkret gör med sina kroppar, hur de går, står sitter, rör sig, hur tonfallet är. En oväntad fördel – kanske specifik för detta med att fältarbeta i roll – var att det gavs mycket tid att anteckna i fältdagboken. På svenska lajv pratade folk med mig hela tiden, jag var tvungen att agera, svara och reagera, eftersom jag var en del av en grupp som förväntades göra saker. Förvisso intressant, för jag fick ta del av många olika händelser. I Lettland var jag hela tiden beroende av att jag själv började prata med folk, men det gav möjlighet att ibland dra sig undan och anteckna.

Reflexivitet

> Ur forskningsbloggen:
>
> **Mitt fältarbetesmaterial är så dammigt,**
> i en bokstavlig bemärkelse. Där är sot- och jordfläckar på papprena, anteckningsboken är sliten. Allt ser ut att ha varit nedknölat och regnat på. Vilket stämmer. och jag undrar om jag romantiserar den slitna looken, allt i enlighet med gamla västerländska upptäckarideal om äventyr, återkomst och att ta med sig saker från de Andra.

Vad som ska ingå som forskningsmaterial har varit svårt att självklart välja eller välja bort, visst har fallit bort av sig självt och annat har pockat på uppmärksamhet. Länge försökte jag exempelvis välja bort mig själv som material, som en del av fältet. Det är ett faktum att jag själv deltagit på lajv under många år och jag har under skrivandets gång blivit varse att jag varken kan eller behöver ignorera detta. Naturligtvis färgar det min förståelse av fältet som jag möter det idag, om än från en ny vinkel.

I det här avsnittet diskuterar jag mina positioner och min kunskapsproduktion i relation till etnologiska diskussioner om reflexivitet och postkoloniala dito rörande begreppet ”nativeness” (hädanefter främst som ”innanförskap”). Min bakgrund i lajvhobbyn gör att det blir relevant att förhålla sig till föreställningar om innanförskap och om att vara eller ha varit en del av det studerade fältet.

En specifik händelse får tjäna som utgångspunkt för delar av den reflexiva diskussionen. Under fältarbetet spelade jag bland annat en karaktär som sovjetisk soldat i ett kontrafaktiskt Sovjet. Lajvet, *The Motherland*, ägde rum i Danmark, hade deltagare från Europa och utspelade sig i militärlägret ”Camp Anastasiya” i ett fiktivt Ryssland. Efter det skrev jag i forskningsbloggen om en av de starkaste upplevelserna under lajvet. I exemplet nedan finner jag flera olika aspekter av mitt forskande, tätt sammanpackade i en intensiv och känslokoncentrerad situation.

”Are you ready – soldiers of Russia?”
Vi som är utvalda följer en officerare ner i källaren, vi ska nu bevisa att vi kan genomföra ett kommande specialuppdrag genom ett sista test. Kommendanten frågar ”Are you ready, soldiers of Russia?” Och jag inser att vi ska skjuta en man. Vi har våra gevär och står på en meters avstånd från Kommendantens underhuggare. Han har ingen ögonbindel och är bakbunden. Kommendanten räknar ner, våra andedräkter kommer som rök ur munnen. Tystnaden är spänd.

När jag står i källaren och inser vad vi förväntas gestalta far flera tankar genom huvudet:
– Är det här okej? Det här ska bli något att berätta för kollegorna! Tänk vad man får vara med om på jobbet. Är det okej? Ska jag låta bli? Varför ställer jag mig frågan? Varför känns det fel? Jag kommer att mörda en man. Eller, min rollfigur gör det. Vad gör jag?

Jag gör den starkt symbolladdade handlingen att rikta ett gevär mot en människa, tillsammans med två andra soldater som gör samma sak. Och sen trycka av det oladdade geväret, ett litet poff och den skjutne löser utan att jag ser hur ut de tre blodampullerna på framsidan av skjortan, och de tre på baksidan. Det går hål i tyget och låtsasblod väller ut. Han segnar långsamt ned på golvet. Vi vänder oss mot Kommendanten. Jag slänger en blick över axeln mot ”liket” och i ett ögonblicks sekund far det genom mig, ”tänk om det är på riktigt”.

Reflexivitet handlar om att ”observera sin egen observation” (Ehn och Klein 1994:81). Att vara medveten om hur ens bakgrund är med och skapar de analyser som man gör, att man själv är medskapare i det fält som man undersöker. I antropologisk forskning handlar reflexivitet till stor del om att förhålla sig till det som i Ehn och Klein beskrivs som ”den Andre”. Antropologins koloniala historia ger berättelser där man förväntas fara ut i fält, vara borta länge, och komma tillbaka med troféer i form av kunskap (Mulinari 2005). I etnologisk forskning som historiskt sett fokuserat på det inhemska har maktrelationerna mellan ”beforskad” och ”beforskare” ofta rört sig i termer av klass och stad/land. Ehn och Klein menar att det väcker frågor om hur det är att studera det välbekanta och att göra det välbekanta till främmande. En syn på reflexivitet handlar alltså om att förhålla sig till sin egen position som utanförstående oavsett om det handlar om att bosätta sig i en annan del av världen, eller om att fältarbeta på hemmaplan, men i en grupp som man inte från början är en del av.

Denna syn kan sägas upprätthålla uppdelningen mellan forskarsubjekt och forskarobjekt. Diana Mulinari skriver i *Att utmana vetandets gränser* om hur postkoloniala forskare ifrågasätter traditioner som grundar sig på att ”vi” studerar ”dem” från en position där vi är utanför ”deras” värld. Mulinari skriver vidare att ”vi” och ”dem” är sammankopplade, politiskt och ekonomiskt genom en globaliserad värld. (Mulinari 2005:113). En förståelse av reflexivitet, såsom det använts historiskt inom både antropologi och etnologi, handlar om forskarens relation till det främmande, något han eller hon inte är

en del av. Vilken slags reflexivitet behövs om forskaren anses vara/har varit eller är en del av det studerade fältet? Det här leder till en diskussion kring ”innanförskap”, ett ord som kan kopplas till engelskans ”native” och handlar om att (anses) vara ”infödd”, att höra till en viss kultur eller grupp (Narayan 1993). Antropologen Kirian Narayan skriver att det inom antropologi har funnits ett skillnadsskapande mellan de antropologer som kommer från den grupp de studerar (native anthropologists) och de som inte gör det (non-native anthropologists). I artikeln ”How native is a ”Native” anthropologist?” (1993) kritiserar Narayan detta synsätt för att ha en essentialiserande och dikotomiserande verkan. Både den infödda och den ”utfödda” antropologen kan ha varierande positioner. Den infödda forskaren hör också till en akademi, och har en delvis annan historik och andra positioner än de som den möter i sin forskning och den ”utfödda” forskaren kan ha ett flertal erfarenhetsmässiga beröringspunkter med sina informanter (Narayan 1993). Med den här förståelsen blir det viktigt att tydliggöra sin hybrida position som forskare. Narayan skriver:

> I argue for the enactment of hybridity in our texts; that is, writing that depicts authors as minimally bicultural in terms of belonging simultaneously to the world of engaged scholarship and the world of everyday life. (Narayan 1993:672)

Ur ett etnologiskt perspektiv kan innanförskap också handla om att (anses) komma från den grupp man studerar. Även här finns den dikotomiserande och uppdelade effekten i att tala i termer av innanförskap och utanförskap som leder till förväntningar om att anlända till, och få tillträde till ett fält. Även från en etnologisk position blir det intressant att fråga sig vem som räknas forska från en inifrånposition, och hur ”innanför” eller ”utanför” den här positionen egentligen är, och vilka betydelser det har för kunskapande och erkännande av vad som räknas som kunskap.

Titeln på Mulinaris tidigare nämnda artikel sätter fingret på det som reflexivitet handlar om: ”forskarens biografi och situerad[e] kunskapsproduktion”. Relevanta frågor blir handlar i det här fallet om vad jag för bakgrund och hur min kunskapsproduktion är situerad. I det följande resonerar jag utifrån en medvetenhet om min hybriditet och mitt förmodade innanförskap kring min biografi (och nuvarande position) i relation till mitt kunskapande. Inte bara min bakgrund och position har betydelse i fältarbetet, mer specifikt har också min kropp en betydelse för hur fältarbetet formats. Jag börjar med kroppsdiskussionen.

Att passera som lajvare och komma ut som forskare

The Motherland. Uppställning i Camp Anastasiya. Foto:Christina Molbech

Ur forskningsbloggen:

> **linjer, led, riktning**
> …det är något med den här bilden. dess suggestiva upplägg, ljussättningen, hur den ser arrangerad ut, men hur jag vet att den inte är det, inte i relation till fotografen i alla fall. Att jag kan hitta mig själv i de här leden. att jag står och försöker passa in i linjen som soldat, som forskare, som lajvare. Hur jag försöker få min kropp att räta eller rätta in sig i ledet. Att det är flera linjer som jag vill följa, som lägger sig ovanpå varandra. Och från en annan position (fotografens, åskådarens) ser ut som en enhetlig linje, en berättelse om Sovjet, om poulärkulturella iscensättningar av Sovjet.

Fältarbetet har varit väldigt fysiskt. Jag har följt med ut i skogen, sovit i tält, burit saker, lagat mat över öppen eld, suttit vaken på nattlig vaktpost. Jag har haft andra kläder än till vardags, sådana som är anpassade till rollen och lajvkronotopen. Min kropp har varit en närvarande del i fältarbetet. När jag står i givakt som en i ledet av sovjetiska soldater så tänker jag att fältarbetet går ut på att härma. Att ställa min kropp i samma position, att känna hur det känns att stå uppsträckt och titta på ett porträtt av Lenin i en kall hangar utanför en dansk småstad. Naturligtvis handlar det om min personliga upplevelse av att titta på Lenin (och att jag är en forskare som ”härmar” en lajvare

som spelar en sovjetisk soldat) En annan möjlighet hade varit att stå brevid och titta på. Jag hade till exempel kunnat spela en serviceroll i bakgrunden, men då hade jag missat väsentliga delar av vad det innebär att lajva. Det skulle mer har varit som att se på en teaterpjäs utan att höra replikerna. En mer passiv åskådarposition har därför inte varit något önskvärt, deltagandet gav viktiga förståelser. Utöver det som det aktiva deltagandet gett mig tillgång till så har det varit avgörande att lajvandets kroppsliga aspekter är ett av avhandlingens huvudfokus (jfr Högstöm 2010: 39f). En fråga som väckts handlar om vad min kropp ger mig tillgång till för kunskap. Bland annat rör det betydelsen av att vara lik eller olik de personer som jag deltar på lajv tillsammans med. Till stor del krävdes en likhet, för att få delta behövdes kläder som passade in i berättelsen, för det mesta medeltidsliknande kläder. Inför fältarbetet gjorde jag vissa val inte helt utan tvekan om orsakerna till valen kring mitt utseende. Bland annat lät jag bli att klippa håret. I bloggen skrev jag efter en sommar med lajvande:

> Jag låter bli att klippa håret – och det är en del av metodarbetet, att passa in, att inte vara korthårig som jag annars brukar vara. Mitt forskarjag som jag så ivrigt försöker hålla framför mina andra jag (om varför jag gör det valet är också en fråga), ska ha långt hår, bestämmer jag. Håret markerar tiden som går, framåt nästa sommar efter fältarbetet borde jag kunna klippa mig igen tänker jag när packar ner hårnålar och är på väg till nästa lajv. Hårets längd blir en markör för fältarbetestiden, en symbolisk markering av en specifik fas och ett rituellt låta bli.

Hårets längd är en rituell markör för mitt eget förhållningssätt, men kanske kan frånvaron av kommentarer ses som ett kvitto på rätt ”estetik”. En reaktion jag ofta fick från informanter rörde min ålder. ”Du ser yngre ut” fick jag höra ibland under sommaren, som en del av reaktionen när de jag deltog på lajv med fick höra jag var doktorand. Kanske smickrande, men en del av mitt reflekterande kring fältarbetet upptogs av den kommentaren. Vad det handlar om är forskarens kropp, i det här fallet min, och det faktum att jag passerar som lajvare. Jag blir inskriven i ett innanförskap, jag ser ut som många andra deltagare och min forskarstatus blir bara en av mina flertaliga positioner (jfr Halstead 2001). I och med att jag deltar och har en karaktär bidrar jag också till gruppkänslan, signalerar deltagande mer än observation.[6] Min närvaro präglades mer av observant deltagande än deltagande observation (se Johannessen och Tufte 2003:95). Reflexivitet handlar om hur jag förstår och tolkar utifrån min bakgrund, min klass, min utbildning, mitt kön, var jag bor etc.

[6] En definierande premiss för lajv är frånvaron av en fysiskt avgränsad publikplats, publik och aktör delar så att säga kropp. Om jag hade försökt upprätthålla en ”publikplats” hade jag förstört överrenskommelsen och inte kunnat observera det jag ville observera- ett lajv där publiken inte existerar som en position skild från aktören.

min kunskap är situerad (Haraway 1991). I det här fallet handlar det också om att tydliggöra hur jag passar in eller inte i det fält jag rör mig i. Min uppfattning är att jag på svenska lajv passerade som en svensk lajvare för det mesta. Jag såg ut att vara tjugo-nånting, hade halvlångt hår, var vit och pratade svenska. Jag passerade som lajvare och premisserna som jag passerade på säger något om premisserna för deltagare i stort. Något om vilka personer som lättare blir igenkända som korrekta deltagande subjekt.

Ordet passera blir relevant också i den meningen att alla inte visste att jag var där med en forskande agenda. Mitt projekt blev färgat av en känsla av att behöva komma ut, avslöja mitt ”sanna jag” och så fort som möjligt kasta fram att jag var där som doktorand, och att vara beredd på att svara på följdfrågor. Jag tänker mig att om jag varit betydligt äldre, pratat svenska på ett annat sätt, haft en annan hudfärg (de allra flesta är vita och svenskfödda) hade min närvaro tolkats på ett annat sätt. Nu var det (alltför) lätt att läsas som en i gruppen. En ambivalent känsla.

Effekten för mig påminde om att komma ut – en ständigt pågående process. Jag bär på flera positioner varav bara vissa kommer i fokus och jag upplevde att jag hamnade i en slags dubbellivssituation (Lindholm 2003). Min nervositet för att berätta om forskandet handlade om att jag tänkte mig att det skulle ändra deras inställning till mig och att jag skulle komma att avbryta det intensiva ordflödet i sammanhanget, med något som inte knöt an till det som var för handen. Den här nervositeten kan kopplas till min biografi och den kunskap jag bär med mig om fältet – jag är bekväm med hur lajvande går till och kan lätt bara följa med i ”jargongen”, jag kan pres(en)tera en begriplig lajvare. Jag ville inte heller riskera att förstöra stämningar och verka respektlös. I och med att jag i många sammanhang inte kunde presentera min forskningsagenda på förhand löste jag det på lite olika sätt vartefter. För det mesta berättade jag om min forskning vid presentationsrundor och liknande, annars i samtal med personer. Ingen reagerade negativt, utan det mottogs ofta med en positiv kommentar för att sedan släppas. Det som för mig är en stor sak att säga har tagits emot med ett förstrött intresse.

Under fältarbetet i Lettland blev situationen något annorlunda på grund av språket. Så fort jag öppnade munnen och sa något på engelska så blev jag något speciellt- kanske en person som rest dit enkom för evenemanget, inte så vanligt vad jag förstod. Antalet lajvare i Lettland är också mindre än i Sverige, så de flesta kände igen varandra. Kanske blev blev jag ”Svenskan” och kanske berättade man för varandra vem jag var. Jag passerade inte lika lätt, och behövde inte heller komma ut på samma sätt. Det var faktiskt en bekväm skillnad, att mitt språk ”avslöjade” mig och berättade något om min position. Även i Lettland uppfattade jag att de jag talade med om avhandlingsprojektet var positivt inställda på ett oengagerat sätt.

Under fältarbetet ”passerade” jag som lajvare, vilket ledde till att jag behövde ”komma ut” som forskare. Jag gjorde således en omvänd resa mot den traditionella antropologiska fältarbetesdramaturgin, som förenklat handlar om att som en ”främling” närma sig fältet, bli erkänd som ”native” och sedan åter distansera sig och återgå till forskandet (jfr Mulinari 2005). Min dramaturgi handlade mer om att återvända till ett fält, och kombinera min nya kunskap med mina tidigare minnen för att från den positionen skriva. Under fältarbetet blev jag läst som ”native”, men behövde tydliggöra min nya och hybrida position för de lajvare jag mötte som kände mig från tidigare, och de lajvare som såg mig som vilken annan deltagare som helst. I relation till fältet var jag samtidigt både ”innanför” och ”utanför”.

För att diskutera hur olika positioner lyfter fram olika kunskaper ska jag nu återvända till händelsen i källaren som jag beskrev i början av det här avsnittet. I situationen erfor jag en mängd tankar och känslor. När jag fick en lugn stund under lajvet och kunde föra lite fältanteckningar valde jag en beskrivning som byggde på tre kategoriseringar – mitt jag, mitt forskarjag och min karaktär. Dessa tre har kanske inte så tydliga gränser som texten ger skäl att tro, men de gör det å andra sidan möjligt att skärpa upp analys från olika vinklar och sätta ljuset på flera olika kunskaper.

I situationen framstår det som att jag har ett val, att skjuta eller inte skjuta. Jag väljer det förra. Den symboliska styrkan i händelsen gör att den framstår tydligt för mig. Min karaktär skulle ha valt att skjuta, mitt jag (som har erfarenhet av tidigare levande rollspel) tänker att det är bäst att följa arrangörens intention, och att skapa en ”snygg scen”. Mitt forskarjag tänker ungefär som mitt jag. Men reflekterar också över huruvida det är moraliskt riktigt att göra något sådant, och varför jag ställer mig frågan om moral överhuvudtaget. Jag funderar också på iden om att vara passiv och inte påverka i en deltagande observation. Det går inte så bra här, jag kommer att skjuta en person. Men det är det mest passiva valet i den här situationen. Jag uppfattar att det är vad som förväntas av oss, som spelare och som karaktärer. Men, jag pendlar mellan dessa olika funderingar i ögonblicket. Ibland går de emot varandra, ibland slår de följe. Det är mitt jag som ibland gör uppror mot det som förväntas av mig som karaktär, och mitt forskarjag som funderar över varför och vad det berättar.

Erfarenheter från mitt fältarbete visar att innanförskapspositioner kan vara hybridiska, de flyter och förändras. Jag är vid olika tillfällen, beroende både på tid och rum, innanför, och utanför. Jag kan, som lajvare, ana hur detta kommer att bli en cool och kanske omstridd berättelse, samtidigt funderar jag över mig själv som forskare i situationen, och frågan om passivitet och observation i fält. Något som blir svårt om jag ska kunna delta. Det går inte

att delta utan att observera. Jag kan framför allt inte observera utan att delta. Detta val, att delta fullt ut, och på så sätt göra ett ”innanförskap” har varit viktigt för mig. En mer distanserad och åskådande position skulle ha gett mig en helt annan slags kunskaper, och mindre djupgående. I enlighet med Narayan och Mulinari är det viktigt att erkänna det intersektionella, det hybridiska, det temporära och kontextuella i hur informant och forskare positionerar sig och positioneras i relation till varandra. Innanförskap är inte en fast position, ibland överlappar forskarens och informanternas positioner, ibland inte. Etnologen Fataneh Farahani skriver om reflexivitet i sin avhandling *Diasporic Narratives of Sexuality* (2007):

> [t]his study is an emergence of my specific location as an insider who shares historical discursive grounds and experiences with the interviewees and, therefore, happen to contain some blind spots on familiar but significant details” (Farahani 2007:49).

Innanförskap kan handla om att dela ”historical discursive grounds”, och som Farahani skriver, leda till blinda fläckar. I relation till mitt fält delar jag delvis samma historia, genom att befinna mig i ett fält av personer som är till synes vita och någorlunda ekonomiskt trygga européer. Vi kanske inte delar all historik, men vi, med erfarenhet av olika lajv, delar en möjlighet till att med samma språk berätta erfarenheter från liknande upplevelseområden. De blinda fläckarna kan finnas där, i mina förförståelser, och informanternas förgivettaganden om mina förkunskaper – det som döljs i ett ”du vet”. Min biografi av att ha återvänt till ett fält gör å andra sidan att det går att kontrastera de lajv jag möter nu, med de minnen jag har från tidigare, och kan få mer detaljerade diskussioner. Intervjuerna förändrades om jag berättade något från mina minnen och sedan frågade om hur det är nu. Vi skapade en gemensamhet att resonera från. I och med att jag själv bidrog blev också intervjun mer till ett resonerande och undersökande samtal.

Disposition

Avhandlingen är kronologiskt ordnad och beskriver hur lajv förbereds, genomförs och hur berättelser om lajv i efterhand formar förståelsen av det skedda. Varje del som ingår i den kronologiska ordningen av före – under – efter tar också upp olika analytiska teman kopplade till avhandlingens syfte. Förhoppningen med detta är att den läsare som inte är införstådd med levande rollspel steg för steg ska kunna följa händelserna. Om man inte först förstått förberedelsernas betydelse kan det blir svårt att se speldagarna och sedan det som händer efter spelet i sitt rätta ljus. Det som innefattas i en lajvhändelse presenteras framför allt i en kronologisk ordning, men det blir också utflykter till andra delar av lajvhändelsen när det blir aktuellt, detta för att kunna förtydliga analysen. Detta gör det möjligt att tydliggöra hur olika aspekter av en lajvhändelse hela tiden står i förbindelse med andra delar av lajvhändelsen i både tid och rum.

I kapitel två ges en överblick och en bakgrund till levande rollspel, i Sverige och Baltikum, och trans/inter-nationellt. Här beskrivs kopplingar till andra nutida och besläktade fenomen.

Kapitel tre och fyra handlar om det som föregår lajvets speldagar. I kapitel tre beskrivs texter som handlar om de lajvkronotoper som ska komma att iscensättas. Dessa texter analyseras sedan med avseende på kategorier som klass, genus, sexualitet och ras/vithet. I kapitel fyra undersöks hur de beskrivna världarna materialiseras, hur objekt/rekvisita samlas ihop och skapar rum, hur deltagare arbetar med kroppen för att passa in i iscensättningen.

Kapitel fem och sex tar upp speldagarna. I kapitel fem beskrivs hur gränser mellan vardagsvärld och rollspelsvärld skapas, upprätthålls och kommuniceras. Kapitel sex är uppdelat i olika teman som berör kroppsliga praktiker och positioner i relation till samtidiga rum (vardagens och lajvets). Det första temat berör hur sexualitet iscensätts och förstås i relation till föreställningar om sexuella praktiker som mer ”äkta” än andra. I det andra temat undersöks iscensättningar av våld, vilka kopplas dels till maskulinitet och dels till andra former av socialt accepterade våldsliknande praktiker. Det tredje temat handlar om förkroppsligande och rumslig organisering av vithet och Annanhet. Här diskuteras även hur kategorin kvinnor förstås av deltagarna i relation till maskulint kodade iscensättningar av militärmiljöer.

Kapitel sju och åtta handlar om vad som händer efter lajvets speldagar och om de berättelser och känslor som uppstår. I kapitel sju går kropp och karaktär delvis skilda vägar och här undersöks berättandets betydelse för att lägga pusslet med vars och ens specifika upplevelser. Här belyses former för att avsluta lajvets speldagar och betydelsen av kroppsligt förankrade ritualer för

att gå mellan roll och vardagsjag. I kapitel åtta undersöks innebörden i de känslofyllda berättelser som uttrycks i samtal om lajvets speldagar. Här analyseras också hur läckage mellan vardagskropp och fiktionaliserad kropp hanteras och omtalas.

I kapitel nio knyts några uppkomna reultat samman i reflektioner över hur nationer och nationsskapande används som plattformar för upplevelser. Det undersöks hur deltagande i och skapande av lajv förhåller sig till nationella och transnationella platser.

I det avslutande tionde kapitlet görs en sammanfattande diskussion.

KAPITEL TVÅ – BAKGRUND OCH KONTEXT

I inledningskapitlet beskrevs levande rollspel som en improviserad teater utan publik. Lajv kan också ses som en kollaborativt framtagen och förkroppsligad berättelse. Formen kan förklaras på många sätt, och kan se ut på många olika sätt. Det finns allt från ett lekande nära barndomens enkla skisser till roller och ett letande efter skatter till politisk-filosofiska undersökningar om möjliga samlevnadsformer (*Mellan himmel och hav* 2003). Allt från iscensättningar av Star Wars-filmernas värld till bögcommunityn i New York på 1980-talet (*Just a little lovin'* 2011). Det slags levande rollspel som är aktuella i den här avhandlingen har dock allt som oftast ett ursprung i fantasy som genre, något som kommer till synes i det följande där det ges en översikt av lajvandets historia.

I det här kapitlet presenteras några röster om hur levande rollspel har vuxit fram. Här görs en bakåtblick med utflykter i geografin med presentation av utbredning och förekomst av hobbyn i olika delar av världen. Vidare beskrivs något om hur levande rollspel är organiserat i föreningar, samt om antal, ålders- och könsfördelning bland lajvare.

Gustafsson beskriver i sin avhandling Medeltidsveckan som en polyfon berättelse (Gustafsson 2002). På liknande sätt är det med levande rollspel, det polyfona återfinns på två plan. Dels att lajvandet och medeltidslekandet på Gotland är polyfona berättelseformer som genererar många olika individuella upplevelser och dels att det inte finns en enhetlig version som beskriver varken Medeltidsveckan eller levande rollspel. I det här kapitlet är det den senare varianten av polyfoni som kommer stå i fokus. Men den är avhängig av den förra genom att de många individuella upplevelserna inom en gemensam ram är med och formar berättelserna om ”hur det hela började”. ”Det hela började” också på många olika platser och i grupper som inte hade kontakt med varandra. Det är svårt att komma åt en enhetlig bakgrundsbeskrivning och berättelse om framväxt i en organiskt utvecklad hobby som levande rollspel. Följande kapitel blir därför en sammansättning av flera olika berättelser om lajv och från en annan position kan det se annorlunda ut. Den här avhandlingen är inte någon historisk undersökning, och kan därför inte pre-

sentera någon komplett beskrivning om hur lajv växt fram. Men vissa tendenser kan skönjas i de berättelser som berättas och skrivs om lajvandets bakgrund.

En del av de källor som kapitlet bygger på kommer från de tidigare nämnda Knutpunktsantologierna och är skrivna av personer som håller på med lajv och använder sig av sin akademiska utbildning för att skriva något om levande rollspels historia. En del skriver om rollspel i sin utbildning eller forskning, en del har dessa artiklar som sidoprojekt. Antologibidragen är alltså delvis skrivna för en intern publik och delvis skrivna för forskare och en intresserad allmänhet. Tidigare i avhandlingen diskuterades denna mellanposition som Knutpunktsantologierna har. I det fall det blir befogat görs därför källkritiska utvikningar.

Montola beskriver levande rollspel som efemära, det vill säga flyktiga, kortvariga och omöjliga att hålla kvar:

> All play is ephemeral. If a child builds something out of Lego bricks, the result is a permanent artifact, but the play is the process of building that artifact – a process that most likely involves as much breaking as building. Play is transient and vanishing; after play concludes, it is impossible to access it, except through witness reports, photographs and artifacts produced and used in play. (Montola 2012:74)

Precis som Montola skriver förhåller det sig med lek som med levande rollspel: lekandet med legobitar ger något som är bestående, men leken är själva byggandet, och kan inte nås när det har avslutats, speldagarna försvinner in i minnet, men nås genom det som är kvar, berättelser, foton, föremål och texter. Att skriva om levande rollspels bakgrund och historia är att samla ihop resterna av en lek och se vad som blir kvar i korgen.

I mina ”samtal med fältet” (Svensson 2007) så återkommer bland svenska lajvare en berättelse om ”hur det började” – ett muntligt traderat minne. Den går ut på att bordsrollspel uppstod i USA på 1970-talet och kom till Sverige på 1980-talet. I slutet av 80-talet började bordsrollspelare i olika delar av landet tänka att det vore roligare att göra spelandet mer konkret, tog sagt och gjort med sig tärningar och spelledare ut i skogen, hade mantlar av bomullstyg och alldeles för hårda så kallade ”boffer-svärd” (vadderade vapen gjorda av pvc-rör, liggunderlag och gaffatejp/silvertejp). Och så tog lajv sin början. Gustafsson skriver om liknande berättelser inom den tidiga rollspelsföreningen Gyllne Hjorten (Gustafsson 2002). Historier som denna, om kopplingen till bordsrollspel och att det startade i liten och enkel skala, återkommer också i de danska och lettiska intervjuerna. De ryskspråkiga lettiska

lajvarna berättar också om inspiration från Ryssland, där lajv började något tidigare än i Lettland. Det här är är den muntliga berättelsen om en början, inte nåbar som en sanning, men som en tanke om en början. I berättelserna om lajvandets framväxt är det framför allt en genre som återkommer, nämligen fantasy.

Fantasy som genre

Fantasy är en genre som återkommer i många olika rollspelsrelaterade sammanhang, i böcker, filmer, onlinespel, lajv, bordsrollspel. Det är också den genre som har varit som allra störst i levande rollspel, den genre som var vad de tidiga lajvarna ofta utgick ifrån. Därför görs i det följande en närmare genomgång av den genren.

I fantasyn finns många ofta återkommande inslag, exempelvis att den utspelar sig i en värld med drag av europeisk feodal medeltid och att övernaturliga inslag som magi och fantasivarelser kan förekomma. Fantasyvärlden är en slags mytisk sagovärld (Gustafsson 2002:54). I boken Fantasy (1995) av litteraturkritikern John Henri Holmberg görs en litteraturvetenskaplig genomgång av den litterära fantasygenren. Han ser J.R.R. Tolkiens romantriologi Härskarringen som en utgångspunkt för hela den moderna fantasygenren (Holmberg 1995:7). Holmberg skiljer genrern skräck och science-fiction från fantasy. Science fiction behandlar ”… spekulativa men rationellt möjliga alternativ till världen sådan den ser ut här och nu” (Holmberg 1995:13). Skräckgenren kan innehålla övernaturliga inslag men utspelar sig i en ”känd värld, historisk eller nutida” (Holmberg 1995:13). Holmberg definierar modern fantasy med ett uttryck från Tolkien som en av författaren skapad ”sekundär värld”. Där skrivs om sådan som är sant inom den världen och följer den världens lagar (Holmberg 1995:13, Lundell 2005:11f). Jag finner dock att lajvkronotop är en bättre beskrivning än sekundär värld därför att det senare ger intryck av hierarkisering, vilket inte är nödvändigt att göra när det är en omfokusering som sker.

Gustafsson gör i sin avhandling en koppling mellan fantasygenren och 1800-talets romantiska era, den tid då folkloredikiningen av borgerskapet sågs som ”poetiska skatter som måste räddas” – dessa ballader och sagor trycktes och illustrerades med bilder som uttryckte en slags medeltid. Under 1800-talet ändrades renässansens svarta bild av medeltiden till en något ljusare. Gustafsson framhåller att ”begreppet” medeltiden växer fram under renässansen som en historiens Andra, den plats dit man kan förlägga både det man inte vill vara och det man längtar till. Hon konstaterar vidare att inom fantasygenren kan just denna dubbla bild rymmas, här finns både en mycket mörk

fantasivärld, men också utopiska drag där platser på fantasyns karta kan vara idylliska öar i en kaotisk omgivning (Gustafsson 2002).

Föregångare till levande rollspel

Att vuxna människor har lekt i alla tider råder inga större tvivel om, sätten som det gått till på och hur det uppfattats är det som har varierat. Lekandet har också varierat med tillgång till tid, pengar och möjligheter. I detta stycke presenteras några lajv-liknande företeelser som kan sägas vara tidiga släktingar till levande rollspel. Som tidigare diskuterats är det möjligt att i de levande rollspelens form se kopplingar till ritualer. Den amerikanske filosofen och rollspelaren Brian Morton tar i Knutpunktsantologin *Lifelike* (2007) upp ett flertal ”lajvsläktingar”.[7] Han inkluderar då iscensatta händelser med mer eller mindre deltagande publik, och med en viss grad av improvisation. Ett tidigt exempel är romarrikets gladiatorspel som med tiden innehöll element av rollspel, och låtsassvärd, med intentionen att få striderna att se mer hemska ut än de var (Plas 1995:32 i Morton 2007:246). Romarna höll också ”naumachiae” – iscensatta sjöslag, ett slags repliker av tidigare sjöslag, men där utgången gjorts oviss, för att hålla uppe spänningen för åskådarna (Kohne & Ewigblen 2000: 74 i Morton 2007:247). Även temafester var ett inslag hos de välbärgade romarna, exempelvis höll blivande Kejsar Augustus en där deltagarna spelade de tolv gudarna. En närvarande så kallad ”choragus” hjälpte festdeltagarna med rollgestaltningen.[8] Morton liknar denne choragus vid en ”larpwright” det vill säga en person som skriver bakgrundstexter och hittar på karaktärer inför en lajv (D’Arms 1999 i Morton 2007:247).

Ett tidigt svenskt exempel som liknar de välbärgade romarnas iscensättningar kommer från Gustav den III:s hov. Under hans regeringstid anordnades på Drottningholm så kallade karusellspel vid slottet där kungen föreställde olika hjältar ur historien, och anställda bönder fick agera soldater i vad som närmast kan ses som iscensättningar och tableau vivantes (Persson 2004). Dessa karusellspel kan sägas ha sina föregångare och släktingar i verksamheter vid andra hov. Den amerikanska journalisten Elisabeth Stark skriver i sin reportagebok om levande rollspel, *Leaving Mundania* (2012) om hur exempelvis

[7] Med lajvare menar jag en person som främst håller på med levande rollspel i relation till andra liknande former. Med rollspelare menar jag en person som kan hålla på med lajv och/eller andra former av rollspel såsom bordsrollspel eller onlinespel. Vilket epitet det blir beror antingen på hur personen själv betitlar sig eller vad som är relevant i texten.

[8] En choragus är bland annat en körledare i det antika grekiska dramat. (http://www.merriam-webster.com/dictionary/choragus)

1600-talets Elisabeth av England under sina resor kunde mötas av utklädda tjänare och drottningen själv hade en roll som den möjliga befriaren till ”the lady of the lake” (Stark 2012).[9]

De exempel som hittills tagits upp är också de som genom historien blivit beskrivna i detalj, de har initierats av hov och adel eller välbärgade romare. Det innebär storslagna scenerier där de som iscensätter inte alltid själva har valt det. De som besatte skeppen i romarrikets Naumachiae var exempelvis dömda fångar (Ow 1994 i Morton 2007:247). Här, som i karusellspelen eller i Drottning Elisabeths mottagningar är det mer en fråga om makt över andras kroppar, och att använda människor som objekt eller rekvisita för iscensättningar där man själv kan delta och ge sig själv möjligheten att bli läst som något annat. Det kan läsas som en påtvingad deltagarkultur. Likheten mellan de lajv jag undersöker och de välbärgades iscensättningar genom historien är att det inte finns en passiv publik som på en teater, eller att om det finns åskådare så har de tilldelats en roll i iscensättningen.

Även i mindre bemedlade lager av befolkningen finns lajvliknande händelser genom historien. Ett exempel är de karnevaler som förekom i medeltidens Europa. Dessa karnevaler kopplades till en kristen högtid men har spår av romerska traditioner som Saturnalia. Morton skriver om dessa karnevaler som ett slags mellanting mellan ritual och fest. Ett viktigt element i dem var att vända upp och ner på vardagens sociala hierarkier – tjänarna spelade herrar och herrarna var tjänare. Morton beskriver den engelska karnevalen ”Feast of fools” som en analogi av överklassens temafester, men nu med religiösa övertonder (Morton 2007:249, Bachtin 1986).

Även andra i Norden mer eller mindre nuvarande traditioner kan liknas med levande rollspel – exempelvis jultomtens entré och inledande repliker på julafton – där alla spelar med. Andra utklädningslekar/traditioner från förr är påskkärringar och tidigare former av luciafirande, när ungdomar klädde ut sig och gick från gård till gård och framförde teaterstycken i utbyte mot mat och alkohol. Skillnaden mot min empiri ligger i temporalitet och avskildhet. Dessa traditioner kan närmast liknas vid så kallade pervasive games – där spelen sker i den så kallade verkligheten.[10] Däremot är de som deltar i julafton eller tar emot påskkärringar väl medvetna om att de är med i en lek. I jultomtens performance är julaftonsfirarna sig själva, endast jultomten har en

[9] En källkritisk kommentar är på sin plats här. Genom att koppla lajv med kungligheter och gamla samhällen så får nutidens levande rollspel en air av anrik och lång historia. Hobbyn kan framstå som mer autentisk och legitim. Att artikelförfattarna har lyft fram exempel på kända kungligheter och mytomspunna samhällen som en del av ett sätt att förankra levande rollspel i historien kan ses som en legitimeringsstrategi. En linje bakåt ger tyngd i relation till en tänkt omvärld som ser lajv som något irrelevant och barnsligt.

[10] För en inågende diskussion om pervasive games, se Montola et al 2009.

roll som skiljer sig från vardagsjaget. De övriga vuxna och barnen som deltar har rituella roller som förhöjda varianter av sig själva. Barnen är barn som ska vara snälla och de vuxna är de som förmedlar hur tomten ska tolkas – som en snäll person med gåvor.

Ytterligare en folklig föregångare till levande rollspel är Commedia dell'arte, den teaterform som under renässansen spelades på gator och torg i Centraleuropa. Commedia dell'arte innehåller fasta karaktärer från föreställning till föreställning, och handlingen är delvis improviserad om än att det finns några förutbestämda scener och riktningar som skapar en narrativ linje (Morton 2007:250). Det lajvlika i Commedia dell'arte ligger i improvisationen, inte i frånvaron av publik. Morton skriver vidare om att Goethe i slutet av 1700-talet beskriver en grupp vänner som gör Commedia dell'arte för sig själva, och menar att improvisationsformen använd som en slags lajv kan ha förekommit under sena 1700-talet (Morton 2007:250).

Krigsspel och bordsrollspel

Framväxten av levande rollspel har en konkret koppling till bordsrollspel, som i sin tur kan kopplas till så kallade "War Games". War Games – krigsspel är strategispel där spelarna ställer härar mot varandra i ett simulerat krig där och figurer på ett bräde motsvarar soldatenheter. År 1811 utvecklade Herr von Reiswitz och hans son som var officer i den Preussiska armen ett krigsstrategispel som kallades för *Krigsspiel* (Mackay 2001:13). Detta spel var en vidareutveckling av *War Chess* (Krigs-schack) utvecklat i Tyskland på 1780-talet. Båda dessa spel var till för att militären skulle kunna träna på olika krigsstrategier. Man spelade på ett bord med sand föreställande terräng där ett slag skulle stå. En domare bestämde utkomsten av slaget genom att bedöma de olika fältherrarnas olika drag enligt uppställda regler. Tärningar bidrog med slumpelement som motsvarade sådant som skulle kunna hända i ett fältslag (Fine 1983/2002: 8f).

Detta *Krigsspiel* blev sedemera populärt även utanför militären, i det senviktorianska samhället och vidareutvecklades för allmänheten av H.G. Wells till ett spel kallat *Little Wars* som kom 1915 (Fine 1983:9). Under 1920-talet fram till 1968 växte krigsspelandet till en hobby. Fler spel utvecklades genom åren, många syftade till att iscensätta historiska fältslag. I grunden liknande de dock *Little Wars* (Mackkay 2001:13). År 1968 skedde en förändring när den amerikanske speluppfinnaren Dave Wesley började intressera sig för "nonzero-sum games", spel där det inte nödvändigtvis finns en vinnande sida eller att deltagarna är varandras fiender (Mackkay 2001:14).

Wesley skapade ett intrig-spel där spelarna styrde över olika delar i en fiktiv stad klämd mellan två fientliga arméer.

En av deltagarna i Wesleys spelgrupper, Dave Arneson, var väldigt intresserad av medeltiden och fortsatte utveckla Wesleys spelidé genom att skapa ett spel där deltagarna kontrollerade enskilda soldater istället för arméer. Wesley lade också till fantasi-figurer såsom alver, orcher och magiker, inspirerad av J.R.R. Tolkiens trilogi *Härskarringen* från 1954 (Mackay2001: 14f). En annan av spelarna kring Wesley, Gary Gygax (Smith 1980:138) började samarbeta med Arneson och de gav 1974 ut bordsrollspelet *Dungeons and Dragons* (Mackay 2001:15). Spelet sålde inte så mycket i början, men ryktet spred sig, framför allt bland fantasy och science fiction-intresserade på amerikanska college (Guerra 1990:65 i Mackay 2001:15). Fram till 1982 ökade populariteten och spelet började säljas i stora amerikanska affärskedjor, och blev översatt till 14 språk. År 1982 började amerikansk press skriva negativt om *Dungeons and Dragons* och koppla spelet till ockulta praktiker. I och med denna negativa publicitet försvann enligt Mackay möjligheten att bordsrollspel skulle ha blivit allmängods – utveckling och spridning blev istället en subkulturell angelägenhet, med mindre företag som leverantörer (Mackay 2001:16).

Dock verkade bordsrollspelare redan i en kontext av ”gör-det-själv”. Science fiction och fantasylitteraturfans, däribland bordsrollspelare deltog i konvent och skapade nyhetsbrev (Mackay 2001:16). Mackay kopplar frånvaron stora bolags intresse till utvecklingen av bordsrollspel som ett subkulturellt fenomen. Här kan tilläggas att egenskapade produkter/texter inte enbart uppstår i frånvaron av kommersiella intressen. Harry Potter är ett exempel på en senare litterär produkt som har fått enorm spridning i olika medier genom stora bolag, men där fans fortsatt att bete sig ”deltagarkulturellt” och skapat egna berättelser och Youtubefilmer.

Den tveksamhet som pressen i USA gav uttryck för kopplades till två uppmärksammade fall. Bordsrollspel ansågs vara orsaken till ett försvinnande och ett självmord. Det första gällde Collegestudenten James Dallas Egbert III som troddes ha försvunnit i tunnlarna under det universitet där han var student. Berättelsen om Dallas försvinnande gjordes till en rollspelskritisk spelfilm med namnet Mazes and Monsters som visades 1982 i amerikansk tv (Mackay 2001:16). Det andra fallet rörde en collegestudent, Irving "Blink" Pulling Jr, som begick självmord 1985. Detta ledde till att modern efter sonens självmord skapade en anti-rollspelsorganisation (Stark 2012:94).

Den amerikanska moralpaniken kan enligt Stark sägas handla om två argument, dels att *Dungeons and Dragons* är en ockult aktivitet och dels att inlevelsen som skapas i spelandet kan leda till verklighetsförvirring (Stark

2012:96). Bland annat sociologerna Gary Alan Fine och Daniel Martin har bemött farhågorna i en essä med titeln ”Satanic Cults, Satanic Play:” Is ”Dungeons and Dragons' a Breeding Ground for the Devil?”. De skriver: ”Our belief that fantasy role-playing games are not, as a rule, havens for Satanists, is not proven, but is based on our faith in the secular character of middle-class, adolescent leisure in late twentieth-century America” (Fine och Martin 1991, i Stark 2012: 97). Även i Sverige uppstod vad som kan kallas moralpanik kring bordsrollspel, oron i den svenska något mer sekulära kontexten handlade främst om den starka inlevelsen och huruvida deltagarna förmår skilja på spel och verklighet. Reaktionerna kom både i relation till bordsrollspel och levande rollspel.

Historiebruk

Ytterligare en pusselbit i det pussel som utgör de levande rollspelens historia är historiebruk. Här framför allt exemplifierat med re-enactment- och medeltidsföreningar. Båda dessa företeelser existerar parallellt med levande rollspel. Re-enactment görs ofta genom iscensättningar av historiska slag där deltagarna framför allt strävar efter att ha historiskt korrekta kläder och attribut, samt att genomföra själva slaget. Detta kan ske inför publik, och utan att särskild vikt läggs på enskilda karaktärer.

Society for Creative Anachronism (SCA) är ytterligare en influens till levande rollspel, särskilt i fantasygenren. (Bowman 2010, Stark 2012, Gustafsson 2002, Lundell 2002). Framför allt kan SCA ses som en del av den medeltids och fantasy-vurm som växte sig stark efter att Tolkiens triologi fått enorm spridning under 1960-talet (Bowman 2010, Mackay 2001). Av medeltidsföreningar så är SCA en av de största. Sällskapet startade i Berkeley i Kalifornien 1966 (Bowman 2010, Stark 2012). En fest i Berkely på temat medeltiden genomfördes av en grupp studenter med rötter i hippie-rörelsen och de inspirerades enligt Gustafsson av det förflutna, av fantasylitteratur och samtidskritik (Gustafsson 2002:207). Föreningen växte och fick organisationer i stora delar av världen. Släktskapet med de här undersökta lajven handlar om genren, och om kopplingen till 1960-talets alternativa hippiekulturer. En markant skillnad är graden av rollspelande (Lundell 2000). Inom SCA så är syftet att ”iscensätta medeltiden som den var och som den kunde ha varit” (Gustafsson 2002:205). Medlemmarna skaffar sig en ”persona” en person som skulle ha kunnat finnas på medeltiden, man hittar på namn och bakgrundshistoria samt syr passande kläder.

Levande rollspel

Under den här rubriken kommer jag presentera bakgrund till lajv i de länder där fältarbetet ägt rum. Lajvhistorik från USA och Ryssland kommer också att presenteras i och med att influenser från dessa länder har varit viktiga. Tillgänglig information om lajv i olika länder är varierande varför också denna presentation kommer att skilja sig åt något beroende på land.

Vid 1980-talets början var bordsrollspel en etablerad företeelse i USA och många delar av världen. Medeltidsintresset var starkt och flera fantasyfilmer gjordes. Vi är nu framme vid den tidpunkt som flera nordiska lajvare berättar om som tillfället då bordsrollsspelare tog med sig spelet ut i skogen och började förkroppsliga de äventyr de tidigare endast berättat muntligt. Montola menar i sin avhandling att denna föreställning är en förenkling, bland annat för att det är svårt att dra gränsen mellan olika spelformer. Men tydligt är att levande rollspel inte har någon specifik startpunkt – ”it has been invented and reinvented around the world in many places” (Montola 2012: 109).[11] Ett tidigt exempel på levande rollspel är den amerikanska lajvkampanjen Dagorhir som startade 1977.[12] Enligt föreningens hemsida hade grundaren av Dagorhir, Brian Wiese, ingen erfarenhet av bordsrollspel, utan var mer ute efter att skapa en känsla av medeltiden, kopplat med inspiration från fantasyböcker som Tolkiens *Sagan om ringen* (Stark 2012:44). Tillsammans med en vän drömde Wiese om att återskapa fältslag från *Härskarringen*, man ville kombinera ”hunting orcs, acting, and capture the flag” (Stark 2012:45). Stark menar att *Dagorhir* inte riktigt kan kategoriseras som lajv eftersom fokus låg på ”sport of fighting” och taktik snarare än karaktärsspel. Trots detta är Dagorhir relevant att nämna, eftersom det är ett tidigt användande av boffer-svärd, samt att det finns ett visst fokus på rollspelande och kostymer (Stark 2012:47).

En lokal tv-kanal i staten Maryland gjorde ett reportage om *Dagorhir*, reportaget sändes sedermera nationellt, och idén om levande rollspel spreds i USA. Redan här syns en intermedial tendens i levande rollspel och andra rollspel, hur det vandrar mellan olika medier. Bok blir lek, som blir tv och som blir nya lekar.

---

[11] Här kan läsaren mena att det finns en mängd företeelser som kan kallas lajv. Jag avgränsar mig till det som av tidigare eller nuvarande utövare kallas live action role-playing eller motsvarande.

[12] Lajvkampanj eller kampanjlajv är en serie av lajv som återkommer med mer eller mindre jämna mellanrum och som utspelar sig i samma värld, ofta i kronologisk ordning, samt med flera återkommande karaktärer.

