

UPPSALA UNIVERSITET  
Sociologiska institutionen

Socialpsykologi B  
Uppsats ht 2002

# LAJV

- ur ett socialpsykologiskt perspektiv

Författare:  
Cecilia de Mander  
Maria Mattiasson  
Handledare:  
Kerstin Rathsmann

# Innehållsförteckning

<b>INLEDNING.....</b>	<b>1</b>
1.1 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING.....	1
1.2 METOD.....	1
1.2.1 Muntlig tradition bland de som lajvar.....	1
1.2.2 Avgränsning.....	1
1.3.1 Avgränsning i val av socialpsykologiska teorier.....	1
1.3 SUBJEKTIVITET OCH FÖRFÖRSTÅELSE.....	2
1.3.2 Brist på tidigare forskning.....	2
<b>LAJV.....</b>	<b>4</b>
2.1 VAD ÄR LAJV?.....	4
2.2 LAJVS HISTORIA.....	5
2.2.1 Föreningar, fanzine och Internet.....	6
2.2.2 De stora fantasylajven.....	6
2.2.3 Dagens trend.....	7
2.2.4 Lajvs utbredning i Sverige.....	8
2.3 ATT ARRANGERA LAJV.....	9
2.3.1 Att vara arrangör.....	9
2.3.2 Arrangören och deltagarna.....	10
2.3.3 Själva lajvet.....	10
2.4 DEN ENSKILDE DELTAGAREN.....	10
2.4.1 Rolltagande.....	11
2.4.2 Förberedelse kontra improvisation.....	11
2.5 UPPRÄTTHÅLLANDET AV ILLUSIONEN.....	12
2.5.1 Off- och in-lajv.....	13
2.5.2 Att gå in och ut ur spel.....	13
2.5.3 Att gå off-lajv.....	14
<b>TEORIER.....</b>	<b>16</b>
3.1 BERGERS OCH LUCKMANNNS KUNSKAPSSOCIOLOGI.....	16
3.1.1 Vardagslivets verklighet.....	16
3.1.2 Andra verkligheter.....	17
3.1.3 Skapandet av vardagslivets verklighet.....	18
3.2 ERVING GOFFMANS DRAMATURGISKA MODELL.....	19
3.2.1 Dramaturgiska begrepp.....	20
3.2.2 Fasadens generella natur.....	21
3.2.3 Rollens trovärdighet.....	21
3.2.4 Teamframträdande.....	22

3.2.5 Bakre och främre regioner.....	23
3.2.6 Utomstående.....	23
<b>ANALYS OCH DISKUSSION .....</b>	<b>25</b>
4.1 ANALYS UTIFRÅN BERGER OCH LUCKMANNS KUNSKAPSSOCIOLOGI.....	25
4.1.1 Berger och Luckmann och lajv.....	25
4.1.2 Vuxenlek, fiktiv verklighet och alternativ verklighet.....	25
4.1.3 Att skapa fiktiv verklighet.....	26
4.1.4 Att skapa alternativ verklighet.....	26
4.1.5 Illusionen och störande moment .....	27
4.2 ANALYS UTIFRÅN GOFFMANS DRAMATURGISKA MODELL.....	28
4.2.1 Intrycksstyrning.....	29
4.2.2 Rollskapande som personlig fasad.....	29
4.2.3 Bakre och främre region.....	29
4.2.4 Utomstående bryter illusionen.....	30
4.2.5 Intrycksstyrning på två plan.....	31
4.3 SAMMANFATTANDE DISKUSSION .....	32
<b>AVSLUTNING.....</b>	<b>33</b>
<b>LITTERATUR- OCH KÄLLFÖRTECKNING.....</b>	<b>34</b>
Otryckt källa.....	34
Litteratur.....	34
Tidskriftsartiklar.....	34
Internet.....	34

# Inledning

En av de mest spännande effekterna av att studera är när teorier och idéer börjar flätas samman i ens sinne och man inser att det går att se på världen med nya ögon. Teorier och synsätt blir som glasögon att nyttja, man tar dem på sig och ser nya saker i det välbekanta eller okända djup i det välkända. Med nya glasögon och upptäckarlusta har vi gett oss ut i världen och världen är aldrig mer sig lik.

I denna uppsats har vi valt att påbörja arbetet att sätta företeelsen lajv i en socialpsykologisk kontext. Vi kommer att ta denna relativt nya företeelse och titta på den med glasögon lånade från teoretikerna Goffman och Berger och Luckmann. Förhoppningsvis kommer detta att bidra till en ökad kunskap om lajv inom socialpsykologin, och vara ett första steg på vägen mot en definition av företeelsen.

## 1.1 Syfte och frågeställning

**Syfte:** Att sätta företeelsen lajv i en socialpsykologisk kontext.

## 1.2 Metod

Litteraturstudier utgör grunden för denna uppsats. Material om lajv har inhämtats mestadels från tidskrifter, Internet, från skriftligt material som producerats före och efter lajvarrangemang samt från författarnas egna erfarenheter.

### 1.2.1 Muntlig tradition bland de som lajvar

Lajv är en ung företeelse, utan stark litterär eller skriftlig tradition. Mycket av det som anses som vedertaget bland de som lajvar och arrangerar lajv har aldrig skrivits ner, utan förs vidare endast som muntlig tradition. Vi har i de fallen valt att behandla det som allmänkunskap, och inte källhänvisat.

### 1.2.2 Avgränsning

Lajv som fenomen är inte begränsat till Sverige, men denna uppsats kommer med lajv endast avse lajv så som det tar och har tagit sig uttryck i Sverige.

### 1.3.1 Avgränsning i val av socialpsykologiska teorier

I vårt val av teorier har vi haft vår tidigare kunskap om socialpsykologiska teorier som ett första urval. De två teorier vi valde och har utgått från i vår analys av lajv, Berger och

Luckmanns kunskapsociologi och Goffmans dramaturgiska modell, är relevanta för ämnet. De teoretiska begrepp och perspektiv som de erbjuder kompletterar varandra då vi tog oss an uppgiften att förklara fenomenet lajv med termer som är vedertagna inom socialpsykologin. Det är möjligt att även andra teorier skulle kunnat bidra på ett positivt sätt, men av utrymmesskäl valde vi att begränsa vår analys till dessa två teorier.

### 1.3 Subjektivitet och förförståelse

I de flesta vetenskapliga texter eftersträvas, och uppnås, största möjliga distans till det ämne texten behandlar. Förhoppningen är att denna distans skall göra det möjligt för författaren att på ett så objektivt sätt som möjligt spegla den verklighet, beskriva den teori eller återge det sammanhang som är ämnet för texten. Problemet är att trots sin strävan efter objektivitet så färgar varje författare sin text med såväl sin förförståelse som sin subjektivitet, och författarna till denna text är inget undantag

Förutom det generella problemet med subjektivitet kan text alltså även färgas av författarnas förförståelse och vi vill härmed uppmärksamma läsaren på att såväl Maria Mattiasson som Cecilia de Mander har varit aktiva lajvare de senaste tio åren, vilket ofrånkomligen kommer att influera denna text.