Även enligt Montola bidrog den tidigare nämnda filmen *Mazes and Monsters* till spridandet av levande rollspel som idé. Genom att filmen beskrev bordsrollspel som förkroppsligat spel så fick många tittare idén att genomföra något liknande. Montola skriver ”By misrepresenting tabletop role-playing games as embodied action, the film essentially (re)invented the idea of larp and spread it wide, allowing college students to come up with the idea of larp themselves” (Montola 2012: 110).[13] Stark fortsätter tanken om medias assistans i att sprida lajv som idé, och menar att från och med dokumentären om Dagorhir så blir historien disparat och det blir svårt att följa de levande rollspelens historia. Några nedslag kan dock göras, bland annat startades en parallell lajv-form på 1980-talet i Boston, genom två universitetsföreningar, en vid Harvard och en vid MIT – Harvard Society for Interactive Literature (SIL) och MIT Assasins Guild. I dessa två föreningars lajv stod mysterielösande och politiska intriger i huvudfokus, våld spelade en underordnad roll (Stark 2012:47).

Det i USA populära bordsrollspelet med vampyrtema, *Vampire: The Masquerade* kom ut 1991, och senare kom spelföretaget White Wolf ut med ett delvis nytt spelkoncept. I serien *Mind's Eye Theatre* fanns regler som underlättade för att spela ut en karaktär, att agera i första person, istället för att berätta om sin karaktär i tredje person. Världen som äventyren utspelade sig i var samma, men spelmekaniken annorlunda. Utgången av en konflikt löstes genom att spela sten-sax-påse och inte genom att rulla tärningar, något som enligt Bowman underlättade för ett mer lajvliknande iscensättande (Bowman 2010:29, Stark 2012:47). Enligt Stark har *White Wolf*s spelvärld och regelsystem haft betydelse för att sprida levande rollspel i USA (Stark 2012:47). Särskilt används *Mind's Eye Theatre* inom vampyrlajv, en genre som delvis har en egen linje i lajvandets historia, andra regler, spel som kan äga rum bland personer som inte deltar (t.ex. på en klubb) och andra grupper av deltagare.

Levande rollspel uppstår i USA ur drömmen om att uppleva andra världar, och framför allt den medeltidsliknande fantasyn, därför kan bordsrollspelens aktiva iscensättande och medeltidslekandets SCA sägas komma samman i de första levande rollspelen. För att återknyta till lajvandets föregångare bordrollspel, så är det signifikant för bordsrollspelsutvecklingen att det börjar med en kommersiell produkt för att sedan inspirera till en rad varianter där kopplingen till säljbara koncept är svagare, såsom i fallet levande rollspel och andra former av rollspel. Till skillnad mot de nordiska länderna blev även levande rollspel i USA i viss mån kommersialiserade. Specifika världar och regelsystem för levande rollspel gjordes till säljbara produkter som

[13] Angående den moralpanik som filmen kan kopplas till, se Martin &Fine (1991), Stark (2012), och Montola (2012).

kunde användas i ett franchise-system. Lajv i Sverige och Norden har hittills inte kommerisaliserats i någon större grad (se även Montola 2012:111, Stark 2012).

Sammanfattningsvis så här långt i de levande rollspelens historia, såsom den framstår i de texter som här refererats kan konstateras att utövarna och konsumenterna har ofta varit studenter eller personer med universitetsutbildning, unga vuxna ur medelklassen, och framför allt män. Kopplingen till män och maskulint kodade verksamheter löper som en tydlig röd tråd genom historien, från 17-och 1800-talens krigsspel till Tolkiens nästintill enkönade äventyr i Midgård och den våldsfokuserade fantasy som trilogin om *Härskarringen* har varit med om att forma. De namn som nämns i litteraturen kring framväxten av spel är också övervägande manliga, författare och spelutvecklare verkar till största delen ha varit män.

Levande rollspel har vuxit fram ur en framför allt amerikansk spelkultur där fantasyvurmen varit en starkt bidragande orsak. Som sagt verkar det som att lajv uppstått spontant med mer eller mindre tydlig inspiration från bordsrollspel spridda över världen. Det är dags att ge sig i kast med nuet och geografin. Vi lämnar den amerikanska centreringen och tar oss över havet till Europa, till den kontinent vars historia tjänat som inspiration till fantasyvärldarna. Denna beskrivning börjar med Storbritannien därför att det är ett tidigt exempel på lajv i Europa och Storbritannien kan ses som ett övergångsland från USA.

Den brittiska lajvkampanjen *Treasure Trap* startade 1977 som ett tidigt exempel på levande rollspel med en iscensättning influerad av *Dungeons and Dragons* (Hook 2008). Den brittiske psykologen och lajvteoretikern Nathan Hook skriver i *Playground worlds* (2008) att *Treasure Trap* inspirerade till liknande evenemang kopplade till olika universitet, såsom i Durham, Birmingham och Cambridge. I Storbritannien uppstod så småningom så kallade *Fests*, ett slags lajvliknande festivaler med upp till över tusen deltagare. Även i Storbritannien började lajv som fantasy, för att under 1990-talet se allt fler genrer omsättas till levande rollspel, såsom science fiction och piratinspirerad fantasy. Enligt Hook är action och vålds-inriktade lajv mycket stort i Storbritannien, med mindre fokus på rollspelande än i exempelvis Sverige. Han skriver vidare att lajvdeltagarna har blivit äldre och rikare, vilket innebär en ökad professionalisering (Hook 2008:70-79).

Lajv i norra Europa

I nedanstående stycke görs nedslag i några länder i den norra delen av Europa och avslutningsvis beskrivs transnationella samarbeten och nutida tendenser.

Norge

Historikern och lajvaren Ragnhild Hutchison skriver om norsk lajv i Knutpunktsartikeln ”The norwegian larp archive” (2007). Hon gör där en genomgång av lajv från tidigt 1990-tal till 2005. En vanlig uppgift är att det finns ungefär 3 000-5 000 lajvare i Norge. Hutchison fortsätter källkritiskt och påpekar att den uppgiften funnits i cirka 10 år och att det är svårt att säga när någon är en lajvare eller inte. Hutchison undersöker ”laiv.org”, Norges lajvportal som samlar länkar och har ett kalendarium. Där fanns 2005 2 250 registrerade medlemmar. Detta innebär dock inte att alla dessa är aktiva lajvare, eller att alla som lajvar är registrerade.

De första lajven i Norge ägde rum 1989, i Oslo och i Trondheim. Båda grupperna bestod mestadels av killar med bakgrund i bordsrollspel och scoutrörelsen och den dominerande genren var till en början fantasy. Lajv har sedan vuxit stadigt i Norge och 2005 fanns 71 evenemang registrerade på laiv.org. Deltagarna var under 90-talet mellan 16-23 år, denna siffra har vidgats 2007 till 16-40, dels på grund av rekrytering och dels för att de som började har blivit äldre. Könsfördelningen har gått från en tredjedel tjejer, till 40% tjejer, och bland arrangörer har det i vissa grupper varit mer än 50% tjejer. Den största genren i de tidiga lajverna var fantasy, detta breddades under 90-talet till bland annat amerikansk high school, bronsålder, framtidsdystopier och nutidsdramer. Det blev viktigt med historisk korrekthet och ökat fokus på rollspelande av relationer.

Liksom i de övriga nordiska länderna har man i ökande grad fått stöd från fonder för lajvprojekt. Lajvandet har också etablerat sig i samhället och tagit plats i undervisning i form av pedagogiska lajv i samarbete med folkhögskolor, museer och grundskolor (Hutchison 2007: 209-215).

Danmark

Situationen i Danmark är lite speciell jämfört med Finland, Norge och Sverige. Här finns förvisso en liknande historia om övergången från bordsrollspel till lajv under tidigt 1990-tal. Utvecklingen från det slags lajvande som skapades då finns fortfarande kvar, men vad som har tillkommit är ett stort

antal lajv för barn, framför allt i åldrarna 10-14 år. Morten Gade gör en genomgång av lajvdeltagande i Danmark i knutpunktsartikeln ”Larp in numbers” (2005). Bland annat gjordes en undersökning bland 10-14-åringar om deras vistelse i naturen. Det visade sig att 8% av de tillfrågade var i naturen i samband med lajv. Det skulle innebära 27 000 barn under juli månad, och att lajv som hobby är större än exempelvis basket. Dessa lajvande barn kommer främst i kontakt med lajv via skolor och fritidsverksamheter, där lajv är en av flera valbara sysselsättningar.

De slags lajv som undersöks i Gades artikel är de som arrangeras av personer som ingår i samma community som sina deltagare, och snarare hör till kategorin unga vuxna[14]. Gade undersöker även dessa, via liveforum.dk (en dansk portal för lajvdeltagare och arrangörer) och kommer fram till att det under 2001-2004 hölls 189 lajv och att antalet lajvare i kategorin unga vuxna är ungefär mellan 3 000-6 000. Den allra största genren i Danmark är fantasy, med 65% av lajven i böran av 2000-talet, därefter vampyrlajv med 12% och övrigt med 11% (Gade 2005: 83-91). En trolig orsak till det stora intresset för barnlajv är den danska tv-serien *Barda* som fick en enorm popularitet när den började sändas 2006. Programmet är en sorts tävlingsfri dokusåpa där barn får olika uppdrag att genomföra i en lajvkronotop. En svensk version av *Barda* kom året efter i SVT och har nått stora tittarsiffror. Än så länge tycks det inte ha fått lika stor konkret genomslagskraft på svensk barnverksamhet som tv-programmet fick i Danmark. Vad som bör noteras är att några av de större aktörerna i lajv för barn själva har bakgrund inom levande rollspel, och själva deltar i lajv riktade till vuxna.

Ryssland

Alexey Semenov gör i Knutpunktsboken *Playing Reality* (2010) en genomgång av rysk lajvhistoria, med utgångspunkt i Sankt Petersburg. Han menar att lajv i Ryssland startade redan under Sovjets sista år, med *Hobbit Game* år 1990. Spelet var baserat på Tolkiens epos och hölls i närheten av Karsnoyarsk i Sibirien. Han menar också att det fanns rollspel innan dess, men att 1990 började ordet levande rollspel förekomma. En skillnad mellan ryskt lajv och västerländskt är bland annat att det i Ryssland inte började som en utveckling av bordsrollspel utan man gjorde iscensättningar direkt inspirerade av bland annat Tolkien (Kan & Rozkov 2010). De första lajvarna i början av 1990-talet var kopplade till tre grupper: Science fictionfan-

[14] Med community menas i likhet med Hutchison (2007) en form av lajvgruppering från lokal till nationell och internationell nivå. Medlemmarna i ett community deltar på samma lajv, arrangörer och deltagare överlappar varandra och delar en del gemensamma idéer om hur lajv ska gå till.

klubbar, hippie-rörelsen, men också, enligt Semenov, till lärare som tillhörde *Communar movement*. Dessa lärare tog sin pedagogiska inspiration från 1960-talet med tankar om att uveckla elevens personlighet i undervisningen genom nära relationer. Communarderna menade att rollspel var ett utmärkt sätt för att genomföra detta utan att komma under statens påverkan. Medlemmarna i de olika grupperna kunde också vara medlemmar i de andra grupperna (Semenov 2010:17f). Det här kan liknas vid den amerikanska lajvhistorien där 60-talets hippie-rörelse överlappade med SCA:s romantiska medeltid och med fan-klubbar. Dessa klubbar var i USA mer inriktade på fantasy och Tolkien än Science fiction.

I Ryssland spreds levande rollspel fort från 1991 och framåt. År 1991 hölls de första spelen i Sankt Petersburg, Moskva och Kazan, 1992 i Volga, Ukraina och Sibirien (Novosibirsk). Deltagarantalet varierade mellan 50-200 personer. Eftersom stora delar av skogen tillhör ryska staten och det är möjligt att fritt få tillgång till skogen så har stora delar av lajvandet ägt rum där (Semenov 2010:19). Det kan liknas vid hur den svenska allemansrätten också möjliggjort för svenska lajvare att ha stora evenemang i skogen.

Strax efter Sovjetunionens sönderfall kom Tolkiens böcker i massupplaga i det nya Ryssland. Efter Tolkien följde en våg av fantasylitteratur, både inhemsk och översatt. Enligt Semenov gjorde denna tillströmning av litteratur att än fler ville omsätta sina läsupplevelser till handlingar. Semenov menar att lajv erbjöd en nisch för de som inte trivdes med existerande ungdomsrörelser. Lajvdeltagandet växte helt enkelt efter Sovjets fall, och lajv kunde innehålla upp till 500-600 deltagare, och förekom över hela Ryssland. De allra flesta deltagarna, var liksom i många andra länder, gymnasie- och universitetsstudenter. Precis som i Sverige var de tidiga spelen fantasy, men i takt med tillväxten tillkom en rad nya genrer, framför allt historiska.[15] Dessa historiskt inriktade rollspel lockade till sig deltagare från reenactmentrörelsen, varav en del, enligt Semenov, blev besvikna på hur lajvarna förhöll sig till historia. Man var inte tillräckligt historiskt korrekt och hade tillräckligt bra utrustning menade de historieintresserade (Semenov 2010:21). En del av informanterna i Lettland berättar en liknande historia om det lettiska lajvandet. Det vill säga att rollspelande uppstod spontant, lockade till sig historieintresserade, men som sedan hamnade i konflikt med de som var mer rollspelsinriktade. Liknande konflikter har förekommit i Sverige när lajvare började åka på Medeltidsveckan i allt högre grad under det tidiga 90-talet (Gustafsson 2002).

[15] Från den ryska lajvscenen kan nämnas teman som Rosornas krig, vikingaräder, iriska hjälteepos, hundraårskriget, men också brittisk kolonialtid i Indien. (Semenov 2010 samt fältanteckningar från Knudepunkt 2011)

Semenov skriver om den senare tidens rollspel i Ryssland som präglat av dem som växte upp efter Sovjets fall, han menar att de yngre som började spela hade med sig fler ”massmediakulturstereotyper” och därmed såg fler genrer se dagens ljus – vilda västern, anime, goth-teman, vampyrer, Harry Potter och cyber-punk. Att genrerurvalet har breddats känns igen från flera andra länder.

Lettland

I Baltstaterna har levande rollspel börjat något senare än i Ryssland. Enligt Agnese Dzervites masteruppsats i antropologi har lettiskt rollspelande vuxit som subkultur sedan mitten av 1990-talet, den tidpunkt då bordsrollspel kom till den lettiska marknaden. Rysktalande letter inspirerades av ryska lajv till att göra egna spel och det första lajvet i Lettland skedde 1997. Den första lettiskspråkiga lajvet skapades 2003 (Dzervitses 2007:29). Dzervitses har i sin undersökning framför allt riktat in sig på den lettisktalande grupperingen som är ganska liten. Även om den har vuxit något sedan 2007 är det fortfarande runt 50 personer. Däremot är den rysktalande gruppen i jämförelse större.

Under mina besök i Lettland var situationen liknande, det vill säga att rysktalande och lettisktalande grupper av lajvare gjorde lajv var för sig, även om en del arrangörer gjorde försök att rikta sig till båda grupperna. Enstaka personer deltog också på lajv både på ryska och lettiska. Dzervitses beskriver den lettiska lajvscenen som del av en större subkultur inriktad på fantasy och science fiction med olika former av spel och fan-fiction. Enligt Dzervitses studier är de flesta lettiska rollspelare män från medelklassen mellan 18 och 25 år. Det är en liten grupp hon har undersökt, ungefär 50 personer deltar i bordsrollspel och lajv. Det är fler killar än tjejer som lajvar, ibland mer än dubbelt så många. Framför allt är det personer från Lettlands växande medelklass som håller på med rollspel, välutbildade, studenter eller arbetande (Dzervitses 2007:29ff). Det stämmer med intrycket från de lettiska lajvare jag träffat och intervjuat (både rysktalande och lettisktalande).

Sverige

Under 1970-talet uppstod i samband med Tolkienvurmen så kallade Tolkiensällskap i Sverige. Ett tidigt sällskap var *Forodrim* som bildades 1972. Som en del av hobbyn och det sociala umgänget klädde man sig i enlighet med personer i böckerna och antog olika karaktärer. Den mångårige Sverokmedlemmen Martin Brodén skriver i Sveroks jubileumsbok, *Sverok 20 år*, att ett av de tidigaste svenska exemplen är från 1983 då ett fantasylajvsäll-

skap kallat Gyllene Hjorten startades (Brodén 2009:19). Precis som i USA har lajvandet kopplingar både till SCA och till bordsrollspelande. SCA:s svenska gren Nordmark höll i ett lajvliknande evenemang 1985 (Brodén 2009:19). Under 1990-talet växte intresset för hobbyn och allt fler lokala lajvföreningar bildades. Flera av dessa gick med i Sverok – Sveriges Roll- och Konfliktspelsförbund. Förbundet bildades 1988 som en paraplyorganisation för olika former av spel. 1990 hade förbundet 570 medlemmar (Broden 2009). År 2014 var medlemsantalet uppe i 110 000 personer organiserade i mindre spelföreningar, varav 54 stycken lajvföreningar (sverok.se samt mejlkonversation med Sveroks kansli).[16]

Lajvare födda på slutet av 1960-talet och under 1970-talet stod för den stora tillströmningen på 90-talet, vilket gjorde att de som skapade och konsoliderade lajv under 90-talet var i tjugoårsåldern när de var som mest aktiva. Även idag finns det största deltagarantalet bland 20-åringar men även äldre och yngre åldrar finns representerade. I tjugoåren finns också möjligheten till att organisera lajv, man har ännu inte kommit ut i arbetslivet eller skaffat barn, många studerar och har möjlighet att engagera sig vid sidan av studierna. I den åldern har man också så pass mycket vuxenerfarenhet att det blir möjlighet att arrangera större evenemang. Med tiden som 60-70-talisterna skaffade familj och barn har också antalet lajv där det är möjligt att ha med sig barn ökat.

Till en början var det framför allt fantasy som var den stora genren i Sverige, även om postapokalyptiska framtidslajv förekom. Med tiden kom även andra genrer, såsom vissa tidsepoker och nutidsdramer. De flesta lajv hade under 1990-talet mellan 30 och 200 deltagare. Fantasylajvet *Trenne byar* som ägde rum 1994 står som ett speciellt undantag med över 1000 deltagare. Föreningen Enhörningen i Västerås har också sedan tidigt 2000-tal återkommande större lajv med 1000 deltagare. En sammanställning av svenska lajv finns på Wikipedia och visar att det under 90-talet ägde rum ungefär 30 lajv per år (med brasklappen att flera lajv inte står med) och att det ökat under 2000-talet. År 2005 arrangerades exempelvis 58 lajv (wikipedia.se/levande rollspel). Men däremot kan det vara en siffra påverkad av dess närhet i tid, och tillgången till internet; det blir lättare att få tillgång till information om fler lajv. Hemsidan spelkalender.se innehåller ett kalendarium för lajv i Sverige som arrangörer själva kan fylla i. Dess arkiv sträcker sig bak till 2009. Det året var antalet lajv 75. 45 av dessa kan kategoriseras som fantasy. 2011 var antalet 111 och fantasylajven 32 stycken. Ökningen kan bero på ökat antal lajv och/eller att spelkalendern börjat användas av fler personer.

[16] 2012 hade Sverok 4194 medlemmar med som var med i en förening med lajv som ett av sina intressen (mejlkonversation med Sveroks kansli 2014).

Av de 40-tal personer som jag har intervjuat sedan år 2000 då jag började skriva uppsatser om lajv så bedömer jag att de allra flesta hör till någon form av medelklass. De allra flesta har antingen varit studenter vid högskoleutbildningar eller avslutat en högskoleutbildning. Ett flertal har ingenjörsutbildningar eller lärarutbildningar. Också de som jag mött under fältarbeten uppfattar jag som medelklass.

Levande rollspel är en i stort implicit segregerad vit hobby, troligen genom att den uppstått spontant bland vänner, och nya deltagare har rekryterats bland vänner. Därför kan lajvdeltagarnas kopplingar till varandra ses som en spegelbild av segregationen i det svenska samhället. Deltagare i lajv är för det mesta svenskspråkiga personer som kan förstås som vita. Det finns förstås undantag, men det faktum att jag lägger märke till ”utlandsklingande” namn på deltagare säger något om den segregerade rekryteringsordningen. I Sverok har det diskuterats hur man ska kunna bredda rekryteringen till hobbyn, och tillsats en grupp för mångfald (sverok.se 2012). När jag deltar på lajv och exempelvis ser hela deltagargruppen samlad vid avslutandet av speldagarna, ser jag (och är själv en del av) ett hav av vithet (Ahmed 2011:139).

Det är svårt att komma med säkra siffror kring könsfördelningen bland lajvutövare i Sverige. En återkommande muntlig uppgift är att det är ca 40% tjejer och 60% killar som håller på och att det i början var en övervägande majoritet killar. Lajv ses som den jämförelsevis jämnast könsfördelade spelhobbyn bland Sveroks olika verksamheter.

Mediamottagning

Efter denna genomgång av lajv i olika länder görs en utflykt åt sidan för att diskutera mediemottagning. Avhandlingens fokus är inte omvärldens syn på levande rollspel, däremot kan de föreställningar lajvare möter, och hur de förhåller sig till dessa föreställningar, ha effekt. Dels kan hobbyn i stort påverkas av de diskussioner som uppstår, dels kan det som informanterna tar upp i samtal med mig påverkas av hur en omvärld föreställs ha åsikter. I ett flertal länder har levande rollspel mötts med löje, intresse eller varierande grader av moralisk indignation, och ibland också moralpanik av olika slag.

Gabriel Widing diskuterar i sin uppsats i estetik *Autonoma världar* (2008) teaterpedagogen Didi Örnsteds debattbok *De övergivnas armé*. Boken, som ställde sig kritisk till rollspel och lajv uppmärksammades stort av den svenska lajvrörelsen när den kom 1997. Enligt Widing gjorde denna bok att den allmänna uppfattningen om lajv blev annorlunda än i exempelvis Norge,

där den första boken riktad till allmänheten hade en mer positiv ingång. Sociologen och lajvaren Hanne Grasmo utkom med *Laiv* 1998 och ”beskriver subkulturen ur ett kunnigt och välvilligt inifrånperspektiv” (Widing 2008:10). En stor skillnad mellan böckerna handlar om vad lajvande kan leda till. Örnstedt och Sjöstedt menar att deltagare förkovrar sig i många områden, alltfrån historia till terrorism och sprängteknik. De menar vidare att detta kan leda till en militant politisk rörelse: ”En förändrad inställning till moralbegrepp och samhällssyn skulle kunna leda till att rollspelshobbyn plötsligt byter skepnad och förvandlas till en militant politisk rörelse” (Örnstedt och Sjöstedt 1997 223f i Widing 2008:10). Grasmo menar å andra sidan att lajv främjar kreativitet och möjlighet att prova andra världar och identiteter. (Widing 2008:10). Örnstedt och Sjöstedt kan ses som artikulering av en diskurs med moralpaniska drag som kom fram när levande rollspel började bli mer allmänt känt i Sverige. Denna rädsla rörde sig kring ungefär samma saker som bordsrollspelsrädslan tidigare — att deltagarna inte skulle kunna skilja på spel och verklighet, att de skulle få kunskap om saker som de skulle börja utnyttja på ett destruktivt sätt. Den senare rädslan är i analogi med den mer religiöst anstrukna rädslan som kom till uttryck i USA, som handlar om lajv och bordsrollspel som en ockult verksamhet som leder till satanism (Stark 2012).

Widing skriver att Örnstedt och Sjöstedts bok ledde till att rollspelsrörelsen gick i försvar (Widing 2008:11). Enligt Widing handlade argumenten från lajvarnas sida om att ”vi gör det för att det är kul” och att lajv inte påverkar spelarna, det vill säga att man är kapabel att skilja på spel och verklighet (Widing 2008:11). Andra argument som framhölls rörde sig om hur mycket god kunskap som genererades, om friluftliv, organisering, demokrati och historia. Ungefär samtidigt med De övergivnas armé kom Ungdomsstyrelsens rapport om rollspel, 1997, där man i likhet med rollspelsrörelsen lyfte fram de demokratiska aspekterna av hobbyn (Rollspel som fritidssysselsättning:1997).

Internationalisering och andra nutida tendenser

Som tidigare konstaterat är levande rollspel, i dess många olika former, spritt över hela USA. Enligt mina nätundersökningar och erfarenheter från Knutpunkt mellan 1998 och 2013 så finns det exempel på lajv i snart sagt varje land i Europa. Utöver dessa olika nationella exempel som visar på hur lajv som fenomen är interantionellt spritt så finns det också samarbeten mellan lajvare i olika länder. Internationaliseringen innebär bland annat att deltagare från flera olika länder åker på samma lajv. Ett tidigt exempel är konventet

Knutpunkt som startade 1997 och har sedan dess varit årligt återkommande. Med tiden har arrangemanget vuxit och drar nu lajvintresserade deltagare från många olika länder i Europa, men även från andra delar av världen.[17] Ungefär 300 personer brukar delta i detta evenemang som pågår under ett par dagar. Knutpunkt har haft en betydelse just för att knyta ihop levande rollspelare och skapa olika samarbetsprojekt.

Ett annat exempel på transnationella rörelser mellan olika lajvgrupper är hur det ryska communityt i baltstaterna åker på lajv i Ryssland och på varandras lajv. Något som jag kommer återkomma till senare i avhandlingen. Men också kontakter mellan nordiska länder och forna sovjetländer har ökat sen millennieskiftet. En tidig kontakt sådant skedde i och med lajvet *Europa* (2001), ett lajv som utspelade sig i ett kontrafaktiskt Europa där Skandinaviens situation liknade det krigsdrabbade Balkan. Lajvare från Murmansk deltog och spelade föreståndare för en flyktingmottagning i det fiktiva demokratiska balkanlandet Orsinia dit skandinaviska flyktingar tagit sin tillflykt undan krigen i norra Europa. År 2008 arrangerade Sverok en mindre konferens för baltiska och nordiska lajvorganisationer där man planderade olika gemensamma aktiviteter. 2010 arrangerade norska lajvarrangörer lajv i Vitryssland tillsammans med vitryska demokratiaktivister. Sommaren 2012 hölls en lajvarrangörskurs i Litauiska Vilnius med fokus på bland annat vitryska deltagare. Arrangörerna var en grupp av svenska, norska och vitryska lajvarrangörer. Gruppen hade projektpengar från EU. Vidare finns en facebookgrupp med titeln *Larps looking for international audiences* där arrangörer kan annonsera om sina lajv för en internationell publik.

Ett annat exemple på kontakter mellan olika lajvgrupper är det samarbete som påbörjades 2012 då en norsk lajvorganisation inledde ett samarbete med en palestinsk kulturgrupp som resulterade i att en grupp nordiska lajvare åkte till Palestina och deltog i ett norsk-palestinskt lajv. Året därpå ordnande de palestinska lajvarna en lajvfestival med lajv som bland annat diskuterade belägringen. Palestinska lajvare har också tillsammans med lajvare i Helsingfors genomfört ett lajv på Helsingfors universitet där ett nutida Finland iscensattes som belägrat (*Halat Hisar* 2013).

En tendens i norra Europa utöver ökade kontakter mellan länderna är att vissa lajv sätts upp flera gånger i olika länder. Dessa kontakter har ofta börjat med personliga möten under Knutpunkt även om olika hemsidor och facebookgrupper också bidrar till internationaliseringen. Knutpunkt har med åren fått en allt större betydelse för internationella samarbeten. De lajv som

[17] Genom åren har Knutpunkt haft deltagare från bland annat Sverige, Norge, Finland, Danmark, Tyskland, Bulgarien, Tjeckien, Slovakien, Kroatien, Vitryssland, USA, Israel, Lettland, Ryssland, Frankrike, Storbrittanien, Polen och Brasilien.

kom att bli exempel i avhandlingen fick jag första gången höra om på Knutpunkt 2007. Jag kunde personligen prata med arrangörer och eventuella deltagare om mitt planerade fältarbete. Dess betydelse som fysisk mötesplats är inte att underskatta. *The Motherland* fick deltagare från flera olika länder genom att en av arrangörerna presenterade sitt lajv på Knutpunkt. Likaså bjöds det in till deltagande på *Erta* under en allmän presentation av lajv i Lettland som gjordes av två lettiska lajvare. De två lajv som var starten på mitt fältarbete befann sig alltså i en transnationell kontext riktad ut mot en större grupp än den inhemska. Samtidigt var dock de flesta inhemska deltagare från Danmark respektive Lettland.

Avslutningsvis nämns några andra nutida tendenser rörande lajv i norra Europa. *Pedagogisering*, att lajv används som pedagogiskt verktyg för ett fler-sinnligt lärande i grundskola och gymnasium. Delar av den tidigare nämnda internationaliseringen hänger ihop med *politiseringen*. Exempelvis har norska lajvare i samarbete med en vitrysk demokratiorganisation satt upp ett lajv som diskuterar vitrysk historieskrivning rörande andra världskriget.

Ett flertal lajv har gjorts med tankar om hur genussystem och sexualitetsnormer beskrivs och gestaltas. Ett svenskt lajv handlade om den svenska kampen för kvinnlig rösträtt (*Suffragett!* 2014) Ett annat exempel är det tidigare nämnda lajvet *Just a little lovin'* som handlade om när hiv/aids kom till New York på 80-talet.”Regnbågslajvare” är en svensk grupp för hbtq-identifierade lajvare, gruppen har bland annat deltagit i Stockholms prideparad sedan 2011. Utöver dessa tendenser kan nämnas *kommersialisering*, att lajv främst görs för att tjäna pengar. Jag ser inte den tendensen som särskilt stark i Sverige, även om en del kommersiella event kan ha satts upp av personer med lajverfarenhet. Vidare så finns också lajv som riktar sig till yngre barn, så kallade barnlajv. Det är särskilt stort i Danmark, men under framväxt även i Sverige. Ytterligare en stark tendens är hur lajv, teater och performance-konst inspireras av och spiller över i varandra.

Avslutande ord

I det här kapitlet har jag gett en beskrivning av hur levande rollspel har vuxit fram och hur det har skapats olika riktningar. Lajv har sin upprinnelse i bordsrollspel som togs fram i 1970-talets USA med inspiration av *Krigspiel* – militära strategiövningsspel med anor från tidigt 1800-tal. På olika håll tog bordsrollspelare med sig iden om att fysiskt iscensätta de berättelser som man skapade tillsammans. White Wolfs spelbox understödde den idén. I Europa var utvecklingen liknande. Iscensättningarna har till stor del byggt på fantasygenren och science fiction eller efter-katastrofenscenarier. I flera länder har både överlappningar och konflikter mellan historieintresserade

och rollspelsintresserade kommit fram. I och med internet så har allt fler internationella lajv och sammankomster ägt rum. Som visat kan lajv ta många olika former.

Med denna översikt över levande rollspel är det nu dags att gå över till att undersöka lajv med utgångspunkt från några specifika levande rollspel. Den första delen handlar om lajvkronotopernas ”scenansvisningar” — de texter som beskriver de scenarier som ska ges fysisk gestalt.

KAPITEL TRE - SKRIVNA RUM FÖR HANDLING

> …It is spring 1964.
> In Europe, the propaganda machinery of the Greater German Reich are preparing for Hitler's 75th birthday, which will be the greatest media event in the world. [...] in the Ural mountains Russian partisans fight a desperate war against the Nazis that has been going on for decades and seems unlikely to never end.[18]
>
> (Introduktionstext till *The Motherland*, 2008)

Vårvintern 2008 går jag in på *The Motherlands* hemsida. Lajvet handlar om ett kontrafaktiskt Sovjetunionen, där Hitler aldrig förlorade andra världskriget. En av de första hemsidestexterna som jag och andra eventuella deltagare på *The Motherland* mötte var texten ovan, en beskrivning av tiden och platsen där lajvet skulle utspela sig. Platsen vi skulle resa till var någonstans utanför Köpenhamn, platsen där lajvets händelser skulle utspela sig var ett militärläger i Uralbergen nära gränsen till Stortyskland. Med ord och bilder skapades i presens ett där och då som om det vore ett här och nu (Jfr Gustafsson 2002).

I det här kapitlet undersöks de texter som deltagarna möter under sina förberedelser till lajvet. Texterna beskriver lajvkronotoperna och ger en introduktion till vad för slags värld som är tänkt att iscensättas. De samlade texter som riktar sig till deltagarna och informerar om det lajv som skall iscensättas kallar jag för skript. De texter som ingår i skriptet skrivs av arrangörer, ibland av medhjälpare och ibland i samarbete med deltagare. Först analyseras deras innehåll och funktion och därefter undersöks texterna avseende kategorier som genus, sexualitet, ras och klass. Analysen bygger på texter

[18] Det finns en poäng med att jag låter citatet ha ett annat typsnitt. Jag uppfattar det som att arrangörerna har för avsikt att ge en känsla av skrivmaskinstext i de texter som finns på nätet. Utformningen av texter, val av typsnitt bilder och bakgrundsfärg/mönster är en del av informationen och styrningen för hur ett lajv ska uppfattas. Typsnittet kan ses som en del av citatet.

om *Erta* och *The Motherland* samt tidigare undersökningar av lajvs hemsidor och informationstexter.

Året innan *The Motherland* skulle äga rum presenterade en av arrangörerna sitt kommande lajv under en session på *Knutpunkt*. Jag var där och lyssnade och tänkte att lajvet kunde bli intressant på grund av sitt sovjetiska tema. En nyckelinformant var också intresserad av att åka, hon kände dessutom arrangören, och det avgjorde saken. Jag letade upp hemsidan på internet och började läsa. Det här sättet att anlända till en lajv — att hitta fram till informationen och bestämma sig för att delta — har jag varit med om ett otal gånger, och känner igen från samtal med fältet. Ankomsten möjliggörs och riktas av ett nätverk. Personer som känner varandra mer eller mindre och går i god för att detta kan bli en bra upplevelse. I det här fallet spelade det in att jag träffade arrangören och hörde från Anna att han var erfaren lajvare.[19] Detta liknar det som flera av informanterna angett som avgörande för att delta, att det var just de här personerna som arrangerade, ”de är bra – då åker jag”. Möten i den fysiska världen och rykten från person till person är ofta det som föregår deltagares beslut, att på slump välja ett lajv från ett kalendarium är långt mer osäkert. När nu deltagarnas orientering riktats mot det specifika lajvet vänds blicken mot hemsidan som arrangörerna skapat. Där finns ytterligare riktningsgivare för att hjälpa deltagaren att genomföra transformationen till den tänkta rollen.

Skript som orienteringsverktyg

The Motherlands hemsidas sidhuvud. Hitlerbysten och Sovjetstjärnan kan tolkas som symboler för lajvets två motstående grupper. Det ryska ordet utläses Rodina, vilket betyder Moderlandet. (The Motherlands hemsida 2008)

Till lajvet *The Motherland* skapade arrangörerna en hemsida med praktisk information om lajvet, men också texter som presenterade den värld där lajvet skulle utspela sig. Hemsidans text hade ett skrivmaskinsliknande typsnitt, och mot en rosaaktig bakgrund fanns röda sovjetstjärnor, och överskrif-

[19] Förvisso skulle även ett ”misslyckat” lajv vara av intresse för mig som forskare. Men för min planering av fältarbetet var det viktigt att vara ganska säker på att lajvet skulle bli av.

ter skrivna med kyrilliska bokstäver. Lajvet *The Motherland* var inspirerad av kriminalromanen *Fatherland* (Robert Harris 1992) som utspelade sig i Tyskland. Det läger där lajvet utspelade sig (som inte är med i boken) var ett specialläger bestående av soldater utvalda att delta för att tävla om att få utföra ett hemligt uppdrag. Kallelsen till de utvalda soldaterna hade kommit under mystiska omständigheter och det fanns flera indikationer på att något speciellt var i görningen.

Hemsidan innehöll en text med titeln ”Russian society” som var tänkt att ge deltagaren en känsla av skillnaden mellan det historiska Ryssland och lajvversionen av Ryssland. I övrigt fanns praktisk information kring var och när lajvet skulle äga rum, priset för att delta, vilken slags mat som skulle serveras, var och hur sovplatser var organiserade samt information om att militärkläder skulle ordnas av arrangörerna, men att de behövde veta deltagarnas klädstorlek för detta. Varje deltagare fick också en speciell fil med information om den karaktär man blivit tilldelad. PDF-filen med karaktärsinformationen som kom till min mejladress var utformad i samma stil som hemsidan och innehöll inklippta sovjetiska symboler som hammaren och skäran, några stämplar med rysk text, samt bilder hämtade från internet på platser och personer som skulle kunna läsas som ”ryska”. Typsnittet i karaktärsinformationen efterliknade skrivmaskinstext och första delen påminde om ett slags journal- eller registerkort:

Camp Anastasiya
Personal Dossier
Name: Tatjana Vladimiraja
Birthdate: January 21, 1940
Age: 24
Former Occupation: Tank ammunition loader

Efter ”journalkortet” kom information om min karaktärs bakgrund, hur hon var som person, hur hennes familjeförhållanden såg ut, och hur det kom sig att hon hamnade på det här speciella lägret. Vi lämnar *The Motherland* och Tatjana för ett tag för en presentation av det lettiska lajvet *Erta* och det skript som föregick det lajvets speldagar.

Överst på Ertas hemsida fanns denna bild. Precis som på The Motherlands logotyp finns en motståndare på vardera sidan om namnet på världen. (Ertas hemsida 2008)

Erta

Även *Erta – the hour of the Hydra* hade en hemsida. Texten berättade om den värld där lajvet skulle komma att utspela sig, och bakgrundsdekorationerna påminde om fantasyestetik, med drakar och snirkliga anfanger. Hemsidans bakgrundsfärg var svart, bokstäverna gula eller vita, allra högst upp på sidan fanns en örn och en varg på var sin sida om en karta. Landmassan på kartan låg mot en botten av blått. Ett flikigt band med bokstäverna ERTA veckade sig runt kartans nedre del.[20] I och med att den här bilden återfanns på andra delar av hemsidan, och på de armbindlar arrangörerna hade på sig under förberedelserna på området framstod den som lajvets logotyp. Bilden, med kartan i centrum kan sägas tjäna som en första visuell läsanvisning och inriktning på att detta sker i en annan värld. Namnet på lajvet — *Erta* — var också namnet på den värld där lajvet utspelade sig.[21] Eftersom Erta tidigare använts som bordsrollspelsvärld och därefter använts som lajvkronotop för lajv så hade det med tiden vuxit fram en mängd skriven information. Ett svenskt lajv som jag undersökt tidigare, *Kastaria*, har en värld som är uppbyggd på liknande sätt. Ett flertal lajv har utspelats i den världen sedan flera år, och lajvkronotopens beskrivning har vuxit med tiden och med bidrag från flera olika personer. Det kollaborativa anslaget kan sägas gå igenom både för *Ertas* och *Kastarias* del i skrivande, berättande och andra förberedelser. Båda dessa är vad som med ett svenskt lajvuttryck skulle kallas kampanjvärldar, påhittade världar i vilka lajv återkommande utspelar sig, exempelvis ett lajv per sommar.

Informationen om dessa lajvkronotoper byggs kontinuerligt på av deltagare och arrangörer, de fördjupas och utökas med detaljer om allt från statsskick, historia, seder och bruk. Gislén skriver om lajvets speldagar som kollaborativt berättande (Gislén 2003:201). Men även förberedelsearbetet innebär ett kollaborativt berättande. Lajvkronotoperna skrivs med bidrag från olika för-

[20] Jfr Lotten Gustafsson Reinius diskussion kring kartor i artikeln Medeltidskartor och minnespolitik (2002). Temat kartor och nation fortsätter i kapitel nio.

[21] Erta kan fortsättningsvis komma att både stå som en kortform för namnet på lajvet, och beteckna den värld där lajvet utspelar sig. Kontexten kommer att tydliggöra vilket som avses.

fattare och kommenteras av deltagare. Den lajvkronotop som blir till i text ska ligga till grund för materialisering och förkroppsligande.

Ertas hemsida rymde vid tiden för fältarbetet information om olika länder som ingick i den påhittade världen, samt dessas historia, regenter, religioner och invånare. Vidare fanns regler för hur strider fick gå till, praktisk information om var och när lajvet skulle äga rum, mat, hygien samt en lista med vilka olika grupper som skulle delta i lajvet. Rolltagandet var något annorlunda här än på *The Motherland*. På *Erta* kunde man i samråd med arrangörerna bestämma en roll och vilken grupp den skulle delta i. Rollen var alltså inte skriven på förhand.

Grundhandlingen i *Erta* utspelar sig i den stora staden Grollinge i landet Saltia i den värld som kallas Erta. Världen befinner sig i ett återhämtat men något sargat tillstånd efter det stora krig som nyligen tagit slut. Precis som i introduktionen till *The Motherland* inleds världsbeskrivningen med tidsbestämning och plats:

> In the year 979 ended the Great War. Tart lies in ruins. The northern kingdom celebrate victory. [...] [people has] resettled in Grollinge for different reasons – someone is a fugitive from the law. Someone is looking for a better share, and someone wants to do trade…[22]

Staden Grollinge fungerar som tillflyktsort för många människor och andra varelser som haft anledning att flytta på sig i samband med oroligheter i världen, eller bara vill söka lyckan i en kosmopolitisk stad. I staden finns även olika mäktiga sammanslutningar som konkurrerar om makten över staden. Som deltagare kan man välja att ingå i exempelvis olika tempelgrupper, spela magiker, alv eller handelsresande, för att nämna några av rollförslagen. Varje grupp har sina olika målsättningar och intressen. Den tydliga skillnad mellan ont och gott som hemsidans sidhuvud signalerade är inte lika framträdande i närläsningen av texten.

Till skillnad från *The Motherland* som hade en definierad händelselinje i form av tävlingsmoment som skulle genomföras, fungerade *Erta* som en plattform för många olika möjliga roller och spelhändelser som inte var särskilt definierade på förhand. *Erta* hade ett djup i detaljerna men inte i konkreta förslag till händelser. *The Motherland* var däremot mer definierat kring de enskilda deltagarna och vissa händelser men inte till detaljerna som beskrev lajvkronotopen. Det kan hänga samman med att *The Motherland* byggde på en redan känd ”värld” — Sovjet, och på att det var färre delta-

[22] Eftersom citatets originalspråk är ryska står det inte med sitt ursprungliga typsnitt.

gare. *Erta*, å sin sida hade över hundra deltagare och en lajvkronotop som definierades som fantasy och var mer eller mindre fri från kopplingar till den ”verkliga” världen. *Erta* och *The Motherland* kan tjäna som exempel på två ganska vanligt förekommande lajvformer, en mer styrd, och en med en plattform att utgå ifrån för individuella handlingar.

Hemsidorna med sin praktiska information och beskrivningar av lajvkronotoper fungerar som visuella och textuella nycklar som ska underlätta för omfokusering från ett sätt att tolka världen, till ett annat. Ahmed skriver om *orientation devices* – orienteringsverktyg. Med det menar hon sådant som hjälper oss att sträcka ut kroppen, att expandera i rummet, och göra nya rum möjliga att bo i, göra dem begripliga (2007:11). Skripten är de orienteringsverktyg som hjälper deltagaren att rikta sin kropp och sin blick från vardagsvärlden till den mer eller mindre kollaborativt framtagna lekkronotopen med dess specifika annorlundaheter. Att som deltagare sätta sig in i dessa texter hjälper en med orienteringen mot en annan tolkningsmatris. Det gör att det blir möjligt att känna sig mer bekant och hemtam med det som komma skall under speldagarna.

Texternas funktion är mer ett förslag till iscensättning än en färdig berättelse och de kan fungera som ett sätt för deltagaren att få en känsla för hur rummet kan komma att gestalta sig, och hur deltagaren kan bidra i samklang med arrangörernas vision och de övriga deltagarnas spel. Det blir en förberedelse till att kunna anlända till ett rum och redan vara bekväm. *Ertas* sidhuvud bildar ett anslag och därmed en portal till lekronotopen. Utöver detta rymmer sidhuvudet en intertextualitet, dess utformning liknar andra fantasylajvs hemsidor men kan också associeras med fantasyböcker och filmer. I denna visuella genealogi finns också kopplingar till 1800-talets medeltidsvurm och föreställningar om den europeiska medeltidens estetik (jfr Gustafsson 2002). På samma sätt kan *The Motherlands* visuella anslag föreslå en orientering mot en tänkt sovjetisk estetik med röda stjärnor och kyrilliska bokstäver, och där inspirationen likaväl kan komma från berättelser och föreställningar om Sovjet som från historiska källor.

The Motherlands och *Ertas* skript fungerar som ett förslag och orienteringsverktyg för iscensättningar i lajvkronotopen. Nästa avsnitt handlar om det som föreslås och vad innehållet är i dessa texter.

Beskrivna kroppar - klass, sexualitet, genus och ras i lajvkronotoperna

”Buga för den med högre rang”— om klass

Vilka slags samhällen målas upp i hemsidornas beskrivningar av världar som ska ges kropp? Här undersöks hur de markerade och omarkerade kategorierna kommer till synes. I världen Erta beskrivs en mängd olika länder med antingen feodalt styre eller enväldiga kungar. Medborgarna är antingen adelsmän eller ”vanliga” människor. Det är ett tydligt klassamhälle som skapas i texterna. Minst ett stycke ägnas åt varje land och hur titulaturen fungerar i just det landet beroende på om det är en adelsman eller inte som tilltalas. Även kroppen involveras i att iscensätta ett klassamhälle — i texten med rubriken ”Social relations and names on Erta” ger arrangörerna instruktionen: ”If you have a lower rank, you HAVE TO bow to a person with a higher rank. The bigger the difference between the ranks, the deeper the bow” (*Ertas* hemsida 2008). Citatet visar hur kroppar föreslås böja sig för att på så vis materialisera klass och låg status.

Även på *The Motherland* fanns en tydlighet kring hierarkier. Deltagarna var uppdelade i två grupper, officerarna och soldaterna där officerarna hade bestämmanderätt över soldaterna. I en introduktionstext till lajvet skrev arrangörerna: ”All officers are by decree from the High Soviet entitled to order the soldiers about regardless of what rank the soldiers used to have in the Soviet Forces.”(*The Motherlands* hemsida 2008). Här syftar meningen på att officerarna har rätt att beordra soldaterna som valts ut till lägret vid namn Camp Anastasiya, detta oavsett vilken rang de hade i sin tidigare militära grupp. Omnämnadet och detaljerna kring hierarkier, här i form av vem som får beordra vem, lyfter fram maktskillnader som relevanta i lajvkronotopen.

De svenska fantasylajv som jag undersökt närmare i en tidigare studie visar stora likheter med *Erta* vad det gäller tydliga och hierarkiska klassamhällen (Lundell 2005). Sammantaget beskrivs hierarkiska relationer mellan grupper och mellan människor explicit, detaljrikt och med förslag på hur detta kan yttra sig i praktisk handling, som i exemplet med bugandet på *Erta*. Den här noggrannheten möjliggör intriger och spel som handlar om hierarkiska relationer mellan människor. Texten kan ses som att det finns ett behov av att beskriva hierarkier, ett behov av att benämna, och därmed skapa rum för iscensättning och förkroppsligande av maktrelationer. Intriger som bygger på hierarki framstår som intressanta och relevanta för spelet.

De tydligt definierade hierarkierna bestående av kategorier som adel, präster, borgare och bönder må vara försvunna i dagens samhälle men klassmässigt kopplade kulturella och ekonomiska skillnader består. I det undersökta lajvandet finns ett intresse för att sätta ord på ett klassamhälle och göra det konkret. Gustafsson beskriver medeltidslekandet inom SCA som att det präglades av en upptagenhet av hierarkier och ser det som ett sätt att få tydliga kategorier i en värld av otydlighet (Gustafsson 2002). Klass kan ses som ett uttryck för en annan värld, en påhittad värld, något som inte finns/inte får finnas i vardagen kan upplevas i fantasin, och klass är med och gör fantasin till något radikalt Annorlunda. Klass blir här en markör för lek, en ingrediens och ett spelverktyg som markerar fantasy. I fantasylitteratur är klass och tydliga hierarkier en vanlig byggsten och *Ertas* klasshierarki fungerar som en markör för en viss genre. Även *The Motherlands* hierarki blir en genremarkör i och med att lajvet utspelar sig i en strängt hiearkiserad militärvärld. Dessa tydliga klasshierarkier utgör en genremarkör som skiljer lajvkronotoperna från vardagsvärlden. Klasstrukturen metakommunicerar att lek pågår, eller i detta fall, att lek skall komma att pågå, när texten ges kropp under speldagarna. Klass utgör skriptens explicita och markerade kategori, tydligt omskriven och beskriven. En närvarande men mindre explicit omskriven kategori är sexualitet, vilket nästa avsnitt handlar om.

(Hetero)sexualitet och familjelinjer

Ertas värld innehåller en mängd olika gudar, var och en med olika egenskaper och områden. Dessa är inte tänkta att förkroppsligas på lajvet, men deltagare kan skapa karaktärer som tillber den ena eller andra guden eller gudinnan. Dessa gudar och gudinnor bildar en panteon där varje gud och gudinna tillskrivs olika egenskaper. I den här delen av materialet finns en explicit utskriven sexualitet eftersom åtta av de nio äldre gudarna har bildat heterosexuella par och har skaffat barn vilka nu utgör de yngre gudarna (Religions, Erta 2008). I *Ertas* världsbeskrivning nämns utöver gudarna vid ett tillfälle en heterosexuellt kodad handling, när man löser en konflikt mellan två länder med ett arrangerat giftermål mellan prinsen av landet Diton och prinsessan av landet Saltia. I genomgången av titulatur i de olika länderna i Erta så nämns oftast bara den manliga varianten av en titel, såsom baron, hertig etc. De gånger en kvinnlig variant nämns så står alltid den manliga varianten först, exempelvis prins/prinsessa. Det var även fallet i det svenska fantasymaterial jag undersökt, även om det i där oftare förekom fler kvinnliga varianter på olika titlar (baron/baronessa etc). Uppdelningen av titlar i två könade motsvarigheter stämmer överens med Butlers heterosexuella matris där genus uppfattas som två olika motstående kategorier och där det finns ett förväntat begär dem emellan (Butler 1999:9 not 6). Lajvets tolkningsmatris som den ser ut i skriptet förebådar antingen vissa roller som

enbart manliga i de fall enbart manliga titlar nämns. Det kan också förstås som den manliga titeln står för flera olika genusuttryck, det vill säga att rollen som exempelvis greve är öppen för vilket genusuttryck som helst. Att vissa titlar inte har någon kvinnligt kodad motsvarighet stämmer överens med den hierarki som Butler menar ingår i den heterosexuella matrisen, genus är inte bara binärt, det är också hierarkiskt, till det manligt kodades fördel. I de fall en manligt/kvinnligt kodad titel står bredvid varandra tillhandahåller skriptet en orienteringsmöjlighet i riktning mot en till synes jämställd könsbinär heterosexualitet. Titulaturen tillhandahåller alltså en tolkningsmatris för speldagarna som går i samklang med vardagens heterosexuella matris.

I *The Motherlands* texter om det kontrafaktiska Sovjetunionen 1964 är sexualitet inte en starkt närvarande kategori i egenskapen av explicit utskriven som begär eller praktik. Däremot finns det inskrivet i enskilda karaktärer. Bland sjutton manliga karaktärer nämns en fru, en väns flickvän, en karaktär som är rasist men attraherad av svarta kvinnor, en som har en tatuering föreställande en kvinna, ett kvinnonamn på ett gevär. I beskrivningarna av de sju kvinnliga karaktärerna omnämns en pojkvän och en pojkväns manliga vän som är intresserad av karaktären. Bland de manliga karaktärerna är alltså endast en begåvad med en traditionell heterosexuell kärleksrelation. I övrigt nämns kvinnor som begärsobjekt eller som feminint kodade objekt (gevärsnamnet). Det är andra saker än explicit heterosexualitet som skrivs fram i karaktärerna. Beskrivna relationer handlar om snarare om förlorade mödrar, fäder och syskon – om familjeband. En heterosexuell matris med heterosexuella livslinjer bakåt kan alltså anas här, däremot inte en egen framtida reproduktion. Detta stämmer till en viss del med militära genrekonventioner, där handlingen inte rör sig kring närvarande heterosexuella relationer, utan om krig och försvar. I kapitel nio återkommer jag till hur nation och militära iscensättningar kan kopplas till heterosexuella genusmönster om reproduktion och försvar.

En heterosexuell intrig framkommer dock i rollbeskrivningarna. En av de manliga karaktärerna är bekant med och lite intresserad av en av de kvinnliga karaktärerna. I Sergej Balinskijs rollbeskrivning står att läsa:

> You have become close friend of Vladimir Plotr, from the political bransch of the army. He introduced you to his girlfriend, Olga Salinski [en roll som gestaltades på lajvet], a pretty but shy young girl whom you where quite taken with. You wouldn't dream of making any moves on her, though, at least not when Vladimir was around… (*The Motherland 2008*)

Både *Erta* och *The Motherland* befinner sig i samklang med de svenska lajvtexter mellan 1992 och 2005 som jag tidigare undersökt. I materialet, texter från tolv svenska fantasylajv mellan 1992 — 2005 fanns två lajv som explicit skrivit något om andra sexualiteter än heterosexualitet (Lundell 2005). Skripten beskriver lajvkronotoperna och utgör förslag till handlingar under speldagarna. Beskrivningar av begär, praktiker och relationer skapade rum för framför allt heterosexuella handlingar under speldagarna. Till skillnad från det explicita skapandet av klass och hierarki genom benämnda maktpraktiker skapas lajvkronotopens möjliga begärspraktiker genom textens implicita närvaro av heterosexuell praktik. Eftersom det främst är heterosexualitet som beskrivs i skriptet så framstår heterosexuellt kodade praktiker som det som är önskvärt att gestalta. Texternas implicita heterosexualitet gör att heterosexualitet framstår som den föreslagna vägen i gestaltande av sexuella praktiker och begärsriktningar. Att avvika från den räta linjen och orientera sig i andra (begärs)riktningar kan därmed tänkas bli svårare att välja som gestaltning just eftersom de inte är beskrivna. För att tala med Ahmed så hamnar den iscensättningsmöjligheten utom räckhåll (Ahmed 2006:14f). En gestaltning av något som inte finns beskrivet i skriptet, det vill säga en ickebenämnd gestaltning, skulle riskera att bryta mot tolkningsmatrisen och överenskommelsen om vad som kan finnas i just den här specifika situationen.

Att skriva in kvinnor

I *Ertas* lajvkronotop finns en mängd olika länder och för varje land beskrivs statsskick, religion och regenter. Av nio nämnda länder regeras alla utom ett av kungar. Landet Meran som ligger i området Linkia har en drottning. I beskrivningen av världen Erta står det:

As Diton, Meran is a feudal state. Queen Terapis has been reigning for a long time. She owes a lot to Parsanodaron who supported her in spite of a common opinion in Linkia that a woman cannot be on the throne. (World after the war, Erta 2008)

Genom en inkluderande praktik märks kvinnor ut som en avvikande kategori. Drottning Terapis är i skuld till Kung Parsanodaron för att han har stött henne i hennes regentskap trots att det är vanligt i Linkia att anse att kvinnor inte kan regera. Kvinnor omnämns i skriptet men görs på samma gång till en avvikelse, här genom att regentpositionen påtalas som omdiskuterad och inte självklar. På samma sätt samverkar inkluderande och utmärkande processer i bakgrundsinformationen till *The Motherland*. Citatet som följer är hämtat från *The Motherlands* skript och beskriver kvinnors roll i 60-talets fiktiva Sovjet. De som har barn får vara hemma men de utan barn måste göra mili-

tärtjänst. Detta gör att kvinnor delas in i två kategorier, antingen som mödrar eller som jämlika med män. Efter dessa två längre citat fortsätter analysen.

> **The population explosion**
> In 1956, at the 20. Party Congress, one of the most reactionary laws ever to hit the U.S.S.R was put into place. To expand the force available for the military and to begin the long-term recouping of losses suffered during the Second World War, it was decreed that all women under 40 but mothers with children of more less than two years of age were now conscripted into service in the military. This had severe impact on how women are seen in the Soviet Union, and means that there is a sharp division between the child-bearing mothers, and the women who struggle alongside the men in both factories and trenches.
> [...]
>
> **The women of the Rodina**
> Since 1956 the divide between women at home bearing children and women working has become greater and greater, although this also has meant that both types of women has raisen drastically in status and influence trought [sic] the country. The mothers are celebrated like the heroes of The Motherland that they are, and women without young children are beginning to be treated by the men as equals in both the military and production sectors, although many old Soviets have troubles adjusting to this new order of things – much like the rest of the world.
> (Russian Society, *The Motherland* 2008)

Ovanstående texter från *The Motherland* är ett exempel på hur orientering, anländande och performativa talakter samverkar för att skapa ett möjligt anländande och begripliggöra kroppar. I skriptet beskrivs hur kvinnor i det kontrafaktiska Sovjet fanns i armén i en större utsträckning än det faktiska Sovjet. Här skrivs också om hur en del ”gamla Sovjeter” har svårt för att acceptera detta. Kvinnors position är antingen som mödrar för nationen eller som jämlikar med män i tidigare manligt definierade områden. Detta sätt att skapa en form av jämställd värld liknar tidigare undersökta svenska fantasylajv (Lundell 2002). Utöver att texten förhåller sig till dagens jämställdhetsdiskurser verkar texten för att göra kvinnors deltagande logiskt i lajvet. Med Ahmed och Butler kan detta förklaras som att anländandet av (kroppar lästa som) kvinnor till speldagarna gjordes begripligt genom de performativa akter som skapade det kontrafaktiska Sovjet. Först skrivs ett specifikt Sovjetunionen fram, ett slags performativa talakter som säger: detta är det slags Sovjet som vi ska ge kropp. Men det gamla, bilden av det riktiga Sovjet klibbar fast vid bilden av det iscensatta, det vill säga Sovjet med en mindre andel kvinnor i militären. Hur ska då eventuella kvinnliga deltagare på lajvet göras begripliga? Att de skulle spela män verkar inte ha varit en möjlighet. Lösningen blev i detta fall att skriva in kvinnor i militären.

Kategorin kvinna märks ut genom en specifik rubrik ”The Women of the Rodina”. Någon liknande rubrik ”The men of the Rodina” fanns inte med i skriptet. Tolkningsmatrisen i detta fall handlar om att kvinnor ska förstås som vanligt förekommande i den sovjetiska militären. Det finns en likhet med vardagens föreställningar om jämställdhet, när den som räknas som modern menar att kvinnor har en plats i miltären och den som är gammeldags menar att det är märkligt. Det här liknar också föreställningar om jämställdhet som en praktik där kvinnor ska inta mäns platser och positioner. Det blir också synligt att det inte förväntas en självklarhet kring kvinnors positioner i en föreställd miltärisk nation. Genom en inkluderande text blir den samtidigt utmärkande, och markerande. Här är det av vikt att komma ihåg att texten är skriven med syftet att ligga till grund för en materialisering. Någon skall iscensätta det som berättas, kanske är det någon som under lajvets speldagar kommer referera till lagtexten från 1956. Kanske är någon karaktär en sovjetmedborgare som inte tycker att kvinnor hör hemma i armén. Det finns alltså inskrivet en möjlig diskussion även under lajvets speldagar vilket kan ses som möjligheter till olika sorters linjer att följa.

Ytterligare en läsning av citatet handlar om just detta att texten ska ges kropp. I och med att texten syftar till ett framtida förkroppsligande, så handlar texten i förlängningen om eventuella kvinnliga deltagare och villkoren för deras anländande till speldagarna och hur de görs begripliga i lajvets tolkningsmatris. Lösningen blir att i texten göra en ”performativ skrivakt” och skriva att kvinnor existerar på dessa specifika villkor i den sovjetiska armen. För att de inte ska bli specifika i sitt anländande så skrivs deras specifikhet bort och görs till något förväntat. Samtidigt med denna inskrivning och därmed osynliggörande (som i att göras till normal och lik en osynlig norm) så märks de ut i texten, just för att deras anländande inte är väntat i lajvet. De manliga deltagarna skrivs varken bort eller fram, de är där. De kvinnliga kropparna får banan sopad så att de under speldagarna inte behöver uppmärksammas på grund av sin närvaro. Dessa deltagares kroppar behövdes så att säga ”curlas” fram, och det behövdes göras på ett tydligt sätt. De manliga deltagarnas kroppar behövdes inte förklaras i texten på något särskilt sätt. Där hade tidigare personer trampat upp stigen, och gjort att de inte såg ut att skava. Vissa deltagare behöver skriva in sig själva och göra sig till begripliga i tolkningsmatrisen. Eller skrivs in av andra, genom performativa akter, som i att exempelvis skriva just ”Kvinnor fanns i den sovjetiska armen”.

Ytterligare en kategori som i likhet med klass tydligt skrivs ut i *Ertas* skript är ras — om detta handlar nästa avsnitt.

Toleranta människor och aggressiva orcher

Erta är i likhet med andra fantasylajvvärldar befolkad med människor och människoliknande varelser. I *Ertas* texter beskrivs dessa varelser under kategorin ”Races”, där bland annat människor och orcher ingår:

> Humans are all the people and nations of Erta. They are very tolerant, socially and peacefully coexist with elves and dwarfs. Humans became a serious power in the world because of their skills and ambitions. They create states and empires, which is difficult for other races.
> [...]
> Orcs are aggressive and evil creatures of human height (1.65-1.80 m.) They look like primitive people with grey-green skin, covered with a bristle. They are a bit hunch-backed; they have a low outstanding forhead and a muzzle instead of a nose. Their ears are short and wolf-like. Their eyes are like humans’, but with a reddish hue. Orcs live up to 40 years.
> (Races, Erta 2008)

Den ovanstående beskrivningen tydliggör hur idén om människor och icke-människor skapar det kroppsligt markerade som det rasialiserade andra. Det blir också tydligt hur termen "primitiv" kopplas till icke-mänsklighet. Orcher beskrivs med kroppsligt utseende, människor med beteende. Människorna är också de som är goda, samarbetsinriktade och mäktiga. Orcher är agressiva och onda och har ett utseende som ofta kopplas ihop med föreställningar om ondska och monster. I svenska lajvkronotoper finns liknande kategoriseringar och i de fall där hudfärg artikulerats är det för att beskriva andra varelser än människor (Lundell 2002). Även om alla varelser som beskrivs kan gestaltas av deltagare så framstår i Ertas värld människor som ett slags skriptets första. De flesta beskrivna handlingar och bakgrundshistorier utgår från (vita) människor vilka framstår som narrativa utgångspunkter. Skriptets Andra kan vara flera olika slags personer, men gemensamt är att de framstår som avvikande eller kan läsas som avvikande i relation till den dominerande verklighetens normer (jfr Hübinette et al. 2012). Samtidigt är det också av betydelse att lajvkronotopens så kallade Andra ju också kommer att gestaltas, och dessa deltagare kommer att se världen från den positionen och liksom de andra deltagarna vara ”huvudrollen i sin egen berättelse”. Även om skriptet ger vid handen att en grupp skulle kunna ses som det som lajvet rör sig runt så har varje deltagare en position och en roll. Ibland görs också lajv där de som vanligtvis framstår som skriptets andraposition är utgångspunkten för iscensättningen. Ett exempel är det svenska lajvet *Utumno* (2012) som handlade om ett militärläger med orcher och de konflikter som uppstod där.

Avslutande ord

I inledningen ställdes frågan om vilka slags samhällen som beskrivs i skripten. Det blev tydligt under vägen att skriptens funktion är avgörande för förståelsen av texterna. Mer än en färdig berättelse fungerar de som förslag till vad som kan iscensättas och hur.

De lajvkronotoper som stått i fokus för undersökningen står fram som heterosexuella, hierarkiska, vita och människocentrerade. Närvaron av dessa faktorer är ömsom omarkerade och ömsom markerade. Den implicita närvaron handlar om heterosexualitet, vithet och maskulinitet. Den explicita närvaron handlar om klass och genus (och då om kategorin kvinnor). Klasshierarkier skrivs fram som ett medel för intriger och spel. Kvinnors explicita närvaro handlar framför allt om hur kategorin kvinnor skrivs in i lajvkronotopen, men på samma gång skiljs ut som en specifik grupp eller individ.

Det som tillhandahålls som iscensättningens utgångspunkt och riktpunkt varifrån världen vecklar ut sig, ter sig som en i huvudsak maskulint kodad heterosexuell vit värld (jfr Ahmed 2004:146). Men i och med att skriptet är ett slags scenanvisning kan det förstås ses som ett förslag, och hur lajvet sedan gestaltar sig blir delvis beroende av vad som beskrivs och inte beskrivs. Minst lika avgörande är hur deltagarna förstår och tolkar beskrivningen av lajvkronotopen. Deltagarnas egna vilja, förförståelser om lajvkronotopen, och idéer om vad som är en godtagbar tolkning av skriptet kan vara minst lika avgörande för hur lajvkronotopen och rollerna materialiserar sig. I nästa kapitel diskuteras hur deltagare och arrangörer materialiserar lajvkronotoper och hur de orienterar sig i dem.

KAPITEL FYRA — MATERIALISERADE RUM FÖR HANDLING

> De höga elektriska dörrarna öppnas och en buss kör in i en stor hangar någonstans på den danska landsbygden. Därinne hänger sovjetiska flaggor på väggarna. Människor i likadana gröna militärjackor packar av sina saker. Kommandoord ekar i den stora hallen. De avklivande beordras att stå bakom den vita linjen av krita som är ritad på betonggolvet. De formar två led, en överordnad skriker: ”Stand at ease!” och sen: ”Atten-tion!” Med en brytning på ryska säger den överordnade till en annan kommandant som väntat på dem:
>
> ”Comrade, presenting 20 soldiers!”
>
> Bakom de nyanlända soldaterna sluts dörrarna långsamt.

Texten ovan är en sammansatt fältanteckning och beskriver hur lajvet *The Motherland* tog sin början.[23] I föregående kapitel såg vi hur hemsidor tillhandahöll olika möjliga upplevelsepositioner – transformationsförslag från vardagsjag till roll. I det här kapitlet undersöks närmare de förändringar och omorienteringar som deltagarna gör för att skapa roller och nya kroppsliga positioner. Det vill säga det som krävs för att det här kapitlets inledningsscen ska kunna äga rum. Här diskuteras olika moment av förberedelse som syftar till att skapa ett helhetscenario. Kapitlet börjar i det som inom teatern kallas rekvisita och undersöker hur lajvkronotoper materialiseras med hjälp av objekt.

Att materialisera Camp Anastasiya

Saker till officerarna:
Små anteckningsblock
Blyertspennor
Armbindlar, med motiv som soldaternas

[23] Med sammansatt fältanteckning menar jag att den består av referat från flera delar. I det här fallet ett filmavsnitt som jag fick av arrangörerna, av minnet av att själv ha stått i det beskrivna ledet som soldat. Delar av händelsen finns också i en film på youtube som består av filmat material från lajvet. Jag har alltså satt samman händelsen från flera olika vinklar.

Pistoler och batonger
Skrivmaskin
Anteckningar om när de olika aktiviteterna ska försiggå
Lenincitat
Gasmasker
Extra ransonser samt småkakor (gärna dåliga)
Kupong(er) som närsomhelst ger 5 minuters åtkomst till kommandantens kontor
Brevpapper och kuvert
Stämplar! Fler stämplar!
Medaljer

Ovanstående är ett utdrag ur en intern lista för *The Motherlands* arrangörer med olika saker som behövde ordnas inför lajvet. På listan har varje rum och grupp en egen kolumn, utöver exemplet från officerarnas rum nämns bland annat Produktionslinje, Rekreationsareal, Förhörsrum, Kommandantens kontor och Läkarens mottagning. Det här avsnittet handlar om hur lajvkronotoper materialiseras genom rum och föremål. Lajvförberedelser liknar teaterförberedelser, men med en viktig skillnad. Som tidigare nämnts förekommer inte publik på samma sätt som på traditionell teater med fysisk åtskillnad mellan publik och scen. Här hyser deltagarna både aktör och publik i samma kropp. Manuset är inte fastlagt som i en teaterpjäs och detta utgör en betydelseskillnad i hur rekvisita används på lajv jämfört med på teater. En teaters scenografi är statisk, varje föremål har en betydelse och används på samma sätt vid varje föreställning, föremålen på ett lajv är mer av förslag än specifik och symboltyngd rekvisita. Lajvets objekt ska tåla en närmare granskning och mer slumpartad behandling.

The Motherland ägde rum i en stor industrihangar, med några mindre utrymmen och en stor hall där det mesta av händelserna utspelade sig. Mitt i hangarens stora hall fanns en uppbyggd ställning som det gick att klättra upp på. Därifrån hängde en stor röd tygbit med en målning av Lenin. På podiet fanns en modern ljudanläggning och kikade man noga kunde man se en laptop kopplad till högtalare. På ena kortsidan fanns en enorm röd sovjetisk flagga. På väggarna fanns sovjetiska affischer. Vidare så fanns matsalsbord och bänkar utplacerade, jämte ett par skinnsoffor. I en inre sal låg madrasser utplacerade. Vid ankomsten fick alla varsin krita och order att dra streck runt en av madrasserna. Man skulle också skriva sitt namn på golvet vid sin madrass. Ingen fick gå över någon annans område utan tillstånd från ”ägaren”. Detta skapade som rum i rummet, och överträdelser kunde användas som ingångar till spel att förhålla sig till. För mig blev madrassen också en plats som var någorlunda trygg, en egen plats, och egentligen både för Tatjana, min lajvkaraktär, och Erika. Tatjana såg ut som hon vilade, Erika memorerade fältanteckningar.

Även på det lettiska lajvet *Erta* fanns en ansamling av föremål för att uttrycka olika situationer, och bygga möjliga händelser och möjliga världar genom konstellationer av föremål. Särskilt tydligt blev det i spelledartältet, den plats där arrangörerna tog emot deltagare, gav dem intriger och uppdrag och där nya roller förbereddes (på det här lajvet fick man en ny roll om ens karaktär dog). Spelledartältet fungerade som lajvets händelsegenererande nav, svävande i en särskild bubbla mellan lajvrummet och organiserandet av detsamma. Platsen var en bakre region till vilken både deltagare och arrangörer hade tillgång till (jfr Goffman 2009: 27). Den speciella karaktären kom till synes genom dess materiella sammansättning. Spelledartältet var ett gammalt militärtält, stort nog att utan problem rymma de fyra stycken små tvåmannatält av iglooformat som fällts upp därinne. I mitten fanns ett gigantiskt bord med ett virrvarr av föremål: pengar, det vill säga små inplastade pappersmynt sorterade i olika valörer, ett antal laptops, pärmar med information om deltagarnas roller, glasstenar i olika färger som föreställde ädelstenar. I hörnet av tältet hängde rep på diagonalen med kläder för olika tillfällen och karaktärer. Bordet gav intryck av att vara en sambandscentral för att skapa händelser. I tältet fanns möjliga händelser koncentrerade i materiell form – information och rekvisita behövlig för att sätta samman en helhetsupplevelse.

Listorna inför *The Motherlands* och *Ertas* rekvisitasamling berättar om det materiella, om hur föremål och objekt används för att tillsammans med rummet materialisera lajvkronotoper. Föremålen har en betydelse för att göra rummet till rum för lajv, oavsett om det rör sig om Sovjetunionen eller en fantasyvärld. För att göra ett sovjetiskt rum användes flaggor, slagord, musik och mat. Men däremot var det inte en föreställning om äkthet som stod i fokus. En arrangör påpekade för mig att det var känslan av Sovjet som man ville åt, inte hur det verkligen var. Från loppmarknader, vänner och rollspelsföreningars rekvisitaförråd samlades objekt ihop till rummet för att skapa känslan av Sovjet. Även om en så kallad historisk äkthet inte stod i fokus så fördes det in av deltagarna och gav en extra tyngd åt iscensättningen. En deltagare hade tagit med sig en affisch från Sovjet som han lånat av en arbetskollega och en annan deltagare kommenterade den hjälm han hade med sig: ”den var min farfars, han hade den under andra världskriget”.

Även på *Erta* materialiserades lajvrummet genom kollektiva bidrag. Arrangörerna köpte, lånade, byggde, sydde och satte samman, valde det som verkade passande för just den här fantasyvärlden. Deltagarna bidrog även de med vad de hade av rekvisita. Till den gemensamma iscensättningen är det mer tid, engagemang och föremål än pengar som är det stora bidraget från deltagarna. Visserligen kostar de flesta lajv att delta på, men den summan täcker oftast inte allt som ingår i ett lajv. Arrangörerna på *Erta* och *The Mot-*

herland arbetade oavlönat. Den avgift som deltagarna betalade gick bland annat till rekvisita, resor, rent vatten och toaletter på *Erta*. På *The Motherland* handlade det om mat till deltagarna, transporter och lokalhyra.

Rekvisitans sammanförande kan ses som ett exempel på hur deltagare och arrangörer tillsammans skapade ett rum genom ett urval av föremål. Men både på *The Motherland* och på *Erta* hade arrangörerna sitt att säga om vilka slags föremål deltagarna bidrog med. På *Erta* skrev arrangörerna på hemsidan att den som inte hade passande kläder skickades till närmsta secondhandbutik och på *The Motherland* ombads deltagarna att ta med sovsäckar i dova färger och undvika neon eller andra skrikiga färger. Arrangörerna tog ett övergripande ansvar för en samstämmighet i rummets visuella och materiella sammansättning. Det som beskrevs i skriptet skulle motsvaras materiellt i rummet. Även deltagarnas kroppar behövde passa in i rummet. Det blev särskilt tydligt på *The Motherland* där kroppens iscensättning handlade om att presentera en enhetlig militär estetik.

Kroppsarbete – ”What is needed will be drilled into you”

The Motherlands forum, två månader innan lajvet:

> Deltagare:
> Should I as a player, get some military knowledge and get to know some commandwords and other useful military stuff, or will my lacking knowledge hereabout do?
>
> Arrangör:
> Military knowledge is good, but not a must… what is needed will be drilled into you during a short workshop session before the larp begins. ;)

Det här avsnittet handlar om arbetet med att rikta om kroppen, för att få den i samklang med det iscensatta rummet och föremålen, och det omvända, att få rum, text och objekt i samklang med kroppen. Exempelvis den exercis som utlovades deltagaren på forumet i citatet ovan. Utöver att en workshop utlovades innan lajvet kan själva kommentaren i forumet ses som en riktningsgivare. ”Drilled” är ett ord som kan associeras med militära övningar, att drillas är att lära sig något genom att öva repititivt och intensivt (ne.se). Arrangören skriver på forumet i egenskap av arrangör men visar att han är förstådd med det språk som är lämpligt under speldagarna, och ger en försmak av vad lajvet kan innebära. Blinksmileyn i slutet av arrangörens kommentar fungerar som en metakommunikativ signal om att uttrycket ”what is needed

will be drilled into you” är en del av en tänkt rolls sätt att uttrycka sig, ett mikroteatralt uttryck.[24] ”Drillen” ägde rum utanför den organiserande lajvföreningens lokal ett par timmar innan lajvet skulle börja. När jag och de andra deltagarna bytt om, fått var sin militärmössa och ett sovjetiskt märke att sätta i mössan kallades vi ut på gården för att öva på att hörsamma olika kommandoord:

> När vi står i två led på gården får vi lära oss sätt att röra kroppen som våra karaktärer ska vara bekanta med sedan länge. Jag står i leden med de övriga deltagarna och framför oss går det en officer – kallad Nikolaj – fram och tillbaka. Han är i roll, men just den här rollen ligger nära det som han gör till vardags, han är yrkesmilitär. Jag och deltagarna sträcker på ryggarna och övar på skillnaden mellan order som ”giv akt!” och ”lediga!” . Kroppsliga anvisningar kring hur vi ska stå, gå, och göra honnör ropas ut. Vi övar också på den sovjetiska nationalsången – vi sjunger den på engelska och medlemmarna från karate-klubben intill tittar nyfiket på oss. (Fältanteckningar 2008)

Inspirerad av etnologen Karin Högströms användande av Merleau-Pontys begrepp kroppsschema i sin avhandling om orientalisk dans i Stockholm kan drillen ses som ett sätt att medvetet försöka inarbeta ett delvis nytt och annorlunda kroppsschema. Fenomenologen Merleau-Ponty använder sig av begreppet kropsschema, med villket han menar att människor uppfattar världen genom sitt kroppsschema och genom det har man en upplevelse av kroppen (Merleau-Ponty 2006:53, Högström 2010:77). Den militärdrill vi som deltagare genomgick var ett sätt att fysiskt lära sig ett nytt och tillfälligt kroppsschema. Övningarna gav hjälp att rikta om kroppen och att medvetet träna in ett nytt kroppsschema som skulle kunna ge oss en ny orientering i rummet. Det blev ett sätt att röra sig, bebo rummet som skilde sig från det sätt som kroppen vanligtvis expanderar. För min del upplevde jag det som att jag trycktes tillbaka, jag ”fick” inte gå eller röra mig som jag ville, order gavs om var jag skulle befinna mig och när, jag var tvungen att sträcka på mig och stå i led

De kroppsliga förberedelserna fungerar som ett kroppsarbete, som tekniker för att öva in kroppsmönster och möjliggöra andra läsningar av deltagarnas kroppar, ge känslan av en annan slags kropp – en militär kropp. Drillen blir ett sätt att arbeta med kroppen för att rikta om den och ett sätt att få den att expandera på andra sätt och på så vis både skapa rummet och bli begriplig i det rum som väntar – militärlägret. Vad som sker är ett försök att iscensätta föreställningen om någon annans (en sovjetisk soldats) kroppsschema.

[24] Med mikroteatral menar jag en liten metakommunikativ signal, ord eller tonfall som signalerar att detta ska läsas inom en ram av fiktionalisering, att det inte är arrangören som person som uttalar detta. Varför inte då metakommunikativ? För att det teatrala är det relevanta här, och inte hur han signalerar i sig.

Kroppen och hur den är formad av de linjer den tidigare följt ska göras lik en föreställning om en annan kropp, och bli begriplig och rimlig i den nya tolkningsmatrisen. Denna likhet handlar inte bara om hur det ser ut inför andra. Det blir effekt för det egna jaget också. Jag upptäckte under fältarbetet att det inte var helt lätt. Den framdrillade raka hållningen fallerade under *The Motherlands* andra dag när jag började bli trött och min otränade akademikerkropp började läcka igenom Tatjanas tänkta uppsträckthet.

Drillen var ett kroppsarbete som fungerade som ett orienteringsverktyg, den blev en hjälp att rikta om kroppen, ändra hållning och kroppsriktning, och därmed orientering från vardagens till lajvets tolkningsmatris. Ytterligare ett exempel på orienteringsverktyg är sjungandet av den sovjetiska nationalsången, detta blev tydligt genom det sätt som den användes på under lajvhändelsen. I fältdagboken skrev jag om hur jag och den andra svenska deltagaren Anna lärde oss sången utantill:

> ”Kom”, säger hon och tar min hand. ”Jag har hittat ett övergivet hus några kvarter härifrån, det blir perfekt för att öva på sången medan vi väntar på att de andra ska komma”. Alla har tidigare fått varsitt papper med den sovjetiska nationalsången på engelska. Jag och Anna är tidigt på plats så vi har tid på oss att öva in sången, Anna verkar tycka att det är en bra sak att kunna den utantill, trots att det kanske inte behövs. Jag följer med Anna till huset som ligger i de mer slitna delarna av Köpenhamn. Det är en tom villa mitt i stadskvarteren. Anna verkar gilla stämningen och akustiken i de tomma rummen. Jag är lite generad men följer med in i huset. Vi bestämmer oss för att lära oss sången utantill genom att först sjunga en rad, och sedan en till för att sedan backa tillbaka och sjunga två rader, sedan tre och så vidare. Jag har inte sjungit på flera år, och knappt heller hört den här melodin. Innan jag for så följde jag en av länkarna på lajvets forum, där melodin fanns att hämta i ett Youtubeklipp bildsatt med filmklipp och stillbilder från Sovjet och Moskva. Upplagd av någon helt annan än arrangörerna och med ett helt annat syfte. Nu står vi sida vid sida, ryggarna raka, blicken framåt, vi sjunger starkt, våra händer markerar takten, den allt svalare kvällsluften kyler lungorna.
>
> *”United forever in friendship and labour, our mighty republic will ever endure.*
> *The Great Soviet Union will live through the ages, a dream of the people, their fortress secure…”*
>
> Till slut kan vi nästan sången, och det börjar bli dags att gå tillbaka och hjälpa till med de övriga förberedelserna.

Inlärningen av sången fungerar som ett sätt att påbörja ett förkroppsligande och en resa till en plats och ett tillfälle som är något bortom det vardagliga. Sången fungerar som ett verktyg för att närsomhelst under lajvet kommunicera till en själv och till andra deltagare att ”något annat” pågår, ett metabud-

skap om en annan slags verklighet. Just valet av sång, med sina konnotationer till ett delvis annat paradigm gör dess effektivitet ännu mer tydlig. Att lära sig sången är att påbörja resan till en annan slags kropp, den sovjetiska soldatkroppen. Det är en omorientering mot den sovjetiska soldatkroppen, mot den position där känslan av föreställningen om soldatkroppen läggs. Sjungandet blir ett sätt rikta oss bort från vardagsjag och sträcka ut till några andra, i det här fallet sovjetiska soldater. Sjungandet fungerar som en kroppslig transformeringsritual.

Inskrivning

> Strax efter militärexercisen kommer en buss som ska ta oss från lajvföreningens lokal till den före detta industrihangaren där *The Motherland* ska komma att utspela sig. Med tonade rutor åker vi ut på den danska landsbygden. Under den här bussfärden närmar sig den pågående omorienteringen sin fullbordan; deltagarna börjar tala med varandra som om de vore soldater. Jag småpratar med den person som sitter bredvid mig, och vi berättar var vi kommer ifrån – våra rollers härkomster – samtidigt som andra sitter med sina texter och läser på om sina roller. Deras orientering handlar om att gå från text till kropp, att ta in textens budskap och internalisera det i, men också kunna uttrycka det med sin kropp. Under bussfärden uppstår en glidande skala av mängden roll och mängden ”sig själv”.
>
> Vi kommer fram och bussen kör in i hangaren när de höga elektriska dörrarna öppnas. Vi beordras av och ställer oss framför en vit kritlinje i väntan på inskrivning, ett efter ett ropas våra namn upp. Jag hör min rolls namn:
>
> "Tatjana Vladimiraja!"
>
> Jag hörsammar kallelsen, går fram till officerarna och får skriva mitt (nya) namn på en lista.
>
> (Fältanteckningar 2008)

Avslutningsvis återvänder vi till händelsen i kapitlets början. I anländandet till Camp Anastasiya såsom det beskrivs ovan sammanförs de olika faktorerna som har gjort deltagarna färdiga för inskrivning i dubbel bemärkelse, i lajvet, och som soldater. Det är förberedelserna — kläderna, kroppens förändrade hållning, hur vi börjar tilltala varandra och oss själva med andra namn och därmed skapar varandra – som gör att den överordnade kan säga till sin kollega:

”Comrade! Presenting 20 soldiers”.

När Tatjana Vladimirajas namn ropas upp, och jag svarar ja, så visar jag att jag accepterar ett förslag till en annan tolkningsmatris, där det ingår att jag svarar när jag bli kallad vid ett annat namn än mitt vardagliga. Uttalandet av rollens namn och mitt jakande är en metakommunikation som blir en övergång till lajvets tolkningsmatris. Vi beter oss mot varandra som vore vi soldater i Sovjet. Men en annan orientering och andra linjer korsar samtidigt min kropp, jag skruvar på mig av obehag inför att behöva lyda order. Men härdar ut, för jag vill också följa forskningens och min nyfikenhets linjer. Jag är lajvaren som är forskaren som ställer sig i lajvarens position som ställer sig i soldatens position. Denna uppmaning till soldaten Vladimiraja att svara ja och stiga fram är också en performativ talakt, och en talakt som kräver sitt svar för att fungera. Jag svarar ja och visar att jag förstår hur jag ska agera i lajvkronotopen. Genom min förmåga att följa en ny matris och genom att bli kallad och svara ja blir jag Tatjana Vladimiraja inom denna specifika matris. Talakten skapar gränsen för lajvet och mig som tillfällig soldat.

Avslutande ord

Det här avsnittet har handlat om förberedelser. Skript har lagt grunden för det som kan gestaltas och satt riktningen för iscensättning genom att exkludera somt och inkludera annat. Rummet i sin tur skapas genom samarbete och bidrag i form av tid och arbete av deltagare och arrangörer. Objekt samlas ihop och placeras ut till en iscensättning; i dessa två fall till ett tänkt Sovjet och till fantasyvärlden Erta. Hangaren blir ett militärläger, rött bomullstyg och gul plakatfärg blir en sovjetisk flagga, civila kroppar blir militära kroppar. Kunskaper transformeras till ett iscensättande av ett ”som om” (man vore). När sammanställningen av dessa multipla faktorer är färdig, och tidpunkten är inne, uppstår gränsen som rituellt och relativt successivt träds över/passeras. Medvetenheten om vardagens sätt att föra samman dessa objekt, rum och kroppar finns fortfarande kvar, men deltagarna väljer att fokusera på annat, riktar om sitt seende och vardagen sjunker in i bakgrunden.

Det är dags att ta steget, förberedelserna är gjorda. Inför *The Motherland* har jag ett hum om hur jag ska stå i givakt. I staden Grollinge är kulisshusen klara, kyrkan rest och de sista sömmarna på tunikan sydda, föremål som inte passar in i lajvkronotopen är undangömda. Inför det svenska fantasylajvet *Kastaria* går en deltagare runt på torsdagskvällen innan lajvet och säger adjö. Arrangörerna säger lycka till och ”vi ses på söndag!” Ett annat sätt att förstå världen har framförhandlats, somligt är inkluderat och framskrivet, annat exkluderat och undangömt. Nästa kapitel handlar om att navigera i den nya matrisen.

KAPITEL FEM – ATT FIKTIONALISERA RUM

I det här kapitlet ges en längre beskrivning av hur de olika lajvkrontoperna materialiseras i rummet. Analysen fokuserar hur kroppar och rum iscensätts, förstås som fiktion, fiktionaliseras och upprätthålls under speldagarna.

I förra kapitlet skrev jag om hur Anna och jag lärde oss den sovjetiska nationalsången. Den fungerade som ett orienteringsverktyg för att rikta in deltagarna mot den nya tolkningsmatrisen. Sången fortsatte att ha betydelse även under *The Mothlerlands* speldagar:

> Anna spänner blicken i mig, jag gestaltar en soldat, hon en överordnad. Hon säger ”smile while you sing for your Motherland”. Jag, i rollen som soldaten Tatjana Vladimiraja ler krampaktigt och fäster blicken på den sovjetiska flaggan som hänger ovanför matbordet. Allt utspelar sig i en stor hangar, för tillfället inredd med sovjetiska flaggor, några matbord med bänkar och i mitten en träkonstruktion, en slags tribun eller talarstol som döljer en ljudanläggning, tittar man noga kan man se en laptop kopplad till några högtalare.
>
> Under stora delar av lajvet strömmar musik därifrån, jag tolkar den som sovjetisk marsch- och kampmusik. Ibland kommer den sovjetiska nationalsången på engelska. Men framför allt sjunger vi den. Vi sjunger den innan vi ska äta, när vi står i formation och i givakt, grupper börjar spontant sjunga på den när de gör sin diskplikt. Folk gnolar den när de borstar tänderna. Varje gång den beordras tar vi som gestaltar de 20 soldaterna fram våra alltmer skrynkliga lappar, vecklar ut dem, rätar på ryggen och sjunger. Det låter inte särskilt fint i mina öron, skrovliga ovana röster, men skönsång är inte det som är målet här.
>
> (Fältanteckningar 2008)

Vad var det då som var målet med att sjunga den sovjetiska nationalsången? Enkelt sett kan det handla om att sången ger en ”känsla av Sovjet”. Utöver att vara ett betydelsebärande ”sovjetiskt objekt” fungerarade sången som ett sätt att metakommunicera vilken tolkningsmatris som ska råda. Den tjänar som ett orienteringsverktyg och en fysiskt kännbar påminnare om var man är och vem man är. Den sovjetiska nationalsången och att den sjungs förstärker det liminala tillståndet samt skapar och upprätthåller en specifik tolkningsmatris. Som vi ska se i nästa exempel användes även på *Erta* ljud och sång för att ge en känsla av en annan plats.

Där en dag är ett år

I det följande får en längre beskrivning av det lettiska lajvet *Erta* och hur det var uppbyggt tjäna som exempel på hur en materialisering av en lajvkronotop ser ut. Beskrivningen tydliggör också hur det kan finnas olika zoner inom zonen, och hur transformationerna däremellan ser ut.

På ett nedlagt flygfält finns en öppen plats av nedtrampat gräs som föreställer staden Grollinges torg. På platsen finns bland annat tält med ena sidöppningen utan vägg. Där finns ett bord som bildar en slags disk och två stolar, där sitter så gott som alltid någon arrangör eller funktionär. Det finns en dator och pärmar med information om lajvkronotopen Erta. Bredvid informationstältet finns en låg byggnad som döljer de två elgeneratorerna vilka förser torget och spelhuset med el till belysning och musik. Framåt kvällen startas ljudkulissen som är avsedd att ge illusionen av ett rikt stadsliv. Det är åsnor som skriar, hästar som gnäggar, hundar som skäller, människor som pratar och skrattar, någon som sjunger. Varje hel timme slår en kyrkklocka ödesmättade slag, det är tajmat med kyrkklockan på kyrktornet i svart plast. Kontrasten är stor när jag en sen natt kommer fram till det öde torget som jag hela tiden har hört ett livat ljud från. Vid två-tre på natten stängs stadsljudet av och det blir märkligt tyst, ett läckage uppstår genom det statiska ljudrummets frånvaro.

Bort mot den del av flygfältet som används för lajvet ligger en rad bajamajor samt en stor cistern med dricksvatten som fylls på dagligen. Där finns också bilar parkerade på rad som inte syns från det inre av staden. På andra sidan parkeringen finns ett område med nedtrampat gräs som inhägnats med snöre och ska föreställa kyrkogård. Små plattor av masonitskivor med text på kyrilliska berättar om avlidna. Bakom gravplatsen ligger arrangörstältet. Runtomkring och i arrangörstältet är en zon där man inte spelar. För att signalera att detta förväntas man bära ett vitt band om huvudet när man passerar in på den smala stigen kantad av tätt buskage.

I lövskogen runt staden finns olika platser markerade med skyltar, vilka representerar de länder som funnits beskrivna på hemsidan. På skylten kan man också läsa vilken zon landet ingår i. Zon ett ligger närmast staden, zon två längre ifrån, sedan kommer zon tre ytterst och därefter gränsen för lajvområdet. Vid varje skylt hänger tre plastpåsar i olika färger. Den första påsen rymmer pengar (små inplastade pappersbitar med tryck på bak- och framsida) som vem som helst får ta som en slags belöning för att man varit där. Den andra rymmer pengar som är förtjänst för de grupper som spelar handelsresande. Den tredje rymmer spelkort, och drar man knekt eller uppåt får man gå till arrangörstältet för en så kallad quest – ett uppdrag som är ett uppslag till en äventyrlig händelse i ”quest zone” som är belägen på land-

ningsbanan. Lajvet byggs tidsmässigt och avståndsmässigt upp genom att en dag representerar ett år och att det därför räknas som att man varit långt bort om man vandrat till platser som belägna i de olika zonerna. Deltagarna hoppade mellan att benämna dygnet uppdelat i årstider och uppdelat i timmar. En deltagare påpekade att det var logiskt och realistiskt att göra så här eftersom det då skulle bli möjligt att tillreda magiska drycker som skulle ta månader att göra annars.

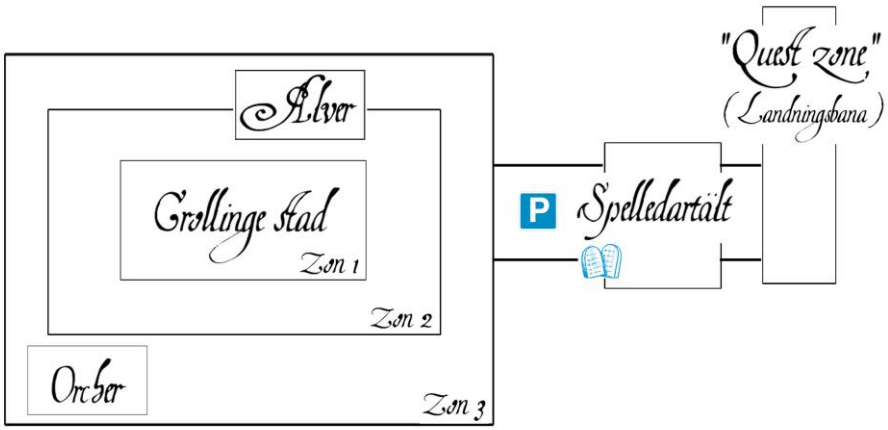
Under lajvet får jag tillfälle att besöka de olika zonerna. John, medlem i samma alvgrupp som jag placerats i tar mig med på vandring i området. Min roll heter Elenia och har flytt från orcher i sitt hemland. John spelar alven Mark. En eftermiddag lämnar vi Grollinge och går runt till de olika markerade platserna. Vi tar pengar ur varje påse och våra roller blir allt rikare. Vi drar också kort varje gång, men först på fjärde tillfället drar vi ett kort med ansikte. John har ingen tanke på att fuska trots att ingen skulle se även om vi helt enkelt kollade igenom alla korten. När det klädda kortet är draget säger John att ”nu måste vi sätta på oss våra vita band och gå tillbaka till arrangörstältet”.

Situationen rymmer snabba skiften mellan olika tolkningsmatriser: Mark och Elenia är ute på en lång vandring, Erika och John drar kort för att se vad som ska hända med Mark och Elenia. När vi kommer tillbaka från vår vandring får vi vänta ett tag bland andra personer som också sitter utanför tältet och ska få ett uppdrag eller nya roller för att de blivit ”dödade”. När det är vår tur att komma in i tältet har det börjat åska och regna kraftigt. Vi berättar var vi drog kortet och arrangörerna tittar i sina pärmar för att se vilken roll John har och så får vi vårt uppdrag. Mark har sedan tidigare haft som uppdrag att han ska ta sig till en viss plats, den som vi besökte i skogen idag. Uppdraget Mark och Elenia får går ut på att hitta Marks mors grav, exakt varför eller vad som ska hända där vet de inte. Jag, John och några arrangörer småspringer ut från tältet in under en stor uppspänd presenning precis utanför. Här ska scenen spelas upp. En av arrangörerna berättar (jag får det viskande översatt för mig av en annan arrangör) att Mark och Elenia kommit till en vacker skog och fågelljud låter från alla håll.

I verkligheten dundrar åskan och hällregnet tilltar. Arrangören som har hand om vår scen träder in i en tillfällig roll och spelar en dryg vakt. Han är flankerad av två andra män, också de med tillfälliga karaktärer. De frågar vad Mark och Elenia gör där och vad de har för ärende. Mark säger att han letar efter sin mors grav. Eftersom de trots detta inte vill släppa förbi honom så lägger Mark sin hand på ledarens axel och yttrar ett par ord och pekar med handen mot de tre väktarna. Arrangören som viskar i mitt öra förklarar att det är en charmbesvärjelse. Elenia ser hur vakten börjar le och buga och visa in mot skogen med armen. Mark har med sin besvärjelse gjort vakterna posi-

tivt inställda och de släpper in oss. Mark och hans vän Elenia får höra att de verkligen är välkomna och de tre väktarna stiger åt sidan när de går fram tre steg till en grav (som representeras av en ihopknycklad svart plastpåse). Mark faller på knä och börjar halvsjunga (på ryska). En kvinna (en annan av arrangörerna) iförd en silvrig klänning med puffärmar kliver fram och ställer sig mitt emot Mark. Hon berättar att hon är hans mors ande och Mark tittar upp på henne och reser sig. Hon säger att det är viktigt att han får många att tro på henne, hans far är konstnärsguden och han är därför en halvgud. Detta var något som de inte visste innan så det är en stor nyhet. Marks mor ger honom en ädelsten (en rund slipad glasbit) som ger styrka. När Mark fått stenen går han ut från spelplatsen. Jag och de andra arrangörerna går efter honom tillbaka till arrangörstältet och under den korta promenaden slutar vi successivt spela våra roller.

I informationen innan lajvet men också under dess gång betonas vikten av det vita tygbandet. I reglerna inför lajvet framhölls att tygbandet skulle vara lätt att få fram, det fick gärna hänga i bältet — den skulle alltid vara med. Vid tillfällen då man som deltagare inte var i spel eller var på väg till spelledartältet skulle det knytas runt pannan. Det var inte bara till för att markera att man inte deltog i spelet utan användes också vid tillfällen då man deltog i uppdrag i quest zone. Regleringen av bandets användande var inte bara något som stod i texten, utan något som deltagarna påminde varandra om. Det fanns en omsorg om bandets kommunikativa egenskaper och att det inte skulle missbrukas. En lettisk lajvare menade till exempel att det var fusk att använda sig av bandet om man var ute och gick i skogen och vill undvika att bli överfallen. Vilket ju var teoretiskt möjligt, hade man det vita bandet var man ”inte där” – deltog inte i spelet. Vid ett tillfälle när flera av deltagarna var samlade på torget blev bandets betydelse visuellt tydlig. Från varje närvarande persons bälte hängde en liten vit tygremsa som en visuell påminnelse om vardagens verklighet och om möjligheten att byta tolkningsmatris.