Detta får genomslag framförallt i kapitel 2, där vi försöker ge en beskrivning av lajv som fenomen. Den beskrivningen färgas troligtvis såväl av att vi funnit lajv roligt och valt att lajva under det senaste decenniet, som av vilka aspekter av lajv vi kommit i kontakt med under vårt lajvande.

Risken för att vår förförståelse och subjektivitet påverkar beskrivningen ökar också i och med att det inte tidigare i socialpsykologisk text gjorts några beskrivningar av vad lajv är. En sådan beskrivning hade kunnat underlätta vårt arbete.

Att beskriva och vetenskapligt reflektera över och analysera ett fenomen eller en verksamhet som man samtidigt är del av är klart problematiskt, men samtidigt är det inte helt av ondo. Att vara del av fenomenet kan komma att ge författaren tillgång till material som annars inte skulle vara allmänt tillgängligt. Det är vår övertygelse att vi på detta sätt bidrar positivt till denna uppsats med våra erfarenheter och vår förförståelse, men läsaren bör ändå vara uppmärksam på att det troligtvis färgar den text vi författar.

#### 1.3.2 Brist på tidigare forskning

Trots efterforskningar har författarna inte funnit någon tidigare socialpsykologisk forskning kring lajv. Det finns forskning på områden som kan tyckas närbesläktade med lajv, som

psykodrama, teater eller lek, men inte på lajv specifikt. Detta utgör såväl ett hinder som en möjlighet; det är spännande att gå på upptäcktsfärd i icke tidigare kartlagda marker; risken finns att vi kommer bort men möjligheten finns att vi hittar något nytt och spännande.

# Lajv

## 2.1 Vad är lajv?

Att beskriva lajv för den helt oinsatte är lite som att beskriva fotboll för den som aldrig hört talas om spelet. Svårigheten ligger i bristen på gemensam vokabulär, då den vokabulär som följer med företeelsen och som används av de insatta inte har någon innebörd för den oinvigde. Lajv skulle med ett mer vanligt språkbruk kunna beskrivas som en mycket fri teaterform där tonvikten ligger på varje rolltagares kreativa improvisation och aktiva agerande.

Ett rolltagande sker inom ramen av en lajvvärld, som tillhandahålls av arrangören av lajvtillfället. Ett annat sätt att säga uttrycka det är att säga att lajvtillfället skapar den fysiska förutsättningen för lajvvärlden inom vilken rolltagandet äger rum. Det är dock inte säkert att denna beskrivning gör företeelsen så mycket tydligare för den som inte redan tidigare visste vad lajv är. För att beskriva det obekanta kommer vi därför att försöka använda det välbekanta och genom en jämförelse mellan lajv och teater ska bilden förhoppningsvis klarna.

I såväl teater som i lajv är syftet att skapa en illusion av alternativ verklighet, upprätthållen av skådespelarna, som tillsammans inom den ram den alternativa verkligheten utgör berättar en historia. I teater är mottagaren av denna berättelse och syftet för hela verksamheten åskådaren. I lajv är bristen på åskådare en grundläggande faktor. Alla närvarande är skådespelare, och bygger och upprätthåller gemensamt illusionen av den historia de tillsammans håller på att berätta. Om teaterskådespelarens mål är att berätta något för eller beröra åskådaren, så är lajvarens mål att själv bli berörd och samtidigt beröra alla som finns runt omkring. På samma sätt som en teaterföreställning faller utan åskådare så faller lajvet om en åskådare närvarar. En åskådare skulle innebära att illusionen krossas.

I en teaterföreställning är scenen central, oftast placerad främst i lokalen, en upphöjd och avgränsad yta mot vilken alla åskådares blickar riktas. Bristen på åskådare på lajv gör att spelaren utnyttjar rummet annorlunda, varvid scenen i teaterns traditionella betydelse blir överflödig. Lajvets 'scen' är hela det fysiska rum inom vilket spelet utspelar sig, vilket kan variera från en finlandsfärja till en norrbottnisk urskog. Inom detta avgränsade fysiska rum riktar deltagarna inte sitt spel åt något enhetligt håll utan spelar med /mot de andra deltagare som finns i rummet, och fokuserar helt på sina medspelare.

För att teaterföreställningen ska fungera krävs ett manus och en regissör. Manusets innehåller vanligtvis noggranna sceninstruktioner, repliker och ett tänkt dramaturgiskt tempo som driver pjäsen framåt. Lajv saknar denna typ av manus, men de/den som arrangerar lajvet tillhandahåller ett ramverk inom vilket spelet ska äga rum. Detta ramverk innehåller inte scenanvisningar eller repliker, utan istället en beskrivning av den alternativa verklighet spelet utspelar sig inom, den så kallade lajv världen, av de grundläggande intrigtrådarna, den rollinformation deltagaren behöver för att kunna gestalta sin roll samt praktiska anvisningar av typen start- och sluttid eller fysisk spelplats. Detta ramverk är nödvändigt för att skapa en samstämmighet kring vilken illusion man strävar att skapa. I uppsättande av en teaterpjäs har regissören det slutgiltiga tolkningsföretrådet kring huruvida skådespelarna uppnår tillräckligt stor äkthet, mot manus men även mot publiken. I regifunktionen finns möjligheten att forma de olika spelarnas tolkning till en gemensam, enhetlig tolkning, en funktion som helt saknas i lajv. Lajv arrangören har möjlighet att styra och påverka spelarna men endast fram till dess att spelet påbörjas, varefter spelarna tolkar roller och spelinstruktioner utan påverkan från arrangören. Det skulle kunna sägas att varje spelare har en inre regifunktion, i det att den har ett ansvar för med hur stor äkthet mot den överenskomna ramen som den spelar.

## 2.2 Lajvs historia

Företeelsen lajvs exakta ursprung är en omöjlighet att uttala sig om. Det finns de som ser lajv som en utveckling av improvisationsteatern med rötter ända tillbaka till antikens grekland, medan andra ser det som en utveckling av s.k. bordsrollspel, typ *Dungeons&Dragons* och *Drakar&Demoner*.<sup>1</sup> Vid bordsrollspel improviserar deltagarna tillsammans fram en berättelse utifrån givna ramar och regler, med en spelledare som leder spelet och bestämmer ramhistorien. Spelarna sitter oftast samlade runt ett bord, varav namnet bordsrollspel, och beskriver med ord för varandra hur rollerna agerar och reagerar.<sup>2</sup>

I början och mitten av 80-talet uppstod på flera håll i Sverige samtidigt grupper av människor som började iscensätta ”rollspelsäventyr i skala 1:1”. Jonas Nelson berättar i *Projekt H – Historien om lajv*<sup>3</sup>;

”Nu ska man också komma ihåg att de första levande rollspelen knappast var mer än ’bordsrollspel’ som flyttat ut i skogen. Man hade fortfarande en spelledare, vars uppgift var att förmedla information till spelarna, och som höll rätt på hur ’skadade’ karaktärerna och utrustningen var. Ofta använde man rollformulär där alla viktiga data om rollen stod nedtecknade, och efter

---

<sup>1</sup> Nelson, J, *Projekt H – Historien om lajv*, <http://www.geomatics.kth.se/~jonasn/strapats/projekth.html>, 021025,

<sup>2</sup> Tors Hugosson, C, ”När fantasin blir lajv”, *Pedagogiska magasinet*, nr 1 år 2000

<sup>3</sup> Nelson, J, *Projekt H – Historien om lajv*, <http://www.geomatics.kth.se/~jonasn/strapats/projekth.html>, 021025,



ett äventyr kunde karaktären ha blivit bättre på vissa förmågor och steg i graderna. Man hade också en 'B-styrka', vars enda uppgift var att agera motståndare eller medhjälpare till äventyrargruppen."<sup>4</sup>

Under inflytande av improvisationsteater, skedde sedan en utveckling mot ett ökat fokus på rollspelarens upplevelser, improvisation och trovärdiga illusioner, och mindre fokus på regler och tävlingsinslag. Så småningom utvecklades ur denna typ av spel det vi idag kallar lajv.