Schematisk karta över lajvet Erta. Kartan är framtagen av Sandra Linnéll.

De många olika platserna i lajvkronotopen Ertas materialisering kan sammanfattas till en karta där olika zoner rymmer olika möjliga händelser. Dessa händelser kan ske på på olika nivåer vad det gäller tid och rum. I staden återfinns de fredligare händelserna, där finns plats för uppträdanden, sånger, värdshusliv och vardagsliv. Runt om i skogen händer äventyret, det görs handelsresor och smygs i skogar. Sådant som förflyttar deltagarna i tid och rum gestaltas ute på landningsbanan eller i närheten av arrangörstältet. Dessa mer rumsligt och tidsligt fria scener blir till i en kombination av berättade händelser från arrangörerna och deltagares improviserade svar. Ertas landskap erbjuder en intrikat väv av flera samtidiga rum. Det rumsliga är uppdelat i zoner, staden och områdena runtomkring. Ytterligare ett rum finns på landningsbanan och kan ses som ett rum bortom tid och rum, där alla slags händelser kan gestaltas.

Samtidigt med denna rumsliga indelning fanns som nämnt flera tidsförlopp. I och med att ett år motsvarades av en dag blev tiden därför en faktor i hur lajvet och intrigerna kunde utveckla sig. Vardagstidens existens fanns också kvar som en faktor, klockan klämtade i kyrktornet varje timme. Livet i Grollinge gick sin gilla gång. Stadens klocktid var också samstämmig med vardagsmatrisens tidsuppfattning och kan sägas vara ytterligare en tidsdimension. I deltagarnas medvetande och utanför landningsbanan existerade samtidigt år 2008 och Lettland. För att förflytta sig fysiskt eller mentalt mellan dessa rum och tider användes ord eller tecken. Exempel på detta är att om någon sa att en person gett sig av om våren till en viss plats så kunde det i ”realtid” betyda att personen lämnade Grollinge på förmiddagen. Det vita

tygbandet kan ses som ett materiellt tecken, att sätta denna på sig förflyttar personen till en annan dimension. Denna tygbit blir en metakommunikativ signal om i vilken tolkningsmatris kroppen skall läsas. Ord, objekt och fysisk placering i rummet bildar tillsammans en mångfasetterad väv i flera nivåer där händelser improviseras fram med en hög grad samtidighet och komplexitet.

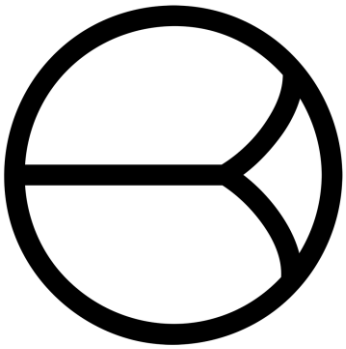
Dessa olika slags rum med olika förutsättningar för gestaltande liknar det som i många nordiska lajv kallas för meta-tekniker och som inom Nordic Larp-associerade grupper har blivit ett etablerat begrepp. Ett exempel på metatekniker kommer från det svenska lajvet *Vändpunkter* (2007). Under *Vändpunkter* användes liknande zoner som under *Erta* för att uttrycka olika sorters rum. Dessa tekniker gör det möjligt att spela ut olika aspekter av handlingen. Anledningen till att jag diskuterar metatekniker är att jag vill tydliggöra de möjligheter som finns att röra sig i och förhålla sig till lajvkronotopens tolkningsmatris.

Inför lajvet *Vändpunkter* hade jag fått tilldelat mig rollen som teaterdirektörsfru och fått en A4 med karaktärsbeskrivning att läsa i förväg. Konkret ägde arrangemanget rum på en ungdomsteaterlokal i en 50-talsförort till Stockholm. Lokalen fick föreställa en teater i ett obestämt 1940-tal och vi skulle iscensätta dagen före en premiär. Lajvandet pågick på scenen, i salongen, i logerna och i verkstäderna bakom scen. Runtomkring bland de olika subjektens alla intriger smög svartklädda personer – ”regissörer” – omkring, och vi som deltagare var strängt tillsagda att inte låtsas om deras existens. De kunde ibland viska saker i ens öra, eller vrida ens kropp i en viss riktning — detta gav impulser, som vi som aktörer var fria att agera utifrån, enligt vår egen tolkning. De svartklädda fungerade som ett slags spelpådrivare och kunde ibland hämta en viss person och ta den till ett annat rum där en annan dimension av lajvets verklighet utspelade sig. I det rummet, med levande ljus och ett flertal svartklädda personer som sa olika saker i den utvaldas öron fick man reda på detaljer om sin karaktär som ändrade bilden av denne. Man kunde också, genom antydningar få insikt om att teatern egentligen bara bestod av spöken, dömda att återupprepa premiärdagen kväll efter kväll i evighet. Även min karaktär blev hämtad till den ”andra dimensionen”. När jag så gick tillbaka ner mot scenen längs med salongens sittplatser (även publikens område var ju här en del av ”scenen”) var det med en ny insikt om min karaktär och hur jag skulle förstå den. Min karaktärs förståelse av skeendena hade ändrats, genom ett avslöjande av tidigare okänd information.

Metateknikerna under *Vändpunkter* yttrade sig genom att det fanns en grundplattform där lajvet utspelade sig och avskilda rum inom lajvets fysiska ram som användes för att på en annan nivå – metanivå – uttrycka en del av

händelserna. Den här tekniken beskrevs som ”Black box”. Blackboxen kan liknas vid den ”quest zone” som existerade under *Erta*. Det avskilda rummet motsvarades i *Ertas* fall av den tomma ytan på landningsplatsen. Skillnaden låg i att på *Erta* hade deltagarna samma karaktärer i de olika rummen medan deltagarna på *Vändpunkter* tog flera olika sorters karaktärer. Precis som med blackbox och andra metatekniker tjänade landningsbanan syftet att möjliggöra spelmässiga hopp i rum och tid.

I svenska och skandinaviska sammanhang har man snarare än visuella tecken som det vita bandet använt sig av ord för att beskriva huruvida en företeelse ska räknas in i lajvets tolkningsmatris eller inte. I texter av lajvare om lajv från början av 1990-talet och framåt finns ord som *on-lajv* och *off-lajv* eller *on/in-game* och *off-game*. De här orden har utvecklats till begrepp som att *offa* – prata utanför spelets ram eller *vara off* – inte passa in i spelets ramar. Det här uttrycksparet, on-lajv och off-lajv, skapar den slags gräns som undersöks i det här kapitlet.



Off-lajv-symbol (Wikipedia, 2014)

Ett visuellt tecken har i Sverige och till viss del i Norge använts sedan 1990-talet då en så kallad off-lajv-symbol fick stor spridning[25]. Tecknet kan ses som ett slags trafikmärke, och reglerar precis som det vita bandet läsningen, i det här fallet av ett objekt. På svenska lajv har jag sett tecknet målat eller fastsatt på föremål, tält och saker som inte skulle förstås som en del av spelet. Lajvteoretiker som exempelvis Montola skulle beskriva off-lajvsymbolen som ett sätt att markera vad som ingår i diegesis eller inte (Montola 2003). I flera bidrag till Knutpunktsböckerna används begreppet diegesis för att beskriva det som anses vara verkligt i lajvets lajvkronotop (se t.ex. Stenros & Hakkarainen 2003, Montola 2003 för tidiga diskussioner av

[25] Symbolen skapades av Christoffer Sandberg 1994 i samband med det svenska lajvet *Trenne Byar* samma år.

begreppet) Diegetisk och icke-diegetisk är hämtat från film- och teaterforskning. Diegetisk avser det som är upplevs som sant inom den värld som iscensätts (lajvets verklighet). Icke-diegetiskt är det som exempelvis åskådarna hör eller ser men inte karaktärerna, såsom filmmusik i en film eller de vita banden på *Erta* som gjorde deltagare "osynliga".

De objekt som försetts med offlajvsymbolen ingår inte i diegesis samtidigt som de är närvarande i rummet. Det här kan jämföras med den säckväv som dolde de alltför moderna postlådorna i Visby under Medeltidsveckan (Gustafsson 2002:138). De var fullt möjligt att se deras existens, men säckväven fungerade som en slags metakommunikativ signal för borthörande och bortseende. På liknande sätt fungerar off-lajvsymbolen och det vita bandet, den förra framför allt för föremål, och den senare för kroppar. Kanske kan symbolen för ting och symbolen för kroppar kopplas till de olika materiella kontrakt som råder på de svenska och rysk/lettiska fantasylajv jag varit på. Med materiellt kontrakt avses de normer och krav på en viss specifik utrustning som råder inom en viss kontext. Ett exempel på det är vad som anses som ett bra lajvhus i fantasygenren, i svenska kontexter är ett trähus finare än plast. Där många svenska lajv haft ett starkt reglerat materiellt kontrakt, där strävan efter att alla materiella detaljer ska passa in i en medeltidsliknande fantasyvision, och sådant som plastförpackningar och målad masonit till husväggar inte ingår, hade *Erta* en större möjlighet för visuell blandning. Ingen av deltagarna höjde på ögonbrynen för petflaskor och andra detaljer som såg ut att höra hemma i vardagen. De svenska lajvarnas intresse av att ”trolla bort” föremål (tält med moderna sovsäckar inuti) med hjälp av en symbol fanns inte på *Erta* där det materiella kontraktet tillät fler blandningar. Istället fungerade det vita bandet som ett sätt att ”trolla bort” /förändra läsningen av kroppar.

Dessa tekniker visar hur gränsen mellan lajvets speldagar och vardag förtydligas med tecken och ord. I exemplet med det vita bandet fungerar tekniken också för att kommunicera i vilket slags rum lajvandet sker, om det är i ett metarum — ”the quest zone” eller i lajvets utgångspunkt – staden Grollinge. Dessa rum var hierarkiserade, staden Grollinge var utgångspunkten och zonerna runtomkring, inklusive ”quest zone” var de rum som genererade händelser med återverkningar in i staden. Jag har tidigare i avhandlingen skrivit om tolkningsmatriser. De har beskrivits som den rådande förståelseramen, antingen lajvkronotopens eller vardagens. De olika rummen är nyanser av lajvkronotopen, den kan vara i ett annat tidrum, men i *Ertas* fall samma tolkningsmatris som lajvkronotopen.

Ytterligare ett sätt att metakommunicera tolkningsmatriser framkom under *Erta*. På lajvet fanns en regel om att en person som blir ”ihjälslagen” i en strid kan ”förvandlas” istället för att bara dö och inte delta i lajvet längre. För

att få veta vad den ihjälslagne förvandlas till slår man en tärning, där olika nummer betyder olika varelser. Ett exempel med en kort jätte får illustrera hur kroppar kan omskapas med ord. På lajvet *Erta* spelade jag som jag nämnt Elenia. En dag när hon befinner sig på stadens torg i närheten av konstnärernas hus kommer en man i min längd (165 cm) och knackar på för att få komma in. De öppnar dörren och till mitt forskande jags förvåning hukar han sig och går närmast på knä genom dörrhålet. Väl inne i huset sträcker han upp sig igen och i förbifarten säger han till mig att han är ett tre meter långt troll. Deltagaren kunde inte förändra sin fysiska längd så orden fick här ersätta den kroppsliga begränsningen, den performativa talakten – och dess erkännande – förlängde kroppen. När magin, eller det materiella inte räcker till för det som man vill iscensätta blir det möjligt att använda sig av ord för att fylla i mellanrummen och fortfarande presentera en kropp som är i enlighet med det som är tänkt att iscensättas.

Sammanfattningsvis skapas och upprätthålls en gräns mellan vardagens verklighet och den slags verklighet som skapas under lajvets speldagar. Föremål markeras som icke-existerande med hjälp av en symbol, men de är fortfarande inom räckhåll för den med behov av tandborstar, plåster eller vad det nu kan vara som inte anses passa in i den visuella iscensättningen av en annan verklighet.

Kroppar kan också transformeras genom det vita bandets visuella signal och kan på så vis bli ”osynliga” vara frånnärvarande, man är både där och inte där. Den som behöver en paus från rollspelandet kan gå säkert ut ur området för att handla mat eller bada. Dessa symboler är medskapare av gränsen mellan det som av deltagarna kallas verklighet och fiktion, lajv och vardag, eller on-lajv och off-lajv. Diskussionen om vad som skall gestaltas förs framför allt innan speldagarna och deltagarna strävar efter att agera i roll under speldagarna. Men det finns möjligheter att vila från spelandet, antingen genom att röra sig utanför spelområdet eller genom att använda det vita bandet och ”försvinna”. Ytterligare ett sätt att förändra sin situation i spelet utan att gå ur roll är säkerhetsord. Om detta handlar nästa avsnitt.

Säkerhetsord – Den fåniga rösten

> *The Motherland*: På lajvets sista dag sker en tävling. Soldaterna ska springa med hinkar med vatten i ett slags stafettlopp. De flesta är ganska trötta men gör så gott de kan. Innan tävlingen påbörjas står vi på led i våra grupper. En soldat ber om tillåtelse att tala, går fram till officeren och säger att han inte klarar av att delta. Soldaten blir avsnäst och tvingas att delta i alla fall. Ytterligare en soldat anmäler sig och ber att få slippa. Han slipper utan åthävor att delta. Tävlingen startar och den avsnäste soldaten ”svimmar av” och släpas åt sidan.
>
> *(Fältanteckningar 2008)*

En av soldaterna kunde helt okommenterat slippa delta, medan en ”tvingades” vara med. Denna skillnad i behandling berodde på att den senare soldaten hade ett tonfall som lät mycket tillgjort och darrigt. Under genomgången innan lajvet så presenterades hur man skulle göra om något under spelet tangerade gränsen för vad man klarade av. Deltagarna skulle använda sig av vad som kallades the *silly voice* (den fåniga rösten) och på det viset metakommunicera att gränsen för vad man som spelare klarade av var nådd. Utan att det skulle inverka på hur karaktären uppfattades så kunde man då som spelare slippa delta i vad som låg för handen.

Soldaten som använde sig av den ”fåniga rösten” lyckades spela sig ur situationen genom att på ett sanktionerat sätt framföra någonting som egentligen inte hörde till spelet. På det viset klarade han sig ur en situation som han bedömde att han fysiskt inte klarade av. Därmed kunde han spela bort (förhandla bort) den krock mellan vardagslivets kropp och den kropp som han förväntades/ville iscensätta. Genom tekniken blev det möjligt att upprätthålla den slags kropp som spelet krävde. I det här fallet var dock valet av säkerhetsteknik behäftat med en möjlig skam, deltagaren var tvungen att förställa rösten – ”bli löjlig”.

The Motherland var ett lajv med många maskulint kodade händelser där den egna kroppen involverades i olika militärövningar. Att behöva erkänna att man inte klarar ett visst moment, och använda sig av en fånig röst innebär ett brott mot genusnormer och en heterosexuell matris. Som deltagare är man inte en tillräckligt maskulin person om man inte kan delta, och detta illustreras genom den darriga rösten, en svag och kanske feminint kodad röst. Åtminstone inte maskulint stark och stabil. Till saken hör också att tekniken fick kritik innan, en del av deltagarna menade att det vore bättre med specifika stopp- och broms-ord som markerade att spelet måste upphöra, exempelvis om någon skadat sig eller att händelserna bör bromsas in, ifall någon exempelvis inte klarar av en viss händelse under lajvet. Arrangörerna valde

dock att pröva den här tekniken.[26] Som tidigare nämnt sker förhandling i förväg som reglerar innehåll, möjliga handlingar och som i det här fallet, regler. Det blev således the silly voice som blev rådande, och det var nödvändigt att deltagare och arrangörer följde denna överrenskommelse, erkände den, annars hade inte metakommunikationen varit möjlig, och ett osäkerhetsmoment kunnat uppstå.

De orienteringstekniker som nämnts, exempelvis det vita bandet, on-lajv/off-lajv, silly voice och stopp-ord fyller en funktion av att skapa och upprätthålla en gräns mellan lajv och icke-lajv, mellan vardagens och lajvets tolkningsmatris. Varför är det då så viktigt att skapa och upprätthålla den här gränsen? En stor skillnad mellan teater och lajv är publikens existens. En roll publiken har i teater (förutom att de ska få en upplevelse) är att berätta för skådespelarna och för varandra att det som sker på scenen inte är samma slags verklighet som i vardagen och inte ska tolkas på samma sätt. På ett levande rollspel finns ingen publik på det sätt som det kan kännas igen från teater, och därför behövs också tekniker för att under lajvets speldagar påtala att det är någonting annat som pågår, en annan tolkning av skeendena som ska råda. När man väl har etablerat lajvet och så att säga dragit upp den imaginära ridån så behövs tekniker för att tala om vilken läsning som skall råda, som tydliggör om det är det deltagaren eller rollen som utför handlingar. Dessa tekniker ska helst inte bryta ramen som anger att det som sker är på lek. Växlandet mellan olika tolkningsmatriser sker med hjälp av tidigare nämnda tekniker, och under kontrollerade former, fastslagna på förhand. Detta skiljer sig exempelvis från barns roll-lekande som ofta sker i ett kontinuerligt flöde av ständigt omförhandlade lekregler.

Avslutande ord

De texter och förberedelser som beskrivits hitintills fungerar som delar av en mer eller mindre öppen förhandling, en kollaborativ process där lajvkronotop, spelstilar och roller bestäms i samtal mellan arrangörer och deltagare. När lajvet väl har startats kan form och innehåll inte förändras på samma sätt. Men som visats finns det möjliga sätt att kommunicera kring sådana behov som kan bli ett brott mot överenskommelsen. Om kroppen riskerar att materialiseras på ”fel sätt” som i exemplet med spelaren som inte orkade iscensätta en stark soldatkropp fanns möjligheten att ta en omväg i gestalt-

[26] Med erfarenhet från flera andra lajv kan jag säga att det prövande förhållningssättet är vanligt förekommande.) Arrangörer provar gärna en viss meta-teknik eller något annat specifikt upplägg och ber sedan deltagarna om feedback. Feedbacken är ofta ganska konkret och konstruktiv. Dessa arrangörers prövande ser jag som en del i ett vanligt förekommande förhållningssätt, att det finns en nära dialog mellan deltagare och arrangörer om att diskutera erfarenheter i syfte att förbättra till nästa lajvtillfälle.

ningen och låta vardagskroppen vara den bestämmande. Metakommunicerandet tydliggör de samtidiga matriser som deltagarna förhåller sig till. Nästa kapitel handlar om hur det ser ut när dessa matriser krockar och när de tar följe.

KAPITEL SEX - KROPPAR I SAMTIDIGA TOLKINGSMATRISER

Den metakommunikation som förekommer i levande rollspel används för att tydliggöra skillnader i hur olika handlingar ska förstås, om de ska läsas som en del av lajvets händelser eller som en del av vardagen, kort sagt, de avgör vilken tolkningsmatris som skall råda. Lajvets speldagar kan ses som ett rum som existerar samtidigt som vardagens verklighet, men med skillnaden att deltagarna har kommit överens om att behandla lajvet som den ”mer verkliga” under en viss tid. Det är också möjligt, om än inte alltid önskvärt, att flytta mellan läsningen av rummet som en del av lajvkronotopen (t.ex. Erta år 976) och som en del av vardagen (t.ex. Lettland år 2008). Samma plats hyser på så vis flera matriser och i det följande diskuteras olika kroppsliga positioner och praktiker i relation denna samtidighet. Detta tar utgångspunkt i de tillfällen där dessa delvis olika rum har visat sig skava mot varandra – företeelser där gränser mellan lajv och icke-lajv förhandlas och tydliggörs. En praktik som kan orsaka krockar är sex. Kapitlet avhandlar hur sexuellt kodade praktiker symboliseras och normeras. Därefter undersöks våld, en annan praktik som tar kroppen i anspråk. Våld av olika sorter förekommer i många lajvkronotoper. Här är fokus på hur våld kan förstås i relation till de kroppar som iscensätter och symboliserar våld. Kapitlet avslutas med att undersöka hur den rumsliga placeringen av olika grupper ger upphov till och motsvarar möjliga narrativ och dramaturgiska spänningar. Detta sätts i relation till gestaltande och förkroppsligande av ras och Annanhet.

Symboliskt sex

I analysen av symbolisering och reglering av sexuella praktiker frångås avhandlingens kronologiska ordningen genom att text och material tas in från flera olika lajv som på olika sätt tydliggör och ligger till grund för min analys.

Vad det gäller sexuella praktiker förekom det i tidigare undersökta lajvskript en passus som var kortare eller längre vilken nämnde hur sex kan gå till på

lajv och vilka slags tekniker som kan anses kunna ersätta vad man uttrycker som ”riktigt sex” (Lundell 2002, 2005). Teknikerna kan vara sådana saker som massage, att man går in i ett tält och gör ljud, att man går upp i skogen och kommer tillbaka med barr på kläderna, att man bestämmer att armarna är en erotisk zon så att smeka varandra på armarna blir samma sak som att ha sex. Sexuella praktiker omsätts och översätts till något som inte anses lika erotiserat.

I fältdagboken från *Erta* skriver jag en kväll efter att ha varit och badat (vilket oftast gjordes utan att rollspela):

> Vi är några som gått iväg från lajvet för dagens bad. Vi sitter och småpratar på grässlänten ovanför den lilla dammen. De vita banden är knutna runt våra huvuden. Samtalet glider in på sex på lajv, olika berättelser kommer fram, det skämtas en del. En tjej i tjugoårsåldern säger nöjt och lite skämtsamt:
>
> - En gång hade jag sex med två stycken killar samtidigt. En masserade ryggen och en fötterna.

På hemsidan inför det lettiska lajvet *Erta* omskrevs sex under regelrubriken ”Special interaction” – och delade avsnitt med sådant som ”torture”, ”prisoner/slavery”, ”funeral”. Under rubriken ”Sex” stod att sex motsvaras av tio minuters massage. I ljuset av detta blir den inledande meningen från den lettiska lajvaren om sin karaktärs sexuella praktik rimlig. Något som kanske skulle bli svårare att prata om, och genomföra, blev här möjligt, genom att en mindre erotiserad praktik, massagen, omdefinierades, fick symbolisera en mer erotiserad sådan. Hennes vardagsjag undgick därigenom att riskera att läsas som en som ägnar sig åt ”felaktig” sexuell praktik (Rubin 1984/2008). Men omdefinieringen och ordleken gjorde det på samma gång möjligt att åtminstone i orden pröva ut en gränshandling.

Reglerna kring sexuella praktiker visar att det finns en stark föreställning om att sex är en gränshandling. Det är svårt att ha sex och vara i roll, att inte gå off. För att sex, som framstår som något som ska kunna finnas med på lajv, ska kunna iscensättas krävs omskrivningspraktiker. Sexuella praktiker blir artikulerade och (därmed) också begränsade. Behovet av begränsning och reglering berättar något om hur sex ses som en gränspraktik, en praktik som hotar att läcka mellan matriserna. Sexualitet framstår å ena sidan som att det uppfattas som mer essentiellt, ”nära kroppen” och svårt att ”göra” utan att det riskerar att framstå som ens vardagsjags ”sanna” begär. Genom regleringen blir det å andra sidan möjligt att göra/gestalta saker som man kanske inte har prövat förut. Å andra sidan uppstår det ibland behov av gränsdragningar kring vad som räknas som äkta och iscensatt begär.

Äkta begär på felaktig plats

En av deltagarna på *The Motherland*, Adam, är även aktiv i en lajvförening sedan många år. Föreningen driver en återkommande lajvkampanj där Adam är med i en grupp som brukar spela svartalver. Det som är utmärkande för svartalver är att de är svartmålade och har svarta spetsiga latexöron. Svartalver hör till de ”onda” och är ofta organiserade som ett känslokallt matriarkat där kvinnor är våldsamma mot män.

Under intervjun med Adam berättar han om en man som blev utesluten ur svartalvsgruppen:

> But I can tell you about... They had, for two years ago… many. There are many weird people in live roleplaying. Two years ago we had a LARP, the dark elves in this ---[namnet på lajvföreningen]. And he: [en ny spelare] ’I want to play this dark elf man’. And he also got into the group and I noticed that something was wrong with him. It turned out that other people had the same thought about him. Actually, he wanted to ... he was a sadomasochist and he liked these dark elf women to beat him up for real. And he was excommunicated from the dark elf society and from this society, this organization.

Här görs en praktik till mer autentisk i och med att gruppen anser det vara på riktigt. Äktheten i begäret anses avvikande i relation till lajvet. Adam ger också uttryck för att han anser att det avviker från vardagens normer kring sexuella praktiker när han säger att det är många konstiga personer som lajvar. I Gayle Rubins sexuella värdehierarki är till exempel BDSM-sex något som i många västvärldsnormer räknas som en felaktig eller avvikande sexuell praktik (Rubin 1984/2008). När det visar sig att deltagaren har ett ”äkta” begär för att bli slagen, så kan han inte vara med. Det som uppfattas som äkta måste placeras någon annanstans. Hans kropp och begärsriktning skaver – anses vara på fel sida om gränsen och innebär ett beteende enligt fel tolkningsmatris. Därför måste han försvinna och får inte vara med längre. Att utnyttja rummet och den överrenskomna matris som råder blir en straffbar handling. Det ”äkta begäret” hotar att förstöra den lek som pågår genom att ta upp den oställda frågan kring vad som är på riktigt och vad som är på låtsas (jfr Bateson 1972).[27]

Även sexuella praktiker som annars kan passera som i enlighet med heterosexuella normer kan ifrågasättas när sammanhanget blir ett annat. Adam berättar vidare om svartalvsgruppen:

[27] Det här är en ganska specifik berättelse i mitt material och den enda berättelsen om uteslutning. Men den visar tydligt på en tendens i materialet, viljan att tydliggöra en skillnad mellan iscensatt begär och det som uppfattas som "äkta" begär.

> We had some, of course ... When men meet women electricity happens. And we have had some who have stopped in the group because they were engaged. And suddenly they were not engaged and fucking up the game for everyone and especially themselves. At the moment we have two who are engaged, and we have a lot of talk about it. And often we have to say – especially to her – 'Get off! You are not sitting here – in game – kissing, touching!

Adam beskriver hur ett ungt heterosexuellt par blir ihop och hur det blir problematiskt i gruppen när de gör slut. Han ser det också som problematiskt när par är fysiska med varandra i spelet. Detta för att det inte passar in i spelets tolkningmatris om hur svartalver beter sig. Det här citatet visar hur sexualitet kan ha en känslig position rörande hur och om det ska iscensättas på lajv och hur sexualitet kringgärdas med tankar kring äkthet. Det visar också en föreställning om att det är svårt att låta bli romantiska praktiker och heterosexuella begär, och kanske särskilt för unga kvinnor. De här begärsriktningarna och – praktikerna, för de här kropparna, stämmer inte överens med hur lajvkronotopens tolkningsmatris är uppbyggd. Sexuella praktiker gestaltas genom representation, och talet om dessa praktiker omgärdas av försiktighet och en föreställd koppling till äkthet och risk. Kopplat till kravet på allas deltagande på samma villkor i fiktionen blir sexuella praktiker ett riskmoment om det också förstås som mer nära vardagens begär. Iscensättningar av våld är ett annat område som involverar kroppen och som är reglerat på olika sätt. Om detta handlar nästa avsnitt.

Att iscensätta våld

Olika sorters våldsamma praktiker är närvarande på de flesta av de undersökta lajven. Här diskuteras de praktiker som i någon mening kan definieras som våld. I relation till avhandlingens övergripande syfte, att undersöka hur kroppar tar och ges plats på levande rollspel handlar det här avsnittet om våldsamma praktikers roll i formerandet av hur kroppar tar och ges plats på lajv.

Först undersöks hur våld och hur våldsamma praktiker kan förstås som positivt eller negativt sanktionerade. Därefter beskrivs hur våld förekommer på de lajv jag undersökt och om hur iscensättningar av våld regleras. Jag diskuterar vilka funktioner våld på lajv kan ha och kopplar iscensättningar av våld till känslor, maskulinitet och upprätthållande av fiktion. Vidare ställs frågan

om betydelsen av likheten mellan vardagens negativt sanktionerade vålds-handlingar, och det våld som utövas inom ramen för lajvet.

Vandringar genom våldsamma landskap

Våld är närvarande på många olika sätt i lajvkronotopen och denna närvaro skapar ett ”våldsamt landskap”. Under *Erta* och på *The Motherland* blev våldets närvaro tydlig på olika sätt.

> **Erta, Grollinge:**
>
> På platsen där torget kommer att formas genom att hus byggs runtom pågår en prövning av vapen, arrangörer synar dem som deltagarna har tagit med sig, slår dem mot dess ägare, ser om svärden är balanserade rätt, om hjalten är vadderad. Några som väntar på sin tur ägnar sig åt lekfull svärdskamp. Det är mest män som deltar, några kvinnor prövar också. Lite senare, ute på landningsbanan slåss en grupp mot en arrangör som spelar enhörning, lite längre bort är andra karaktärer utsatta för zombier som äter på deras kroppar. En förmiddag bestämmer sig flera stadsbor för att anfalla orchernas läger. De är inte hemma, men två kvinnliga orcher hoppar plötsligt fram och attackerar gruppen. De två anfallarna blir snabbt nedgjorda under skratt och lekfullhet. Att ge sig ut utanför staden kan innebära att man blir rånad eller kommer att kunna råna någon, att bli attackerad av orcher eller andra ickemänniskor. Under mina strövtåg runtom Grollinge är jag på min vakt hela tiden. Lurar det någon i buskarna?
>
> (Fältanteckningar 2008)

Den värld som *Erta* utspelar sig i har en beskriven historia av krig mellan olika länder, av kungar som slagits i fält, där våld i form av krig format idén om nationen och som nu fungerar som fond till medeltidsfantasyn. Några månader tidigare, inför lajvet *The Motherland* står jag tillsammans med de övriga deltagarna och lär mig kommandon på engelska av en deltagare med bakgrund i den danska militären. En soldat vägrar sjunga nationalsången och blir bryskt hanterad inför sina kamrater. En annan bestraffas genom att tvingas ta av sig på överkroppen och bli inknuffad i en kall dusch. I lajvets slutfas ryktas om att nazisterna rycker närmare och soldaterna uppmanas att ha sina gevär till hands. Under fältarbetet är jag hela tiden omgiven av (symboliska) vapen, av tal om våld, av våld och rädsla för våld, av reaktioner på våld. Att vandra genom lajvets rum är att vandra genom ett landskap där våld är en möjlig handling, oftast inte reell, men representerad. Att röra sig i ett våldsamt landskap kräver kunskap om de regleringar som finns för att våldet ska fungera och bli till på det sätt som avses. De undersökta lajvskripten innehåller alla något om hur våldsamhet kan gestaltas i scenariot. Genom att våld existerar i skriptet görs det också till en möjlig handling. Reglering-

arna är ofta noggranna och har fokus på försiktighet och på att spela skador på ett realistiskt sätt. Arrangörerna skriver på hemsidan inför fantasylajvet *Kastaria*:

> **Vapen är farliga och gör ont**
> Att bli slagen av ett svärd eller en yxa är fruktansvärt smärtsamt, och om man blir träffad av ett slag är det ytterst otroligt att man över huvud taget skulle fortsätta slåss. En människa tål i princip bara ett slag innan hon är satt ur spel. Detta gäller dock inte om man bär rustning. Reagera på träffen som om den vore ett riktigt vapen. Ett löst hugg på plåt skadar dig troligtvis inte, medan en rispa på bar hud gör så ont att du knappt kan stå upp. (*Kastaria* 2008)

De vapen som förekom på de undersökta lajven var inte särskilt farliga, ett svärd kunde exempelvis vara gjort av ett pvc-rör som klätts med ett lager av liggunderlag för att därefter målas med silvergrå latexfärg. Texten ovan anger hur deltagare förväntas reagera när de blir träffade av ett lajv-vapen. En kunskap om tecken och ett erkännande av tecknets kraft krävs. Det är alltså inte själva slaget som avgör en strid, utan huruvida mottagaren känner slaget och väljer att spela på det eller inte. I texten inför ett post-apokalyptiskt framtidslajv utvecklas detta genom att påpeka det roliga i att spela skada:

> Skador på /det här lajvet/ ska vara ett roligt element, som många kan spela på! Du som skriker av smärtan från en kula i benet, vänner som släpar dig i skydd, sjukvårdare som tar hand om ditt blodiga sår.
> (*Ingenmansland* 2008)

Snarare än hur slaget ska falla beskriver texten hur det ska tas emot. Vad som då framstår som viktigt är inte att vinna en strid utan att få tillfälle att spela skador.

Några regler handlar mindre om att spela skador och mer om att avgöra vem som går segrande ur en strid. Så var exempelvis fallet på *Erta*. Där låg fokus på att reglera detta genom så kallade kroppspoäng. På lajvet hade varje deltagare ett visst antal av dessa poäng och en träff av ett svärd motsvarade förlusten av ett kropps-poäng. Hade man förlorat alla kropps-poäng så ”dog” man och fick gå till spelledartältet för att få en ny roll, eller så förväntades man spela skadad en stund, för att sedan ”tillfriskna” och återgå till spelet. Dessa olika regler riktar våldsamheten i två riktningar, dels de som fokuserar på hur skadan ska spelas, och dels som i exemplet *Erta* där reglerna hjälper till att avgöra vem som vann striden (genom att motståndaren ”dör”). Gemensamt för dessa två är dock att iscensättningen av våld har en motsatt riktning än hur våld förstås i vardagens tolkningsmatris. På *Erta* och andra

lajv blir en handling erkänd som våld genom att den som blir slagen väljer att spela skadad, det vill säga att reagera som om slaget vore smärtsamt. Vardagsverklighetens våld har en riktning från utövaren till den som blir slagen. Där kan smärtan kanske inte ignoreras, även om betydelsen av ett slag (psykologisk, kulturell) kan se olika ut. Våld på lajv blir ett erbjudande om att ta makten över en offerposition - det är skadan, inte våldet som för handlingen framåt.

Våldets roll på lajv kan ses som en del av det omgivande samhällets syn på våld – förbjudet men ändå en självklar del i kulturen. För att kunna gå vidare i diskussionen behöver våld som begrepp definieras. Etnologen Marie Nordberg undersöker våldshandlingar som både är socialt legitimerade och socialt problematiska. Hon tar upp ”våldsliknande aktiviteter som inte definieras som våld” och fokuserar framför allt på mäns och pojkars våld (Nordberg u.å:2). Det är dessa slags våldshandlingar eller aktiviteter som är intressanta i avhandlingens analys, eftersom det våld som utövas på lajv är legitimerat inom ramen för lajvet, men samtidigt mer eller mindre efterliknar det våld som annars är socialt problematiskt.

Nordberg menar att våld kan förstås som kontextuellt och att vad som räknas som våld beror på sammanhanget och hur handlingen definieras och mottas. Men definierande för våldsamma praktiker är också att det uttrycker maktförhållanden. Nordberg diskuterar även normaliserat och njutningsfullt våld (Nordberg u.å: 8f). Våldsliknande handlingar på lajv kan förstås som njutningsfullt våld, men på samma gång som det är normaliserat och förväntat i och med att det sker inom ramen för iscensättning så är det också en gestaltning av en mängd olika våldshandlingar som återfinns som mer eller mindre problematiserat våld i vardagen. I lajvkronotopen behandlas våld som både som negativt och positivt sanktionerade handlingar, i fantasylajver återfinns våld i form av bland annat krig, strider, torneringar och slagsmål. Våld på lajv fungerar som tecken för våld. I lajvets tolkningsmatris kan våldshandlingar vara både positivt och negativt sanktionerade. Våld kan definitionsmässigt också handla om icke-fysiskt våld såsom verbalt våld eller hot om våld. Den här diskussionen fokuserar på det fysiska våldet. Detta för att våldsamma handlingar på lajv oftast handlar om konkret våld där kroppen tas i anspråk på ett påtagligt sätt, utan att för den delen åsamkas fysisk skada. Jag vill för den delen inte heller negligera att våld i andra aspekter såsom hot om våld, eller (spelad) rädsla för våld är närvarande i lajv. Den närvaron kan också ses som en del av lajvkronotopers våldsamma landskap.

Som sagt, det våld som synts i det huvudsakliga materialet handlar framför allt om fysiskt våld. Det som gör våldshandlingarna på lajv speciella är att de också kan kategoriseras in i det normaliserade och njutningsfyllda våldet. Diegetiskt kan våldshandlingen vara antingen problematiserad eller sankt-

ionerad, eller vara föremål för förhandling om vilketdera. Exempelvis kan ett slagsmål mellan två sovjetiska soldater förhindras av de andra karaktärerna och ses som problematiskt i enlighet med lajvets tolkningsmatris, men ses som positivt för lajvets handling. Ett exempel på diegetiskt sanktionerat våld i *The Motherland* är det försvar som skedde när nazisterna anföll på slutet. Försvaret av Camp Anastasiya sågs som logiskt i *The Motherlands* tolkningsmatris.

Nordberg analyserar pojkars berättelser om våld på skolgården och i idrott som att visst våld är icke-legitimt men ändå något man förväntas lära sig att hantera (Nordberg u. å.). När män och pojkar i Nordbergs undersökning berättar om våld handlar det framför allt om motvåld, det vill säga att slå tillbaka om man blir slagen. Det våld som iscensätts på lajv handlar lika ofta om våld som inte är motvåld, där man själv tar initiativ till en våldshandling. Lajv kan också ses som en arena där det oproblematiserat går att gå från vardagens motvåld, eller tanke om motvåld och tillfälligt ställa sig på den ”förbjudna” andra sidan genom att pröva representationer av våld som till vardags inte är legitimerade.

Det vardagliga våldet som Nordberg noterar i sitt fältarbete - smågnabb, knuffar och sparkar - beskrevs inte som våldshandlingar av de intervjuade: ”det var en mer eller mindre given del av den dagliga samvaron och kompisskapandet killar emellan” (Nordberg u.å:21). Dessa handlingar har normaliserats och kategoriseras inte som våld, ett begrepp som hänfördes till andra platser och andra personer (Nordberg u.å:21f). Våldshandlingar placerades som tillhöriga någon annan, inte till en själv och som Nordberg skriver ”inte till de handlingar som var en integrerad del av den dagliga, kamratliga och maskulinitetsskapande samvaron mellan pojkar/män och som också ibland praktiseras av individer kategoriserade som flickor” (Nordberg u.å:21f). Det iscensatta våldet på lajv kan ses som positivt sanktionerat, och inte inräknat i kategorin våld, precis som de berättelser som Nordberg undersöker. Det negativt sanktionerade våldet placeras någon annanstans, i det här fallet utanför lajvets ram. Detta sker samtidigt som våldspraktikerna på lajv erbjuder en möjlighet att pröva på våld som skulle kunna vara negativt sanktionerat i andra sammanhang. Här finns en arena där man som deltagare kan få pröva våld, att visa upp en kapabilitet för en viss sorts maskulint kodat våld men samtidigt också kunna säga, ”detta är inte jag”. Det våldsamma går att ta avstånd från, men kan samtidigt också prövas, eller erövras. Men lajv erbjuder också en möjlighet att pröva på att bli utsatt för våld.

Att bli slagen

På flera ställen i materialet framkommer ett intresse för att iscensätta och erfara dominans, underkastelse och en tydlig hierarki. Det verkar finnas ett intresse för att pröva på tydliga hierarkier och maktutövning. På *The Motherland* iscensattes militär disciplin och bestraffningar av hård karaktär. Som tidigare nämnt blev en spelare avklädd på överkroppen och intvingad i en kall dusch av några överordnade. När jag senare intervjuade deltagaren som spelade den bestraffade soldaten Ivan så lyste ögonen när han berättade om händelsen; det var något av det coolaste han varit med om på lajv. Han var också noga med att betona att det fungerade bra att det blev hårdhänt eftersom att alla inblandade i händelsen kände varandra utanför lajvet.

Iscensättningen av makt och hierarki på *The Motherland* kan liknas vid BDSM-miljöer, där dominans och underkastelse fungerar som viktiga ingredienser. I BDSM förekommer avgränsade rum och säkerhetsord. Skillnaden är att den ena, BDSM – miljön kan räknas som ett erotiskt landskap (Svensson 2002) och den andra, det våldsamma lajvet uppfattas som en maskulint kodad heterosexuell lekmiljö. *The Motherland* skulle i det här ljuset kunna ses som en arena för att njuta av dominans och underkastelse, men utan att som deltagare riskera att uppfattas som sexuellt intresserad av maktskillnad.

Även andra levande rollspel jag undersökt har en del likheter med iscensättningar inom BDSM-miljöer, vad det gäller form - hur praktiken ramas in, och innehåll - våldsamhet och hierarki. Den här likheten kan användas för att diskutera iscensättning av våld på lajv. Diskussionen tar utgångspunkt i antropologen Margot Weiss artikel ”Rumsfeld!: Consensual BDSM and ”sadomasochistic” Torture at Abu Graib” (2009). Margot Weiss forskar på BDSM i San Fransisco-området och kontextualiserar bland annat BDSM som en del i ett nyliberalt samhälle, varken fritt från samhälleliga värderingar och normer, men inte heller i en total adaption, och ibland i medveten opposition. I artikeln gör hon en jämförande diskussion mellan synen på de fotografier som spreds från Abu graib-fängelset – fotografier där soldater leende fotograferat sig själva framför fångar som placerats i förnedrande positioner - och hur BDSM-praktiker förstås och genomförs i ett BDSM-community i San Fransisco. Weiss menar att den mediala förståelsen av fotografierna från Abu Graib som perversa, sadistiska, och som sexuellt förnedrande visade på hur BDSM förstås som något avvikande och perverst i samhället. Vad diskursen kring bilderna också gör är att dölja den tortyr som pågår, som är sanktionerad i det amerikanska kriget, detta genom att hänföra bilderna till vissa enskilda individer, och inte se dem som en del av en övergripande krigsideologi.

Weiss diskussion kring BDSM är intressant av två skäl. Det första är att BDSM handlar om makt som görs genom våld och förnedring, men som görs genom en gemensam överenskommelse. Våld och maktutövning på lajv är också en del av en överenskommelse mellan spelarna. I sammanhanget är det värt att påpeka två skillnader mellan BDSM och lajv. Det ena är (graden av) sexualisering av våldspraktikerna, det vill säga att det inom BDSM finns utrymme för att sexualisera våldsamma praktiker. Det andra är att smärta kan vara en viktig del i BDSM-utövande. Våld på lajv är oftast inte avsett att göra ont ”på riktigt”; i mitt material är det är inte smärtan som framstått som det eftersträvansvärda. Samtidigt gör likheterna kring exempelvis användandet av säkerhetsord samt i hur våld iscensätts att Weiss diskussion om ovanstående blir intressant.

Det andra skälet handlar om Weiss diskussion kring mediadiskurser rörande bilderna från Abu Graib. Weiss ställer sig frågan hur man kan förstå att det som iscensätts inom BDSM kan vara likt sådan tortyr som används i krig. Samma fråga kan ställas vad det gäller våld på lajv.

För att gå vidare behövs en distinktion mellan tortyr inom BDSM (som blir exemplet här) och tortyr i krig. Weiss menar att tortyr inom BDSM inte är att förstå som tortyr utan definierar det som att verklig tortyr bryter ner sociala relationer. Tortyrliknande praktiker inom BDSM bygger däremot upp sociala relationer. Detta eftersom att BDSM handlar om överenskommelser mellan deltagare om vad som ska ske. Samtidigt är det viktigt, menar Weiss, att inte osynliggöra att de praktiker som begärs och genomförs inom BDSM hämtar sin symbolik och styrka från tortyr, militarism, krigshandlingar, och annat våldsamt maktutövande (Weiss 2009:x).

Detsamma kan sägas gälla för lajv. Levande rollspel iscensätts med representationer, delar och bitar från andra kontexter, i *The Motherlands* fall just samma som ovan, tortyr, militarism och krigshandlingar. Vissa av dessa byggstenar används för att, som i BDSM, iscensätta våldsamma maktförhållanden, och tillskrivs sin styrka från det som kallas verkligheten, och historiska eller nutida våldsamma praktiker. Inga av dessa praktikter kan alltså förstås fristående från det sammanhang inom vilka de förekommer.

Weiss ser BDSM som ett engagemang i sociala normer, som rymmer möjligheten att både konsolidera och kritisera de normer som iscensätts eller används. BDSM är inte en imitation av verkligheten, utan ett sätt att tydliggöra (och diskutera) positioner. Weiss skriver: ”Rather, it is through cultural perfomance that subjects become aware of, grapple with and (potentially) transform the social world” (Weiss 2009:197). Lajv kan ses som ett sådant diskussionsrum, genom iscensättning ges utrymme för att se sin vardagliga subjektsposition och andra människors, från ett annat håll och att göra sig

själv till den Andre genom att göra den Andre till den Förste. Effekten går inte alltid att bedöma eller nå och precis som Weiss menar, kan rummet innebära både en konsolidering och ett utmanande av normer.

Våld som katalysator för känslor

Iscensättningen av våldsamma praktiker, enkelt uttryckt - att slå och bli slagen - leder också till skapande av känslor som smärta, sorg, vrede och rädsla, men också eufori och spänning. Våld fungerar som en katalysator för starka känslor, något som kan vara en eftersträvansvärd upplevelse. En av deltagarna på *The Motherland* berättar om hur hon upplevde en tortyr som hon och några av soldaterna utsattes för av officerarna. Tortyren var inte extremt smärtsam men fysiskt obehaglig.

> **Britta**
> Yes (laughing). I wouldn't have wanted to miss that.
> **Erika**
> I see, I see. Yes, I guess that it is that when they stop doing it, you feel ok again?
> **Britta**
> Yes, yes. It is just something that artificially creates that feeling. And you get adrenaline all over and ... well ... it is great ... it is not a great feeling of course ... but it is still very ... It brings you to a limit and that is always something that I think is quite interesting.

Att bli utsatt för våld, som i det här fallet tortyr, ses av deltagaren Britta som en spännande händelse. Hon menar att det inte var "någon härlig känsla", men hade inte heller velat vara utan upplevelsen. Britta konkluderar med att säga att det är något artificiellt som skapar en känsla, att man får en adrenalinkick och det är intressant att komma nära sina egna gränser. Det här kan liknas med en "positive/negative experience" som spelforskaren Markus Montola beskriver i en artikel om rollspel på obehagliga teman. Han menar där att många spel (onlinespel) har som mål att ge en positiv upplevelse men undersöker i artikeln hur spelupplevelser kan uppfattas som både positiva och negativa av deltagare. Spelarna i Montolas undersökning uppfattade rollspelet de deltog i som personligen jobbigt, men samtidigt inte en erfarenhet de skulle vilja vara utan (Hopeametsä 2008, Montola 2010a).

"It's a boy thing"

Våldsutövande och iscensatt våld förknippas ofta med maskulinitet. Maskulinitetsforskaren Raewyn Connell skriver om maskulinitet som hegemo-

nisk, att det finns flera olika sorters maskuliniteter indelade i en statusordning, en ordning som till viss del varierar med kontexten (Connell 1995:100ff). Den hegemoniska maskuliniteten är den som är mest eftersträvansvärd i en specifik kontext. Lajvet *The Motherland* kan på flera sätt ses som en arena för hegemonisk maskulinitet, där fanns tävlingsinslag, militarism och en grundhistoria som handlade om våld i form av krig. På lajvet deltog 26 män och 4 kvinnor, vilket är ovanligt många män jämfört med andra danska och nordiska lajv.[28] Flera av informanterna från *The Motherland* var inte förvånade över fördelningen utan menade att det berodde på lajvets militära tema. Det skedde ett naturaliserande av kopplingen mellan män och våld, iscensättande av våld sågs av flera informanter som något pojkar tycker om sedan unga år. En manlig arrangör förklarade könsfördelningen med att ett sådant här slags lajv var mer intressant för killar:

> … And that's, you know, guys running around on the schoolyard, shooting, bang your dead. Girls don't do that. And so, and so it (the larp) attracted more men than women …

Samtidigt som våldsamma lajv, i det här faller militärlajver förstods som i första hand intressanta för manliga spelare så var lajvkronotopen formad med en mer jämställd värld i tankarna. Kvinnor bereddes plats i den sovjetiska hangaren genom att de på ett markerat sätt inkluderades i militärlivet som soldater. Lajvkronotopen erbjöd ett slags "maskulinitet för alla". Iscensättning av våld var inte förbehållet män, men förväntades ändå bara intressera män. Lajvkronotopen blir maskulint kodad genom sina kopplingar till militarism och våld. Samtidigt finns en öppning i vilka som kan göra denna maskulinitet och fortsätta vara begripliga subjekt. När man väl anlänt till lajvkronotopens rum kräver tolkningsmatrisen att man hanteras som ett begripligt subjekt. Innan det sker så kan kvinnors kroppar markeras som avvikande på något sätt, som i att de inte förväntas anlända till platsen (det vill säga lajvhändelsen). I fallet *The Motherland* så är de kroppar/subjekt som är begripliga inom normer för vithet och maskulinitet de som omarkerat anländer till lajvhändelsen.

Sammanfattningvis kan lajv-våld förstås på flera olika sätt. Iscensatt våld på lajv har diegetiska och icke-diegetiska funktioner, det kopplas till män, men utövas av kvinnor, om än inte i lika stor utsträckning. Både kvinnor och män blir utsatta för våld utan att det markeras, däremot uppmärksammas ibland kvinnors våldsutövande som något specifikt. Diegetiskt för våld handlingen

[28] De danska informanterna uppgav att det vanligen är 60% manliga deltagare och 40% kvinnliga på danska lajv.

framåt, avgör strider kring vem som har makten och icke-diegetiskt erbjuder det en gemenskap, tillit, tillfällen att testa gränser och uttrycka starka känslor. Lajvets våldsamma praktiker befinner sig också på gränsen till vardagens tolkningsmatris genom att objekten skaver mot resten av det iscensatta rummet (svärd av plast som inte gör ont) men medverkar också till upprätthållande av lajvets ramar eftersom våldet enbart existerar genom att acceptera tolkningsförslaget om att en mjuk träff är ett smärtsamt slag. Våld kan ses som en del av ett metakommunikativt budskap om fiktion – genom accepterandet av en handling som våld. Våld fungerar för att skapa kroppar till just fiktionens kropp, med hjälp av kroppen och iscensättningens överenskommelse blir det möjligt att uppleva en kropp man kanske inte annars har tillgång till, en som är hårdare och tåligare än vardagens, eller att utsättas för våldspraktiker som inte finns i ens vardag. Kroppslig acceptans av iscensatt smärtfritt våld som smärtsamt våld medverkar till att acceptera lajvet och kroppen som fiktion. Iscensättningen av våld fiktionaliserar kroppar, våld blir ett sätt att förkroppsliga fiktion.

Annanhetens landskap

Gustafsson skriver i *Den förtrollade zonen* om medeltiden som ett ”historiens Andra”, en plats dit man kan förlägga både mörkt och ljust, en föreställning om den mörka medeltiden men också visioner om ett annat slags liv (Gustafsson 2002: 49). Även fantasyvärldar som Erta, kan genom sitt nära släktskap med bilden av en västerländsk medeltid förstås som ett slags ”Annanhetens landskap” - en plats dit flera olika upplevelseprojekt kan förläggas. Etnologen Karin Högström poängterar i sin avhandling Orientalisk dans i Stockholm (2010) att skillnaden mellan det historiska Andra och Annanhet kopplad till ett föreställt Orienten handlar om att det finns en ”samtida verklighet som den drömda Orienten och önskningarna relateras till” (Högström 2010:269, se också Said 2000). Hur ser ”landskapet” ut på de undersökta lajven?

På det svenska fantasylajvet *Kastaria* var berättelsens fokus förlagd till byn ”Glimminge” och de flesta deltagarna spelade bybor. Strax utanför bygränsen hade ett resandefolk, så kallade ”stråtare” slagit läger. Bland byborna gick meningarna gick isär om hur man skulle se på lägrets invånare, de sågs som opålitliga men också som spännande och intressanta, en del bybor smög sig ner om kvällarna för att roa sig på resandefolkets tillfälliga krog. Gav man sig bortanför byn och lägret kunde man som bybo kanske möta troll och andra skogsväsen. Samma sommar gestaltades en helt annan lajvkronotop, men efter liknande mönster. Lajvet *Ingenmansland* utspelade sig i ett framtida Sverige i ruiner efter en omfattande katastrof. Bland annat hade det upp-

stått zoner i landet där strålningen efter atombomber varit så kraftig att det blivit farligt att vistas där. De flesta deltagarna spelade invånare i den lilla bosättningen Östbacken och försökte skapa en slags socialistisk demokrati. Strax utanför bosättningen fanns ”Grävarlägret” och där huserade en lite mer råbarkad samling karaktärer som gärna vandrade ut i strålningszonerna utanför grävarlägret i jakt på övergivna förnödenheter. Även i Grävarlägret fanns en krog som av Östbackenborna ansågs som lite ”mindre rekorderlig” än den som fanns i bosättningen - precis som byborna på *Kastaria* ansåg att resandefolkets krog var lite suspekt, men kanske också spännande. Utanför Grävarlägret på lajvet *Ingenmansland* tog zonen vid och gav man sig trots faran ut i den kunde man kanske stöta på mutanter - människor som muterats av den farliga strålning som fanns där. På *Kastaria* motsvarades zonen av skogen, och mutanterna av troll eller andra icke-människor av skrämmande slag.

Flera av de lajv jag har deltagit på har haft gemensamt att de har haft ett narrativt centrum i skriptet, en by, en stad, en bosättning, som också tjänat som ”tätort” under lajvet. Här bor de flesta av deltagarna, här finns värdshus och andra inrättningar. Utanför ”tätorten” finns en grupp som hamnar någonstans mellan centrum och den yttersta periferin – resandefolk, grävare, alver. Därefter följer monster och andra varelser. Allra sist tar ofta lajvområdet slut och hus och bilar tar vid[29].

Jag vill uppehålla mig en stund vid resandefolk och grävare, de som rumsligt hamnar mellan skogens monster och byborna. De kan bidra med något i analysen av Annanhet. De utgör ett slags tricksterpersoner som triggar igång händelser genom att de kan ha kontakt både med centrum och periferi, med både bybor och monster i skogen. En trickster är en figur från folksagan som beskrivits inom folklorisitiken som den som är budbärare mellan olika grupper. Det är oklart vems sida den står på och den skämtar gärna med alla, den står lägst i rang men kan alltid slingra sig ur svåra situationer. Lajvkronotopens trickstrar kan också uteslutas från centrum på olika sätt. Detta blev tydligt på *Kastaria* när resande inte hade rätt att vistas i byn utan att vara ledsagad av en bybo. Byborna tyckte olika om detta, ibland släpptes de in fritt i alla fall. I diskussioner efter lajvets speldagar sade några av de som spelade de resande att de som spelare uppskattade att de inte blev insläppta, så de kunde försöka smyga sig in, och att de blev glada när de blev utslängda. Detta för att det gav rika speltillfällen att spela sådant som diskriminerad, avvisad och föraktad.

Utöver tricktsterskapet fungerar dessa mellangrupper ses som lajvkronotopens Andra. De som av byborna, som utgjorde ett slags skriptets mittpunkt

[29] Jfr den schematiska kartan över Erta i kapitel fem.

(vita, ”vanliga” bybor), sågs på med både begär och motstånd (jfr hooks 1999). I kapitel tre visades hur lajvens skript har vithet som en osynlig mitt. Det skulle kunna formuleras som att den västerländska sagotidens Första är den kropp/person varifrån berättelserna utgår. Skriptets beskrivning av centrum och periferi har sin motsvarighet i lajvområdets geografiska organisering, med en by som ett slags centrum, och andra grupper i omgivningen. Denna tanke är också giltig i materaliseringen och den rumsliga organiseringen av skriptet. Men här vill jag också lyfta fram förkroppsligandet som en faktor. Även trickstrar, monster och andra Andra i lajvkronotopen ska ges kropp. Det blir viktigt att komma ihåg att samtidighet är grundbulten för de allra flesta levande rollspel, varje karaktär iscensätts av en spelare som är där för att delta och varje spelare är centrum i sin egen berättelse, allting händer samtidigt och överallt. Många lajvare uttrycker detta som att varje deltagare är huvudperson i sin egen berättelse. Det som ser ut som en både geografisk och narrativ uppdelning av centrum och periferi kan av enskilda deltagare upplevas på andra sätt. För att utvidga analysen av centrum, periferi och betydelsen av förkroppsligad Annanhet diskuteras i nästa stycke vithet och den Andre med hjälp av Sara Ahmed och bell hooks.

Att anlända

Det här avsnittet handlar om Vithet och Annanhet, om fiktionaliserade kroppars hudfärg, kläder och attribut. Lajv kan ses som ett vitt rum där icke-vita kroppar görs. Sara Ahmed skriver om vita institutioner att ”vithetens institutionalisering inbegriper arbete: genom detta arbete materialiserar sig institutionen” (Ahmed 2010:58). En lajvhändelse kan ses som en framarbetad institution som vilar på tidigare beslut och ankomster. Lajv är en del av en till synes vit institution; de utgörs av de personer/kroppar som har haft möjligheten att anlända dit, och rummet formas av och formar sig efter de kropparna samtidigt som lajvets kronotop ritar upp (delvis) nya linjer för vem som stoppas i sin framfart och inte. tt exempel på detta är hur resandefolket behandlades när de försökte komma in i byn Glimminge, att de ibland blev stoppade i porten och ibland insläppta.

För att kunna fortsätta resonemanget blir det viktigt att nämna något om vilka det är som deltar på lajv och på så vis är de som gestaltar de Andra. Vilka har anlänt till lajvets rum och vilka är med och formar lajvande som institution? Mitt intryck är att de allra flesta, på de svenska, på det lettiska, och på det danska (som hade spelare från flera länder i Europa) kunde läsas som vita.[30][31]

[30] Den här beskrivningen vill jag göra med försiktighet. De lajvare jag mött under och innan min fältarebetstid har kännetecknats av att verkar vara födda i nationen där de bor

Här blir det viktigt med ett förtydligande kring den lettiska situationen vad det gäller språk och tillhörighet. Det lajv jag deltog på var arrangerat av rysktalande letter och huvudspråket var ryska, men även lettisktalande letter deltog. Enligt flera av de de lettiska lajvare jag talat med finns en uppdelning mellan rysktalande och lettiskspråkiga lajvare. Några få lajv har hitintills haft mixat deltagande, däribland *Erta*. De intervjuade har en medelklassposition i sina yrken. De lajvgrupper jag deltagit i förstår jag som heterokulturella. Utifrån ovanstående går det att se det som att deltagarna har tillgång till privilegierade positioner i samhället. De har tillgång till positioner som vita, heterosexuella och har någotsånär ekonomiskt och utbildningsmässigt privilegierade bakgrunder.

Alla passerar inte smidigt gränsen mellan det som kallas verklighet och det som kallas fiktion. Vissa hindras eller markeras i sitt anländande till lajvrummet. Tidigare diskuterades hur kvinnors ankomst till lajvet *The Motherland* markerades och synliggjordes, en ankomst som inte var obemärkt. Ytterligare ett exempel från *The Motherland* visar på ett slags hindrande, och hur det kan hanteras. Lajvet hade deltagare från Sverige, Danmark, Finland, Tyskland och Spanien som alla gestaltade sovjetiska medborgare. Tiago, en deltagare från Spanien tyckte att han inte passerade utseendemässigt som sovjetisk medborgare och gav sin karaktär en bakgrund av att komma från södra Sovjet. Tiago anpassar i likhet med den korta jätten på *Erta* kroppen med hjälp av ord och berättelser som täpper igen eventuella kroppsliga läckage där kroppen inte stämmer överrens med rådande tolkningsmatris (och i Tiagos fall hur han föreställde sig tolkningsmatrisen). Tiagos kommentar visar på ett föreställt hinder som han förekom genom att förändra karaktärens bakgrund. Detta kan jämföras med hur Lotten Gustafsson skriver om Medeltidsveckan och hur medeltidsentusiasternas roller ibland skapades med vad Gustafsson beskriver som inspiration från vardagsjagens utseende och bakgrund (Gustafsson 2002:232). I det här fallet hämtades kanske inspiration från vardagsjaget, men i ett syfte att förekomma ett eventuellt stoppande (och störande av tolkningsmatrisen). Tiago gjorde sin kropp begriplig enligt lajvkronotopens matris genom att skapa sin kararktärs historia. Sara Ahmed skriver: ”kroppar som inte ser vita ut ändå måste besitta vithet för att de ska

---

(dansk/europeisk, lettisk/rysk.lettisk, svensk, norsk). De har alla talat platsens majoritetsspråk och haft tillgång till lajv där deras förstaspråk varit det dominerande. I Sverok-sammanhang diskuteras med jämna mellanrum hur spel-hobbyn kan breddas till fler grupper. Föreningen har också en mångfalds-koordinator anställd.

[31] Jag definierar vithet i likhet med hur Bremer tolkar Ahmed: "Vithetsbegreppet används i enlighet med Sara Ahmed som åsyftar vithet som en oavslutad och ständigt pågående skillnadsskapande berättelse om världen, samt som en effekt av rasifiering." (Bremer 2010:95)

komma in" (Ahmed 2010:59). I det här fallet måste inte vitheten besittas, men en annan hudfärg behövde skrivas in i det sovjetiska, och här är det sovjetiska en del av en slags vithet. Detta för att Tiagos karaktär skulle vara begriplig i tolkningsmatrisen såsom Tiago föreställde sig den.

Att materialisera Annanhet

För att återgå till Annanhet, och tillgången till privilegierade positioner. Vad innebär det att deltagare från till synes privilegierade europeiska positioner också förkroppsligar det som kan förstås som lajvkronotopens Andre? Med lajvkronotopens Andre menas orcher, troll, resandefolk - alla de som i beskrivningarna av lajvkronotoperna bär drag av västerländska berättelsers exotiserade icke-vita, oavsett om de är människor eller icke-människor. Den Annanhet som gestaltas på de lajv jag deltagit i tog sig olika uttryck. De orcher som gestaltats kännetecknas, som i beskrivningen i kapitel tre, av grön, brun, eller svart hy, stora tänder, och kanske förstorade näsor och ögonbryn. De deltagare som spelade orcher på *Erta* var ofta grön- eller svartmålade i ansiktet, bar skinn eller små tygbitar som kläder, hade djurtänder som halsband. Dessa objekt kan ses som tecken för Annanhet, i det här fallet som icke-mänsklighet. Icensättandet av orcher fungerar som en konsumtion av Annanhet, på liknande sätt som den feministiska teoretikern bell hooks skriver om den:

> För tillfället skapar kommersialiseringen av olikheter konsumtionsmönster, där det slags olikhet som den Andre äger utplånas genom själva utbytet i form av en konsumentkannibalism som inte enbart tränger undan den Andre utan även förnekar betydelsen av den Andres egen historia med hjälp av en avkontextualiserande process. (hooks 199:171)

I linje med ovanstående görs Annanhet på lajv med hjälp av avkontextualiserad Annanhet. Denna avkontextualisering har skett redan tidigare i kommodifieringsprocesser. Annanhetens rekvisita - djurtänderna, alvöronen, djurhudarna – fungerar som kommodiferade tecken för Annanhet, vilka är hämtade från en kapitalistisk kultur, som i filmer och böcker koncentrerats till tecken för Annanhet. Artefakterna, tecknen kan sägas ingå i ett uttrycksförråd, ett relativt avkontextualiserat rekvisitarum där deltagare kan hämta detaljer från olika sorters Annanheter och sätta samman till nya sorter. Men en sak som skiljer sig från hooks beskrivning av konsumtion av den Andre är graden av kommersialisering. De attribut och kläder som används på många lajv är förvisso delar i ett kapitalistiskt system, men lajvrekvisita är ofta något man tillverkar själv. Många syr egna kläder, gör masker, borrar hål i djurtänder de hittat, man tillverkar själv Annanhetens rekvisita. Grundmaterialet köps kanske in - tyg, läderremmar etc., men i det stadiet är det inte

säkert att de säljs som konsumtion av Annanhet, tecknet för Annanhet uppstår när attributen används i lekrummets kontext. Annanhetens rekvisita hämtas bland varor som ingår i ett kapitalistiskt system, men de ser inte ut att till förstone vara den identitetskonsumtion som hooks skriver om, utan de fungerar snarare som markörer i en iscensättning, möjliggjord genom sakernas resa i kapitalismens kommodiferingsmaskin. Med maskin avses hur till exempel djurtänder vandrar/transformeras genom (populär)kultur, från antropologers berättande, till böcker och reseskildringar, till museer, till skolböcker. Påpekas bör att vandringen inte sker linjärt eller kronologiskt, utan på flera samtidiga plan. Genom olika slags remedialiseringar och rundgångar transformeras objekt till tydliga tecken i ett rekvisitarum för gestaltad fiktion. Människor som deltar på lajv är en del av den kommersiellt och kulturellt delade fiktionsvärld som genomsyrar många berättelser i västerländska samhällen. hooks menar att dessa berättelser skapar den Andre, de förminskar, infantiliserar, demoniserar och sexualiserar (hooks 1999).

Organisering kring lajv bygger mycket på nätverk och vänskap, vilket leder till en vit närvaro, ett segregerat samhälle ger vita som är vänner med vita. Vitheten expanderar in i fiktionens Annanhet och förkroppsligar den. Det är en del av en kolonial historia och vitt privilegium, att vara så osynlig att vilken mantel som helst kan hängas på den vites kropp, och att alla berättelser blir möjliga att gestalta utan motstånd (jfr Dyer 1997, Ahmed 2011:36-51). Ahmed skriver: ”vithet är också obemärkt … vita kroppar behöver inte konfrontera sin vithet” (Ahmed 2010:57) Dessa kroppar, de vita, ”kan även anta den fria rörlighetens gestalt” och på detta sätt kan vita kroppar ”befolka världen som den var deras hem” (Ahmed 2010:60) något som kan förstås i relation till bell hooks resonemang om att äta den Andre, och hur (vissa) lajvare kan gestalta alla kroppar och anta den ”fria rörlighetens gestalt”. Vithet kan ses som en premiss för att fiktion ska kunna behålla sin status av fiktion. Icke-vita kroppar kan inte expandera (in) i lajvrummet på premissen av vithet, om man är tillskriven icke-vithet kommer ens entré att märkas, premissen för iscensättning är vithet. Det som de bär med sig innebär ett hindrande. Det måste skrivas om, förändras, genom att märkas ut eller slipas bort för att de ska kunna expandera in i rummet, in i rollens kropp. Den lajvkronotop som iscensätts på de lajv som ingår i min empiri är vit och kräver vita kroppar för att ramen inte ska brytas. Läckaget mellan en vit kropp i en vit fiktion/lajvkronotop är mindre än mellan en icke-vit kropp i en vit fiktion/lajvkronotop. Vita institutioner skapar Annanhet som ett rum eller en kropp möjlig att expandera in i från en vit position.

bell hooks skriver i ”Att äta den Andre” att kommersialiseringen av viss estetik kopplas till den Andre och gör det möjligt att närma sig denne (hooks 1999:26). Då arbetar hon med en föreställning om tydliga kategorier av Annanhet, av den ”Svarte”, av ”Indianen”, av något Annat. I fallet med lajv så

gestaltas Annanhet i en avgränsad temporär kronotop. Här blir det Andra som gestaltas med hjälp av attribut och tecken som kopplas till vissa former av Annanhet i vardagens populärkulturella konsumerande av Annanhet. Av mörk hy, som hos orcher, av djurtänder som smycken, av naturromantik kopplat till stamfolk, av djurskinn till kläder och av glad naivitet, av lekfullhet och frustande burlesk heterosexualitet som hos resandefolket på *Kastaria*.

Att aldrig riktigt nå den Andre

hooks menar att unga vita västerländska (nordamerikanska) människors vilja till kontakt med den som positionernas som den Andre också innehåller en förväntan om att mötet ska förändra dem som människor, att de kommer återvända till sin vanliga värld, men förändrade (hooks 1999:166). Om de lajv jag deltagit i kan betraktas som vita rum, så kan ett sådant möte som hooks avser inte ske, inte på lajvet men möjligen i efterhand. Och den Annanhet som eftersträvas och gestaltas är inte heller nåbar i vardagen. Kommodifierade delar av Annanhet sätts samman till en kronotopspecifik Annanhet med drag av historiska realiteter, exempelvis romers och resandefolks utsatthet. Den Andre är alltid fiktiv, det finns ingen kropp som kan tillskrivas Annanhet och som kan begäras, på det sätt som hooks exemplifierar att unga vita i USA begär den Andre (jfr Ahmed 2011 35-61). På lajv får vita kroppar gestalta en Annanhet som andra vita kan begära från sin vita position. hooks skriver vidare att längtan efter det ”primitiva” genom den Andre också skapar den Andre som en plats för överflöd och rikedom, en plats dit man kan förlägga sina drömmar (hooks 1999:166). Lajv kan ses som en plats av överflöd, en plats för drömmar, och ett vitt rum där man kan möta en materialiserad bild av den Andre, genom att förkroppsliga eller att möta andra vita som förkroppsligar den Andre. Berättelser om att aldrig helt nå den Andre är närvarande i intervjuerna, flera informanter berättar om det de drömmer om att gestalta, men säger i samma mening att det naturligtvis inte går att helt skapa en kultur fri från influenser, att helt följa andra linjer än vardagens. (jfr Lundell 2002) Den fiktive/konstruerade Andre kan aldrig helt koloniseras eller ägas och vardagens matris följer alltid med på olika sätt.

bell hooks skriver i Att äta den Andre om hur vita amerikanska manliga collegestudenter riktar ett begär mot svarta tjejer. bell hooks beskriver det som att närma sig den Andre (ett andrefierat subjekt) genom ett möte, här genom att ha sex med den Andre. Lajvandet som form orienterar mig snarare mot en tanke om att ett lajv erbjuder möjligheten att vara den Andre, ikläda sig hens kläder, ta hens position. Detta sätt kan ses som ett ”säkert möte” (jfr Ahmed 2011: 35-61). Det finns ingen risk att en andrefierad person skulle säga emot eller protestera. I en gestaltning som bygger på varianter av Annanhet kan

makten över den Andre behållas intakt genom tre led. Den Andre skapas genom kollaborativt berättande, och förkroppsligas av den som skapat den, den Andres upplevelser under lajvet berättas och återberättas när förstapositionen är återtagen. Detta innebär att makten över den Andre behålls intakt, det är inte ett möte som är syftet utan en upplevelse. Begäret, eller längtan till en upplevelse kan föda ett intresse för och ett identifierade med andregjorda positioner.

Ett verkligt möte med någon som tillskrivs Annanhet i en vardag behöver aldrig ske, Annanheten behåller sin plats i det fiktionaliserade/icke-verkliga. Samtidigt kan förkroppsligandet av Annanhet också ses som ett intresse för att förstå diskriminerade positioner. Det finns en intention med att ta rollen som flykting, som utestängd (t.ex. lajvet *Europa* 2001), eller att arbeta med att förstå makt genom att vara den som konkret och uttalat diskriminerar, stänger ute, att spela nazist eller fångvaktare (för en fortsatt diskussion om dessa slags roller se kap 9). Ahmed menar att det kan finnas något positivt i desorientering, att det kan vara en lustfylld upplevelse att efter den första förvirringen se världen från en ny position (Ahmed 2010:65) Kanske kan lajvande liknas vid detta resonemang och förstås som ett medvetet försök till desorientering, ett sätt att ställa sig själv på en ny utsiktspunkt, att fråga sig vad som blir synligt från en specifik position.

Avslutande ord

I kapitel sex undersöktes hur kroppsnära praktiker som sex och våld iscensattes. I de undersökta lajverna fanns regler och sätt för att symbolisera sexuellt kodade praktiker. Behovet av begränsning och reglering visade att sex sågs som en gränspraktik, en praktik som hotar läcka mellan olika tolkningsmatriser. Sexualitet framstod som att det uppfattades som mer essentiellt, nära kroppen och svårt att iscensätta utan att det riskerar att framstå som ens vardagsjags autentiska begär. Iscensättningen av våld byggde på regler i form av poängsystem, men också genom att den som blir slagen av ett mjukt svärd väljer att svara på detta som att det gör ont, och på så vis signalera inom vilken tolkningsmatris våldet sker. Iscensättning av karaktärer som kan förstås som Andra gjordes på lajverna och tolkades som ett ätande/konsumerande av den Andre och som en längtan efter att desorientera sig själv genom att försätta sig i nya situationer och positioner.

KAPITEL SJU - ATT LÄMNA LAJVET

Läsaren kanske minns arrangörerna som på det svenska fantasylajvet *Kastaria* ställde sig på bytorgets lilla scen och sa ”vi ses på söndag!” Vad händer när söndagen har kommit och speldagarna är över? Vilka ”vi” är det som träffas då? Det här kapitlet undersöker hur övergången från ”spel” till ”verklighet” skapas. Det är dags att byta mantel mot jeans och tröja, koppla upp sig och undersöka ett kollaborativt ”komma ihåg”.

De lajv jag har fältarbetat på har alla utmärkts av att deltagarna efter speldagarna har pratat mycket med varandra och berättat om hur just deras lajvupplevelse varit. Jag kallar dessa samtal för efterberättande. Samtalen och återberättandet äger rum på många olika sätt och platser.

Häribland kan nämnas internetforum, samtal i direkt anslutning till lajvets speldagar, både spontana och organiserade, återträffar, träffar på konvent, Facebook-konversationer och - statusuppdateringar, bilder som delas i mer eller mindre slutna virtuella rum, kommentarer till dessa, dagböcker skrivna under lajvets speldagar, texter skrivna efter lajvet och Youtube-filmer. De kan ses som en rad berättelser som beskriver det skedda, de bildar en gemensam men mångfasetterad bild. Denna mängd av fora kan kopplas till delaktighetsmediernas typiska berättande. De hybrida medier som Jenkins skriver om går igen även efter lajvets speldagar.

Deltagarkulturens hybrida berättande har fått bränsle från ytterligare en faktor, lajvandet. Det som skedde under speldagarna kommer att läggas till samlingen av olika erfarenheter och händelser att inspireras av och dra erfarenhet av. Berättade erfarenheter från tidigare lajv blir en del i den mångröstade kören av inspiration till nya lajv. Avslutandets berättelser är en del i lajvhändelsens cirkel. De lajverfarenheter som diskuteras fungerar som startpunkt inför nästa arrangemang.

En mängd olika berättelser i olika former bildar en mångbottnad bild och berättelse om vad som skedde under speldagarna. Denna handling - att berätta om det skedda är i sig ett slags avslutande och ”stängande” av dörren till det rum som existerat under lajvets speldagar. Vi ska nu se närmare på

hur lajvets speldagar avslutas, det särskilda ögonblick då övergången från spel till icke-spel sker.

Skratt som kollektiv transformation

På den sista dagen under lajvet *Erta* befann jag mig under eftermiddagen i vårt läger strax utanför staden. Plötsligt hördes applåder och skratt, och jag gissade, med erfarenhet från andra lajv att lajvet var slut. När jag kom fram mellan buskagen, var stora delar av lajvdeltagarna samlade på stadens torg. Många stod i grupper och pratade, bytte samtalsgrupper efter ett tag - minglade. Så småningom blev det dags att samlas under ordnade former. Deltagarna formade en stor ring och arrangörerna gick fram i mitten av ringen och sa något. Efter arrangörernas tal så trädde företrädare för *Ertas* olika grupper fram en efter en och tackade arrangörerna. Detta följdes ofta av att de berättade något roligt som deltagarna/publiken skrattade hjärtligt och införstått åt. Jag förstod inte innehållet men misstänkte att det var något som syftade på händelser under lajvet. I samband med detta frågade jag en gruppkamrat om det var så att deltagare tackade arrangörerna och drog skämt om händelser under lajvet, han menade att det stämde.

Jag kände väl igen stämningen och sättet att skratta på från andra lajvavslut. De som var ”publik” bidrog med kommentarer, skämt och repliker till den som för tillfället stod i ringens mitt. En interaktiv skämtsam gemenskap växte fram som för mig var bekant från ett flertal svenska och nordiska lajv. Det här skrattet fungerar som ett socialt performativt skratt, ett skratt som skapar en övergång från lajvets tolkningsmatris till vardagens.[32] Konkret innebär det ett tydligt skifte i hur deltagarna relaterar till varandra och ett socialt skifte från exempelvis tydliga strikta hierarkier till något som ser ut som en mer platt struktur. Bachtin skriver om skrattets betydelse i karnevaliska sammanhang under medeltiden och renässansen. Under den tidens karnevaler skämtades det med hög som låg. Det karnevaliska skrattet vänder upp och ner på vardagens struktur, i den tillfälliga ordning som råder under karnevalen ställs hierarkier på ända och kungen blir narr och narren kung (Bachtin 1986, se även Lundberg 2008). Skratten och skämten i den samlade gruppen efter *Erta* kan ses som att de löser upp de strikta hierarkierna i spel-

[32] Även andra uttryck än skratt kan markera en övergång. Det mer känsloladdade och allvarliga lajvet *Just a Little Lovin* (2012 och 2013) avslutades med en begravning. De tårar som redan förekom intensifierades när det meddelades att lajvet var slut, och många kramade om varandra och grät. En del deltagare, vars karaktärer kanske inte gråtit kunde nu släppa ut sin sorg och gråta som deltagare. Först efter ett tag skrattade deltagare, men på ett mer försiktigt sätt och inte lika kollektivt som på *Erta*. Tårar och sätt att landa efter känslomässigt engagerande lajv är ett ämne för fortsatta studier.

världen, skämten gör ordning till oordning. I det här fallet blir det en omvänd karneval. Om lajvet räknas som en karnevalisk situation, som beskriver en annan slags värld, så blir de avslutande skratten en återgång till andra ordningar. Det blir ett karnevaliskt skratt men åt ett annat håll. Det löser upp hierarkierna i lajvkronotopens strikta värld och skapar en bro över till vardagens struktur, och inte ett upphävande av densamma, som annars det karnevaliska skrattet ofta beskrivits som. Ytterligare en tolkning av skrattet kan ges med hjälp av Katharine Youngs begrepp *taleworld* och *storyrealm*. Hon undersöker vilka sorters berättelser som följer varandra och hur den första berättelsen bestämmer vad de efterföljande handlar om (Young 1987:79). Förenklat kan man säga att när vi konverserar/samtalar så befinner vi oss i en ”realm of conversation”. Därifrån kan vi stiga in i en ”storyrealm”. Det är där som historierna berättas. Historierna i sin tur berättar om händelser i en ”taleworld”. ”Taleworld” kan vara olika sorters världar. Det kan vara en historisk värld - det som har hänt - eller vardagens värld där man själv ingår som ”historisk” person. Men det kan också vara en ”taleworld” befolkad med älvor och annat övernaturligt (Young 1987: 14-25). *Ertas* lajvkronotop, som vi kunde läsa om i kapitel tre, blir en speciell slags taleworld, möjlig att fysiskt stiga in i. De samtal som omger taleworld, de som handlar om händelser i världen Erta, pågår i storyrealm. Applåderna och skratten när *Ertas* speldagar just har avslutats innebär ett koreografiskt skifte från taleword till storyrealm. Det performativa skrattet i cirkeln skapar en möjlighet att delta i en kollektiv övergång från en värld till en annan.

Kroppsligt och materiellt särskiljande

Ett mer individualiserat och uttalat ritualiserat lämnande av karaktären kom till synes på det norska framtidslajvet *Mad about the boy*. Strax efter att lajvet hade tagit slut, så samlades deltagarna i en ring och uppmanades av en arrangör att lägga något de förknippat med rollen i mitten av cirkeln. Några tog av sig sin namnbricka (som var ett diegetiskt objekt), en av männen som spelat kvinna tog av sig sin peruk. Alla var tysta och koncentrerade. Den här ritualen fungerar som en del av ett möjliggörande av transformation efter ett lajv. Ibland är det mer uttalat, som i frånlämnandet, ibland syns förändringen mer i det gradvisa lämnandet av en roll, mindre kommenterat. Den kroppsliga transformationen har handlat om att långsamt/gradvis lämna sin rolls karakteristika, såsom att byta kläder, ta bort attiraljer, eventuellt smink, lämna ett kroppsspråk och en dialekt. Det kan ses som att man lämnar ett kropsschema (Merleau-Ponty 2006:53). Det specifika kroppsschemat, begripligt i lajvets tolkningsmatris förändras för att vara begripligt i vardagens.

Det materiella ges här en betydelse som transformator, objektens distans till kroppen markerar övergången från en möjlig läsning till en annan. Något lämnar kroppen och det ges en möjlighet att göra detta objekt till minne av något som hänt. Objektet blir en en souvenir som påminner om ett annat sätt att se på världen - en annan tolkningsmatris. Ahmed skriver om objekten och hur de skapar kropp och rum. Hon menar att kroppar skapar rum och rum kroppar (Ahmed 2006:9, se också Göransson 2012:25). I detta fall är kropparna och deras förändrade utseende med i skapandet av ett annat Norge, tre år in i framtiden. Att då lägga av sig objekt som signalerar hur en kropp ska läsas (som någon annan än vardagsjaget) blir ett sätt att skriva om sig och att fullt synligt för de andra deltagarna uttrycka att denna kropp nu är något annat. Detta skapar också om rummet till ett annat Norge, ett nutida. Lämnandet kan också ses som en reorientering - genom att lämna ges kroppen en ny riktning, och vad som finns nära till hands försvinner bort i en svunnen tidigare kroppsligt levd periferi (jfr Bremer 2011).

I denna händelse markerades tydligt en gräns mellan lajvkronotopen *Mad about the boy* och den vardag varifrån deltagarna anlänt ett par dagar tidigare. Den slags kropp som deltagit i spelet blev i ritualen till något annat än deltagarens genom att karaktärens kropp knöts till de föremål som lades i högen ett efter ett. Särskilt tydligt framstod detta när peruken lades i högen; det som under ett par dagar lästs som hår som satt fast på huvudet blev genom ritualen framvisat som en iscensättning. Spelarens kropp transformerades ”tillbaka”. Genom denna handling kan kropp och roll sägas gå skilda vägar. Rollens kroppsliga uttryck görs till fiktion – fiktionaliseras. Denna fiktionaliseringsprocess sker genom att det som ska återvändas till omtalas som verkligheten och den lajv som lämnas ses som fiktionen. Det som skapat (läsningen av) karaktärens kropp knyts till ett objekt som kan lämna kroppen – göras tillhörigt till det som kallas fiktion. Sovjetiska flaggor likaväl som peruker är med och skapar rummet, möjliggör för lajvaren att orientera sig i vissa riktningar och förstärka vissa tolkningsmatriser. Det rituella avslutet kan ses som början till en återgång till en vardag. Men deltagaren har med sig erfarenheter från karaktärens upplevelser. Jag ska nu gå närmare in på hur dessa erfarenheter berättas och medieras efter ett lajv.

Debrief och kollaborativt berättande

Folkloristen Richard Bauman skriver i Story, Performance and Event om berättare i Texas och menar att berättande är ett medel för att ”upptäcka” vad som hände (Bauman 1993:5). Bauman beskriver en grupp som brukade utsätta varandra för practical jokes och efteråt tillsammans skapa en bild av

vad som hände. Den som blivit utsatt för skämtet och varit med om att vardagen inte fungerat som vanligt får efteråt allting förklarat för sig genom att de olika händelserna läggs ihop till en gemensam historia. Återberättar de inblandade detta för någon som inte varit med kan han eller hon berätta ur olika vinklar. Bauman kallar dessa berättelser för ”debriefing narratives”. I berättandet ger deltagarna var sin bit av händelsen och bygger ihop den till en gemensam (Bauman 1993:51ff).

Detta sätt att berätta liknar i stort det berättande som pågår i nära anslutning till ett lajvs speldagar. Deltagarna lägger ihop sina enskilda upplevelser av det skedda och får ta del av andras versioner av samma händelse, och på så vis byggs en bild av speldagarna fram. Även ordet ”debrief” figurerar i de här sammanhangen. På flera lajv jag har deltagit i har deltagare och arrangörer talat om vikten av debrief och just menat att det är viktigt att prata om det man har varit med om. Då har man ofta avsett mer ordnade former av samtal, exempelvis att deltagarna under ett bestämt tillfälle sätter sig ner i olika smågrupper för att dela erfarenheter och känslor, ibland med en av arrangörerna som samtalsledare.

De intervjuer jag genomfört med deltagare fungerar som ett rum för ”debriefing narratives”. I och med att vi deltagit på samma lajv kan vi också dela berättelser om vad som hänt, och konstituera det skedda. Det är alltså inte bara berättelser som beskriver ett helt händelseförlopp som förekommer här, utan meningsutbyten som kommenterar och skapar exempelvis rollernas karakteristika. Jag kan alltså sägas bli medskapare av debriefingpraktiker genom att genomföra intervjuerna. Ett exempel kommer från en intervju med en tysk deltagare från *The Motherland*, Britta. Vi var på väg att avsluta intervjun och jag frågade om hon undrade något. Britta frågade då om vad jag tänkte om lajvet, och hur min upplevelse var av att bli utvald till att genomföra avrättningen i källaren. Jag svarade att jag valde att spela karaktären som ambivalent till uppdraget, att hon ville helst vara i bakgrunden och inte ta plats, men ändå vara lydig. Britta säger då ”If the officers say it, of course it must be good”. Hennes mening fungerar som ett citat och ett förslag till hur min karaktär tänkte i situationen. Jag svarar, ”yes, exactly” och konfirmerar därmed Brittas mikroteatrala uttalande. Hennes bidrag till vårt gemensamma minnesskapande är en tolkning av min karaktär som jag erkänner. Vi skapar därmed gemensamt karaktären Tatjana Vladimiraja som lydig mot överordnade. För ett kort ögonblick förflyttar vi oss också till lajvets tolkningsmatris. Vi visar att vi är bekanta med dess linjer och i vårt samtal kan vi röra oss längs med dessa. Detta korta meningsutbyte kan också ses som en slags berättelsekandidat. De korta utsagorna kan fungera som narrativ eller berättelsekandidater i och med att de hänför till en kontext som båda känner till (se Stahl 1988:41ff och Norrby 1998:2). Vi skapar tillsammans en bild av Tatjana Vladimirajas roll i den större berättelsen om *The Motherland*. Detta

gemensamma skapande är ytterligare en variant av kollaborativt berättande (Gislén 2003). Rollen Tatjana bekräftas även efter speldagarna som lojal, en egenskap som återkommit under lajvandets tre stadier, i rollbeskrivningen, i mitt gestaltande och nu bekräftat i samspel med en annan deltagare.

Under den första delen av intervjun har jag framför allt varit intresserad av Brittas berättelse, och hållit tillbaka mina egna möjligheter att bidra till ett kollaborativt berättande. Mitt och Brittas samtal blir till en del av det spektrum av samarbetsinriktat berättande som tar sig uttryck i olika medier. Som tidigare diskuterat finns det samtal mellan lajvdeltagare, både på och utanför nätet, Youtubefilmer, fotografier, Facebookdiskussioner – allt detta bidrar till ett kollaborativt berättande. I det här fallet ett berättande som jag kallar efterberättande, eftersom det betraktas av deltagarna som berättelser som stammar i något som har skett. Detta skiljer sig från de berättelser om vad som skulle kunna hända under lajvet, eller det slags kollaborativa berättande som utgör stommen i bordsrollspel (se kap 2). I nästa avsnitt undersöks vad de många berättelserna har för mening utöver att (åter)skapa ett skeende.

Sång som avslutning, övergång och gemenskap

Någon vecka efter att lajvet *The Motherland* tagit slut lägger arrangören upp det Youtubeklipp som tidigare nämnts, vilket innehåller några filmsekvenser filmade under och efter lajvet. Mot slutet av filmen visas texten ”and it’s over” och sekvenser som är tagna precis efter att lajvet tagit slut. Filmen visar gryniga bilder av unga vuxna i gröngrå militärkläder som utan militärisk hållning leende står och sjunger den sovjetiska nationalsången. Plötsligt ser jag mig själv, jag står still men spanar åt alla håll, jag gissar att jag fältarbetar. Men jag ser också att jag sjunger, liksom de flesta runtom mig. Nu kan flera av deltagarna sången utantill. Vad som hände strax efter att lajvet tagit slut, för att berätta om det som inte syntes på filmen, var att deltagarna började hälsa på varandra som om de inte setts på ett par dagar och intensivt och glatt pratade med varandra om vad som hänt. Den här sortens intensiva samtal är som redan nämnts vanliga precis efter att ett lajv har avslutats. Men i det här fallet utbrast gruppen också i spontant sjungande.

Victor Turner skriver om communitas som den känsla av gemenskap som uppstår under den liminala fasen. Gemenskapskänslan uppstår som en effekt av att endast de som deltagit vet vad som försiggått och kan dela upplevelsen (Turner 1982). Den sovjetiska nationalsången har nu klippts och transformerats, från den första versionen jag mötte när jag skulle lära mig melodin till en sång som sjungs av en grupp till synes glada och trötta lajvare. En ny

kontext, som speglar men också transformerar, i det nya paradigm som är post-Sovjet. Klippet visar avslutandet av en liminal fas. Tillsammans har deltagarna skapat ett specifikt rum, och ett communitas, en känsla av gemenskap under vissa premisser. Sjungandet har varit ett av flera verktyg för att skapa den känslan. När den nu sjungs efter lajvets speldagar är det inte en grupp kommunister som sjunger, utan personer som delar en gemensam upplevelse. Gruppen manifesterar communitas, gemenskap, genom att sjunga den sång som burit genom speldagarna. Sångens rituella kraft ligger i att påminna om en gemenskap som är på väg att lösas upp, för den här gången. Den blir ett verktyg för att långsamt och stegvis träda ut ur rollen och tillbaka till vardagen.

På *Erta* och flera andra lajv har de första timmarna efter speldagarnas avslutande präglats av många samtal om vad som hänt, glada miner, hjärtliga kramar, rörda tårar och utbyte av mejladresser och telefonnummer. Allt detta är något som får mig att tolka det som en känsla av gemenskap.

Tidigare har jag diskuterat likheterna mellan levande rollspel och de liminala aspekterna av passageriter. Även andra som skriver om levande rollspel är inne på samma spår (se t.ex. Ericson 2005 och Borgström 2007). Martin Ericson skriver i Beyond Role and Play (2005) om hur lajv kan ses som att det för spelarna sker en separation från deras vardagsposition. Separation är den första fasen i passageriter; det som är unikt, menar Ericson, är att rollspel placerar själva separationen i fokus. Ericson avser att levande rollspel till sin form uttrycker ett skillnadsskapande gentemot vardagsvärlden. Som tidigare nämnt metakommuniceras ramar för att skapa en tydlig skillnad mellan vad som räknas som spel och icke-spel. Detta slags ramskapande är del av en rituell separation från vardagsvärlden och de liminala ritualerna leder till att communitas etableras. Etnologen Barbro Klein beskriver Turners communitasbegrepp som ”(ett) tillstånd av djup samhörighet där det vardagliga livets alla sociala skrankor upphävs” (Klein 1995:11).

Det specifika med ett levande rollspel i relation till den samhörighetskänsla som kan uppstå under liminala faser är att samhörigheten inte riktigt kan få sitt uttryck förrän fasen har upphört. Under speldagarna är det ju helt andra uttryck - karaktärens - som framträder. Först när speldagarna är över kan deltagarna uttrycka en eventuell samhörighetskänsla. Sjungandet av den sovjetiska nationalsången är ett sätt att manifestera lajvets ”soundtrack” och därigenom uttrycka communitas-känslan som byggts upp under lajvet. Communitas skapas här i transformationen, inte under lajvets speldagar, utan i den gemensamma upplevelsens erkännande. Detta kan ske först när rollerna och deras uttryckssätt har sjunkit tillbaka och lämnat plats för deltagarnas vardagliga sätt att uttrycka sig och vara - när deltagarna kan prata off-lajv. Då först blir det möjligt att erkänna varandras liminala existens genom

kommunikation om roller och händelser – att berätta för varandra om vad som har skett och vad som har upplevts. Lajvcommunitas framstår som starkast precis efter speldagarna. Den gemensamma upplevelsens erkännande är bara möjligt efteråt.

Detta erkännande blev också tydligt i intervjun med Britta i den ovan beskrivna situationen. Vårt samtal kan ses som ett erkännande av att vi båda var där och delade en specifik erfarenhet. När Britta talar som min karaktär och jag svarar ”yes exactly” är det ett sätt att framhålla att vi delar och förstår en kontext. Vi behöver inte många ord för att tydliggöra det. Några ord sagda som om vi var där, med ett minimum av kontext blir en gemensamhetsskapande handling. Om vi upplever samhörighet, så är det efter speldagarna den kommuniceras. En av minnespraktikerna är det muntliga berättandet, men det är inte det enda. Detta berättande och kommenterande fortsätter in i andra medieformer. En medialisering sker där Youtubefilmer, facebookgrupper och nätforumsdiskussioner är ytterligare praktiker som kommenterar det skedda. Om detta handlar nästa avsnitt.

Kameraläckage

I följande resonemang lämnas avhandlingens kronologi för en diskussion om hur kamerans närvaro möjliggjordes och vad det berättar om nutidens dokumentationsvanor. Under *The Motherland* dokumenterades skeendena visuellt på två sätt, genom fotografi och film. Jag som trott att man inte fick filma förundrades när fick syn på en av arrangörerna som smög omkring och filmade med digitalkamera. Från andra lajv har jag förstått att icke-diegetiskt filmande - att exempelvis filma under ett medeltidslajv – har setts som ett störande moment. Detta störande kan dels kopplas till åsikter om en kamera som ett anakronistiskt inslag och dels ses som något som för in en skådande blick (gaze) och en påminnelse om en möjlig framtida publik (Mulvey 2000). En av de starkaste definitionerna av levande rollspel som jag märkt i samtal med fältet handlar just om att speldagarna innebär en frånvaro av publik. En kamera kan alltså framstå som en påminnelse om att andra sätt att betrakta världen kan komma att komma, senare under lajvhändelsen, det vill säga när exempelvis *The Motherlands* militärkläder bytts till vardagens kläder och vardagskroppen betraktar karaktärens kropp på bild.

Den här eventuella framtida publiken framstår som både hot och löfte. Ett löfte om bekräftelse från andra lajvare och deltagare som kan ge positiva och konfirmerande kommentarer på nätforum när de ser bilder. Men den framstår också som ett hot genom att andra som kategoriseras som ”inte införstådda” kan se på bilderna och inte förstå deltagaren. Ett exempel på detta var två

tyska deltagare på *The Motherland* som mer än de danska deltagarna uttryckte en oro över att fotografier på dem skulle taggas på facebook. Deras arbetskamrater skull ”inte förstå” varför de var klädda i uniformer. Detta kan förstås i relation till det nazistuniformsförbud som råder i Tyskland. Enligt en av de tyska deltagarna är det lagligt att använda nazistiska symboler i till exempel en teaterpjäs. Men hur ett lajv skulle tolkas i relation till lagstiftningen är mer oklart enligt honom. Det blev viktigt med en medial intrycksstyrning.

Ett annat exempel är de män som spelade kvinnor på *Mad about the boy* som inte gärna ville bli taggade på Facebook. Det kan ses som en rädsla för att riskera sitt vardagliga mer maskulint kodade genusgörande genom att inte kunna ha kontroll över sin publik (vilka som ser ens bilder på facebook). Denna framtida publik består av de som på internet kan komma att se och kommentera eventuella upplagda bilder.

Kamerans närvaro är ambivalent inte bara genom att påminna om en publik. Kameran som objekt kan också riskera att skapa läckage genom sin modernitet, något som Mads, en av arrangörerna till *The Motherland*, kommenterade i en intervju. Han berättade att de hade funderat på att skaffa en mer tidsenlig utrustning, men det skulle bli för svårt, och de ville så gärna dokumentera, så detta kunde få gå i alla fall – det fanns ju filmkameror på 1960-talet, så han ansåg att man nog skulle kunna bortse från den moderna modellen. Den lilla digitala filmkameran skrevs in i berättelsen om Sovjetunionen och blev materiellt möjlig genom ett slags bortseende från dess eventuellt anakronistiska materialitet. Detta kan jämföras med de tidigare nämnda säckvävsmarkörer för lek som Gustafsson hittade under Medeltidsveckan i Visby (Gustafsson 2002). I det här fallet skrevs kameran in i berättelsen genom att arrangörerna funderade över och berättade om kamerans närvaro innan spelets start, dess materialitet gjordes möjlig genom en verbal omskrivning om att detta specifika Sovjet innebar kameror av ett visst slag.