### 2.2.1 Föreningar, fanzine och Internet

Under 1980-talet spreds lajv som företeelse, men det var under 1990-talet som den verkliga boomen kom. Uppmuntrade av möjligheten att få verksamhetsbidrag från kommun och landsting organiserade sig lajvare snabbt i föreningar, redan 1985 hade den första renodlade lajvföreningen Gyllene Hjorten<sup>5</sup> bildats, men i början av 90-talet följdes den av en mängd till.

1992 startades ett fanzine, StrapatS, som gavs ut i 50 nr innan den lades ner 1997. Mars 1993 startades ytterligare en ideell tidning, Fëa Livia som fortfarande ges ut. Tillsammans bidrog Fëa Livia och StrapatS till att informera lajvare i hela Sverige om varandras existens, och genom kalendarium och annonser sprida kunskap om specifika lajv.

I slutet av 1990-talet hade allt fler fått tillgång till nätet, och fanzines betydelse minskade. Den dialog och diskussion som tidigare förts på fanzinens sidor flyttades nu i allt större utsträckning till nätbaserade diskussionsforum. Idag finns ett flertal nätportaler<sup>6</sup> riktade till lajvare, nästan alla lajv har en egen hemsida, ofta med tillhörande diskussionsforum, och de kostsamma pappersutskicken har kompletterats och ibland helt ersatts av elektroniska utskick.

### 2.2.2 De stora fantasylajven

1994 utspelade sig ett av de största och mest ambitiösa lajven hittills, *Trenne Byar*, arrangerat av arrangörsgruppen Ett glas. Det pågick i fem dagar, och hade runt 1000 deltagare. Redan 1992 hade dock det hittills längsta lajvet gått av stapeln, Gyllene Hjortens *Stormidsommar 625*<sup>7</sup>, som pågick i nio dagar, vilket ännu är oöverträffat.

Sedan *Trenne Byar* har en tradition utvecklats där det varje sommar arrangerats ett lajv som varit större och mer ambitiöst än övriga. Efter *Trenne Byar* upprätthölls denna tradition genom lajv som *Skymningstjärnen* 1995, 1996 *Vita Lunden*, och 1997 *Nyteg*.

---

<sup>4</sup> ibid

<sup>5</sup> Gyllene Hjortens hemsida, <http://www.larp.com/hjorten/>, 021208

<sup>6</sup> G-punkt, <http://www.larp.com/galadrim/debatt/index.cgi>, Syskonskapet <http://lrp.zon.se/1index.shtml>

<sup>7</sup> ibid

*Nyteg* var ytterligare en av milstolparna i lajvs historia, på liknande sätt som *Trenne Byar*. Arrangörgruppen Järneken gjorde ett allvarligt och lyckat försök att göra en bra produktion. Att ha 500 personer eller mer boende i skogen under en sommarvecka ställer höga krav på logistik och produktion, och då lajv nästan uteslutande arrangerats på ideell basis och av konstnärliga skäl är det inte alltid produktionen lyckats. Järneken tog också ut lön ur arrangemangets budget, vilket inte är så vanligt, och de jobbade under en period heltid med arrangemanget. De skrev också en bok om att producera lajv, *Saga mot verklighet*<sup>8</sup>.

### 2.2.3 Dagens trend

Under slutet av 1990-talet och början av 2000-talet verkar trenden visa på ett ökat intresse för alternativa lajv med färre deltagare. De stora fantasylajven dominerar fortfarande, men fler gör också små, experimentella lajv, många med starka politiska budskap. Exempel på sådant är *OB7*<sup>9</sup> och *inside:outside*<sup>10</sup>. Det har fler gånger förekommit att arrangörer tar ut lön för arrangemanget och det har även förekommit lajv som strävat efter att vara direkt kommersiella.

Företaget *Alternativ*<sup>11</sup> profilerar sig mot andra företag, och erbjuder lajv som en produkt. De har även experimenterat med formen, spelat samma lajv flera gånger med samma roller men andra deltagare.

Det förekommer också lajv som inte begränsar sig till avskilda områden, utan tar spelet ut i offentligheten. Lajvet involverar då inte utomstående, men pågår ibland dem. Spelet under lajv bland allmänheten hålls ofta lågmält, och man är försiktig med att inte stöta sig med andra människor. Den interaktion som pågår med människor som inte är införstådda med lajvet är ytlig och stillsam. Det finns några stycken exempel på sådana lajv, men det är en omstridd företeelse bland lajvare.

Sedan *Högting* 1998 har traditionen med ”sommarens stora lajv” brutits, då *Lyktsken* som aspirerade på titeln 1999 inte hade mer än 100 deltagare. Överhuvudtaget verkade trenden med stora mastodontprojekt vara över, fram till *Futuredrome*<sup>12</sup> hösten 2002.

*Futuredrome* var ett jättelikt projekt som satsade på 2000 deltagare, och fick större genomslag i media än något annat lajv hittills. Projektet involverade en rad kulturarbetare, musiker, skådespelare och arkitekter, och deltagarna var båda inbitna lajvare och människor

---

<sup>8</sup> Summanen, H - Walch, T, 1999, Falun

<sup>9</sup> Alm, M, ”OB7”, *Fëa Livia*, nr 36 2002, ss. 8-11

<sup>10</sup> Larsson, E, ”inside:outside”, *Fëa Livia*, nr 37 2002, ss. 20-21

<sup>11</sup> Alternativs hemsida, <http://www.alternativ.se/>, 021208

<sup>12</sup> Edman, G, ”När lajvet blev finkultur”, *Fëa Livia* nr 38 2002, s. 24

som inte hört talas om lajv innan *Futuredrome*. Projektet *Futuredrome* kan om man vill ses som företeelsen lajvs första stora steg på vägen från en obskyr subkultur till en erkänd kulturform.

#### 2.2.4 Lajvs utbredning i Sverige

Det finns i dagsläget inget tillförlitligt statistisk material som beskriver Sveriges lajvare. Det enda material som finns tillgängligt är SVEROKs medlemsdatabas vilket här används främst för att ge läsaren en ungefärlig bild av lajvs utbredning i Sverige.