Gustafsson beskriver i sin avhandling det absoluta tabu mot kameradokumentation som rådde i de medeltidsintresserades iscensättningar. Upplevelsen var i fokus mer än minnet i efterhand (Gustafsson 2002). I samband med *The Motherland* var dokumenterandet viktigare än en eventuell visuell upplevelse av historisk ”korrekthet”, vilket i det här fallet handlade om att kameran inte såg ut som en 1960-tals filmkamera i Sovjetunionen. Kanske har den ökade förekomsten av sociala medier skapat en större acceptans och förväntan om att det som sker under speldagarna ska dokumenteras, kombinerat med att ny teknik gjort det enklare att filma och fotografera mer diskret. En tolkning är att själva centrum i berättandet förskjutits, från upplevelsen till de sociala medierna och återberättandet. Samtidigt med denna tendens kan vissa lajv ses som en frizon från det ständiga dokumenterandet. I mina sam-

tal med fältet har jag märkt att det väldigt sällan live-rapporteras i sociala medier under de dagar som ett lajv pågår, personer som annars är aktiva flera gånger om dagen på Facebook tystnar, skriver ibland ”hejdå Facebook” och återkommer först ett par dagar senare.

Från text till kropp till text

Nu befinner vi oss i den andra ändan av lajvandets transformativa linje som har gått från skriptet till förkroppsligade erfarenheter och nu till de berättelser som upplevelserna genererar. Här återfinns kopplingar till andra former av digitalt berättande, exempelvis Youtubefilmer från levande rollspel. En sökning på Youtube på ordet ”larp” ger i skrivande stund 25 600 träffar. Dessa filmer kan ses som en del av en konvergenskultur; de återger delar av lajv, bildar en del av det minnes- och diskussionskluster som tiden efter en lajv genererar. I klippt och kondenserad form återges delar av ett skede som i sin tidigare form (speldagarnna) rymde långt fler händelser än vad som visas under några korta minuter. Även de lajv jag deltagit på genererade filmer. Efter *The Motherland* skapades två stycken. Delar av det som filmades och fotograferades under *The Motherland* klipptes ihop till en film av en av deltagarna som sedan lade upp den på Youtube. I skrivande stund har den visats 3 534 gånger. Filmen kan ses som en artefakt från ett rum som för länge sedan splittrats och försvunnit, som en påminnelse om en plats fylld av karaktärer och fantasier, av återreprensenterade föremål, drömmar om andra känslor, andra liv, andra varanden, en liminal fas av Annanhet. När jag återigen ser filmen, och adderar på räkneverket till 3 535 gånger väcks det splittrade till liv som om det var något som faktiskt fanns.

Det här kapitlet har analyserat det som händer efter ett lajvs speldagar och hur lajvets händelser förvaltas av arrangörerna och deltagarna. Avslutandet av ett lajv, ofta i ett stort skratt och en lång applåd, bär rituella drag som påminner om passageriter utan att i övrigt kunna tillskrivas samma omformande effekt som transformerande ritualer där deltagaren kommer ut på andra sidan med en annan social status. Avslutandet följs av berättande i olika former där allt från muntliga ”skrönor” till genomarbetade Youtubefilmer är med och bildar en kör av mångfaldiga berättelser från olika vinklar. deger en spegelbild av lajv som en kollektiv fond för individuella upplevelseprojekt (jfr Gustafsson 2002). De många olika utsagorna och de medier där de förekommer kan förstås i enlighet med ett postmodernt medieparadigm där individernas egna berättelser kan komma fram men under en gemensam och tillfällig allians – det vill säga lajvets speldagar och det kollaborativa berättandet. För att tala med Turner skulle det kunna liknas vid ett tillfälligt

communitas. Det fragmenterade berättandet som lajvets speldagar kan sägas bestå av bibehålls under efterberättandet. Någon gemensam berättelse om ”så här gick det till” är i mitt material inte särskilt synlig. Det som träder fram är det mångfaldiga och fragmenterade, berättelser om enstaka händelser utifrån en viss persons eller grupps synvinkel. I enlighet med Jenkins förståelse av dagens medier är även levande rollspel en del av en konvergens- och deltagarkultur. Det berättande som sker efter speldagarna är också byggt på deltagande och på åskådande. Deltagarna tittar på varandras bilder, kommenterar, och ser på Youtube-filmer.

Avslutande ord

I kapitlet visades att ett lajv inte är slut bara för att själva speldagarna är slut, utan att minnena och samtalen har en viktig del i att skapa berättelser om vad som hände. Lajv kan ses som ett slags performativt berättande, som gör berättelsen också i efterhand. Det som skedde under speldagarna fortsätter att skapas genom hur det formuleras och förstås i efterhand i ett kollaborativt komma ihåg. Text förvandlas till kropp som förvandlas till ord, bild och text återigen. En cirkel är sluten, en som handlade om att skapa en gemensam vision och att genom gemensamt arbete och mångas bidrag skapa indviduella upplevelser, och upplevelser av gemenskap och sammanhang. Nästa kapitel handlar om innehållet i berättelserna.

KAPITEL ÅTTA - KÄNSLOR OCH LÄCKAGE

Tack för en episk vecka med skrik, gråt och förtvivlan.
Lycka, sång, dans, intriger och mord.
(Inlägg på Kastarias forum 2008)

I det förra kapitlet beskrevs det som skedde efter speldagarnas slut som ett slags efterberättande. I det här kapitlet undersöks betydelser och känslor i samband med berättandet. Kapitlet kommer också in på en aspekt av avhandlingens huvudsyfte, att se hur kroppar tar och ges plats i levande rollspel. Här undersöks hur kroppens tillblivelser villkoras i övergångarna mellan spel och icke-spel.

I antologin *Att känna sig fram. Känslor i humanistisk genusforskning* (Öhman et al.2011) skriver redaktörerna att frågan ”hur känns det” i nutiden ställs överallt, och att berätta om känslor har blivit ett sätt att hantera längtan efter det sanna och äkta. I ett postmodernt samhälle där äkthet är ett ständigt ifrågasatt begrepp blir det ändå möjligt att uttrycka något som hålls för äkta genom att ge uttryck för en känsla. Redaktörerna undersöker i boken inte bara vad känslor är, utan vad känslor *gör*. (Öhman et al. 2011:7)

Ett levande rollspel kan ses som en fiktionaliserad händelse. Det vill säga något som räknas som allt annat än äkta och associeras med fiktion och iscensättning. Det som händer på ett levande rollspel omgärdas med ett ”som om” eller ”skulle kunna vara”. Detta samtidigt som ett lajv eller en upplevelse på ett lajv kan bedömas av deltagarna som att den gav en ”känsla av äkthet”. Det blir därför intressant att undersöka hur känslor förekommer i samband med levande rollspel, vad känslor gör i levande rollspel.[33] Här undersöks känslouttrycken efter speldagarna genom en närmare analys av en så kallad ”tacktråd”. Den utgör ett bra exempel eftersom den kan ses som ett rum där parallella känslor beskrivs; i tack-trådens alla inlägg finns både ka-

[33] I antologin undersöker författarna känslor framförallt som emotioner - ”det vill säga känslor som sociala, historiska och kulturella praktiker” (Öhman et al 2011:11) Jag väljer i likhet med redaktionen att använda mig av ordet känslor istället för emotioner då man menar att ”emotioner” blir otympligt på svenska.” (Öhman et al. 2011:11)

raktärens och deltagarens känslor satta i ord, och ofta tydliggjorda genom beskrivningar av kroppsliga reaktioner.

Kapitlets inledande citat kommer från ett forum på nätet dagarna efter ett den svenska fantasylajvet *Kastaria* hade avslutats. En intensiv nätnärvaro följde efter speldagarnas slut, inlägg där kropp och känsla skrevs fram som i ovanstående citat följde på varandra. De undersökta inläggen postades under kategorin ”Tack” och var en del av ett omfattande forum med flera kategorier som diskuterade lajvet från olika vinklar och gav utrymme för både ris och ros. Just den här tråden handlade uteslutande om att skriva tack till olika deltagare och grupper. Under den nätburna delen av fältarbetet har jag sett flera lajv som har haft trådar som handlat om att tacka varandra.

Inlägg på diskussionsforum är ett av de många uttryck som tar form och plats efter speldagar, och de bildar en del av ett större samtal som rymmer många olika former av efterberättande. Andra former är som tidigare diskuterat Youtube-filmer, men också facebookbilder med kommentarer och återträffar på någon krog eller ett café kan räknas in som rum för att prata om vad som hände. I följande avsnitt fokuseras på kropp och känslor uttryckta på nätet.

”Det var ett sant nöje att få avsky er!!” Om tacksamhet och gemenskap

Kastaria var ett fantayslajv med betoning på religion, intriger och relationer. Ett flertal lajv har ägt rum i samma lajvkronotop och en by har byggts upp under ett antal år i ett skogsområde i Mellansverige. *Kastaria* är ett exempel på en kampanjlajv. Flera deltagare har spelat samma roller, och byggt starka relationer, både till sin roll och till andra deltagare som återkommit flertalet gånger. Vid varje lajv i den här specifika världen har det också tillkommit nya deltagare. Forumet vars tråd jag undersökt närmare innehåller många olika trådar, dels om andra saker i samma lajv, såsom förberedelsefrågor och utvärderande kommentarer om lajvet i stort, dels om andra lajv. Bland alla dessa spår av samtal startades i samband med lajvets slut (faktiskt redan innan lajvet var slut, tråden startades av en deltagare som åkt hem tidigare) en tack-tråd där endast tack till arrangörer och deltagare framfördes. Eftersom flera andra lajv i samma förenings regi hade tack-trådar, och jag sett det i samband med helt andra lajv uppfattar jag trådens stil som en genre. Konstruktiv kritik och andra reflektioner diskuterades i andra trådar.

I de 55 kommentarerna i tacktråden förekom allt ifrån ett enkelt tack till arrangörer och alla deltagare till uppräkningar av 30-talet grupper och individer med en liten kommentar till var och en om något de gjort eller hur den skrivande eller den skrivandes karaktär hade uppfattat dem. Allt i positiva ordalag – vilket ju ingick i trådens genre. Deltagarna delade också med sig av känslor – många beskrev hur deras karaktärer upplevt specifika händelser under lajvet och hur de som spelare kände inför känslorna som karaktärerna tillskrevs – men som också upplevts. Dessa känslofyllda utsagor bar på en dubbelhet, utan större åtskillnad uttrycktes i samma mening spelarens och karaktärens känslor. Många inlägg handlade om hur karaktärerna varit rädda, arga, ledsna, oroliga, sura och hur härligt det hade varit. Som en deltagare uttryckte sig om hur hans grupp tyckte om en annan grupp som deltog i lajvet ”Det var ett sant nöje att få avsky er!!”. Detta kan precis som min diskussion om våld tidigare ses som ett exempel på en ”positive negative experience”, en för karaktären negativ upplevelse som ses som något positivt och givande för deltagaren (Montola 2010a). Sara, som spelade karaktären Mari skriver så här ett par dagar efter lajvet:

> Tack alldeles särskilt till:
> Inkvisitionen, för att ni höll oss alla i en sådan skräck! Jag spelade inte mot er personligen – Mari vågade inte ens se er i ögonen - men er blotta närvaro fick det att krypa längs ryggraden på mig! Ert förhör av häxan var fantastiskt, och skräcken när ni, på lördagsnatten, i kyrkan, fick oss att gång på gång deklamera trosbekännelsen, mer och mer maniskt för varje gång, var den bästa jag upplevt på länge! TACK!

Deltagaren Sara tackar för att ha fått uppleva skräck och en känsla av mani, för att andra deltagare har gett spelmöjligheter till Sara och hennes grupp. Sara skriver också in kroppen på nätet, genom uttrycket ”krypa längs ryggraden”. Detta är något som återkommer i flera av inläggen, kroppen skrivs fram, antingen genom upplevelser som tillskrivs karaktären, och upplevdes under lajvet, eller sådant som deltagaren känner i efterhand. En deltagare skriver bland annat ”Jag är salig, lycklig och glad från topp till tå för detta lajv ...” Beskrivningarna av känslor i samband med speldagarnas händelser präglas av en dubbelhet och ibland mer än det. Varje känsla är ackompanjerad av ytterligare en, ibland en motsatt som i att få njuta av skräck och ibland sammansatt, som när karaktärens och deltagarens känslor flyter samman i beskrivningen och det framstår som oklart vad som är spelarens och vad som är karaktärens känslor.

Ett tydligt exempel på detta är när spelaren Henrik tackar en annan spelare genom att beskriva hur han upplevde en situation under lajvet när karaktären Alve berättade om ett av lajvkronotopens helgon:

> Alve, Din berättelse om St. Tuva vid hennes grav måste vara ett [sic]av de mest känslosamma upplevelserna jag kände på lajvet. Du berörde mitt hjärta och gråten var nära att komma upp och är även nu när jag tänker tillbaka på det. Det är en händelse som kommer finnas kvar i mina tankar långt in i framtiden. Ditt tal, din röst, ditt kroppsspråk. Allt gjorde den händelsen till en magisk och känslomässigt helt underbar händelse. Ett stort tack för att jag fick möjligheten att höra dig berätta den.
> Tack.

De positiva känslorna skrivs i citatet ovan inte isär på samma sätt som de negativa. I exemplet ovan blir det inte lika tydlig skillnad på karaktären och spelaren och vem som ”känt vad”. I efterberättandets olika rum återfinns kroppen och det materiella i en annan form, i ord och i bilder. Vad som också blir tydligt i materialet är hur känslor skrivs fram i nära förbindelse med kroppen, ”ditt tal, din röst, ditt kroppsspråk” - särskilt i tackandet skrivs kroppen fram i nära koppling med uttryck för känslor ”du berörde mitt hjärta och gråten var nära att komma upp”. Känslor framstår som centralt för att förkroppsliga speldagarnas lajvkronotoper.

Tendensen i de ovanstående citaten är tacksamheten, de stora orden, och de starkt uttryckta känslorna. Detta är något som återkommer i de samtal som sker precis i anslutning till lajvets avslut. Ibland har de intervjuer som skett i nära anslutning till lajvets speldagar haft en större känslomässig intensitet och informanter berättar att det var den coolaste lajvet de varit på eller att det ur en viss aspekt varit exceptionellt. Tack-trådens 55 inlägg skrevs under 12 dagar, så perioden för interaktion med det speciella slags tonfallet var ganska kort. De inlägg som tillkommit i andra trådar relaterade till lajvet, och som legat längre bort i tid, har inte varit lika känslofyllda. Orden bildar en väg tillbaka till lajvkronotopen, de håller möjligheten till läckage och känslomässig kontakt med rollen och den värld som lämnats. Kanske täpps läckaget till efter en tillräckligt lång tid. Kanske kan det återuppstå.

Känslouttryckens performativitet

Ytterligare en tendens i inläggen är att de ofta handlar om tårar av olika slag, med utsagor om att både deltagarna och karaktärerna gråter. De gånger som deltagarna skriver om gråt och tårar i relation till sig själva efter lajvet är det framför allt att de är på väg att börja gråta (av rördhet och tacksamhet och vid minnet av starka scener under lajvet). Tårar under lajvet kan tolkas som

ett tecken på ett lyckat lajv och en stark upplevelse. De kommer inte enbart när någon är ledsen och olycklig, utan kan lika gärna markera en stark upplevelse och något väldigt önskvärt. Tårar var något att tacka för i Kastarias tack-tråd.

Speldagarna och efterberättandet, såväl på som utanför nätet, innehöll många starka känslouttryck av olika slag. Särskilt precis efter speldagarnas slut fanns uttryck för stark gemenskap mellan deltagarna. Denna starka känsla av sammanhållning efter en gemensam rituell erfarenhet beskriver Turner som communitas (Turner 1982). Känslouttrycken kan ses som en känsla av kärlek till gruppen som förstärkts av det man skapat och genomgått tillsammans.

I enlighet med ovanstående är de med och skapar gemenskap, att uttrycka känslor är att delta i communityskapandet efter speldagarna. En stark upplevelse har delats och känslorna både speglar och gör gemenskapen. De kan ses som performativa krafter som skapar gemenskap. I enlighet med resonemanget i ”Att känna sig fram” om vad känslor gör kan berättandet om känslor som sagt skapa community, men de skapar också en känsla av äkthet (Öhman et al.2011). Uttrycken för känsla blir ett äkthetsgörande inom en ram där allt annat omtalas som fiktion. Frågan om vilken känsla som är ”den äkta” är frånvarande i de dubbla känslorna som uttrycks i forumtrådarna. Även om det går att läsa in vilken känsla som tillskrivs rollen och vilken som tillskrivs deltagaren så verkar det inte finnas ett behov av att göra skillnad genom att till exempel byta pronomen. De upplevda känslorna behöver inte sorteras in i olika tolkningsmatriser. Det som skrivs i tack-tråden är också riktat till andra deltagare, som har kunskap om både vardagens och lajvkronotopens tolkningsmatriser. Kanske blir det då inte nödvändigt med ett skillnadsskapande. Ibland skaver dock tolkningsmatriserna mot varandra. Detta diskuteras i nästa stycke.

Martins mångtydiga handledsrörelse

På lajvet *Mad about the boy* spelades en del av kvinnorollerna av män. Martin spelade en äldre kvinna med hennafärgat hår, stora smycken, och mönstrade kläder. Hans karaktär Stina var inte rädd för att ta plats, hon var dokumentärfilmare och styrde och ställde. Kroppsspråket var fokuserat på händerna, hon vinklade handlederna snett neråt och handens ringar blev tydliga i rörelserna. Rösten låg lite ljusare än Martins annars ganska mörka stämma. Efter lajvet sågs Martin och fyra av de kvinnliga deltagarna för att bli intervjuade av mig i en gruppintervju. Samtalet på caféet var engagerat, deltagarna uttryckte många olika känslor kring sina upplevelser från lajvet och tan-

kar om vad som var möjligt att göra och iscensätta på framtida lajv. Under samtalet så markerade de andra deltagarna Martins genus genom att han blev uppmärksammad som den enda mannen i gruppen. Vid ett tillfälle gör Martin en gest typisk för hans karaktär – handleden som vinklas – sen skrattar han till, och låter den andra handen stoppa den vinklade handleden genom att trycka ner handen. Han säger något om att ”det sitter kvar”. De andra skrattar med. Att hålla i minnet vid just det här exemplet är att det sker i en lekfull och tryggt införstådd miljö, nära till hands ligger förståelsen om en annan tolkningsmatris – lajvets. I den matrisen har Martin i rollen som Stina under nästan två dygn blivit bemött som kvinna, dock i en medveten performance. I det här fallet blir det tydligt hur genus görs genom de (uppmärksammade) dissonanserna mellan det genus som Martin förväntas genomföra, och de genusmärkta handledsrörelser han gör vid intervjutillfället. Butler beskriver hur dragartisten får en annan betydelse när hen kliver ner från scenen, och uppträdandet är avslutat och på liknande vis förändras Martins läsning beroende på kontext (Butler 1990). Samtidigt ägnar han sig åt en intrycksstyrning genom att teatralisera gesten och uppmärksamma den som något som måste hållas tillbaka.

Martins handrörelse uppmärksammas av honom själv och av de andra, och det är uppmärksammandet som gör rörelsen till ett genusgörande i en delvis annan bemärkelse än den enbart performativa – den blir till perfomance. Martin förtydligar hur performativitet verkar, genom att markera gesten och göra maskulinitet genom att uppmärksamma gesten som ”felaktig”. Uppmärksammandet betyder något, hade rörelsen gått förbi obemärkt hade den kanske tagits som en självklar del av Martin genusuttryck. Nu tillskrivs den en anomali, den blir en del av någon annans genus, nämligen Martins karaktär. Dessutom framstår rörelsen som något som ska tryckas ned, inte vara där för att Martin ska kunna framstå som begriplig i vardagen, i relation till ett maskulint heterosexuellt kodat genus. Här uppstår vad som kan kallas ett läckage eller blödande. En linje dras till lajvkronotopen (lajvet) och Martins handledsrörelse blir i och med att det uppmärksammas till ett kroppsligt framfört minne. Martins handledsrörelse och de följande reaktionerna säger också något kring synen på femininiteter. Feminint kodad estetik och gestik på priviligierade kroppar (män) och det skratt som väcks berättar om femininitet som föraktad kategori i stort. Skrattet skapar en bild av ett samförstånd, till synes ser det ut som att vi som sitter på runt bordet på caféet genom att skratta är överens om det felaktiga i Martins genusmarkerade gest. Därmed inte sagt att vi alla håller med om att den här gesten ”ägs” av personer med kvinnligt kodat genus. Utan en förståelse av det som föregått (lajvet) kan det se ut som ett görande av genus, en skrattande performativ talakt som tyder på att män har ett annat genus med ett rakare, mindre yvigt kroppsspråk. Det här skulle kunna tolkas som att Martin gjorde homosexualitet med sin handrörelse i enlighet med föreställda linjer mellan genus och sexualitet. Men

eftersom rörelsen var så nära kopplad till hans karaktär, den heterosexuella Stina, så var det primärt heterosexuell femininitet som gjordes. Men samtidigt, eftersom han hade lämnat speldagarnas tolkningsmatris så skulle det kunna bli så att Martin blev tolkad som homosexuell i enlighet med en heterosexuell matris. Martins handledsrörelse visar hur läckage villkoras, genom skratt och genom att han själv markerar händelsen som något avvikande från det vanliga kroppsmönstret. Visst läckage, som här, som går emot ett förväntat genusuttryck markeras som tillhörigt speldagarnas karaktär – som det som inte är på riktigt, utan som tillhörigt det som kallas fiktion.

Det här exemplet handlar också om hur existens bekräftas. Det görs genom det markerade läckaget, och genom skrattet, som är med och skapar uppdelningen av Martins vardagsjag och Martins karaktär. Martins egen existens som icke-karaktär bekräftas också genom skrattet, skillnaden görs genom skrattandet. Uppdelningen med hjälp av skrattet handlar om att kommunicera att det är en annan tolkningsmatris som gäller nu.

Ytterligare en tolkning är inspirerad av Butlers tidigare nämnda dragexempel där det anses föreligga ett brott mellan det genus som görs på scen och den kropp som framför det. I den värld som skapades under lajvet *Mad about the boy* var en läsning av Martins karaktär som skavande inte tillåten. Nu när tolkningsmatrisen återigen låg i linje med vardagsvärlden blev handledsrörelsen den gest som både markerade en koppling till något annat som har varit möjligt och visade på hur det dominerande genusmönstret tvingar till en återgång till en viss maskulinitet, här markerad i ”bestraffandet” av en handledsrörelse. Den här händelsen rymmer på samma gång skapandet av en uppdelning mellan ”verklighet” och ”fiktion” och ett möjligt kollapsande av samma uppdelning genom erkännandet av läckage mellan karaktär och vardagsjag. Deltagarna på *Mad about the boy* använde sig av ordet ”bleed” och menade att det handlade om läckage mellan karaktär och spelare – när saker som hände spelaren påverkade karaktären, och kanske framför allt, tvärtom, när det som hände karaktären påverkade spelaren (se Montola 2012). Martins handledsrörelse kan ses om ett uttryck för att kroppen bråkar genom att komma ihåg och genomföra ett tidigare kroppsmönster (Barad 1998:16). Men om handledsrörelsen inte markerats som ”avvikande” – hade kroppen verkligen bråkat då? Det visar att kroppsgestik och dess läsning är relationell, beroende av vilket rum och vilka personer som befinner sig där. Martin har tillgång till en kroppsgestik som han inte annars (vad jag ser) använt, och han använder den som en mikroteatral gest under gruppintervjun vilket påminner om kroppens medverkan i och erfarenhet från en annan tolkningsmatris (lajvets speldagar). Men eftersom gesten också har en genealogi av klibbig normavvikelse så kan det markerande skrattet ses som att det återinstallerar en maskulin heterosexualitet.

I det följande görs en avvikelse från den kronologiska presentationen för att diskutera ett exempel som knyter an till skratt och genus. Under en förberedelseworkshop inför *Mad about the boy* diskuterades hur bilder tagna i samband med speldagarna fick publiceras, och i så fall under vilka premisser. Gruppen enades om att det skulle skapas en sluten plats på internet som alla deltagare hade tillgång till. Henrik, som skulle spela kvinna, nämnde med ett ironiskt leende att han inte ville bli taggad på Facebook varpå de övriga deltagarna skrattade. Detta skratt kan ses som en bekräftelse på det rimliga i hans begäran, att det skulle finnas en risk med att just dessa bilder figurerade på nätet, och att något annat vore märkligt, och därför också möjligt att skratta åt. De bilder jag har haft tillgång till på facebook från olika lajv vid tiden för fältarbetet visar på att ”taggande” var vanligt förekommande, särskilt gruppbilder från tiden strax efter speldagarnas slut. Däremot finns mycket få bilder på personer där karaktären har ett annat kön än det jag tolkar att spelaren har. Henriks begäran och den föregående diskussionen om hur bilderna fick publiceras kan ses som en form av intermedial intrycksstyrning där Henrik är mån om vilken samlad bild av honom som finns på facebook och andra sidor på nätet (för en diskussion om intrycksstyrning se Goffman 1974:182). Intermedial blir den därför att han vill ha kontroll över hur ett uttryckssätt/medium (foto) förflyttas till ett annat, där det kan bli förstått på andra sätt än de Henrik själv känner sig bekväm med. Hur kameran och bilderna hanteras möjliggör för oönskade läckage mellan olika tolkningsmatriser.

Det gemensamma skrattet under workshopen gav stöd åt Henriks önskan om kontroll över spridning i olika medier. Genom överenskommelsen skapades rummet för speldagarna som ett ”safe space” (se t.ex. Ryberg 2012). Den andra analysen av skrattet går i samklang med hur skratt markerade Martins handledsrörelse som tillhörig Martins karaktär. Skrattet blir en metakommunikativ signal som skapar gränsen mellan spel och vardagsverklighet, där Martin i kvinnligt kodade kläder blir tillhörig spelet, och tanken om att Henrik i kjol skulle visas upp i vardagen blir något att skratta åt och förstå som avvikande.

I förlängningen kan det innebära att riskera en maskulinitet och precis som i fallet med Martins handledsrörelse kan Henrik riskera att drabbas av svårläslighet. Att be om att inte bli taggad på facebook berättar också om att Henrik befinner sig i en miljö där han har vänner på facebook som kan reagera på ett för Henrik negativt sätt. Att befinna sig i rummet och göra det han gör behöver hållas skilt från vardagslivet. Skrattet stödjer en önskan om att inte tagggas i drag på Facebook och återinstallerar normalitet och maskulin heterosexualitet.

Avslutande ord

I kapitel åtta har nedslag gjorts i några olika händelser som varit signifikanta för det som sker efter speldagarna. Fysiskt förankrade känslobeskrivningar är en markant del i visandet av tacksamhet i nätdiskussioner och upplevelser beskrivs med dubbla och motsägande känslor som ”underbart att bli hatad”. En handledsrörelse och ett skratt markerar skillnad mellan tolkningen av spelarens och karaktärens kropp och hur skratt kan stödja det rimliga i rädslan för att inte kunna styra intryck och bedömningar på nätet, framför allt vad det gäller brytande av genusnormer. Här har jag visat hur kropp tar och ges rum i transformationer från speldagar till de samtal som sker efter speldagarna.

KAPITEL NIO – A NATION FOR VACATION FROM THE NATION?

- Larp is the best vacation you can ever get.
(Nina, Erta 2008)

De föregående empiriska kapitlen har undersökt hur levande rollspel erbjuder fiktionaliserade rum för nya erfarenheter och hur känslor och gemenskap är starka faktorer i hur levande rollspel formas och upplevs. I det här kapitlet lyfts blicken från det interpersonella till en till synes gemensam plattform – nationen. Under analysens gång har nationsidén skymtat fram på olika sätt. I det här kapitlet prövas materialet och delar av tidigare analyser genom teorier om nation och nationalism. Kapitlet knyter an till avhandlingens syfte genom att undersöka hur rum och kropp samspelar vad gäller frågor om medborgarskap och tillhörighet till både vardagens och lajvkronotopens nationer. I kapitlets sista avsnitt undersöks kopplingen mellan kropp, nation och nationellt laddade objekt såsom sånger och flaggor. Kapitlet har ett något annorlunda upplägg än de övriga kapitlen i och med att det frångår den tidigare kronologiska ordningen. Utgångspunkten är snarare nationen som rum, både de nationer som vardagen utspelar sig i och de som ingår i lajvkronotoperna. Här undersöks hur kroppar orienterar sig i nationens rum.

Recept på en nation

De nationsberättelser som framträder i levande rollspel kan ses som förhandlade gemenskaper – de är tydligt uttalade som föreställd gemenskap genom en nation men deltagarna vet att den gemenskap som gestaltas är just föreställd – här också i betydelsen fiktiv. Den kan alltså också destabiliseras med allt vad det innebär av spelmöjligheter för att upphäva och diskutera nationen, som i rebellrörelser, resandefolk och flyktingar. Nationen som idé används för iscensättning av olika lajvkronotoper. De rum som skapas för iscensättning kan ses som att de använder sig av olika ”nationsrecept”.

I samband med lajvhändelser tydliggörs en föreställd gemenskap såsom den beskrivs av antropologen och statsvetaren Benedict Anderson i *Den föreställda gemenskapen* (1993). Han menar att nationer kan ses som just ”föreställda gemenskaper”. Detta innebär en tanke om en gemenskap med andra utöver de som man de facto träffar i sin vardag (Anderson 1993:21). Andersson skriver att nationen är ”föreställd eftersom medlemmarna av även den minsta nation aldrig kommer att känna, träffa eller ens höra talas om mer än en minoritet av övriga medlemmar, och ändå lever i vars och ens medvetande bilden av deras gemenskap” (Anderson 1993:21). Anderson påpekar att nationer inte finns som något ursprungligt, utan är just föreställda gemenskaper. ”... nation-ness, as well as nationalism, are cultural products of a particular kind.” (Anderson 2006:4)

De undersökta lajvkronotopernas nationer konstrueras ofta genom ett hierarkiserat kollaborativt berättande. Hierarkiserat därför att en grupp skribenter och arrangörer tar initiativ och skriver grundläggande texter som beskriver de påhittade världarna. Dessa grupper tar dock in förslag från deltagare eller bygger vidare på andra tidigare skapade världar. Exempelvis så har den svenska fantaysvärlden Kastaria skapats under ett flertal år, där olika personer har bidragit under rubriker såsom Religion, Historia, Världen, Kultur. Ett levande rollspel iscensätter en föreställd gemenskap genom en överenskommelse. Det sker en mer eller mindre öppen förhandling före spelets början om hur den föreställda gemenskapen ska förkroppsligas. Ett exempel på förhandling kommer från *Kastaria* där några deltagare innan speldagarna diskuterade om det var troligt att de i rollerna som bybor kände till nationalsången (som fanns att tillgå som mp3-fil på hemsidan) eller inte, och om de i så fall kände mest för sin by eller för nationen. Oavsett bybornas förståelse av omvärlden så fanns nationer med som en geografisk uppdelning och som bakgrund. Under speldagarna utnyttjades erfarenheten av att leva i nationer som föreställd gemenskap. Exempelvis kan Andersons beskrivning av hur nationalism bygger på en föreställning om gemenskap med fler än de som man ser ansikte mot ansikte, ligga till grund för att det blir lättare att föreställa sig att lajvkronotopens nation sträcker sig långt utanför den tillfälliga parkeringsplatsen i skogsbrynet.

Samtidigt som den påhittade världen görs logisk genom att den föreställs som mer vidsträckt än parkeringsplatsens gräns så kan den också göras större genom representation. Exempelvis fanns det karaktärer i Ertas stad Grollinge som var ditresta. Inte minst min egen alvkaraktär från en annan kontinent var ett tecken på en värld bortom horisonten. Grollinge blir en kompatibel kronotop och central plats vari lajvkronotopens många nationer kan representeras. Gustafsson beskriver lägren utanför Visby under Medeltidsveckan som kompatibla kronotoper med plats för många olika nationer (Gustafsson

2002). Även på *Kastaria* förekom ditresta från olika länder. Byn var en viktig religiös plats som drog till sig pilgrimmer och olika kyrkliga fraktioner. De små platserna blir kompatibla och erbjuder en globaliserad mix av många olika grupperingar.

Samtidigt med idén om nation som en grundläggande uppdelning av världen så finns globaliserande och transnationella tendenser i nuet. Antropologen Thomas Hylland Eriksen menar att en tendens i (väst)världen är att mänsklig aktivitet frikopplas från rum och rumslighet och hur denna tendens gör att platsen och hur den konstrueras ökar i betydelse:

> Platsen – hemorten, den trygga och stabila uppväxtorten – kan inte längre tas för given; den måste dyrkas och i många fall skapas aktivt. Platslöshet kännetecknar denna fas av modernitet, och för att motverka denna tendens arbetar såväl politiska rörelser som marknadsförare på att locka fram en platsnostalgi, som redan visat sig vara en attraktiv produkt på världsmarknaden. (Hylland Eriksen, 1996:74)

Han exemplifierar med hur människor i USA ”... köper sig ett mytiskt förflutet genom att skapa europeiska medeltida temaparker eller kopiera gamla europeiska byggnadsstilar” (Hylland Eriksen 1996:76). Den samtidiga transnationella tendensen leder också till nostalgi och traditionalism (Hylland Eriksen 2007:103). De exempel på levande rollspel som undersöks visar på hur transnationella flöden bidrar till att kulturella uttryck färdas över nationsgränser. Men de visar också hur levande rollspel som idé uppstår på flera olika platser. Levande rollspel innehåller element som kan liknas vid platsnostalgi i Hylland Eriksens mening, men de är i högre grad en del av ett frikopplande från rummet. Det är i lajv möjligt att ”omdefiniera” vad en plats har för historia – en liten ort i Danmark kan exempelvis förvandlas till Sovjet. De påhittade lajvkronotoperna presenteras ofta med hjälp av en ritad karta. Här tar man hjälp av kunskaper om kartor för att skapa djup i iscensättningen.

Anderson menar att nationer föreställs som begränsade i rummet därför att de har gränser gentemot andra nationer. Nationer kan alltså enbart existera i relation till andra nationer (Anderson 1991:7). Denna relationalitet syns tydligt i hur kartor ritas och används för att vara med och skapa den föreställda nationen. En effekt av kartor handlar om att det skapas en bild av en kronologisk ordning, genom historiska kartor över hur territorier förändrats. Detta legitimierar den förändring som skett i och med den koloniala makten (Anderson 1991:175).

Karta över världen Kastaria. Kartan framtagen av Olle Sahlin

Kartor som en del av föreställningar om nation och en samling nationer som utgörandes den påhittade världen (som i alla kända områden i lajvkronotopen) är något som känns igen i de levande rollspelens innehåll. I likhet *Kastaria,* vars karta finns med på föregående sida har många levande rollspel med fantasytema en karta på sin hemsida eller i sitt utskick. Denna karta sträcker sig långt utanför det faktiska lajvområdets gränser (den geografiska plats där speldagarna äger rum). Ofta har kartan tydliga gränser i likhet med den koloniala kartans pusselbitar. Som Gustafsson visar är kartor ett viktigt inslag i fantasylitteratur och för dess efterföljare såsom medeltidlekandet i tidigare nämnda SCA (Gustafsson 2002a, b, se också Cecire 2009). Gustafsson skriver i en artikel om en nymålad hansakarta på en vägg på en medeltidskrog i Tallinn och kopplar den till samtidspolitiken och (åter)skapandet av Östersjöregionen. Krogens karta analyserar hon som en önskan om en ny region vilken ges legitimitet genom historiens nationella och geografiska band (Gustafsson 2002 b). Här finns en viktig skillnad jämfört med det som sker på fantasylajver. Exempelvis är Erta påhittat, som ett Midgård helt skilt från denna värld, men också en spegelbild av en föreställning om ett feodalt Europa. Erta är en plats som skaparna själva kontrollerar. Visst finns det likheter med det medeltida Lettland eller Sverige, men framför allt hämtas inspirationen från de otaliga fantasvärldar som skapats i Tolkiens efterföljd. I lajv används idén om nationen snarare än föreställningar om ett specifikt och autentiskt förflutet. Kanske är nationen som koncept praktisk just för att den är igenkännbar och begriplig. Nationen som idé kan liknas vid ett orienteringsverktyg.

Nationen som orienteringsverktyg

Anderson skriver att mot slutet 1700-talet så formades nationer som artefakter, möjliga att transplantera till många olika ”sociala terränger”. Nation som idé blev möjligt att använda i många olika politiska och ideologiska läger (Anderson 1991:4). Det här kan kopplas samman med den moderna kapitalismens framväxt där kommodifiering är en av processerna, att göra objekt eller tjänster till köp- och säljbara. På samma sätt görs nationsidén till ett överförbart koncept, genom subtila krafter från många olika håll. Nationen som idé blir möjlig att applicera på många olika fält (läs geografiska områden).

Denna kommodifiering syns tydligt i hur levande rollspelsvärldar använder och modellerar nationer, man utgår från ”varan”/idén/konceptet nationen, och får på så vis en igenkännbar spelplan för upplevelser. Ett exempel på detta är *Kastaria* och hur lajvets skript är uppdelat i ”Historia” ”Religion”

och ”Styrelseskick”. Den här strukturen som har starka likheter med den svenska grundskolans läroböcker där varje land presenterades enligt vissa tydliga karakteristika och rubriker. Dessa ingredienser kan ses som tydliggjorda i enlighet med en kommodifieringsprocess. En nation består av ett antal klossar som kan kombineras på olika sätt och ge olika resultat – det vill säga olika slags länder. De levande rollspelens nationer är alltså inte alltid modellerade efter en specifik nation, utan från idén om nation och nationers uppbyggnad.

Att beskriva den specifika nationen där ett lajv äger rum blir som att ge en fördjupad scenanvisning, att beskriva den plattform varpå händelserna kan ta sin början. I empirin finns också exempel på hur lajvkronotoper modelleras efter nationers kollaps, där enbart embryon till nationer kan skönjas, som i exempelvis det postapokalyptiska lajvet *Ingenmansland* modellerat på ett Sverige i ruiner efter en omfattande pandemi.

I levande rollspel både förstärks och dekonstrueras nationskonceptet. Det dekonstrueras därför att arrangörer och textförfattare skapar egna nationer. Nationsbygget är inte någon hemlighet som framstår som ett mytiskt autentiskt ursprung. I ett kollaborativt förberedelsearbete diskuteras de specifika lajvkronotopernas nationssammansättning. Deltagare själva skriver på forumen om hur nationen eller de nationslika enheterna ska vara. Vad det gäller fantasygenren så må den bygga på en romantiserad västerländsk medeltid, men den har också frikopplats från en specifik geografisk yta och blivit en plats möjlig att placera i olika rum.

Det faktum att de påhittade nationerna inte har någon uttalad koppling till nationer som existerat eller som existerar ger till synes plats och rum för fler att delta – det finns inte en uttalad koppling att personer av en viss nationalitet ska iscensätta exempelvis en tänkt lettisk nation. Hylland Eriksen skriver ”Den symboliska förbindelsen mellan plats, tid och metaforiskt släktskap (etnisk eller nationell identitetskänsla) antar många former, men den utgör en diskurs det sällan sätts några frågetecken för.” (Hylland Eriksen 1996:75). Sambandet mellan ett fantasylajv som *Erta* och nationen Erta och de som iscensätter den nämnda nationen är inte i första hand artikulerat som en iscensättning av ättlingar till medeltidens letter. I det här fallet var dessutom det stora flertalet deltagare på *Erta* rysktalande letter. Erta var en värld bortanför den tänkta verkliga historien, men med estetik lånad från föreställningen om den europeiska medeltidens feodalism.

Hylland Eriksen beskriver två till synes paradoxala tendenser i den västerländska samtiden. Den första handlar om hur rum blir alltmer frikopplat från plats – att människor inte är beroende av platsen för att kunna kommunicera. Den andra tendensen, som hänger samman med detta handlar om hur nostal-

gin för platser ökar, kopplingen mellan plats, specifika kroppar och uttryck blir allt viktigare ju mer människor frikopplas från platser. Erta som värld är frikopplat från platsen, som den första tendensen Hylland Eriksen beskriver, men den andra tendensen ser ut att utebli, kopplingen och legitimeringen av en specifik plats till en specifik kropp. Det är inte specifikt en lettisk skog som måste härbärgera världen Erta och inte specifikt personer som blir förstådda som letter eller ryssar som ska föreställa Ertas invånare. Men, om man betänker att fantasy bygger på romantikens bild av medeltiden, och en platsspecifik sådan – Europa – så finns där en platsspecifikation, och en förväntan om en viss slags kroppslighet med ett visst utseende, kopplad till en viss slags plats, en som i norra Europa görs till skogen, sagornas rumsliga hemvist. Vita kroppar i europeiska skogar är den normalitet och utgångspunkt som sagor och i förlängningen fantasylajver här har kommit att ta som norm.

Fantasy och andra genrer kan förvisso ses som delvis frikopplade från nationer som Norge, Danmark, Lettland eller var nu handlingen äger rum, men är fortfarande normerade enligt andra parametrar. Betänk hur Tiago talar in sin kropp i det kontrafaktiska Sovjetunionen i kap 6 och hur kvinnor skrivs in i samma nation för att deras ankomst och existens ska vara bekväm och omärkt. I materialiet synes vita och maskulint kodade kroppar kunna anlända bekvämare och mer obemärkt till de undersökta lajvkronotoperna.

Samtidigt som fantasynationerna utspelas till synes bortom tid och rum kan också nationer, nutida och existerande användas som lajvkronotop. Detta märks särskilt tydligt i exemplet *The Motherland*. I det följande undersöks några byggstenar och deras laddning i bygget av det kontrafaktiska Sovjetunionen.

”Russia is an ideal, dream, not a nation”

> The Motherland:
> Jag blir kallad till generalen, ännu ett test, och får gå hukande genom en tunnel, svagt upplyst i vardera ändan, vid sidorna löper elkablar, jag hasar mig över vattenrör. Sedan kommer jag fram till en liten stege och klättrar upp i ett rum. Ett slags stora tvättmaskiner står i ena hörnet. Mitt på golvet finns en stol, framför den ett rep knutet till en hängsnara. Memento mori, tänker jag. På betonggolvet är ritat ett pentagram och i varje stjärnudd finns stora ljusmarshaller som osar. ”Please sit down” säger officeren. Jag lyder och sätter mig på stolen i pentagrammet. Han börjar gå runt mig i en cirkel och prata. Jag tänker att det är ytterligare ett slags test. Sen tar han fram ett snöre på vilket en liten mutter är fästad. Jag förstår att han kommer att hypnotisera mig eftersom han ber mig följa muttern med blicken när han pendlar den framför mitt ansikte. Han står bakom mig och säger ”let your eyes down”. Jag spelar med och nickar till. Sen börjar en ”guidning” där jag ska hitta någon slags inre plats. Mitt forskarjag lystrar till när han säger: “Russia, The Motherland, is not a country, the geography is not important, Russia is an ideal, a dream.”
> (Fältanteckningar 2008)

När jag sitter på stolen försöker jag låta bli att le, för det blir så tydligt hur de olika tolkningsmatriserna tar följe och skapar meta-nivåer i kommentaren. Här kommer européer från så kallade västländer och iscensätter ett fiktivt Sovjet, inte som det var, men som det kunde ha varit, från en bok som laborerar med ytterligare ett fiktivt Sovjet. Dessutom tillkommer ytterligare ett lager som handlar om att Sovjet inte längre existerar i sin reella form, utan som en dröm, ett minne och något som försvunnit. Sovjets föredettaskap gör det möjligt att iscensätta i en hangar i Danmark. Sovjet som populärkulturell idé erbjuder ett bra scenario. Där finns en tydlig färgsättning i rött och gult, starka välkända symboler, en helhetsestetik som lånar sig tacksamt till en lätt förändrad lajvkronotop. Sovjet är också konsumerbart, geografiskt finns föremålen från Sovjet lagom lättskeppade över till Sverige och Danmark för att kunna säljas på marknaden för militära och andra föremål.

Sociologen Michael Billig skriver i boken *Banal Nationalism* (1995) om hur föremål blir till tecken för nationen, och påminner i vardagen om nationalismen som idé, utan att föremålen för den skull behöver vara explicit nationalistiska. Han exemplifierar med flaggor, och delar upp dem i saluterade och osaluterade. De saluterade är de flaggor som behandlas med vördnad och som hälsas av militär, de osaluterade, de omärkta, är de som finns i vardagen, exempelvis som märkning på lokalproducerad mat, som dekorationer i julgranen: ”Those flags, together with other routine signs of nationhood, act as unmindful reminders, preventing the danger of collective amnesia” (Billig 1995:58). De fungerar för att påminna medborgarna om nation och tillhörighet. I exemplet *The Motherland* används sovjetiska flaggor och andra sym-

boler. De används dock inte som omärkta eller osaluterade, men som ommärkta, de signalerar ett Sovjet, på samma sätt som ursprungsidén, men i en ny kontext. *The Motherland* är ett skapat rum där gränser för tid, rum och tillhörighet kan omdefinieras, det blir en plats för tillfällig tillhörighet, i det här fallet tillhörighet som Sovjetiska soldater. Deltagarna skapar tillhörighet till ett slags Sovjet – ett tufft militärläger – men ändå eftertraktat som ett rum för att få erfarenheter och upplevelser. Man blir under en tid medborgare i den föreställda gemenskapen kallad Sovjet. Ett annat sätt att markera tillhörighet och iscensätta Sovjet var sjungandet av nationalsången. Som vi ska se hade sången även fler betydelser.

Här ska jag återigen återvända till nationalsången som analyserats under avhandlingens gång. Den möjliggjorde för mig och Anna att rikta om oss och den upprätthöll lajvets ram och tolkningsmatris och slutligen blev den till en kanal in i den Sovjetiska lajvkronotopen där den också tjänade som tecken på gemenskap. Men sången hade också betydelse som just nationalsång. Den kan ses som ett lånat ”objekt” för att skapa en känsla av nationell gemenskap. Anderson skriver om nationalsånger, att även om orden kan verka banala så finns det i det gemensamma sjungandet en erfarenhet av simultanitet, främlingar emellan. Det blir sånger som erbjuder möjlighet till unisonality. I egenskap av nationalsång kunde sången bli ett tecken för Sovjet och erbjuda en känsla av gemenskap. Här fick den dessutom en dubbel gemenskap: iscensättning av en tänkt sovjetisk gemenskap (påtvingad eller omtyckt beroende på hur rollen såg på det hela) men också som gemenskap för deltagarna som sjungit den otaliga gånger. Sången har gått från att vara ett tecken för Sovjet till att också vara lajvets soundtrack.

I de levande rollspel som har undersökts används nationskodade företeelser för att bygga känslan av nation och ge känslan av en värld som är större än det fysiska lajvområdet. I levande rollspelsvärldar finns gränser som tydliggörs genom kartor, det sjungs gemensamma sånger som tillskrivits ett gemensamt förflutet. Det används nationellt kodade artefakter, antingen det är påhittade länder eller länder som försvunnit som i exemplet med Sovjet och *The Motherland*. I skapandet av lajvkronotoper används idén om nation som en plattform. Detta gör att lajvkronotopen blir mer begriplig och därmed ”spelbar”. Genom att använda sig av nation som utgångspunkt för lajvkronotopens geografiska uppdelning får man på köpet en dramaturgi, ett förslag på möjliga händelser; landet kan bli hotat, ligga i krig, makthavare kan tillsättas och avsättas, folket kan göra uppror, flyktingar kan anlända eller avvisas. Det finns en mängd roller som kommer med nationsbegreppet och en mängd möjliga händelser. Nationsbegreppet fungerar som ett orienteringsverktyg och skapar som en koppling mellan lajvkronotopens och vardagens tolkningsmatris. Den värld som ska gestaltas blir igenkännbar i vissa delar och vissa linjer framstår som mer tydliga att följa under speldagarnas gång, som i

ovanstående exempel. I och med att nationen som idé används i lajvkronotoper kan det uppstå läckage i relation till den laddning som vissa nationellt laddade objekt kan ha.