SVEROK, Sveriges roll- och konfliktspelsförbund, organiserar spelföreningar inom främst rollspel, brädspel, figurspel, lajv, kortspel och dataspel<sup>13</sup>. Av SVEROKs drygt 1500 föreningar och ca 20 000 individer, angav 375 föreningar lajv som intresse år 2001, vilket motsvarar ca 10 500 individer.

Individer i SVEROKföreningar vilka anmält lajv som intresse år 2001 <sup>14</sup>			
Åldersgrupp	Killar	Tjejer	Totalt
0-6 år	13	7	20
7 - 15 år	1828	315	2143
16 - 19 år	3397	771	4168
20 - 24 år	2285	570	2855
25 år	233	69	302
26 år och äldre	822	212	1034
	8578	1944	<b>10 522</b>

1999 genomförde Carl Heath och Lars Johansson en större enkätundersökning av SVEROKs medlemmar något som resulterade i rapporten *Vaddå demokrati?- ett projekt i SVEROK*<sup>15</sup>. Undersökningen fokuserar inte specifikt på lajvare, utan omfattar samtliga verksamhetsgrenar inom SVEROK, vilket minskar användbarheten men vissa tendenser kan antas vara av intresse.

---

<sup>13</sup> SVEROKs hemsida, <http://www.sverok.se/307.0.html>, 021202

<sup>14</sup> Ur SVEROKs medlemsregister, 021029

<sup>15</sup> SVEROK 2000 (tryckort finns ej angivet i rapporten)

Föreningarna tenderade att bestå av fler män än kvinnor, medlemmarna tenderade att bo i stad eller större tätort (65%) i första hand och mindre tätort (25%) i andra hand, endast ett fåtal bodde på landet (9%). Medlemmarna tenderade att ha gymnasieutbildning (54%) eller högskole-/universitetsutbildning (34%) men det fanns de med endast grundskoleutbildning (9%). De flesta studerade (71%) medan några arbetade (18%) och ytterligare några var arbetslösa (7%).<sup>16</sup>

Förutom de lajvare som är organiserade i föreningsform och anslutna till SVEROK finns det skäl att anta att det finns ett stort antal icke organiserade lajvare.

## 2.3 Att arrangera lajv

Ett lajvarrangemang inleds ofta som ett personligt, skapande projekt av en eller flera personer som vill arrangera. Arrangören bestämmer sig för ett scenario, en historia som han eller hon vill se berättad.

### 2.3.1 Att vara arrangör

Hur specifik arrangören är i inledningsskedet varierar. Vissa vet exakt hur de vill att varje roll ska vara, lägger ner mycket tid och energi på att kunna påverka och förutsäga vad rollerna/spelarna kommer att göra under själva lajvet, och påverkar kanske till och med deltagarna under pågående spel på ett eller annat sätt. Andra har en lösare bild av hur lajvet ska se ut och vad som ska hända, kanske bara en idé om en fantasivärld eller ett koncept de vill se förverkligat, och försöker därmed inte påverka deltagarna och deras roller på samma sätt. Inför lajvarrangemanget skapar eller fastställer arrangören en beskrivning av den fiktiva verklighet som lajvet skall utspela sig inom.

När arrangören bestämt sig för sin vision, sin idé om lajvet, börjar han eller hon ordna med det praktiska. Lajvet behöver på ett eller annat sätt ett område att vara på, som passar med idén. Det ska se ut som den fantasibild man vill spela upp, och det ska vara avskilt så att lajvarna inte stör andra, och så att utomstående inte kan störa spelet. Hur ett "lajvområde" ser ut varierar givetvis oerhört, beroende på vad det är för lajv som arrangeras.

Den ekonomiska bördan av ett lajvarrangemang underlättas ofta av olika former av bidrag, från Sverok, eller andra källor, exempelvis Ungdomsstyrelsen eller Allmänna arvsfonden. Många lajv i Sverige finansieras delvis av bidrag, och deltagaravgiften täcker oftast bara en del av den reella kostnaden.

---

<sup>16</sup> Heath & Johansson, *Vaddå demokrati - ett projekt i SVEROK*, 2000, s.43

### **2.3.2 Arrangören och deltagarna**

Arrangören måste få deltagare till sitt lajv och gör därför reklam för det på olika sätt. Många lajv har en hemsida, och vissa annonserar i något fanzine, men mycket av informationen sprids via informella nätverk och kontakter. När potentiella deltagare hört talas om lajvet och tagit kontakt, får de ofta mer information i form av något utskick eller via hemsida.

Hur mycket arrangören styr deltagarna varierar, som sagt, men alla ska på ett eller annat sätt inordnas i visionen. Antingen har arrangören skrivit alla roller, vilket är vanligare på lajv med färre deltagare, eller så kanske deltagarna ordnar in sig i grupper och skriver sina roller själva, medan arrangören påverkar gruppen som helhet. Under alla omständigheter försöker arrangören få deltagarna att ta till sig och delta i att skapa arrangörens vision, och deltagarna försöker få en så givande plats i helheten som möjligt.

### **2.3.3 Själva lajvet**

Arrangören har bestämt plats och tid för lajvet, och alla deltagarna samlas på rätt ställe när det är dags. Området stämmer förhoppningsvis redan med illusionen man försöker skapa, och deltagare och arrangör har ofta tillsammans på olika sätt skaffat lämplig rekvisita. Kutym är att arrangören skaffar sådant som gäller hela lajvet, medan deltagarna nästan alltid tar med sig personlig rekvisita, sådant som gäller den egna rollen och den egna bekvämligheten. Där ingår kläder, som ofta är en viktig del av rekvisitan.

När det är dags att börja så har alla deltagarna bytt om, allt som inte passar i illusionen är avlägsnat, och på en given signal börjar spelet. Deltagarna förväntas då börja interagera med varandra i sina roller, och fortsätta med det tills spelet bryts av arrangörerna då lajvet är över.

Hur lång tid ett lajv pågår varierar mycket. Det längsta i Sverige hittills pågick i nio dagar, Gyllene Hjortens Stormidsommar 1992, och det förekommer lajv som inte är längre än några timmar. Hur långt varje lajv är vet alla inblandade om i förväg, och det är inte tänkt att komma som en överraskning när arrangören efter överenskommen tidsrymd avslutar lajvet och bryter spelet.

## **2.4 Den enskilde deltagaren**

För den enskilde deltagaren går ett lajv som följer: en deltagare får reda på att ett lajv ska arrangeras, tar kontakt med arrangören och får en roll. Sedan förbereder sig deltagaren tillsammans med arrangören och andra deltagare, tills det är dags för själva lajvet. När det är dags samlas alla där lajvet ska vara, och på en given signal börjar spelet. Efter en bestämd tidsrymd avbryts spelet av arrangören. Då är lajvet slut, och alla packar ihop och åker hem.

Ofta pratar deltagarna på lajvet mycket med varandra även efter spelet, återberättar saker från spelet och bekräftar på olika sätt sina verkliga identiteter gentemot varandra.

### **2.4.1 Rolltagande**

Deltagaren förbereder sig för lajvet innan spelet börjar, men hur denna förberedelse ser ut varierar beroende på den enskilda lajvaren, på den grupp lajvaren deltar i eller på lajvet. Exempelvis finns de som skapar djup i rollen genom att skriva skönlitterära texter, andra genom att ordna mindre för-lajv för ett par utvalda deltagare där relationer mellan roller eller personlighetsdrag provas ut och utvecklas.

Vad som behövs för att kunna spela en roll varierar från spelare till spelare, och från lajv till lajv. Men i något avseende behöver spelaren alltid ha haft en tanke kring rollen, något om varför den är där den är och hur den beter sig i olika situationer. Ibland bestämmer spelaren i detalj hur rollen reagerar i specifika situationer, tränar in kroppsspråk eller skapar barndomsminnen åt rollen. I andra lägen har spelaren kanske bara ett namn, eller inte ens det, och en vag uppfattning om vad lajvet handlar om. Under alla omständigheter är det graden av förberedelser som ger ramen åt improvisationer. Noggrannare förberedelser ger en tydligare ram.

När sedan lajvet sätts igång, börjar alla interagera med varandra utifrån de förberedda rollerna, istället för som tidigare utifrån sin egen identitet. Om två spelare exempelvis bestämt i förväg att deras roller är ett par, börjar de när lajvet sätter igång att interagera med varandra i sina roller och bete sig som om de var kära. Om de bestämt sig för att det är en olycklig relation kommer de kanske istället agera som om de hatade varandra. Lajvets övriga spelare kommer då att se deras beteende och reagera och agera utifrån det. Spelaren vars roll är den ena partens mamma kan exempelvis rycka in och ta sin dotters parti och börja skälla ut rollen som är pojkvännen. Den som spelar pojkvännens bästa vän kan då å sin sida reagera och låta sin roll börja gräla med mamman. Så interagerar spelarna med varandra i sina roller, och spelet fortgår tills slutsignalen ljuder.

### **2.4.2 Förberedelse kontra improvisation**

Spelet är helt improviserat, baserat på de ramar som är givna av arrangörerna och av deltagarnas egna förberedelser. I sin roll som mamma kan spelaren göra allt som stämmer med vad ”mamman” borde göra. Spelaren kan inte inom lajvet, inom spelet, gå utanför sin roll som mamma (med allt som den rollen innehåller – kanske bankrånare, dotter och

mytoman), men spelaren kan själv välja, med utgångspunkt från arrangörens vision, vad rollen ska innehålla.

En viktig aspekt i rollspelet är dynamiken mellan det som är förutbestämt och det spelaren avgör under spel. Enklast kan man uttrycka det som att förberedelserna innan lajvet ger ramen, och att spelaren sedan fritt kan improvisera inom den ramen, och i sin improvisation får impulser från de övriga rollernas agerande.

Förberedelserna kan bestå av många olika saker, och se väldigt olika ut. Grundläggande är dock arrangörens vision för lajvet, som han eller hon förmedlar till alla deltagarna innan spelstart. Visionen och arrangörens direktiv ger spelaren något att utgå från när han eller hon förbereder sin roll.

Under själva spelet är det bara spelaren som har något mandat att säga vad rollen ska göra. Övriga spelare kan bara påverka andras roller genom sitt spel, och kan inte på direkt väg påverka spelaren bakom rollen (inte utan att bryta mot spelarnas överenskommelse att hålla spelet). Inte heller arrangören kan som regel påverka spelaren; det är ovanligt med någon form av regianvisningar under spel, och om arrangören kommer med sådana är det troligt att spelaren tar illa upp. Vad rollen gör avgörs av spelaren, ingen annan.

Men spelaren är givetvis ändå inte helt fri i sin improvisation. Rollen agerar i ett sammanhang, en social kontext som består av de övriga rollerna och deras handlande, och av den överenskommelse som kommer med förberedelserna. Spelaren måste hålla sig inom ramarna för kontexten, och inom det den bestämt om rollen innan lajvet, för att kunna sägas 'hålla sin roll', dvs. hålla sig i spelet.

Vad rollen gör bestäms alltså av spelarens fria improvisationer i interaktion med andra roller inom ramarna för spelets kontext, och som en logisk följd av det spelaren bestämt om rollen innan spelet började. Självklart kan rollen utvecklas och förändras under spelets gång, och det sker då som en följd av både det som bestämts innan, och det som sedan händer under lajvet.

## 2.5 Upprätthållandet av illusionen

Deltagare på lajv lägger ner mycket energi på att skapa och upprätthålla en illusion. Illusionen är nödvändig för spelet, och upprätthålls med hjälp av fysiska förutsättningar och av att deltagarna agerar inom sina roller. Då illusionen är en förutsättning för lajvet, har det bland lajvare skapats en rad begrepp och rutiner för hur detta upprätthållande ska ske och hur man ska hantera situationen när illusionen bryts.

### **2.5.1 Off- och in-lajv**

En av förutsättningarna för spelet är att samtliga närvarande och alla fysiska företeelser är en del av illusionen. Det fysiska rummet, kläder och föremål måste passa in i den alternativa verklighet man försöker upprätthålla, och alla deltagare måste interagera inom sin roll och bara inom sin roll. Företeelser som inte passar inom illusionen benämns av lajvare 'off-lajv' och om en spelare går ur sin roll, slutar att agera som rollen, så kallas det att han eller hon 'går off-lajv'.

Grundförutsättningen är att när lajvet väl har satts igång, så är det inte längre tillåtet att gå off-lajv, att bryta spelet på något sätt. Deltagarna gör en gemensam överenskommelse och förbinder sig gentemot arrangören att spela sin roll under lajvet, att vara 'in-lajv'.

Förutsättningen är att alla närvarande måste vara delaktiga i spelet för att de som spelar ska kunna upprätthålla illusionen och själva tro på sina roller. Det räcker med att en individ inte agerar som sin roll så kommer illusionen att brytas och spelet inte längre fungera. Det är också anledningen till att lajv inte kan ha åskådare, då en åskådare inte skulle vara delaktig i illusionen och således bryta spelet.

### **2.5.2 Att gå in och ut ur spel**

En annan grundläggande faktor är behovet av tydliga markörer för vad som är off-lajv och vad som är in-lajv. Spelarna har ett behov av att vara säkra på om folk runtomkring dem rollspelar eller inte, och om de själva således förväntas göra det eller inte.

De flesta lajv börjar därför på ett tydligt, markerat sätt. Ofta används någon form av ceremoni som inleds i verkligheten, men när ceremonin är klar så har spelet börjat. Sådana ceremonier kan vara stora, komplicerade religiösa företeelser, eller helt enkelt en välkomstskål till en middag. Det viktiga är att alla för en kort stund kan följa ett tydligt mönster, för att när ceremonin är över ha bytt beteendemönster och agera som sin roll.

Ett annat populärt sätt att börja lajv, särskilt långa sådana, är att börja lajvet på morgonen när man vaknar. Allting som behöver förberedas görs färdigt på kvällen, och sedan går spelarna och lägger sig. På morgonen när de vaknar agerar alla som sina roller det första de gör, och övergången mellan roll och spelare sker under sömnen.