”Don’t put this on facebook” - klibbiga nationsobjekt

> The Motherland:
> När nazisterna anfaller i slutet av lajvet kommer de i bil och det finns en flagga med en svastika på bilen. Flaggan var närvarande under förberedelserna i Köpenhamn. Den tyska deltagaren blev draperad i den innan lajvet, i ett skämtsamt lekande vrider han sig och skrattar, det påminner om mobbning. Jag har svårt att läsa händelsen och hur han tar det. Någon tar kort och han säger, ”don’t put this on facebook”.
>
> (Fältanteckningar 2008)

I händelsen ovan uppmärksammats en av deltagarna som varandes tysk medborgare och genom flaggans placering skapades av de retsamma deltagarna en koppling mellan objektet flaggan och den tyska deltagaren. Det blir en särskild klibbighet mellan dessa på grund av deltagarens nationalitet. Deltagaren som blev utsatt försökte tillskansa sig medial intrycksstyrning för att bilder inte skulle spridas på nätet och ses av andra, som kanske inte hade samma förståelse av bildens kontext.

Ett annat exempel på laddade objekt kommer från en norsk lajv med deltagare från övriga norden. Lajvet *1942. Noen å stole på?* (2000) iscensatte livet i en norsk ockuperad by under andra världskriget. De som spelade nazister mådde extremt dåligt efter lajvet, rädda för sin ”mörka sida”. De berättade också att de efter lajvets slut halade hakkorsflaggan och förstörde den. I en mejlkonversation med mig skriver Jonas, en av de som spelade nazister att han insåg att det bästa för att bli av med känslan av den onda roll han haft var att förstöra flaggan. Jonas brev fortsätter:

> Jag kan inte med ord beskriva hur skön denna handling var. På några få sekunder så försvann rollen och Jonas var tillbaka. 4 dagar av att begå våld på mig själv för rollen och lajvets bästa var över. All luft och energi gick ur mig, men det var sååå skönt. En enkel symbolhandling, men så stark. Symbolen är iofs också väldigt stark. (En spelare gav sig på mig efter lajvet och slet naziörnen av min uniform. Fair enough. Jag fattar känslan) Det är 15 år sedan, men jag kommer fortfarande tillbaka till de känslor jag hade på 1942. Och speciellt den förlösande känslan när jag fick förinta symbolen för det som hade hängt över oss i fyra dagar.
>
> (Mejlkonversation 2014)

Jonas beskrivning visar på flaggans starka betydelse. Som i tidigare kapitel gällande *The Motherland* så har flaggor en betydelse i att (meta)kommunicera vilket slags levande rollspel som pågår. I exemplen ovan visas hur vissa objekt, som här hakkors-flaggan fungerar som klibbiga objekt (jfr Ahmed 2004:91). Dessa objekt bär med sig starkt värdeladdade betydelser in i lajvkronotopens rum. Deras klibbiga smittsamhet måste behandlas rituellt för att inte smitta bäraren med ansvar.

Deltagarna som spelade nazister på det norska andra världskrigslajvet manifesterade ett avståndstagande från nazism genom att förstöra hakkorsflaggan. Detta kan ses som ett sätt att rena sin kropp från den ondska som gestaltandet av nazism kan ha smittat bäraren med. Det visar att den kropp som tidigare gjort heil-hitler hälsning nu ska få en annan läsning. Förstörandet av hakkorsflaggan kan också ses som en passagerit som markerar övergången från lajvets tolkningsmatris till vardagens, genom förstörandet av tecknet för ondska stängs dörren till en värld där denna flagga var möjlig att hedra. Den sociala ordningen återställs och vardagsvärlden markeras som icke-nazistisk.

I ovanstående exempel från *The Motherland* och *1942* är Historien närvarande som möjlighet och klibbig fara. I det danska exemplet har rummet frikopplats från ett geografiskt förankrat förflutet – Sovjet är möjligt i Danmark, som lekrum och fantasi. Det förflutnas nationellt laddade föremål används för att ge en specifik känsla, men dess laddning kan också riskera att läcka ut ur det fiktionaliserade och smitta bäraren med sin betecknande ondska. I nästa avsnitt undersöks genusmarkerade kopplingar mellan samtidens nationer och de påhittade.

Att försvara imaginära nationer – nationen är en kvinna

Statsvetaren Maud Eduards skriver i *Kroppspolitik* (2007) om hur svensk offentlighet förhållit sig till kvinnors kroppar. Hon kopplar där medborgarskapet till förväntningar om att försvara nationen, vilket gör att kvinnor inte kan vara medborgare på samma sätt som män, eftersom kvinnor inte tros kunna försvara nationen. Under det tidiga 1900-talet, och tidigare betraktades kvinnor ”i första hand som mödrar, tillhörande det privata, inte medborgare med offentliga maktbefogenheter” (Eduards 2007:13). Kvinnor blev representanter för nationen, däribland de kvinnliga symbolerna för olika länder, såsom Moder Svea, franska Marianne eller tyska Germania. Denna kulturella bild lever kvar än idag menar Eduards. Hon undersöker i boken hur ”kvinnor(s) kroppar görs till kitt och orosmoment i den nationella gemenskapen/.../ Kvinnokroppen tillmäts kulturellt värde och fylls med symbo-

liska betydelser” (Eduards 2007:14). Känslor håller samman nationen skriver Eduards, vilket kan liknas vid vad Anderson skriver om hur nationer skapas genom föreställd gemenskap,. Den gemenskap som skapas i samband med lajv kan liknas vid föreställd gemenskap, utöver att nationer som föreställd gemenskap är det som iscensätts.

Med utgångspunkt i Eduards förståelse av nation och kön undersöks nationsskapandet i lajvkronotoperna. Manligt kodade företeelser och kroppar betraktas ofta som norm. ”Manlig överhöghet betyder just att män betraktas som mänskliga”, skriver sociologen Denise Thompson, ”medan kvinnor klassas som andra rangens medborgare, en annan, lägre värderad sort” (Thompson i Eduards 2007:16). Toril Moi, Simone de Beauvoir och Monique Wittig, tre feministiska tänkare, pekar på att människa och man smälter samman medan kvinnor blir kropp, kön och sexualitet. Om kvinnor ska bli människor måste de förneka sin kropp. Detta tankespår leder till att ”kvinnokroppen ses som en (o)naturlig avvikelse och därmed ett problem, som måste regleras politiskt för att kvinnor ska kunna ta plats i det offentliga” (Eduards 2007:17). Detta syns i *The Motherlands* skript, som byggde på en föreställning om hur staten Sovjet fungerade, samtidigt som jämställdhetsdiskurser i dagens danska samhälle gjorde att kvinnor skrevs in som möjliga soldater i det kontrafaktiska Sovjet (jfr Lundell 2002).

Kvinnors närvaro i soldatlivet skrevs in för att också de skulle kunna försvara nationen. Däremot behölls också deras reproduktiva förmåga; den skrevs inte bort, utan gjordes till en särskild effekt, i det att kvinnor som fick barn i den här Sovjetiska lajvkronotopen fick vara hemma, och beskrevs med ett annat lån från nationsdiskurser som att de bidrog med soldater till Sovjets försvar. Ett subtilt folkligt motstånd mot den påbjudna samhällsordningen gjordes också möjligt när arrangörerna påpekade i sin text att kvinnor ibland medvetet blev med barn för att slippa värnplikten. Det kan läsas som att man skriver in en möjlighet till en nationell ordning i enlighet med den som Eduards beskriver, där kvinnor är de som beskyddas och reproducerar nationen genom barnafödande –barn, som i sin tur ska beskyddas av män.

Från nationsdramat lånas de levande rollspelens dramaturgi. Vilken kropp som kan ta vilken roll i detta drama med till synes fasta positioner, vän och fiende – varierar. I dramat, om det kommer till genus, spelar diskussioner om jämställdhet roll. I tidiga svenska lajvdiskussioner på nätet har framförts och framförs att ”kvinnor också kan spela soldater” och precis som i det omgivande samhället menas att kvinnor också kan göra militärtjänst. Just soldatrollen har varit en (symbolisk) återkommande fråga/diskussion genom åren i svenska levande rollspel. Man lånar nationsmytens dramaturgi, men har delvis andra kroppar – sådana som är yngre, spensligare, mindre vältränade än nationalismens välbyggda soldatideal.

Den starka stereotypen lägger sig ovanpå som en mental rustning, förstärkt av sin igenkännbarhet, soldaten är försvararen av landet/folket. Men även om soldatlajvandet ser ut att erbjuda en hegemonisk maskulinitet så innehåller materialet också texter och iscensättningar som destabiliserar traditionell heroisk försvarsmaskulinitet. Samtidigt med soldat-nationbilden iscensätts också skräck, svett, död och sorg. På en del lajv finns också plats för humor och att slåss för att det ger adrenalin, för att det är spänning och för att det som många informanter säger, ”är roligt”.

Det som i nationsberättelserna från 1800-talet var en roll förbehållen män blir här formellt öppet för alla habila kroppar oavsett kön under jämställdhetsflagg. Kvinnligt kodade soldatkroppar bryter inte längre alltid mot känslan av äkta fiktion, av fantasy – av landet västan om sol och östan om måne. Det är tydligt i det svenska och danska materialet. Men samtidigt är det inte helt självklart, eftersom kvinnor i stridande roller hela tiden märks ut, som något som ÄR okej, som inte var så förut. Soldater med kvinnorkroppar är roller som märks – märkta roller. De är inte de som går i linje med vilka slags kroppar som förväntas försvara fiktionen nationen, vare sig det är i det fiktiva sovjet eller vardagens Danmark eller Sverige. Nationstanken innebär förväntningar om vissa roller och händelser, i fallet ovan exemplifierat med soldatrollen. Men nationsidén innebär som tidigare nämnt också en exkludering och inkludering, och en möjlig upplevelse av gemenskap. Under fältarbetet i Lettland blev det tydligt vilken betydelse en påhittad nation kan ha när vardagens medborgarskap är problematiskt.

A nation for vacation from the nation?

I det här avsnittet diskuteras vad lajv betraktat som gemenskap kan innebära, i relation till nationer som konstruerade. I fantasyvärlden Erta finns en rad nationer och i en av dessa ligger staden Grollinge, en stad, så här ett dygn innan spelstart, ännu under uppbyggnad. Jag hjälper en annan deltagare med att fläta slanor till en husvägg och vi småpratar lite om vad hon tycker om att lajva. Nina säger: ”larp is the best vacation you can ever get” och berättar senare att hon inte har något medborgarskap i Lettland eftersom hon är en av de medborgare med ryskt ursprung som i samband med Lettlands självständighet blev av med sitt forna sovjetiska medborgarskap. Lettiskt medborgarskap erhålls efter godkänt medborgarskapstest, innehållande bland annat språktest och att kunna nationalsången utantill (landguiden.se 2014). Nina hade vägrat att göra testet, vilket innebar att hon nu hade ett pass stämplat med ”Alien’s Identity Card”. På *Erta* deltog personer med både rysk-språkig och lettisk-språkig bakgrund. På lajvet fanns också en grupp tillresta rysk-

språkiga ester. De flesta deltagare pratade ryska, en grupp huvudsakligen lettiska. Ryska var huvudspråket på lajvet och skriptet var skrivet på ryska. Men mer universella anspråk på gemenskap finns också närvarande. En deltagare berättar för mig om hur hon tänker kring språk på lajv: ”Det är som ett universellt språk, jag var i Estland på lajv och de pratade mest estniska, men det var som om vi förstod varandra ändå.” Lajvandet blir det gemensamma språket och en föreställd gemenskap som går över statsgränserna i en ny formation, möjlig därför att den inte gör anspråk på autenticitet.

Den skapade nationen som Nina hade som semesterort kan ses som en vila från nuets nation, en som hon inte heller kände sig välkommen i. Erta blev en ”nation for vacation from the nation”. Lajvets rum blev ett rum som det gick att känna gemenskap med och tillhörighet till, det skapades kollaborativt och blev ett möjligt inkluderande i en nation utöver vardagens nationsgränser.

Ett annat exempel på hur nationsliknande gränsdragningar för använts för inkludering och exkludering kommer från *Kastaria*. Ett tidigare exempel är de så kallade stråtarna på detta lajv. Deras position som inte riktigt godkända medborgare kan ses som inspirerad av romers situation i Sverige genom århundradena. Det här exemplet skiljer sig från Ninas semesternation genom att det här fanns en önskan om att uppleva exkludering. Deltagarnas gestaltande av stråtare kan dels ses som ett slags försök att nå den Andre men också som ett sätt att genom förkroppsligande och iscensättning förhålla sig till nationsbaserad exkludering och inkludering. Gestaltandet kan ses som en form av diskussion. Förvisso står deltagarna inte och samtalar med ord och argument. Men de gestaltar olika sorters problematik som kan ligga till grund för diskussioner i traditionell mening. De materialiserar och iscensätter olika diskurser som återfinns i dagens samhälle.

Avslutande ord

I de undersökta levande rollspelen används nationskodade företeelser för att bygga en känsla av gemenskap och ge känslan av en värld som är större än det fysiska lajvområdet. I levande rollspelsvärldar finns gränser som tydliggörs genom kartor, det sjungs sånger som tillskrivits ett gemensamt förflutet. Det används nationellt kodade artefakter, antingen kopplande till påhittade länder eller från länder som försvunnit, som i exemplet med Sovjet och *The Motherland*. I skapandet av lajvkronotoper används idén om nationen som en plattform. Detta gör att lajvkronotopen blir mer begriplig och därmed ”spelbar”. Den medvetet skapade nationen blir en möjlig vila från vardagens nation – a nation for vacation from the nation. Gestaltandet kan också ses som inlägg i ett pågående samtal. En plattform för att tänka genom att göra.

Lajv fungerar då som materialiserade samtal, tankegångar och platser för prövande av positioner. I det undersökta materialet blir nationsidén både konsoliderad och upplöst på samma gång, föreställningen om nation som kategori består men dess ingredienser görs mindre kopplade till en specicifik äkthet och det går att omförhandla vem som är medborgare. Samtidigt är det inte alltid är säkert att alla inkluderas helt obemärkt. Vissa kroppars rörelse märks ut, såsom det diskuterades i kapitel tre där jag visade hur kvinnor skrivs in som sovjetiska soldater och då märks ut som något specifikt. Många lajvkronotoper befäster nation som grundläggande kategori för gestaltning, men de kan också fungera som en undersökande diskussion om nationskategorins vara.

KAPITEL TIO – SLUTDISKUSSION

Avslutningskapitlet innehåller tre delar. Den första svarar på syftet och några av de inledande frågorna i avhandlingen. Den andra delen summerar avhandlingens huvuddiskussioner genom de olika kapitlen. Den sista delen lyfter analysen till en högre abstraktionsnivå och diskuterar lajv som ett metamodernt fenomen i nutiden.

I den här avhandlingen har ambitionen varit att beskriva några aspekter av fenomenet levande rollspel. Kunskapsmålet var att ge en etnografisk beskrivning av vad lajv kan vara i länder i norra Europa och syftet att undersöka hur kroppar materialiseras, tar och ges rum i levande rollspel.

Som visas i inledningskapitlet utgår lajvkronotoper från en föreställd värld, avgränsad i tid och rum där ett lajv kan utspela sig. En lajvkronotop fungerar som en form som kan ha stort varierande tema, allt från fantasy till Norge tre år in i framtiden till ett alternativt här och nu, som *Lindängens riksinternat*, ett lajv om en fiktiv internatskola i ett nutida Sverige (2013). Några av de lajv som undersökts närmare i avhandlingen hade en by eller stad i mitten av lajvet, både rumsligt och narrativt. Utanför byn lurade faror, och mellan byn och periferin fanns trickstrar som fungerade som kontakt mellan byborna och den i relation till byn perifera skogen. Denna rumsliga organisering gällde dock inte *the Motherland* som var mer som ett kammarspel med sin slutna lokal och en yttre fiende som närmade sig.

De undersökta lajven utmärktes av att deras iscensättande föregicks av beskrivningar som bland annat syftade till att möjliggöra upplevelser av våld. Lajvkronotoperna innehöll också möjligheter till relationsintriger, samt en medveten iscensättning av tydliga klass- och hierarkiförhållanden. I materialet framstod heterosexuella och vita världar som självklart men outtalat fokus för iscensättning. De lajver som hör till fantasygenren innehåller element som kan kopplas till 1800-talets bild av medeltidens feodala samhälle, exempelvis *Erta*. I de undersökta lajvkronotoperna återfanns maskulint kodade praktiker, men analysen gav vid handen att denna maskulinitet kunde göras av alla oavsett kropp. I avhandlingen uppmärksammades också flera andra exempel som pekade på genusprövande och politiska riktningar. Ett exempel var *Mad about the boy* (2010) vars tema rörde sig kring genus, sex-

ualitet och reproduktion. Ett annat var *Europa* (2001), som handlade om Europas flyktingpolitik.

Syftet med avhandlingen var att undersöka hur kroppar materialiseras, tar och ges rum i lajvkronotopen. Avhandlingen visar att kroppar tar och ges rum genom att de skrivs in, riktas om och får öva på att följa linjer i den nya tolkningsmatrisen. Ett exempel på det är den militärdrill som ordnades inför *The Motherland*. Förhandlingen om vad som är möjligt att iscensätta ses som mer eller mindre avslutad när lajvets speldagar börjar. Då materialiseras karaktärerna genom en kombination av rituellt gränsskapande som markerar inträdet i en ny tolkningsmatris. Kroppar förses med kläder, namn, sätt att röra sig och kombineras med rum och rekvisita som sätts samman för att ge en bild av en specifik lajvkronotop. Kroppar ges rum genom att de beskrivs i skripten, men också genom samtal och workshops, samt att kroppar tar rum genom talakter som har till syfte att skriva in specifika kroppar i rummet. Ibland görs detta i relation till ett tänkt motstånd, som i exemplet med Tiago som skrev in sig själv som möjlig i den sovjetiska lekkronotopen. Dels sker ett självinskrivande av den egna kroppen, i rummet och in i karaktären, genom att säga "jag är den och den". Dels sker ett kollaborativt givande av rum för kroppar genom att man behandlar varandra i enlighet med lajvets tolkningsmatris. Att till exempel buga för någon som spelar en överordnad och som nickar lätt tillbaka ger rum för båda som begripliga kroppar i en iscensättning av en hierarkisk värld. Detta samspel skapar också kropparna som begripliga i lajvets tolkningsmatris.

Avhandlingen bidrar med ingående empirisk kunskap om levande rollspels kulturella och sociala dimensioner i norra Europa, och ger en inblick i de föreberedelser som förekommer, samt om hur iscensättning kan fungera och hur den förstås i efterhand. Eftersom lajv ännu inte i någon högre grad har varit föremål för etnografisk forskning grundad på deltagande observation, ger denna studie en detaljrik beskrivning av hur levande rollspel kan gå till och lyfter fram lajvandets olika aspekter av förberedelser, spel och efterberättande. Avhandlingen visar på deltagarnas agens i det kreativa användandet av ett hybridiserat mediasamhälle för att materialisera och sätta samman nya världar. I lajv som form ryms möjligheter att pröva nya erfarenheter och nya sätt att bete sig på. Men i materialet återfinns även igenkännbara troper som befäster redan rådande normer.

Sammanfattning

Avhandlingen har kronologiskt följt de delar som lajvhändelsen delades in i: förarbete, speldagar och efterberättande för att skapa logik i analyserna så att även den oinitierade läsaren ska kunna förstå händelseförloppet på ett överskådligt sätt. Avhandlingens teoretiska ramverk kombinerar element från tre teoretiska riktningar. Den första riktningen inspireras av Sara Ahmeds queerande av fenomenologi med ett fokus på hur kroppar orienteras och riktas i enlighet med vissa linjer. Den andra riktningen bygger på ritualteorier som används för att visa hur händelser under ett levande rollspel blir möjliga för deltagarna att förstå som verkliga genom åsidosattande av vardagens verklighet. Den tredje inspirationskällan är performativitetsteorier där levande rollspel förstås som skapat av performativa akter, både i tal, materialitet och handlingar. För att nå de olika normer som råder i vardagsvärlden och lajvens iscensättning introducerades begreppen tolkningsmatris och lajvkronotop. Avsikten med det har varit att belysa det läckage, eller *bleed* som en del lajvare kallar det, som sker och förväntas ske mellan roll och vardagsjälv i båda riktningar. Avhandlingen har haft ett kroppsfenomenologiskt synsätt och i analysen ses subjektet som alltid förkroppsligat och omöjligt att separera från sin kroppslighet (Merleau -Ponty 1997:7). Detta synsätt blev relevant i relation till hur rum, ting och flera dimensioner, i det här fallet tolkningsmatriser, blir bestämmande för den upplevande kroppens villkor.

I avhandlingens första empiriska delar undersöktes de förberedelser som föregår lajvets speldagar. I kapitel tre analyserades de texter som beskriver lajvvärldar, här kallade för skript. Dessa skript fungerar som ett orienteringsverktyg för att hjälpa deltagaren att förstå hur lajvkronotopen ska iscensättas. Samtidigt som skripten innehåller normativa utgångspunkter som maskulint kodade heterosexuella världar stod det också klart i analysen att det avgörande är hur deltagarna tolkar och använder sig av skriptet i förkroppsligandet av lajvkronotopen.

Gränser mellan iscensättning och vardag skapas och visar att ord och symboler materialiserar och därmed skapar gränsen. I kapitel fem visades hur det genom vita band görs en skillnad mellan kroppar genom att interaktionen med de som har vita band ska skulle skilja sig från de andra. Banden är ett sätt att markera vilka subjekt som kan interageras med i vilken tolkningsmatris. Det vita bandet ger deltagarna en chans att gå över gränsen till icke-lajvandet utan att förflytta sig fysiskt från en plats till en annan. Det finns också markeringar i rummet för hur föremål ska läsas. Samtidigt som dessa ord och symboler ser ut att markera en gräns som redan finns, det som är på låtsas och det som inte är det, så är det just denna metakommunikativa praktik som skapar gränsen mellan lajv och vardag.

I avhandlingen analyserades iscensättning av våldsamma och sexuella praktiker som kroppsnära praktiker vilka väckte frågor om kroppens roll i lajvandet. I iscensättningar av sexualitet anades en viss frihet att pröva och ta ut svängarna samtidigt som det som blev förstått som äkta begär riskerade att bryta överrenskommelsen om att lajvets tolkningsmatris var rådande. Iscensättningar av våld analyserades som en liknande praktik som sexualitet eftersom det involverar kroppen. Många lajv skapas som våldsamma landskap där våldet är närvarande som hot eller möjlighet. Våldet analyserades som annorlunda än vardagens i och med att det ofta sker med mjuka vapen, och det var upp till den slagne att spela ut själva skadan. Här blev också lajvandets relationalitet tydlig eftersom det finns starka sanktioner om den slagne inte spelar skadan. Bland de intervjuade associerades det iscensatta våldet till män, samtidigt som kvinnors närvaro som våldsamma karaktärer uppmärksammades som något speciellt och positivt. Våldsamma maskuliniteter sågs i materialets texter och intervjuer som öppna även för personer lästa som kvinnor, samtidigt som dessa rolltagare markerades. Avhandlingen visade vidare att skillnaden mellan våld i vardagsverkligheten och våld på lajv var att det senare bygger upp relationer mellan människor, vilket inte är frågan när det kommer till våld i vardagen, där våldet bryter ner relationer (jfr Weiss 2009). Vidare visas i avhandlingen att våld skapar kroppen just till fiktionens kropp i och med att spelaren kan välja att synliggöra kroppens reaktioner eller ”spela ut” känslor.

I kapitel sju och åtta undersöktes det som händer efter speldagarna. Efter lajvet kommer många starka känslor till uttryck. Flera lajvare pratar om ett nära förhållande till sin karaktär och att det är känslofyllt att lämna den. Känslouttrycken är en del av den tillfälliga gemenskapskänsla som uppstått i det gemensamma projektet som just har genomförts. En rad samtal på nätet handlar om hur lajvets speldagar upplevdes och kändes. Här skrivs också kroppens upplevelser fram. De många känslorna som beskrivs, både karaktärens och deltagarens är ett sätt att uttrycka gemenskap och tillhörighet, både med de andra deltagarna och den rollperson man just lämnat. Känslorna blir det som är äkta, oavsett om de uppstått i lajvkronotopen eller inte.

En annan form av gemenskap, nationens föreställda gemenskap och hur den användes som plattform, undersöktes i kapitel nio. Nation som idé är ett starkt bärande element i de undersökta lajvkronotoperna och många handlingar byggdes på ett antal påhittade eller kontrafaktiska nationers relationer. Avhandlingen visade att fantasylajv inte rakt av kan definieras som historiebruk men den visade också att nation kan användas som grund för att bygga andra lajvkronotoper. Nation blev meningsbärande på olika sätt; för en lettisk lajvare blev det en vila från vardagens problematiska Lettland där hon inte hade automatiskt medborgarskap på grund av sitt ryska ursprung. För några svenska lajvare blev uteslutning från byns nationsliknande gemenskap

en erfarenhet man gärna ville pröva på. Idén om nationen som ska försvaras ingår i ett heterosexuellt spel om vem som ska försvaras och erövras. Men under lajvets speldagar var också kvinnor välkomna i försvarslajvandet. Utöver de olika betydelser som nation hade för de olika deltagarna diskuterades hur nation som idé användes för att göra världen större än vad den är i en fysisk mening och för att ge känsla och gemenskap. Nationen fungerade som en plattform modellerad på nationalism men byggd av fler stenar än ett specifikt lands.

Diskussion

Lajv som ett postmodernt erfarande av modernitet

Många av de levande rollspelsvärldar som jag undersökt kan sägas vara uppbyggda som en ”modern värld” med tydlighet, allvar och en tro på stora berättelser. Särskilt tydligt syns detta i fantasygenren. I levande rollspelssammanhang finns starka diskurser om att det som iscensätts ”inte är på riktigt” och det finns utrymme för både ett ironiskt och ett kärleksfullt förhållningssätt till karaktärerna och den skapade världen. Detta kan ses både i förhållningssättet till skapandet av levande rollspel och i efterberättandet. Under speldagarna finns samtidiga tolkningsmatriser, där den ena (exempelvis fantasyvärldens) för en tid tillåts vara den dominerande, och den andra (vardagens) ligger kvar, men för tillfället hamnar i skymundan. På så vis samexisterar moderna anspråk på äkthet, sanning och en sammanhållen berättelse med postmoderna förhållningssätt där parodi, självreferens och självironi blir naturliga uttryckssätt.

Filmvetaren Timotheues Vermeulen och filosofen Robin van der Akker undersöker begreppet metamodernism i sin artikel ”Notes on Metamodernism” (2010). De diskuterar olika begrepp kring konst och filosofiska strömningar efter postmodernismen och menar att den av många akademiker och konstnärer anses ”vara över” men att inget nytt begrepp finns för att beskriva nutiden. Med exempel från arkitektur, konst och film undersöker de en metamodernistisk diskurs. De menar att det metamodernistiska kan definieras som att det ”oscillerar mellan en modern entusiasm och en postmodernistisk ironi, mellan hopp och melankoli, mellan naivitet och vetande, empati och apati, enhet och mångfald, totalitet och ambivalens” (Vermeulen och van der Akker 2010, min översättning). Levande rollspel kan, som avhandlingen visar, i mångt och mycket ses i ett metamodernt ljus.

I fältarbetet märktes bland deltagarna en entusiasm i det gemensamma skapandet, en tro på ett stort gemensamt projekt och samtidigt en närvarande ironisk utväg genom möjligheten att säga ”det här är ju inte på riktigt”. Detta liknar den metamoderna oscillering mellan entusiasm och ironi som Vermeulen och van der Akker beskriver. Levande rollspel erbjuder således en utväg ur postmodernismens fragmentariska ”inget är på riktigt-känsla” utan att fastna i modernistiska krav på absolut sanning i alla lägen. I kapitel åtta diskuterades de dubbla känslor som syntes i tack-tråden efter *Kastaria*. Denna dubbelhet kan också förstås som ett exempel på metamodernism. Känslorna framstår som det som inte behöver delas upp i äkta eller påhittat och utan befinner sig i ett mellanland, där den fiktionaliserade matrisen omgärdas av ett ”som-om”. Fiktiva element introduceras och accepteras av deltagarna genom att dessa sluter en outtalad överenskommelse om att bortse från ”verklighetens” begränsningar (Jfr Montola 2010:180).

Annanheter

I avhandlingen diskuterades positioner av Annanhet i kapitel sex. Avslutningsvis vill jag sammanföra diskussioner om de olika varianter av annanhet som lajv som form kan innebära. Syftet har satt ett fokus på kroppars platstagande och fiktionalisering. Samtidigt har begreppet tolkningsmatris visat att världen kan uppfattas på olika sätt och tillskrivas olika grad av verklighet. Kroppen rymmer både det egna subjektet och karaktären som iscensätts. Den uppfattningen och uppdelningen av självet och karaktären gör att det blir relevant att ta upp annanhet som en sammanfogande tankegång i relation till bilden av kroppen som genomgående linje under lajvhändelsens tre stadier. Sammanfattningsvis kan lajv rymma tre varianter av Annanhet, den första är den som tillskrivs karaktären (detta är inte jag), och den andra är det som påminner om vardagsvärldens Andra i sin helhet eller delvis - här exemplifierat med orcher, monster och resande. Den tredje är genren i sig, hur fantasy och medeltiden är ett historiskt (inspirerat) Annanhetens landskap.

Lajvhändelsen rymmer några varianter av Andre/Annanhet. Den Andre i Saids postkoloniala förståelse diskuterades i kapitel sex. Ytterligare en Andre gör sig tydlig i lajvandet och den är kopplad till ett enkelt filosofiskt existentiellt resonemang kring att inte vara sig själv, att iscensätta sig själv som vore man någon annan. Den enklare varianten av den Andre uppstår i skapandet av en skillnad mellan vardag och lajv, där det ena ses som en mer dominerande, verkligare verklighet. Dessa ord skapar en skillnad, där rollen är den andre, och att det därför blir relevant med en åtskillnad mellan den andre och den förste som anger en hierarkiserad skala, där den förste är vardagsvärlden, men den andre kliver fram genom reflektion och kollaboration, och förkroppsligas, som om det vore den förste. Den postkoloniala andre

handlar om hur vissa Andra i lajvets persongalleri skapas med hjälp av Annat-konnoterade symboler. På samma sätt som Said skriver att Orienten kan beläggas med föreställningar om det begärliga och det farliga kan också dessa lajvade Andra fyllas med olika lockande och skrämmande innehåll.

Lajv kan således rymma flera olika sorters Annanhet. Alla deltagare oavsett roll är på ”tillfälligt besök” i Annanhetens landskap – som rymmer den historiska Andra, orientalismens Andra, och helt enkelt en slags Andre ”som inte är jag”. Därmed inte sagt att de positioner man har tillgång till i vardagslivet inte rymmer grader och tillfällen av Annanhet. Till resonemanget hör att det finns en temporalitet i lajvandets idé, att gestalta Annanhet blir ett tillfälligt besök i en annan position, i en annan/s kropp som så småningom kommer att frånträdas.

Metamodernism, kropp och andra liv

Att delta på lajv uttrycker en vilja att förstå den Andre ur flera aspekter som innefattar allt från den främmande Andre, som påminner om Saids analys av orientalismen, den existentiella Andre som den som man inte är, och den Andre som förmår att förhandla sig en väg mellan modernitet och postmodernitet, som jag här i linje med Vermeulen & van der Akker (2010) kallar för metamodernism. Lajv blir ett postmodernt sätt att förhålla sig till dagens konsumtionskultur med sin längtan efter starka upplevelser, och som ett aktivt handlande för att nå den egna kroppen, och att samtidigt nå till andra kroppars fysiska och känslomässiga upplevelser. I en tid där kroppar materialiseras digitalt på nätet blir lajv ett sätt att materialisera kroppar fysiskt och symboliskt från nätet, att skapa dem kollaborativt för att sedan gestalta och bekräfta varandra i rituellt inramade zoner med hjälp av performativa talakter.

I sin undersökning om BDSM ser Weiss praktiken som ett engagemang i sociala normer, vilket rymmer möjligheten att både konsolidera och kritisera de normer som iscensätts eller används. BDSM är inte en imitation av verkligheten, utan ett sätt att ett sätt att tydliggöra (och diskutera) positioner. Weiss skriver: ”Rather, it is through cultural perfomance that subjects become aware of, grapple with and (potentially) transform the social world” (Weiss 2009:197). Lajv fungerar som ett liknande diskussionsrum, genom att iscensättning ges utrymme för att se sin vardagliga subjektsposition och andra människors, från ett annat håll. Då blir det möjligt att göra sig själv till den Andre genom att göra den Andre till den Förste. Effekten går inte alltid att bedöma eller nå och precis som Weiss menar, vilket innebär att rummet kan innebära både en konsolidering och ett utmanande av normer.

Som avhandlingen har visat, är förkroppsligande av olika identiteter och positioner villkorat genom att behovet av begriplighet i olika tolkningsmatriser skiljer sig åt beroende på vilka slags kroppar det handlar om. Generellt visar sig vita manskroppar ha lättare tillgång till att bli begripliga inom den dominerande västvärldens berättelser. Men som Weiss menar så går effekten av iscensättandet inte alltid att nå.

Den ständigt ökande mångfalden i länderna runt om Östersjön kommer troligen att göra sig gällande i denna populära uttrycksform. Möjligheten finns att lajvandets kollaborativa kraftansträngningar för att skapa andra världar, oavsett om de är utopiska eller inte, kan öppna upp arenor för nya alternativa gestaltningar - som går på tvärs mot den vita funktionsfullkomliga västerländska manskroppen som många lajvers underförstådda huvudsubjekt - och som därmed skapar arenor för kroppsligt erfarande av att andra liv är möjliga.

SUMMARY

Embodied Fiction and Fictionalised Bodies.
Live Action Role-playing in the Baltic Sea Region

CHAPTER ONE - INTRODUCTION
This doctoral thesis is a study of live action role-playing (larp) in Northern Europe. Larp may be described as a kind of improvised theatre without an audience. The basis of this study is material collected through participant observation in larp events. Two larps have been of particular importance: The first of these, *The Motherland*, took place in Denmark but was set in a Soviet military camp in the 1960's. The other one, *Erta*, took place in Latvia and was a fantasy larp set in a fictive world called Erta. Additional examples are fetched from events in Sweden and Norway. Apart from participant observation in live action role-playing, the material also consists of in-depth interviews, as well as online ethnography.

The aim is to analyze how bodies are materialized, take up and are given space in live action role-playing. The thesis consists of three sections, which follow the chronology of the three parts of the larp event – preparation, game days and retrospective storytelling The research objective is to give an ethnographic description of larp as a phenomenon, with specific attention to Northern European contexts.

The first words of the title, 'Embodied Fiction', encompass one focus of the thesis. To first explore the question of what fiction is, live action role-playing is described as a sort of limited reality, a specific frame of interpretation, which can be compared to a performance. Such an understanding of fiction is close to many live action role-players' emic understanding of fiction. It refers to an imagined world which is embodied, not only by the participants being there with their bodies, but also in an extended definition of materiality in which objects and spacial boundaries (both tangible and meta-communicated) help to embody/materialize the imagined world. This way of embodying a certain type of space can be linked theoretically to the conceptual world of the feminist cultural theorist Sara Ahmed, and the way in which she clarifies how bodies, objects and spaces create each other. Here, the way in which directions, movements and arrivals help to create a space (the larp event), which is called fiction, is studied. The second part of the

title, ’Fictionalised Bodies’, addresses another focus of the thesis, namely the ways in which bodies are re-created as something else, something to pass in the fiction, and as part of a specific fictionalised space. Spaces that have been turned into fiction are referred to as larp-chronotopes. These designate the specific space-time in which the larp event takes place, such as a fantasy world or Norway three years into the future.

The theoretical framework of this thesis consists of three combined approaches. The first approach is informed by theories of performativity, where live action role-playing is understood as being composed of performative acts, in the shape of speech, materiality and actions. The second approach is inspired by Sara Ahmed's queering of phenomenology with a focus on how bodies are directed in accordance with specific matrices and guidelines. The third approach is inspired by ritual theories which are used to show how occurrences during live action role-play are set aside from everyday reality by the participants. In order to describe and analyse the norms prevalent in the everyday world and in the larp chronotope the term matrix of interpretation is introduced.

Questions of how bodies are made intelligible for a particular scope of action are relevant in relation to live action role-playing as I am interested in studying whether intelligiblity can be accomplished on different levels during larp events. There is a desire/need/pressure to be understood on the premises that apply in a certain situation. First from the point of view of the reality which counts as fictive (that of the larp event), and second from the point of view of the everyday reality. Performance in the everyday world is about becoming recognised in accordance with everyday norms of intelligiblity, whereas performance in a larp event is about becoming intelligible in accordance with the matrix of interpretation of the larp. In this thesis, I analyse whether norms for being recognised as an intelligible body collide in the different matrices of interpretation.

A theoretical focus, on how norms and the creation of fiction influence one another, is linked to an empirical focus on the boundaries which are drawn between the larp event and the everyday reality, between the role enacted in larp and the everyday self. This serves to highlight leakage, or bleeding as some live action role-players call it, that occurs, and is expected to occur, between the role and the everyday self in both directions.

CHAPTER TWO- BACKGROUND AND CONTEXT

The second chapter of the thesis discusses the history of live action role-playing. Many early larp events in the 1970's and 1980's were inspired by table-top role-playing games. In Sweden a popular game was Drakar och Demoner, based on the American game Dungeons and Dragons. These

games were preceded by military strategy games, created during the 18th century in order to practice battle strategies. Apart from table-top role-playing games, early larps were also influenced by the literary genre of fantasy, strategy games and battlefield simulations. The theatrical element of playing a character emerged gradually and replaced some of the focus on battle while intrigues and in-depth characters began to appear. The early history of live action role-playing is closely linked to masculinity and male-coded phenomena, and it is mostly men who have been credited with creating various games of importance in this context.

Live action role-playing began in the Scandinavian countries at the turn of the 1970-1980's. Inspired by table-top role-playing games, youths began wearing fantasy-inspired clothes and embodying the adventures of the table-top role-playing games. In Russia, this took place slightly later, in the late 1980's and early 1990's, and took off at around the same time as the Soviet Union collapsed in 1991. In the Baltic states, live action role-playing emerged during the 1990's. In the Baltic states, the inspiration was partly from table-top role-playing games but partly also from Russia and the Internet. Live action role-play is now to be found in most of the countries commonly known as Western.

The end of chapter two presents current tendencies in larp. One example is *educationalisation*, that is, live action role-play being used as an educational tool for multi-sensory learning. Increased *internationalisation* means that live action role-players form connections across national borders. Here two trends are given as examples, one is the Russian community in the Baltic states which goes to larp events in Russia as well as each other's events, and one is Nordic participants going to larp events in the Nordic countries. Other transnational connections are drawn across Europe, the Atlantic and the Pacific. The conference/convent Knutpunkt is an important axis for this, since contacts acquired or maintained from online forums can be embodied. Part of the internationalisation is also connected to *politicisation*, a tendency to create larp events with explicitly political intentions of some sort. For example one larp was created by Norwegian larp participants in collaboration with a Belarusian democracy organisation to discuss Belarusian perspectives on the Second World War. Some larp events have been created to discuss gender systems and norms related to sexuality. One example is the larp event *Just a little lovin'*, which depicts the period in which hiv/aids came to New York in the 1980's. This event has been performed three times so far, in Norway in 2011, in Sweden in 2012 and in Denmark in 2013.

Just a little lovin' is an example of a larp event within a genre known as “Nordic larp”. Within the Knutpunkt community, a specific type of larp events were grouped together under this name, as a way to distinguish cer-

tain kinds of larp events from others (Montola & Stenros 2010:10). According to the Nordic larp wiki, the term Nordic larp refers to a kind of game design which has developed in the Nordic countries. Involvement, cooperation and artistic ambitions are some of the characteristics of this genre, according to the wiki (nordiclarp.org). The larp events arranged by active participants in Knutpunkt often fall into this category. The term Nordic larp, or more recently Nordic style larp, was coined and discussed during the Knutpunkt conference during 00's.

Apart from these tendencies, *commercialisation* can also be mentioned, that is, larp events primarily being organised to earn money. I do not see this tendency as being particularly strong in Sweden, although some commercial events such as kick-off meetings may have been staged by people with experiences from live action role-play. There are also larp events aimed at younger children, so-called child larps. These are particularly popular in Denmark, but are currently gaining ground in Sweden. Another tendency is for live action role-playing, theatre and performance art to be inspired by or overlap each other.

CHAPTER THREE - WRITTEN SPACES FOR ACTION

Chapter three deals with texts describing chronotypes of particular larps. These texts are important because they give an introduction to the kind of world that is supposed to be embodied. Normally they are written by the organisers, sometimes in collaboration with participants. This chapter is based on studies of Erta and The Motherland as well as previous analyses of larp events' homepages and informational texts.

The textual descriptions and information that precede a larp event are referred to in this thesis as scripts, in order to emphasise their function as orientation devices (see Ahmed 2007:11). The scripts contain practical descriptions of how the larp events are expected to be carried out, participants are told the price, time, place and which different types of roles there are. The game-style and genre are also described. The scripts function as an orientation device that suggests directions for how the texts should be embodied and materialised. Rather than a finished story, the scripts act as suggestions of what can be embodied and how. In this chapter, the types of societies described in the scripts are also studied.

The larp-chronotopes in the focus of this study appear to be heterosexual, hierarchical, white and human-centred. Orcs and other non-humans are present in Erta and other fantasy games, with the intention that they should be embodied by players during the game days, but the scripts center the story around humans. The presence of factors like gender, sexuality, class and race is sometimes implicit and sometimes explicit. Heterosexuality, whiteness

and masculinity are implicitly present, whereas class and gender (in this case, the category of women) are explicitly present. Class hierarchies are used as a means to create intrigues and action. The explicit presence of women concerns the way in which the category of women is written into the larp-chronotope, while at the same time being marked out as a specific group or individual. For example, in the script for The Motherland, women from the Soviet union were described under a separate heading. This section explained that women were very common in the Soviet army as they were included in the compulsory military service. However, they were exempted if they had children to look after. There was no corresponding text that specifically described the situation of men in the Soviet Union. I analyse this as a way to have women written into the script in order to make their presence logical in the larp-chronotope and during game days. The women in the Soviet larp chronotope are made logical, but in that act, their presence is simultaneously labelled as deviant and specific.

What is provided as the starting-point from which the world develops, appears to be a mostly male-coded, heterosexual, white world. However, as the script is a kind of direction for the enactment to come, it can be understood as a suggestion, and how the larp event actually plays out will only partly depend on what is described and what is not described in the script. The ways in which the participants understand and interpret the description of the larp-chronotope will be just as important. The participants' own will, their preconceptions of the larp-chronotope and their ideas of an acceptable interpretation of the script can be of great importance when the larp-chronotope and the roles are materialised.

CHAPTER FOUR - MATERIALISED SPACES FOR ACTION

In this chapter, the preparations for the game days of the larp are studied. There are different aspects of preparations which in combination create a complete scenario, e.g. by participants and organisers helping to contribute the various objects needed to stage a specific larp-chronotope. During both The Motherland and Erta, the organisers had opinions on what kinds of objects the participants should bring. At Erta, the organisers wrote on the homepage that anyone who didn't have suitable clothes would be sent to the nearest charity shop, and at The Motherland participants were asked to bring sleeping bags in muted colours and to avoid neon and other bright colours. The organisers took the overall responsibility for a harmonious composition of the space, visually and materially, by establishing what can be described as material contracts. This means that what was described in the larp chronotope should be enacted through a material manifestation in the staging of the larp.

The script forms the basis of what is possible to embody. It decides the direction of the setting by excluding some things and including others. The space, in turn, is created through cooperation and contributions from participants and organisers; objects are collected and arranged in the space to turn it into a specific larp space. In the preparations for The Motherland, a Danish hangar was turned into a Soviet military camp by a process in which red cotton and yellow paint became a Soviet flag while civilian bodies became military bodies. The ordinary pattern for relating and composing these objects, spaces and bodies lingers, although the participants in a conscious effort choose to direct their focus differently. By redirecting their perception-the everyday fades into the background. This serves to show that a new matrix of interpretation is created as spaces, objects and bodies relate to one another in new ways.

CHAPTER FIVE - FICTIONALISING SPACE

In chapter five, the ways in which boundaries between larp and non-larp are created and maintained are discussed. At the larp event Erta, this was achieved by participants wearing white bandannas around their heads as a way to signal when they were currently not participating in the game. The bandannas thus become a signal of which subjects can and cannot be interacted with within a certain matrix of interpretation. In this way, and without actually having to transfer physically from one place to another, the bandanna allows for the participants to temporarily cross the boundaries between game and non-game world.

Since the 1990's, many larp events in Scandinavia have made use of a particular visual mark as a so-called "off-larp-symbol". The symbol works as a kind of traffic sign, and just like the white bandanna it regulates interpretation, in this case that of an object. At Swedish larp events, I have seen this symbol painted on or attached to objects, tents and other things that were not intended to be interpreted as part of the game. In Swedish and Scandinavian live action role-playing contexts, specific terms are used to describe whether a phenomenon should be included in the larp event's matrix of interpretation or not. In texts by live action role-players about live action role-play from the early 1990's and onwards, terms such as "on/in-game" and "off-game" are used. This set of terms, on-game and off-game, becomes a way to orally express the boundary between the everyday reality and the live action role-play matrix of interpretation.

While these words and symbols appear to indicate a boundary which already exists, between what is pretended and what is not, it is precisely this meta-communicative practice that creates the boundary between game and everyday reality.

In addition to words, symbols and bandannas, songs can be an implicit indication of boundaries. Chapter five discusses the functions of the Soviet national anthem in The Motherland larp event. Apart from being a ”Soviet object”, laden with meaning, the song also serves as a form of meta-communication regarding which matrix of interpretation that is to be used at a particular time, and as a way of maintaining a boundary around the space of the larp event. The song became a physically perceptible reminder of what was being embodied. It clarified who you were and where you were. The Soviet national anthem and the singing of it enabled and amplified the feeling of being in a particular larp-chronotope.

Discussions regarding which stagings are possible within a specific larp-chronotope mainly take place before a larp event. During the days of the game, participants strive to act in character. This implies that acting which is too much out of character, or an overall change of the matrix of interpretation, is not possible during the days of the game. What is possible however, is to take a break from the game, either by leaving the game area or by using the white bandanna to ”disappear”.

The scripts and preparations which have been described so far act as part of a more or less open negotiation, a kind of collaborative process in which the larp-chronotope, game styles and roles are decided in discussions between organisers and participants. Once the larp event is underway, its shape and content cannot be altered in the same way. But, as shown, there are ways to communicate needs which could be a breach of the agreement. Meta-communication makes the simultaneous matrices of interpretation visible and possible to relate to without altering the order of the larp matrix being dominant during game days.

CHAPTER SIX - BODIES IN SIMULTANEOUS MATRICES OF INTERPRETATION

Chapter six studies how physical practices such as sex and violence are portrayed. In the larp events studied, there are rules and methods for how to symbolise sexually coded practices. The need for boundaries and rules says something about how sex is viewed as a borderline practice, a practice that threatens leakage between the different matrixes of interpretation. Sexuality appears on the one hand to be viewed as something fundamental, near the body and difficult to enact without the risk of it appearing to be understood as the authentic desire of one's everyday self. On the other hand, by using regulation and symbolisation, it becomes possible to do/symbolise things that one may not have tried before.

In the material, violence is a driving factor in the occurences at many larp events. The rules surrounding violence are often more detailed than those that pertain to the embodiment of sex.

In many of the studied larp-chronothopes, violence was present as a threat or a possibility. The violence can be understood as being different to everyday violence, in that it takes place as part of a staging. Hence, the person who is being hurt is responsible for acting out the injury. In many fantasy larps, plastic swords, which are not painful, are used. These differ materially from the rest of the larp event, in which plastic is avoided. The violent practices of the larp event are on the verge of the game, in that the objects used do not fit in with the rest of the materialised larp chronotope. In spite of this, violence helps to maintain the matrix of interpretation of the larp event because it only exists by means of the person being hit accepting the suggestion that a soft hit is a painful blow. Violence works as part of a metacommunicative message of fiction – by means of the acceptance of an action as being violent. Violence turns bodies into specifically fictional bodies – by means of the body and the agreement of the staging it becomes possible to experience what it is like to have a body one may not otherwise have access to, one that is stronger and tougher than one's everyday body, or to be subjected to violent practices which are not part of one's everyday life. A bodily acceptance of painless violence as being painful violence contributes to the acceptance of the larp event and the body as fiction. The staging of violence fictionalises bodies, violence becomes a way to embody fiction.