Det behövs också en tydlig markör för när lajvet slutar. Ofta är det i form av en överenskommen signal från arrangörerna, eller kanske bara att någon vid rätt tillfälle högljutt förkunnar "Off-lajv!". Det viktiga är att alla vet att spelet brutits, och också gärna att folk i förväg är medvetna om när och att det kommer att brytas. Det kan upplevas som ganska



obehagligt om man är djupt involverad i rollspel och någon plötsligt tvingar en ur illusionen och rollen.

När spelet väl har brutits och lajvet är över spelar ingen längre sina roller, och alla agerar mot varandra utifrån sina vardagliga identiteter.

### **2.5.3 Att gå off-lajv**

Det anses bland lajvare som mycket opassande att bryta spelet, och alla förväntas göra allt de kan för att upprätthålla illusionen. Eftersom detta ibland inte är möjligt, har det utvecklats rutiner för vid vilka undantagsfall det är tillåtet att sluta agera som sin roll, och hur man bör bete sig i så fall.

Om en spelare vill bryta spelet efter det att lajvet satts igång och innan det avslutats kan den således välja att gå 'off-lajv'. Ibland görs det helt spontant av spelare som av olika skäl inte orkar med ansträngningen att upprätthålla illusionen; en spelare som blir skrämmd eller skadad, eller som plötsligt blir distraherad kan helt enkelt med ens sluta agera som sin roll och börja agera som sig själv. De runtomkring blir då störda i sitt spel, och kommer beroende på hur situationen ser ut antingen bryta spelet och själva gå off-lajv, eller medvetet fortsätta spelet. Om de fortsätter kommer de att agera som sina roller trots att illusionen brutits, i hopp om att den spelare som gått off ska återgå till spelet.

I andra lägen vill en spelare medvetet gå off-lajv, av ett eller annat skäl. Det är mycket enkelt att göra – det enda som krävs är att spelaren börjar prata om sådant som inte hör till illusionen. Om det är en särskild person spelaren vill prata med går de lämpligen avsides, och den som går off-lajv kan exempelvis börja med att säga den andres riktiga namn, som ett säkert sätt att tvinga den personen ur roll. Hänvisningar till verkligheten och personen bakom rollen kommer alltid bryta illusionen och med stor säkerhet få den andre att sluta agera som sin roll (även om den inte alltid nödvändigtvis uppskattar avbrottet).

Exempel på tillfällen då det anses nödvändigt att gå off-lajv är skador eller faromoment. Om någon bryter benet på riktigt förväntas denne inte hålla rollen, utan gå ur sin roll och så tydligt som möjligt kommunicera till dem runtomkring att skadan är 'verklig' och inte en del av illusionen. De runtomkring går då också ur sina roller, och ringer förhoppningsvis 112 så snabbt som möjligt.

Ett annat exempel är om den spelade situationen blir alltför obehaglig för spelaren bakom rollen. I spelet kan roller utsättas för obehagliga eller till och med plågsamma saker. Det är riktat mot rollen och inte mot spelaren, och fysiskt obehag är oftast endast spelat. Ingen förväntas bli vare sig ledsen på riktigt eller få ont under lajv. Men om rollen utsätts för alltför

stark psykisk press kan det i vissa lägen, dock inte alltid, upplevas som jobbigt för spelaren, och den kan då välja att avbryta spelet och dra sig ur situationen.

Under många lajv, framförallt de med potentiellt jobbiga scenarion, är arrangörerna medvetna om risken att spelet blir psykiskt påfrestande för spelarna, och har förberett sig för det på olika sätt. Det kan finnas regler för hur man snabbt och enkelt markerar att scenen blivit alltför jobbig, oftast genom användandet av särskilda ord, och det kan också finnas en förberedelse för att en spelare som brutit kanske vill lämna lajvområdet helt och interagera med andra människor som inte spelar. Då finns ofta ett 'off-lajvområde' en liten bit bort, dit man kan gå om man inte längre vill delta.

#### 2.5.4 Magiska ögonblick

Hittills har vi talat om illusionen och vad som händer när den bryts. Det finns även möjligheten att illusionen blir hel, något som lajvare ibland kallar för de 'magiska ögonblicken'. Maria Mattiasson erbjuder i C-uppsatsen *Ett magiskt ögonblick – en undersökning av Gyllene Hjortens levande rollspelsstil och sagostämmingsupplevelser*<sup>17</sup> en beskrivning av vad dessa 'magiska ögonblick' innebär. Där beskrivs det magiska ögonblicket ha sju upplevelseområden;

- ”1. Den rollspelade världen framstår som verklig
2. Den upplevda verkligheten upplevs väldigt intensivt, som extra-verklig eller hyper-verklig, där och då existerar inget annat än det upplevda
3. Handling och tanke binds tätt samman
4. Upplevelse av att vara betydelsefull för viktiga skeenden
5. En känsla av intensiv närvaro och närhet.
6. En upplevelse av eufori.
7. Frånvaron av det kritiska tänkandet tycks vara ett måste för att sagostämmingsupplevelsen skall bli till men också att den skall förbli;”<sup>18</sup>

När det magiska ögonblicket upphör upplevs illusionen och spelet som desto mer ihåligt och på låtsas. Många lajvare beskriver dessa magiska ögonblick som ett av de huvudsakliga motiv till varför de sysslar med lajv.

---

<sup>17</sup> C2-uppsats i Ritual Studies, Uppsala Universitet, 1997

<sup>18</sup> ibid, s.28

## Teorier

### 3.1 Bergers och Luckmanns kunskapssociologi

1966 kom Peter Berger och Thomas Luckmann ut med en bok, *Kunskapssociologi – Hur individen uppfattar och formar sin sociala verklighet*<sup>19</sup>, som har kommit att bli en modern klassiker inom sociologi och socialpsykologi. Här ställer de sig i traditionen av stora sociologer och socialpsykologer som Marx, Durkheim och Mead samtidigt som de skapar något helt nytt i sin beskrivning av individens skapelse i och av den sociala verkligheten.

Det finns här varken utrymme eller behov av en ingående beskrivning av Berger och Luckmanns teori, istället kommer vi att göra nedslag på de aspekter som kan anses vara mest av intresse för den analys vi senare ämnar göra. I denna teoretiska beskrivning förutsätts läsaren ha en grundläggande socialpsykologisk förkunskap varvid vi inte kommer förklara mer grundläggande begrepp.

#### 3.1.1 Vardagslivets verklighet

Berger och Luckmann ger oss genom en fenomenologisk analys en beskrivning av hur verkligheten i allmänhet och vardagslivets verklighet i synnerhet fungerar och konstrueras. De tar avstamp i en syn på medvetandet som intentionellt, dvs. med en intention eller riktning till eller på ett objekt. Objektet kan vara ett i den yttre fysiska världen eller ett i den inre subjektiva verkligheten, men den intentionella karaktären av medvetandet är densamma för alla typer av medvetande. Olika objekt tycks dock för medvetandet tillhöra olika sfärer av verkligheten; vi gör skillnad mellan mötet med grannen och drömmen vi vaknade upp från en timme tidigare. Vi har en medvetenhet om att vår värld består av många olika verkligheter, även om en framträder som Verkligheten med stort V.

”Bland mångfalden av verkligheter finns det en som framträder som verkligheten par excellence. Det är vardagslivets verklighet. Dess privilegierade ställning ger den rätt till beteckningen ’den dominerande verkligheten’.”<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Berger och Luckmann, 2:a upplagan, 1998, Falun

<sup>20</sup> *ibid*, s. 33

Vardagslivets verklighet framträder för oss som en ordnad verklighet, en ordning som är oberoende av oss och som existerade före oss i tiden. Vardagslivets verklighet är redan objektifierad, dvs. uppfattas som objektiv och från individerna fristående, och det språk vi använder i dagligt tal tillhandahåller en fortlöpande objektiverande ordning inom vilken det objektifierade, vi själva och vardagslivets verklighet har mening.

Vardagslivets verklighet organiseras kring ett *här* och *nu* som har ursprung i vår kropps *”här”* och det *”nu”* som bildas av min nutid. *Häret* och *Nuet* är kärnan i vårt medvetande men vårt medvetande är inte begränsat till dessa, istället upplever vi en mängd olika grader av närhet och avstånd, såväl rumsligt som tidsmässigt. Vardagslivets verklighet domineras dock av den zon som är närmast mig, det dagliga liv vilket jag direkt kan manipulera fysiskt.

Vardagslivets verklighet är även intersubjektiv, det är en värld vi delar med andra. Att existera i det dagliga livet *är* att interagera och kommunicera med andra, det är detta som skiljer den från alla andra verkligheter vi är medvetna om. Här kan vi veta att det vi uppfattar som vår naturliga attityd även är andras naturliga attityd, vi delar de objektiveringar inom vilken världen ordnas, ser att även de ordnar sitt liv efter ett *”här”* och ett *”nu”*. Vi ser att vi har olika perspektiv på denna vår gemensamma värld, deras *”här”* är vårt *”där”*, men vi delar likväl en gemensam uppfattning om vår gemensamma verklighet. Vi vet att det finns en överensstämmelse mellan våra betydelser och deras betydelser, att vi har en gemensam uppfattning om sakers verklighet. Denna gemensamma bas är *commonsense-kunskapen* som är den kunskap jag delar med andra i vardagslivets mest självklara göromål.

Vardagslivets verklighet har även en tvingande aspekt.

”Det dagliga livets verklighet tas för given *som* verklighet. Den kräver inte ytterligare verifikationer utöver det enkla faktum som dess existens utgör. Den är helt enkelt *där*, som självklar och betvingande fakticitet. Jag *vet* att den är verklig.”<sup>21</sup>

Att gå utanför denna verklighet är betraktat som att bli galen, mer om detta nedan.

### 3.1.2 Andra verkligheter

Förutom vardagslivets verklighet, verkligheten med stort *V*, innehåller livet ett antal andra verkligheter t.ex., dröm, lek, teoretiska funderingar, religiösa upplevelser, inre verkligheter som dagdrömmar eller fantasier. Jämförda med vardagslivets verklighet framstår dessa dock som till sin natur begränsade, finita. De är avgränsade områden som enbart innehåller vissa typer av erfarenheter eller betydelser. Omgivna av den dominerande verkligheten är de målet

---

<sup>21</sup> *ibid*, s. 35

för tillfälliga utflykter från vardagslivets verklighet, men dessa besök tillåts endast vara tillfälliga i sin natur, individen förväntas och krävs återvända till den dominerande verkligheten.

Berger och Luckmann använder teatern som ett exempel på vuxenlek, där individen under en begränsad tidsrymd gör en utflykt från vardagslivets verklighet. Markörer i form av ridåns uppgång används för att markera att åskådaren nu förflyttas till 'en annan värld'. En värld där vardagslivets ordning inte kan förutsättas vara rådande och saker har sina egna betydelser. När ridån faller 'återvänder' åskådaren till den 'verkliga' verkligheten och den pjäs som för några minuter sedan rörde sina åskådare till skratt och tårar tycks nu överklig och förgänglig.

I denna vuxenlek skiftar alltså medvetandets fokus radikalt, från vardagslivets verklighet till denna andra verklighet som i detta fall var pjäsen.<sup>22</sup>

Vardagslivets verklighets särställning säkerställs dock av språket som är byggt på och utifrån vardagslivets erfarenheter. I ansatsen att beskriva exempelvis en religiös upplevelse kommer språket hela tiden hänvisa tillbaka till vardagslivets verklighet, vilket ofta gör att individen försöker 'översätta' upplevelsen till något som ryms inom vardagslivets verklighet. Språket skapar en enklav inom vardagslivets verklighet, en enklav som gör den religiösa upplevelsen meningsfull även i vardagslivet. Detta kan innebära att mystikern hävdar att hennes religiösa upplevelse inte går att beskriva språkligt, men omtalandet av den gör att den existerar för henne även i vardagslivets verklighet. I alla situationer där individer besöker alternativa verkligheter och de ämnar att integrera dessa i vardagslivets verklighet lämnas de med problemet med hur de ska hantera samspelet mellan den alternativa verkligheten och vardagslivets verklighet.

### **3.1.3 Skapandet av vardagslivets verklighet**

Berger och Luckmann menar att samhället, den dominerande vardagslivets verklighet, samtidigt existerar som både objektiv och subjektiv verklighet. Samhället är en pågående dialektisk process bestående av externalisering, objektivering och internalisering.

"Samhället är en mänsklig produkt. Samhället är en objektiv verklighet.  
Människan är en social produkt."<sup>23</sup>

Externaliseringen, objektiveringen och internaliseringen är av varandra avhängiga och är samtidigt. Individen externaliserar sitt eget väsen i den sociala verkligheten samtidigt som

---

<sup>22</sup> ibid, s 37f

<sup>23</sup> ibid, s.78

individen internaliserar den som en objektiv verklighet. Berger och Luckmann uttrycker det som "Att leva i samhället är att delta i dess dialektik."<sup>24</sup>

Internaliseringen syns till exempel tydligt i socialisationsprocessen då individen tar till sig den dominerande verkligheten, samhället och dess innehåll och gör det till sin egen verklighet. Den innebär att individen upplever och/eller tolkar en objektiv händelse som uttryckande mening och innehavare av relevans för individen och dess verklighet.

"Internaliseringen är grundvalen för förståelse av medmänniskor och upplevelsen av världen som meningsfull och social verklighet."<sup>25</sup>

Externaliseringen innebär att individen projicerar sina egna betydelser på verkligheten. Individen skapar den värld inom vilken hon existerar. Berger och Luckmann beskriver det som att:

"Den mänskliga tillvaron är *ab initio* en pågående externalisering. När människan externaliserar sig konstruerar hon den värld in i vilken hon externaliserar sig."<sup>26</sup>

Objektiveringen är den process genom vilken de externaliserade produkterna av mänsklig aktivitet får objektiv karaktär.<sup>27</sup> Objektiveringen gör att individen uppfattar verkligheten som fristående från henne själv, verkligheten får sin tvingande karaktär. Detta innebär att människan paradoxalt nog skapar en värld som hon upplever som annat än en mänsklig produkt. Produkten påverkar i sin tur sin producenten då individen internaliserar det hon upplever som objektiv verklighet, osv.