This thesis shows that violence in live action role-play builds relationships between participants, which is not the case when it comes to everyday violence, which rather destroy relationships. Violence turns the body into a specifically fictional body in that the participant can choose to enact the body's reactions and act out emotions.

CHAPTER SEVEN - LEAVING THE LARP

Chapter seven concerns questions regarding what happens after the game days of the larp event, and the manner in which participants relate to the occurences of the event.

This chapter shows that the game days often end with a laughter and a long round of applause and contains elements of ritualization. These elements are reminiscent of rites of passage. However, they differ from such transformational rituals in which the participant emerges from the rite with a different social status in the sense that they do not have a reshaping effect on the participants. The game days are followed by story-telling in different forms, in which everything from oral ”tall tales” to carefully produced youtube-clips

contributes to an array of stories from different perspectives. The individual experiences which are now shared and imparted have taken place within a shared larp-chronotope which means that live action role-play can be seen as a a collective backdrop to individual projects of experience. The inter-related but fragmented story-telling which the larp event can be said to consist of, continues in the retrospective story-telling. The material does not show clear signs of one shared story of ”what happened”. Instead, there is diversity and fragmentation in the shape of short stories about a variety of occurrences, told from the perspective of a single person or a group. These stories are connected into a web of small stories, together shaping a diversified but bigger picture of the things occurred during game days. The story-telling which takes place after the game days is also dependent on participation, and on having an audience. The participants look at each other's photographs, comment and watch youtube-clips. But they also create and contribute themselves, by commenting, posting in forums or sharing their own photographs and video clips. This multi-faceted story-telling is understood in this thesis as a way to establish and retain a feeling of community, built on shared experiences during the game days of the larp event.

In this chapter, it is shown that a larp event does not end when the game days are over, but that the remembering and story-telling are an important part of interpreting the experience of what took place. Larp events can be seen as a kind of performative story-telling, in which the stories are created afterwards. What took place during the game days continues to be created by means of how it is framed and understood in retrospect. Texts are turned into bodies of flesh, words, images and text once more. A circle is completed, which was about creating a shared vision and working together, using the contributions of many to create individual experiences as well as experiences of community and context.

CHAPTER EIGHT - EMOTIONS AND LEAKAGE

Chapter eight concerns experiences and emotions after the game days of the larp event. One component is an analysis of posts in an online forum linked to a Swedish fantasy larp event. In the forum, many strong emotions were expressed. Several participants wrote about feeling close to their character and finding it emotional to leave them behind. These emotional expressions are seen as part of the temporary sense of community which arose in the shared project which has just been carried out. In the forums, the body's experiences are also put into words. Physically anchored descriptions of emotions formed a significant part of the expressions of gratitude in online discussions. Many experiences were also described in terms of conflicting emotions, such as ”wonderful to be hated”. The many emotions which are described, both those of the character and of the participant, are one way of expressing community and belonging, both with the other participants and

with the character one has just left behind. The emotions were interpreted as authentic, whether or not they developed as part of the larp chronotope.

Furthermore, discussions following the larp event *Mad about the boy*, where some of the female characters were played by men, are also analysed[34]. The results show that it is important to leave the gender-transcending body in the matrix of interpretation that belongs to the larp chronotope. This relates to the risks involved in not being intelligible within the masculine matrix of interpretation which the men who played women were part of in their everyday lives. Live action role-play creates a safe space for testing alternative expressions of gender, but some leakage is undesirable and is regulated as a cautionary measure. This is done by means of e.g. caution when posting photographs in social media, where live action role-play and the everday can risk spilling over into one another. It is also done by laughter, where effeminate gestures are laughed at when performed by a male outside the game days, but not when portraying a woman during the game.

CHAPTER NINE - A NATION FOR VACATION FROM THE NATION?

This chapter examines how ideas of the nation is used as a basis for constructions of larp chrontopes. The idea of the nation is a fundamental element of the larp chronotopes studied, and many actions are based on a number of imaginary or counterfactual nations' relationships to one another. In this thesis, this is examplified by the different areas in Erta and the counterfactual Soviet Union of *The Motherland*[35]. The term ”nation” meant different things to different participants; for one Latvian participant, participating in *Erta* was a break from the problematic everyday life in Latvia where she did not have the right to citizenship because of her Russian origins. For some Swedish participants, being excluded from the nation-like community of the village was something they were keen to experience.

Apart from the different meanings that the term nation had to different participants, the research shows that the idea of the nation is used to give the larp chronotope a sense of being larger than it actually is in physical terms, as well as atmosphere and community. The nations in the larp chronotypes are not modelled on a specific nation, but on the idea of imagined communities and nations as a construction.

---

[34] Mad about the boy was about what would happen if all the men in the world died. The larp chronotope was set in Norway three years into the future where all the men had suddenly died of a mysterious disease.

[35] The Motherland was counterfactual in that it was based on an alternative version of history in which Hitler never lost the Second World War. During the alternative 1960's in which the larp event was set, the Soviet Union and Germany were still at war.

The dramaturgy of live action role-play is borrowed from the drama of the nation. Which body can embody which role in this drama, with its apparently locked positions of friend and enemy, varies. The result shows that discussions of gender equality have had an effect on the embodiment of soldier roles. In early Swedish live action role-play the approach was that ”women can also play soldiers” and just as in society at large, it was argued that women can do military service.

The role of the soldier has been a recurring (symbolic) issue/discussion over the years in Swedish live action role-play. One borrows the dramaturgy of the myth of the nation, but has a slightly different body – younger, weaker, less fit that that of the nationalist ideal of the soldier.

The stereotype makes its presence felt like a mental suit of armour, strengthened by being well known– the soldier is the defendent of the country/people. But although soldier themed larps appears to offer a hegemonic form of masculinity, the material also includes texts and stagings which destabilise the traditional heroic military form of masculinity. Terror, sweat, death and grief are performed at the same time as the soldier-nation image. At some larps, there is also an opportunity for humour and for fighting because it gives an adrenaline rush, because it is exciting and because, as many informants put it, ”it is fun”.

By using nation as the base of the larp chronotope's geographical division, one gets a dramaturgy into the bargain – a suggestion of possible occurrences; the country can be under threat or at war, leaders can be appointed or degraded, the people can revolt, refugees can arrive or be turned away. A multitude of roles come with the idea of the nation as well as a multitude of possible occurrences. The consciously created nation becomes a potential rest from the everyday nation – a nation for vacation from the nation. The performance of nation can also be seen as part of an ongoing conversation. In this sense larp can be viewed as platform for thinking by doing. Larp events can be seen as materialised conversations/trains of thought/places in which to try out different positions.

CHAPTER TEN - FINAL DISCUSSION

This thesis contributes with detailed empirical understanding of the cultural conditions of live action role-play in Northern Europe, and gives an insight into its preparations, its staging and how it is understood afterwards. As live action role-play has not yet been the subject of much ethnographic research, such as participant observation, this study offer a detailed description of how live action role-play works. The different components of larp is examined in terms of preparation, game and retrospective storytelling. The thesis shows

the participants' agency in the creative use of a hybridised media society to materialise and construct new worlds. Live action role-play offers the opportunity to try out different experiences and different ways to behave. But the material also contains common tropes which cement prevalent norms.

In the final discussion live action role-play is considered in relation to postmodern times. Many of the larp worlds in this study are constructed as ”modern worlds” characterised by clarity, seriousness and a belief in grand narratives. This is particularly obvious in the fantasy genre. However, within live action role-play there are also strong discourses which state that what is performed ”is not real” and it is possible to relate to the characters and the fictive world with both irony and fondness. This can be seen both in the approach to the creation of live action role-play and in the retrospective storytelling. During the game days there are parallell matrices of interpretation, where one (e.g. that of the fantasy world) is allowed to dominate for a while, and the other (that of the everyday world) remains, but is temporarily pushed into the background. In this way, both the modern and the postmodern exist simultaneously.

In the field-work, the enthusiasm of participants towards the collective creative process was evident. A belief in a large, shared project at the same time as an ironic escape route was available in terms of the option of saying ”this is not real”. This resembles a metamodern oscillation between enthusiasm and irony such as film theorist Vermeulen and philosopher van der Akker describe (2010). Live action role-play offers an escape from the fragmentary postmodern attitude that ”nothing is real”, without getting caught in modern demands for absolute truth.

Speaking with involvement about the feelings which the larp has engendered offers a middle ground between postmodernism and modernism. Emotions are seen as signs of sincerity while the context (the game days) is viewed as a fiction.

As this thesis shows, larp embodiment are culturally conditioned, in that the need for intelligibility within different matrices of interpretation differs depending on what kind of bodies are involved.

Generally, some white male bodies appear to have easier access to intelligibility within the dominant Western stories. But the effect of the embodiment processes in larp is not always possible to access. So far, white Western bodies dominate both larp performance and preceding narrative constructions of larp worlds within live action role-play in the Baltic Sea region. But the steady increase in diversity in the Baltic countries will probably make itself felt within this popular mode of expression. It is possible that live action

role-play's collaborative efforts to create other worlds, be they utopian or not, can open up arenas for new alternative stagings of bodily experiences of other lives being possible.

KÄLLOR OCH LITTERATUR

Tryckta källor och litteratur

Ahmed, Sara (2004). *The cultural politics of emotion.* Edinburgh: Edinburgh University Press

Ahmed, Sara (2006). *Queer phenomenology: orientations, objects, others.* Durham: Duke University Press

Ahmed, Sara (2010). Vithetens fenomenologi. I *Tidskrift för genusvetenskap*. 2010:1-2, s. 47-69

Ahmed, Sara (2011). *Vithetens hegemoni*. Hägersten: Tankekraft förlag

Anderson, Benedict (1991). *Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism.* Rev. och utökad upplaga. London: Verso

Anderson, Benedict (1993). *Den föreställda gemenskapen: reflexioner kring nationalismens ursprung och spridning*. Göteborg: Daidalos

Austin, J. L., Urmson, J. O. & Sbisà, Marina. (1975). *How to do things with words* [Elektronisk resurs]. 2nd ed. Oxford: Clarendon

Barad, Karen (1998). Getting Real: Technoscientific Practices and the Materialization of Reality. I *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 10: 88-128.

Bachtin, Michail (1986). *Rabelais och skrattets historia: François Rabelais' verk och den folkliga kulturen under medeltiden och renässansen.* Gråbo: Anthropos.

Bateson, Gregory (1972). *Steps to an ecology of mind.* 13. pr New York: Ballantine

Bauman, Richard (1986). *Story, performance and event: contextual studies of oral narrative.* Cambridge: Cambridge Univ. Press

Berg, Martin & Wickman, Jan (2010). *Queer.* 1. uppl. Malmö: Liber

Billig, Michael (1995). *Banal nationalism.* London: Sage

Borgström, Jennie (2007). *Könlösa troll och sexuella orcher- Hur normer kring kön och sexualitet ifrågasätts och omskapas under lajv*. Uppsats för fortsättningskurs, Etnologi, Södertörns Högskola

Bowman, Sarah Lynne (2010). *The functions of Role-Playing Games. How participants Create community, Solve Problems and Explore Identity.* Jefferson: McFarland & Company, Inc

Bremer, Signe (2010). Mellan vita rum: om väntan, vithet & maskulinitet i två berättelser om transexuella patientskap. *Tidskrift för genusvetenskap*. 2010:1-2, s. 89-112

Bremer, Signe (2011). *Kroppslinjer: kön, transsexualism och kropp i berättelser om könskorrigering.* Diss. Göteborg : Göteborgs universitet, 2011

Brenne, Geir Tore (2006) *Making and maintaining frames. A study of metacommunication in laiv play*. Masteruppsats Institutt for Sosiologi og samfunnsgeografi, Universitetet i Oslo

Brenne, Geir Tore (2006) *Making and maintaining frames. A study of metacommunication in laiv play*. Masteruppsats Institutt for Sosiologi og samfunnsgeografi, Universitetet i Oslo

Brodén, Martin (2009). *Sverok 20 år.* Linköping: Sverok

Bromseth, Janne C.H. (2006). *Genre trouble and the body that mattered: negotiations of gender, sexuality and identity in a Scandinavian mailing list community for lesbian and bisexual women.* Diss. NTNU, Trondheim. 2006

Bränström Öhman, Annelie, Jönsson, Maria & Svensson, Ingeborg (red.) (2011). *Att känna sig fram: känslor i humanistisk genusforskning.* Umeå: h:ström - Text & kultur

Butler, Judith (1990). *Gender trouble: feminism and the subversion of identity.* New York: Routledge

Butler, Judith (2005). *Könet brinner!: texter.* Stockholm: Natur och kultur

Butler, Judith (1993). *Bodies that matter: on the discursive limits of "sex"*. New York: Routledge

Butler, Judith (2007). *Genustrubbel: feminism och identitetens subversion.* Göteborg: Daidalos

Bäckman, Maria (2003). *Kön och känsla: samlevnadsundervisning och ungdomars tankar om sexualitet.* Diss. Stockholm : Univ., 2003

Caillois, Roger (2001). *Man, play and games.* Urbana, Ill.: University of Illinois Press

Cecire, Sachiko Maria (2009). Medievalism, Popular Culture and National Identity in Children's Fantasy Literature. I *Studies in Ethnicity and Nationalism.* Volume 9, Issue 3, s 395–409.

Connell, Raewyn (1995). *Masculinities.* Berkeley: University of California Press

D'Arms, John H (1999a). Performing Culture: Roman Spectacle and the Banquets of the Powerful. I *The Art of Ancient Spectacle*. Bergmann, Bettina & Kondoleon, Christine (red.) Washington: National Gallery of Art

Denward, Marie (2011). *Pretend that it is real!: convergence culture in practice.* Diss. Malmö : Malmö högskola, 2011

Dzervite, Agnese (2007). *'Carnivalesque' gender and sexuality norm transgressions in Latvian leisure role-playing games.* Master's Thesis. Universitet van Amsterdam

Dyer, Richard (1997). *White: essays on race and culture.* London: Routledge

Edenheim, Sara (2005). *Begärets lagar: moderna statliga utredningar och heteronormativitetens genealogi*. Diss. Lund : Lunds universitet, 2005

Eduards, Maud (2007). *Kroppspolitik: om moder Svea och andra kvinnor.* Stockholm: Atlas

Ehn, Billy & Klein, Barbro (1994). *Från erfarenhet till text: om kulturvetenskaplig reflexivitet.* Stockholm: Carlsson

Engstrand Lund, Kim. (2006). *Jämställdheten på medeltids och fantayslajv- Nutiden möter medeltiden.* Kulturvetarlinjen. Stockholms Universitet

Ericson, Martin (2004). Play to love. Reading Victor Turner's Liminal to Liminoid in Play, Flow and Ritual; An Essay in Comparative Symbology. I *Beyond Role and Play - Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Montola, Markus och Jaakko Stenros (red.) . Helsingfors: Ropecon ry

Eriksen, Thomas Hylland (1996). *Historia, myt och identitet*. Stockholm: Bonnier Alba

Eriksen, Thomas Hylland (2007). *Globalization: the key concepts.* Oxford, UK: Berg

Farahani, Fataneh (2007). *Diasporic narratives of sexuality: identity formation among Iranian-Swedish women.* Diss. Stockholm : Stockholms universitet, 2007

Fatland, Eirik (2010) 1942. Noen å stole på? Role - playing living memory. I Montola, Markus &Jaako Stenros (red.) *Nordic Larp.* Stockholm : Fëa Livia

Feldmann Eellend, Beate (2013). *Visionära planer och vardagliga praktiker: postmilitära landskap i Östersjöområdet.* Diss. Stockholm : Stockholms universitet, 2013

Fine, Gary Alan (1983). *Shared fantasy: role-playing games as social worlds.* Chicago: Univ. of Chicago P.

Fine, Gary Alan och Martin, Daniel (1991). Satanic cults, Satanic play: Is "Dungeons and Dragons" a breeding ground for the devil? I *The Satanism Scare*. Richardson, James T, Best, Joel och Bromley, David G (red.) New York: Aldine De Gruyter

Fröhlig, Florence (2013). *Painful legacy of World War II: Nazi forced enlistment: Alsatian/Mosellan prisoners of war and the Soviet prison camp of Tambov.* Diss. Stockholm : Stockholms universitet, 2013

Gade, Morten (2005). Danish larp in numbers. I *Dissecting larp – Collected papers for Knutepunkt 2005*. (Red.) Bøckman, Petter and Hutchison, Ragnhild

Gerber, Sofi (2011). *Öst är väst men väst är bäst: östtysk identitetsformering i det förenade Tyskland.* Diss. Stockholm : Stockholms universitet, 2011

Gislén, Ylva (2003). *Rum för handling: kollaborativt berättande i digitala medier.* Diss. Ronneby : Tekn. högsk., 2003.

Goffman, Erving, *Frame analysis: an essay on the organization of experience*, 1. Harper Colophon ed, Harper & Row, New York, 1974

Goffman, Erving (2009). *Jaget och maskerna: en studie i vardagslivets dramatik*. 5. uppl. Stockholm: Norstedts

Grasmo, Hanne (1998). *Levende Rollespill: Laiv*. Gjøvik: Gyldendal Fakta, Norsk Förlag

Guerra, Bob (1990) Dungeons & Dragons - A Simulated Fantasy. I *Compute!* November 1990. s.64-68

Guss, David M. (2000). *The festive state: race, ethnicity, and nationalism as cultural performance.* Berkeley, Calif.: University of California Press

Gunnarsson Payne, Jenny (2006). *Systerskapets logiker: en etnologisk studie av feministiska fanzines.* Diss. Umeå : Umeå universitet, 2006

Gustafsson Reinius, Lotten (2002 a). Den förtrollade zonen. Lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland. Diss. Stockholm : Univ.

Gustafsson Reinius, Lotten (2002 b). Medeltidskartor och minnespolitik. I *Historien in på livet : diskussioner om kulturarv och minnespolitik*. I Eriksen, Anne, Garnert, Jan & Selberg, Torunn (red.) Lund: Nordic Academic Press. S. 31-45

Göransson, Michelle (2012). *Materialiserade sexualiteter: om hur normer framträder, förhandlas och ges hållbarhet.* Diss. Stockholm : Stockholms universitet, 2012

Haggren, Kristoffer (2008). Deltagarkultur. Göteborg: Korpen

Hagström, Charlotta (2013). Rum för spel: Att få, ta och skapa utrymme. I *Nätverket: etnologisk tidskrift.* (2001-). Uppsala: Institutionen för kulturantropologi och etnologi, Etnologiska avdelningen, Uppsala universitet

Halstead, Narmala (2001). Ethnographic encounters. Positionings within and outside the insider frame. I *Social Anthropology 9* (2001):3, s 307-321. European Association of Social Anthropologists

Handelman, Don (1998). *Models and mirrors: towards an anthropology of public events.* New York: Berghahn Books

Hannerz, Ulf (red.) (2001). *Flera fält i ett: socialantropologer om translokala fältstudier.* Stockholm: Carlsson

Haraway, Donna Jeanne (1988). *Situated knowledges: the science question in feminism and the privilege of partial perspective*. Feminist studies. 14(1988):3, s. 575-599.

Harris, Robert (1992). *Fatherland.* New York: Random

Hellekson, Karen & Busse, Kristina (red.) (2006). *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: new essays.* Jefferson: McFarland & Co

Harviainen, J Tuomas. (2012). *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play.* (Diss.) Tampere: Tampere University Press

Holmberg, John-Henri (1995). *Fantasy: fantasylitteraturens historia, motiv och författare.* Viken: Replik

hooks, Bell (1999). Att äta den andre: begär och motstånd. *Samtidskultur* / Thomas Johansson, Ove Sernhede, Mats Trondman (red.). S. 163-178, [1] s.

Hook Nathan Nathan Hook (2008) The Children of Treasure Trap: History and Trends of British Live Action Role-Play. I Montola, Markus & Stenros, Jaakko (red.) *Playground worlds* [Elektronisk resurs] *: creating and evaluating experiences of role-playing games.* [Helsinki]: Solmukohta

Hopeametsä, Heidi (2008). 24 Hours in a Bomb Shelter: Player, Character and Immersion in Ground Zero. I Montola, Markus & Stenros, Jaakko (red.) *Playground worlds* [Elektronisk resurs] *: creating and evaluating experiences of role-playing games.* [Helsinki]: Solmukohta

Hübinette, Tobias, Hörnfeldt, Helena, Farahani, Fataneh & León Rosales, René (red.) (2012). *Om ras och vithet i det samtida Sverige.* Tumba: Mångkulturellt centrum

Huizinga, Johan (2004). *Den lekande människan: (homo ludens).* 2. utg. Stockholm: Natur och kultur

Hutchison, Ragnhild (2007). The Norwegian Larp Archive I *Lifelike.* (Red.) Jesper Donnis, Morten Gade & Line Thorup. Knudepunkt 2007.

Högström, Karin (2010). *Orientalisk dans i Stockholm: femininiteter, möjligheter och begränsningar.* Acta Universitatis Stockholmiensis, Diss. Stockholm : Stockholms universitet

Ilieva, Angelina (2013 a) The Social World of Bulgarian Larp Players. I *Our Europe. Ethnography - Ethnology - Anthropology of Culture.* Vol. 2/2013.

Ilieva, Angelina (2013 b) Cultural Languages of role-playing. I *International Journal of Role- Playing.* Issue 4

Jenkins, Henry (2008). *Konvergenskulturen: där gamla och nya medier kolliderar.* Göteborg: Daidalos

Jenkins, Henry (red.) (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture Media Education for the 21st Century.* London: The MIT Press Cambridge.

Johannessen, Asbjørn & Tufte, Per Arne (2008) *Introduktion till samhällsvetenskaplig metod.* 1. uppl., Malmö: Liber

Kaijser, Lars & Öhlander, Magnus (red.) (2012). *Etnologiskt fältarbete*. Johanneshov: TPB

Kanematsu, Makiko (2009). *Saga och verklighet: barnboksproduktion i det postsovjetiska Lettland.* Stockholm: Acta Universitatis Stockholmiensis

Kann, T. & Rozkov, V. (2010). Larp instead of communism: History and evolution of liveaction role-playing in Russia. I A. Castellani (Red.) *Larp graffiti: Preistoria e presente dei giochi di ruolo da vivo* (pp. 171-182). Trieste: Larp Symposium.

Karlsson Minganti, Pia (2007). *Muslima: islamisk väckelse och unga muslimska kvinnors förhandlingar om genus i det samtida Sverige.* Diss. Stockholm : Stockholms universitet, 2007

Klein, Barbro (red.) (1995). *Gatan är vår!: ritualer på offentliga platser.* Stockholm: Carlsson

Köhne, Eckart & Ewigleben, Cornelia (red.) (2000). *Gladiators and caesars: the power of spectacle in ancient Rome.* Berkeley: University of California Press

Lindelöf, Karin S. (2006). *Om vi nu ska bli som Europa: könsskapande och normalitet bland unga kvinnor i transitionens Polen.* Diss. Stockholm : Stockholms universitet, 2006

Lindholm, Margareta (2003) *Dubbelliv: reflektioner om döljande och öppenhet,* 1. uppl.Ystad: Kabusa böcker

Lundberg, Anna (2008). *Allt annat än allvar: den komiska kvinnliga grotesken i svensk samtida skrattkultur.* Diss. Linköping : Linköpings universitet, 2008

Lundell, Erika. (2000) *Lajvminnen. Berättande kring levande rollspel.* Kandidatuppsats. Etnologi Stockholms Universitet

Lundell, Erika. (2002). *Den befriande ramen? Om roller, val och genus i levande rollspel.* Magisteruppsats. Etnologiska institutionen, Stockholms Universitet

Lundell, Erika (2005). *I normens öga. Om konstruktioner av maskulinitet, heterosexualitet, vithet och klass i levande rollspelsfantasy.* Kandidatuppsats i Genusvetenskap, Lunds Universitet 2005

Lundgren, Anna Sofia (2000). *Tre år i g: perspektiv på kropp och kön i skolan*. B. Östlings bokförl. Symposion, Diss. Umeå : Univ.Eslöv, 2000

Lööv, A.O. (2014). *Maskulinitet i feminismens tjänst: dragkingande som praktik, politik och begär*. Diss. Lund : Lunds universitet, 2014. Lund.

Mackay, Daniel (2001). *The fantasy role-playing game: a new performing art.* Jefferson, N.C.: McFarland

Merleau-Ponty, Maurice (2002 [1962]) *Phenomenology of perception.* Routledge: London/New York

Merleau - Ponty, Maurice (1997). *Kroppens fenomenologi*. Göteborg: Daidalos:

Merleau-Ponty, Maurice (2006 [1945]). *Kroppens fenomenologi.* Daidalos: Göteborg

Montola, Markus (2003): "Role-playing as interactive construction of subjective diegeses". I *When Larp Grows Up - Theory and Methods in Larp* (Red.) Morten Gade Line Thorup Mikkel Sander.

Montola, Markus., Stenros, Jaakko. & Wærn, Annika (2009). *Pervasive games: theory and design.* Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers

Montola, Marcus (2010a). *The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing.* Nordic DiGRA 2010

Montola, Marcus (2010b). Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses. I *As larp Grows Up-Theory and Methods In Larp*. / Gade, Morten, Thorup, Line & Sander, Mikkel (red.).

Montola, Markus & Jaako Stenros (red.) (2010). *Nordic Larp.* Fëa Livia. Stockholm

Montola Markus (2012). *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Pervasive Games and Role-Playing.* (Diss.) Tampere University Press. Acta Universitatis Tamperensis; 1750. Acta Electronica Universitatis Tamperensis; 1222

Morton B. (2007), Larps and their cousins through the ages. I Jesper Donnis, Morten Gade & Line Thorup (red.) *Lifelike*. Knudepunkt 2007.

Mulinari, Diana (2005). Forskarens biografi och situerade kunskapsproduktion. I *Att utmana vetandets gränser.* / Lundqvist, Åsa, Davies, Karen & Mulinari, Diana (red.), 1. uppl., Liber: Malmö

Mulvey, Laura (2000). Visual Pleasure and Narrative Cinema. I *Film and Theory: An Anthology.* (Red.) Robert Stam and Toby Miller. Oxford: Blackwell. S.: Oxford.

Narayan, Kirin (1993). How Native is a "Native" Anthopologist? I American Anthropologist, New Series, vol 95 no 3, s671-686. 1995

Nordberg, Marie. *Det är otäckt att gå hem på natten... Mäns och pojkars berättelser om våld och provokationer.* Artikel under utgivning.

Nordin, Sofia (2009): *Natthimmel.* Rabén & Sjögren, Stockholm

Norrby, Catrin (1998). *Vardagligt berättande: form, funktion och förekomst* (Diss.) Göteborg : Univ.

Persson, Karin (2004). *Futuredromes queera semiotik?: sexuell representation på levande rollspel.* Stockholms universitet

Petersson McIntyre, Magdalena (2003). *Identitetsföreställningar: performance, normativitet och makt ombord på SAS och AirHoliday*. Diss. Göteborg : Univ., 2003

Plass, Paul (1995). *The game of death in ancient Rome: arena sport and political suicide.* Madison, Wis.: Univ. of Wisconsin Press

Rollspel som fritidssysselsättning. (1997). Stockholm: Ungdomsstyrelsen.

Rosenberg, Tiina (2002). *Queerfeministisk agenda*. Atlas: Stockholm

Rubin, Gayle (2008). "Thinking sex: notes towards a radical theory of the politics of sexuality", 1984. *The Routledge critical and cultural theory reader*. S. 281-323

Ryberg, Ingrid (2012). *Imagining safe space: the politics of queer, feminist and lesbian pornography.* [Elektronisk resurs] Diss. Stockholm : Stockholms universitet, 2012.

Said, Edward W 2000 *Orientalism*. Ordfront: Stockholm

Salih, Sara (2002). *Judith Butler.* London: Routledge

Sandvik, Kjetil. & Waade, Anne Marit. (red.) (2006). *Rollespil i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng.* [Elektronisk resurs] Aarhus: Aarhus University Press

Seligman, Adam B. (2008). *Ritual and its consequences: an essay on the limits of sincerity.* Oxford University Press: Oxford

Semenov (2010) Russian Larp History. The View from Saint Petersburg. I *Playing Reality.* (Red.) Elge Larsson. Interacting Arts: Stockholm

Smith, Geoffrey (1980) Dungeons and dollars. I *Forbes* September 1980. S 137-41

Stahl, Sandra Dolby (1988). *Literary folkloristics and the personal narrative.* Bloomington: Indiana University Press

Stark, Elisabeth (2012). *Leaving Mundania : Inside the Transformative World of Live Action Role-Playing Games*. Chicago: Chicago Review Press

Stenros, Jaakob & Hakkarainen, knudepunkt2003 bok

Stenberg, Peder. *Den allvarsamma leken. 2011*

Stenros, Jaako (2010). Nordic Larp: Theatre, art and game. I *Nordic Larp.* (red.) Markus Montola, Jaako Stenros. Fëa Livia. Stockholm

Sundén, Jenny (2002). *Material virtualities: approaching online textual embodiment.* Tema, Univ., 1. ed., Diss. Linköping : Univ. Linköping, 2002

Sundén, Jenny & Sveningsson, Malin (2012). *Gender and sexuality in online game cultures: passionate play.* New York: Routledge

Svensson, Ingeborg (2002). Maskulinitet som behag och begär: om läderbögars självrepresentation. I *Lust, lidelse och längtan*. (red.) Gerholm, Lena. Natur och kultur: Stockholm. S. 74-97.

Svensson, Ingeborg (2007). *Liket i garderoben: en studie av sexualitet, livsstil och begravning.* Normal, Diss. Stockholm : Stockholms universitet, Stockholm, 2007

Turner, Victor. (1974) 'Liminal to liminoid in play, flow, and ritual: An essay in comparative symbology'. Rice University Studies 1974. 60(3):53-92

Turner, Victor Witter (1995). *The ritual process: structure and anti-structure.* New York: Aldine de Gruyter

Turner, Victor Witter (1982). *From ritual to theatre: the human seriousness of play*. New York: Performing arts journal publ.

Weiss, Margot (2009) Rumsfeld!: Consensual BDSM and ”sadomasochistic” Torture at Abu Graib I *Out in Public.* Ellen Lewin and William Leap, (red). Malden, MA: Blackwell

Wulff, Helena (1998). *Ballet across borders: career and culture in the world of dancers.* Berg, Oxford: 1998

Wulff, Helena (2009). *Dancing at the crossroads: memory and mobility in Ireland*. Berghahn Books: New York

Widing, Gabriel. (2008). *Autonoma Världar. En estetisk studie av deltagande i rolltagande och levande rollspel.* Magisteruppsats i Estetik. Södertörns högskola

Young, Katharine Galloway (1987). *Taleworlds and Storyrealms. The Phenomenology of Narrative.* Dordrecht: Martinys Nijhoff Publishers

Örnstedt Didi och Sjöstedt, Björn (1997). *De övergivnas armé.* Nordstedt: Stockholm,1997.

Otryckta källor

Intervjuer

Inspelningar och utskrifter förvaras hos författaren.

Fältdagbok

Förvaras hos författaren.

Övrigt

Utskrivna e-postmeddelanden samt sidor från fältarbetets hemsidor förvaras hos författaren.

Elektroniska källor

(samtliga verifierade 2014-05-02)

Choragus
http://www.merriam-webster.com/dictionary/choragus
Drilla:
http://www.ne.se/sok?q=drilla
Landguiden:
http://www.landguiden.se/Lander/Europa/Lettland/Befolkning-Sprak
Nordic Larp Wiki
http://nordiclarp.org/wiki/Main_Page
Norges offisielle laiv-portal:
www.laiv.org
Spelkalendern:
www.spelkalender.se
Sverok
www.sverok.se
Wikipedia /offlajv
http://sv.wikipedia.org/wiki/Offlajvsymbol

Ludografi

1942, Noen å stole på? 2000
Dagorhir 1977
Dungeons and Dragons 1974
Europa 2001
Erta 2008
Game of thrones/Riga 2011
Halat Hisar 2013
Hobbit Game 1990
Ingenmansland 2008
Just a little lovin' 2011
Kastaria - I dårskapens spår 2008
Krigsspiel 1811
Little Wars 1915
Lindängens riksinternat 2013

Mad about the boy 2010
Mellan himmel och hav 2003
Monitor Celestra 2013
Suffragett! 2014
Treasure Trap 1977-
Trenne Byar 1994
Utumno 2012
Vampire: The Masquerade 1991
Warchess 1780
Vändpunkter 2007

Södertörn Doctoral Dissertations

1. Jolanta Aidukaite, *The Emergence of the Post-Socialist Welfare State: The case of the Baltic States: Estonia, Latvia and Lithuania*, 2004
2. Xavier Fraudet, *Politique étrangère française en mer Baltique (1871-1914): de l'exclusion à l'affirmation*, 2005
3. Piotr Wawrzeniuk, *Confessional Civilising in Ukraine: The Bishop Iosyf Shumliansky and the Introduction of Reforms in the Diocese of Lviv 1668-1708*, 2005
4. Andrej Kotljarchuk, *In the Shadows of Poland and Russia: The Grand Duchy of Lithuania and Sweden in the European Crisis of the mid-17th Century*, 2006
5. Håkan Blomqvist, *Nation, ras och civilisation i svensk arbetarrörelse före nazismen*, 2006
6. Karin S Lindelöf, *Om vi nu ska bli som Europa: Könsskapande och normalitet bland unga kvinnor i transitionens Polen*, 2006
7. Andrew Stickley. *On Interpersonal Violence in Russia in the Present and the Past: A Sociological Study*, 2006
8. Arne Ek, *Att konstruera en uppslutning kring den enda vägen: Om folkrörelsers modernisering i skuggan av det Östeuropeiska systemskiftet*, 2006
9. Agnes Ers, *I mänsklighetens namn: En etnologisk studie av ett svenskt biståndsprojekt i Rumänien*, 2006
10. Johnny Rodin, *Rethinking Russian Federalism: The Politics of Intergovernmental Relations and Federal Reforms at the Turn of the Millennium*, 2006
11. Kristian Petrov, *Tillbaka till framtiden: Modernitet, postmodernitet och generationsidentitet i Gorbačevs glasnost´ och perestrojka*, 2006
12. Sophie Söderholm Werkö, *Patient patients?: Achieving Patient Empowerment through Active Participation, Increased Knowledge and Organisation*, 2008
13. Peter Bötker, *Leviatan i arkipelagen: Staten, förvaltningen och samhället. Fallet Estland*, 2007
14. Matilda Dahl, *States under scrutiny: International organizations, transformation and the construction of progress*, 2007
15. Margrethe B. Søvik, *Support, resistance and pragmatism: An examination of motivation in language policy in Kharkiv*, Ukraine, 2007
16. Yulia Gradskova, *Soviet People with female Bodies: Performing beauty and maternity in Soviet Russia in the mid 1930-1960s*, 2007
17. Renata Ingbrant, *From Her Point of View: Woman's Anti-World in the Poetry of Anna Świrszczyńska*, 2007
18. Johan Eellend, *Cultivating the Rural Citizen: Modernity, Agrarianism and Citizenship in Late Tsarist Estonia*, 2007
19. Petra Garberding, *Musik och politik i skuggan av nazismen: Kurt Atterberg och de svensk-tyska musikrelationerna*, 2007
20. Aleksei Semenenko, *Hamlet the Sign: Russian Translations of Hamlet and Literary Canon Formation*, 2007

21. Vytautas Petronis, *Constructing Lithuania: Ethnic Mapping in the Tsarist Russia, ca. 1800-1914*, 2007
22. Akvile Motiejunaite, *Female employment, gender roles, and attitudes: the Baltic countries in a broader context*, 2008
23. Tove Lindén, *Explaining Civil Society Core Activism in Post-Soviet Latvia*, 2008
24. Pelle Åberg, *Translating Popular Education: Civil Society Cooperation between Sweden and Estonia*, 2008
25. Anders Nordström, *The Interactive Dynamics of Regulation: Exploring the Council of Europe's monitoring of Ukraine*, 2008
26. Fredrik Doeser, *In Search of Security After the Collapse of the Soviet Union: Foreign Policy Change in Denmark, Finland and Sweden, 1988-1993*, 2008
27. Zhanna Kravchenko. *Family (versus) Policy: Combining Work and Care in Russia and Sweden*, 2008
28. Rein Jüriado, *Learning within and between public-private partnerships*, 2008
29. Elin Boalt, *Ecology and evolution of tolerance in two cruciferous species*, 2008
30. Lars Forsberg, *Genetic Aspects of Sexual Selection and Mate Choice in Salmonids*, 2008
31. Eglė Rindzevičiūtė, *Constructing Soviet Cultural Policy: Cybernetics and Governance in Lithuania after World War II*, 2008
32. Joakim Philipson, *The Purpose of Evolution: 'struggle for existence' in the Russian-Jewish press 1860-1900*, 2008
33. Sofie Bedford, *Islamic activism in Azerbaijan: Repression and mobilization in a post-Soviet context*, 2009
34. Tommy Larsson Segerlind, *Team Entrepreneurship: A process analysis of the venture team and the venture team roles in relation to the innovation process*, 2009
35. Jenny Svensson, *The Regulation of Rule-Following: Imitation and Soft Regulation in the European Union*, 2009
36. Stefan Hallgren, *Brain Aromatase in the guppy, Poecilia reticulate: Distribution, control and role in behavior*, 2009
37. Karin Ellencrona, *Functional characterization of interactions between the flavivirus NS5 protein and PDZ proteins of the mammalian host*, 2009
38. Makiko Kanematsu, *Saga och verklighet: Barnboksproduktion i det postsovjetiska Lettland*, 2009
39. Daniel Lindvall, *The Limits of the European Vision in Bosnia and Herzegovina: An Analysis of the Police Reform Negotiations*, 2009
40. Charlotta Hillerdal, *People in Between — Ethnicity and Material Identity: A New Approach to Deconstructed Concepts*, 2009
41. Jonna Bornemark, *Kunskapens gräns — gränsens vetande*, 2009
42. Adolphine G. Kateka, *Co-Management Challenges in the Lake Victoria Fisheries: A Context Approach*, 2010
43. René León Rosales, *Vid framtidens hitersta gräns: Om pojkar och elevpositioner i en multietnisk skola*, 2010
44. Simon Larsson, *Intelligensaristokrater och arkivmartyrer: Normerna för vetenskaplig skicklighet i svensk historieforskning 1900-1945*, 2010
45. Håkan Lättman, *Studies on spatial and temporal distributions of epiphytic lichens*, 2010 [report]
46. Alia Jaensson, *Pheromonal mediated behaviour and endocrine response in salmonids: The impact of cypermethrin, copper, and glyphosate*, 2010
47. Michael Wigerius, *Roles of mammalian Scribble in polarity signaling, virus offense and cell-fate determination*, 2010

48. Anna Hedtjärn Wester, *Män i kostym: Prinsar, konstnärer och tegelbärare vid sekelskiftet 1900*, 2010
49. Magnus Linnarsson, *Postgång på växlande villkor: Det svenska postväsendets organisation under stormaktstiden*, 2010
50. Barbara Kunz, *Kind words, cruise missiles and everything in between: A neoclassical realist study of the use of power resources in U.S. policies towards Poland, Ukraine and Belarus 1989-2008*, 2010
51. Anders Bartonek, *Philosophie im Konjunktiv: Nichtidentität als Ort der Möglichkeit des Utopischen in der negativen Dialektik Theodor W. Adornos*, 2010
52. Carl Cederberg, *Resaying the Human: Levinas Beyond Humanism and Antihumanism*, 2010
53. Johanna Ringarp, *Professionens problematik: Lärarkårens kommunalisering och välfärdsstatens förvandling*, 2011
54. Sofi Gerber, *Öst är Väst men Väst är bäst: Östtysk identitetsformering i det förenade Tyskland*, 2011
55. Susanna Sjödin Lindenskoug, *Manlighetens bortre gräns: Tidelagsrättegångar i Livland åren 1685-1709*, 2011
56. Dominika Polanska, *The emergence of enclaves of wealth and poverty: A sociological study of residential differentiation in post-communist Poland*, 2011
57. Christina Douglas, *Kärlek per korrespondens: Två förlovade par under andra hälften av 1800-talet*, 2011
58. Fred Saunders, *The Politics of People - Not just Mangroves and Monkeys: A study of the theory and practice of community-based management of natural resources in Zanzibar*, 2011
59. Anna Rosengren, *Åldrandet och språket: En språkhistorisk analys av hög ålder och åldrande i Sverige cirka 1875-1975*, 2011
60. Emelie Lilliefeldt, *European Party Politics and Gender: Configuring Gender-Balanced Parliamentary Presence*, 2011
61. Ola Svenonius, *Sensitising Urban Transport Security: Surveillance and Policing in Berlin, Stockholm, and Warsaw*, 2011
62. Andreas Johansson, *Dissenting Democrats: Nation and Democracy in the Republic of Moldova*, 2011
63. Wessam Melik, *Molecular characterization of the Tick-borne encephalitis virus: Environments and replication*, 2012
64. Steffen Werther, *SS-Vision und Grenzland-Realität: Vom Umgang dänischer und „volksdeutscher" Nationalsozialisten in Sønderjylland mit der „großgermanischen" Ideologie der SS*, 2012
65. Peter Jakobsson, *Öppenhetsindustrin*, 2012
66. Kristin Ilves, *Seaward Landward: Investigations on the archaeological source value of the landing site category in the Baltic Sea region*, 2012
67. Anne Kaun, *Civic Experiences and Public Connection: Media and Young People in Estonia*, 2012
68. Anna Tessmann, *On the Good Faith: A Fourfold Discursive Construction of Zoroastrianism in Contemporary Russia*, 2012
69. Jonas Lindström, *Drömmen om den nya staden: stadsförnyelse i det postsovjetisk Riga*, 2012
70. Maria Wolrath Söderberg, *Topos som meningsskapare: retorikens topiska perspektiv på tänkande och lärande genom argumentation*, 2012
71. Linus Andersson, *Alternativ television: former av kritik i konstnärlig TV-produktion*, 2012

72. Håkan Lättman, *Studies on spatial and temporal distributions of epiphytic lichens*, 2012
73. Fredrik Stiernstedt, *Mediearbete i mediehuset: produktion i förändring på MTG-radio*, 2013
74. Jessica Moberg, *Piety, Intimacy and Mobility: A Case Study of Charismatic Christianity in Present-day Stockholm*, 2013
75. Elisabeth Hemby, *Historiemåleri och bilder av vardag: Tatjana Nazarenkos konstnärskap i 1970-talets Sovjet*, 2013
76. Tanya Jukkala, *Suicide in Russia: A macro-sociological study*, 2013
77. Maria Nyman, *Resandets gränser: svenska resenärers skildringar av Ryssland under 1700-talet*, 2013
78. Beate Feldmann Eellend, *Visionära planer och vardagliga praktiker: post-militära landskap i Östersjöområdet*, 2013
79. Emma Lind, *Genetic response to pollution in sticklebacks: natural selection in the wild*, 2013
80. Anne Ross Solberg, *The Mahdi wears Armani: An analysis of the Harun Yahya enterprise*, 2013
81. Nikolay Zakharov, *Attaining Whiteness: A Sociological Study of Race and Racialization in Russia*, 2013
82. Anna Kharkina, *From Kinship to Global Brand: the Discourse on Culture in Nordic Cooperation after World War II*, 2013
83. Florence Fröhlig, *A painful legacies of World War II: Nazi forced enlistment: Alsatian/Mosellan Prisoners of war and the Soviet prison camp of Tambov*, 2013
84. Oskar Henriksson, *Genetic connectivity of fish in the Western Indian Ocean*, 2013
85. Hans Geir Aasmundsen, *Pentecostalism, Globalisation and Society in Contemporary Argentina*, 2013
86. Anna McWilliams, *An Archaeology of the Iron Curtain: Material and Metaphor*, 2013
87. Anna Danielsson, *On the power of informal economies and the informal economies of power: rethinking informality, resilience and violence in Kosovo*, 2014
88. Carina Guyard, *Kommunikationsarbete på distans*, 2014
89. Sofia Norling, *Mot "väst": om vetenskap, politik och transformation i Polen 1989-2011*, 2014
90. Markus Huss, *Motståndets akustik: språk och (o)ljud hos Peter Weiss 1946–1960*, 2014
91. Ann-Christin Randahl, *Strategiska skribenter: skrivprocesser i fysik och svenska*, 2014
92. Péter Balogh, *Perpetual borders: German-Polish cross-border contacts in the Szczecin area*, 2014
93. Erika Lundell, *Förkroppsligad fiktion och fiktionaliserade kroppar. Levande rollspel i Östersjöregionen*, 2014

Stockholm Studies in Ethnology
Published by Stockholm University
Editor: Barbro Blehr

1. *Jan Turtinen.* Världsarvets villkor. Intressen, förhandlingar och bruk i internationell politik. (Unesco‟s World Heritage: On the Preconditions of International Policy.) 2006. 220 s.
2. *Fataneh Farahani.* Diasporic Narratives of Sexuality: Identity Formation among Iranian-Swedish Women. 2007. 326 s.
3. *Makiko Kanematsu.* Saga och verklighet. Barnboksproduktion i det postsovjetiska Lettland. (Fairytale and Reality: Production of Children‟s Books in Post-Soviet Latvia.) 2009. 195 s.
4. *Karin Högström.* Orientalisk dans i Stockholm. Femininiteter, möjligheter och begränsningar. (Middle Eastern Dance in Stockholm: Femininities, Possibilities and Limitations.) 2010. 304 s.
5. *Sofi Gerber.* Öst är Väst men Väst är bäst. Östtysk identitetsformering i det förenade Tyskland. (East is West but West is Best: East German Identity Formation in Unified Germany.) 2011. 249 s.
6. *Erik Nagel.* I dialog med muntliga och skriftliga berättartraditioner. En undersökning av svenska sjömäns levnadsberättelser. (A Dialogue with Oral and Written Traditions: A Study of Swedish Sailors' Life Narratives.) 2012. 223 s.
7. *Beate Feldmann Eellend.* Visionära planer och vardagliga praktiker. Postmilitära landskap i Östersjöområdet. (Visionary Plans and Everyday Practices: Post-military Landscape in the Baltic Sea Area.) 2013. 199 s.
8. *Florence Frhlig.* A painful Legacy of World War II: Nazi Forced enlistment. Alsatian/Mosellan Prisoners of War and the Soviet Prison Camp of Tambov. 2013. 232 s.
9. *Erika Lundell.* Förkroppsligad fiktion och fiktionaliserade kroppar. Levande rollspel i Östersjöregionen. (Embodied fiction and fictionalised bodies. Live action role-playing in the Baltic Sea Region). 2014. 197 s.

Orders for single volumes can be addressed directly to the distributor:
Stockholm University Library
SE-106 91 Stockholm
Phone: + 46 (0)8-16 29 52
E-mail: acta@sub.su.se
www.sub.su.se

Acta Universitatis Stockholmiensis (AUS)

Corpus Troporum
Romanica Stockholmiensia
Stockholm Cinema Studies
Stockholm Fashion Studies
Stockholm Oriental Studies
Stockholm Slavic Studies
Stockholm Studies in Baltic Languages
Stockholm Studies in Classical Archaeology
Stockholm Studies in Comparative Religion
Stockholm Studies in Economic History
Stockholm Studies in English
Stockholm Studies in Ethnology
Stockholm Studies in Film History
Stockholm Studies in History
Stockholm Studies in History of Ideas
Stockholm Studies in History of Literature
Stockholm Studies in Human Geography
Stockholm Studies in Modern Philology. N.S.
Stockholm Studies in Musicology
Stockholm Studies in Philosophy
Stockholm Studies in Russian Literature
Stockholm Studies in Scandinavian Philology. N.S.
Stockholm Studies in Social Anthropology, N.S.
Stockholm Studies in Sociology. N.S.
Stockholm University Demography Unit - Dissertation Series
Stockholmer Germanistische Forschungen
Studia Fennica Stockholmiensia
Studia Graeca Stockholmiensia. Series Neohellenica
Studia Juridica Stockholmiensia
Studia Latina Stockholmiensia

US-AB
universitetsservice digitaltryck
Printed in Sweden 2014, www.us-ab.com

NORDIC ECOLABEL
341900
Printed matter