### 3.2 Erving Goffmans dramaturgiska modell

I sin bok *Jaget och maskerna*<sup>28</sup> framför Goffman en teori där han framställer mänsklig interaktion enligt en dramaturgisk modell. Modellen grundar sig på att varje individ när den interagerar med andra vill påverka, och styra, hur de andra uppfattar den, och således påverka vilken definition av situationen som råder.

Att en individ är intresserad av att styra hur andra ser den påverkar personens agerande, och ligger till grund för uttrycket dramaturgisk modell. Individen vill framhålla vissa delar och viss information, och undanhålla andra delar, för att på så sätt ge ett passande intryck. I

---

<sup>24</sup> *ibid*, s. 153

<sup>25</sup> *ibid*, s. 154

<sup>26</sup> *ibid*, s. 123

<sup>27</sup> *ibid*, s. 77

<sup>28</sup> Goffman, E, Stockholm, 1974

många fall finns det information som strider mot det intryck individen vill ge, och den anstränger sig då för att undanhålla denna.

Goffman skriver i inledningen av boken:

”Sammanfattningsvis utgår jag alltså från att när en individ framträder inför andra människor kommer han att ha många motiv för att försöka kontrollera det intryck som de får av situationen. Den här rapporten tar upp till behandling en del av de vanliga metoder som individerna använder sig av för att hålla sådana intryck vid liv och några av de slumpmässigheter som hör ihop med användandet av de metoderna.”<sup>29</sup>

### 3.2.1 Dramaturgiska begrepp

Varje avskilt tillfälle då en individ försöker styra det intryck han eller hon ger på de den interagerar med, kallas av Goffman ett *framträdande*.

”Ett *framträdande* kan definieras som den samlade aktiviteten hos en viss deltagare vid ett givet tillfälle som tjänar till att på ett eller annat sätt påverka någon av de andra deltagarna.”<sup>30</sup>

De personer som individen på detta sätt försöker påverka kan kallas *publik*. Inför dem kan individen sägas spela upp en *rutin* eller en *roll*, ett redan i förväg fastställt handlingsmönster som ”rullas upp under ett framträdande och som kan läggas fram eller spelas upp också vid andra tillfällen...”.<sup>31</sup>

Ett annat uttryck som Goffman använder är *fasad*:

”Det kan vara lämpligt att som fasad beteckna den del av individens framträdande som regelbundet fungerar på ett allmänt och fastställt sätt för att definiera situationen för de personer som observerar framträdandet. Fasaden är alltså den expressiva utrustning av standardtyp som avsiktligt eller omedvetet används av individen under hans framträdande.”<sup>32</sup>

Goffman identifierar ”fasadens standardingredienser”<sup>33</sup>: *inramningen* och *personlig fasad*. Inramningen är den fasta utrustningen som hör till platsen, sådant som möbler, dekor, ytplanering, och andra bakgrundsinslag.

”En inramning är platsbunden, så att de som vill använda sig av en speciell inramning som en del av sitt framträdande inte kan börja spela sin roll förrän de har tagit sig till den för ändamålet lämpliga platsen, och de måste avsluta sitt framträdande när de lämnar den.”<sup>34</sup>

Personlig fasad är sådant som hör till aktören, och som aktören kan förväntas ha med sig hela tiden, exempelvis kläder, kön, ålder, raskarakteristika, hållning, talmönster,

---

<sup>29</sup> ibid, s.22

<sup>30</sup> ibid, s 23

<sup>31</sup> ibid, s. 23

<sup>32</sup> ibid, s. 28

<sup>33</sup> ibid, s. 28

ansiktsuttryck och gester. En del av dessa ”medel för teckenöverföring” är relativt bestående, till exempel könstillhörighet, och skiftar inte från den ena situationen till den andra. Andra teckenförmedlare är kortvariga, exempelvis ansiktsuttryck.

Det som bildar den personliga fasaden indelas sedan i *uppträdande* och *manér*. Uppträdande är sådant som ger information om den agerandes sociala status, medan manér ger besked om vilken roll i interaktionen som den agerande räknar med att spela. Vi väntar oss som regel att manér och uppträdande ska stämma överens, även om så inte alltid är fallet.

### 3.2.2 Fasadens generella natur

Även om varje enskild rutin är unik, finns det en begränsning i mängden fasader en aktör har tillgång till. I många fall används samma fasad till en mängd olika rutiner. Detta underlättar inte minst för observatören:

”Istället för att hålla sig med ett speciellt mönster av förväntningar och svarsbeteenden för varje framträdande och prestation som bara skiljer sig en smula från varandra, kan han stoppa in situationen i en bred kategori kring vilken det är lätt för honom att mobilisera sina tidigare erfarenheter och sitt stereotypiska tänkande.”<sup>35</sup>

För aktören innebär det både en förenkling och en begränsning.

”När en individ påtar sig en etablerad social roll finner han i de flesta fall att en speciell fasad redan har upprättats för den. Oberoende av om den agerandes inträde i rollen ursprungligen motiverades av en önskan att utföra den givna uppgiften eller av en önskan att upprätthålla den fasad som motsvarar den, kommer han finna att han blir tvungen att göra båda delarna.”<sup>36</sup>

### 3.2.3 Rollens trovärdighet

Goffman diskuterar huruvida det är nödvändigt att individen själv tror på sitt rollframträdande, och definierar att vi brukar kalla den som tror på sin egen rutin för uppriktig, medan den som inte gör det men ändå spelar rollen blir benämnd cyniker. Båda kategorierna kan dock enligt Goffman framföra sin roll med samma grad av skicklighet.

Dessutom är även den som tror på sin roll och sitt framträdande tvungen att använda sig av samma säkerhets- och försiktighetsåtgärder som den som inte gör det, och kan bli ifrågasatt och misstänkliggjord på samma grunder. Intrycksstyrningen är således lika viktig oavsett om det individen vill framföra är sant eller ej i någon mer övergripande mening.

---

<sup>34</sup> ibid, s. 29

<sup>35</sup> ibid, s. 33

<sup>36</sup> ibid, s.33



En individ som vet om vilka delar av framträdandet som är äkta, vad som är falskt, och vad som undanhålls som strider mot framträdandet, kan dessutom ändå fortfarande tro på det som framförs, och tro på andra individer som gör liknande framträdanden.<sup>37</sup>

### 3.2.4 Teamframträdande

Den senare delen av Goffmans bok handlar dock inte om den enskilde aktörens framträdande, utan om en samlad grupp, ett *team*.<sup>38</sup> Det är sällan att en individ är ensam om att försöka styra ett intryck. Istället är det vanligare att flera aktörer tillsammans försöker påverka en annan grupp av aktörer, och ge publiken ett gemensamt intryck. Det är då gruppen som helhet som måste göra ett framträdande, och ge ett intryck av enighet.

I det att team-medlemmarna har samma definition av situationen har de större möjlighet att få igenom sin definition, och bekräftar varandras verklighet.

”Ett team kan alltså definieras som en samling individer som måste prestera ett intimt samarbete för att kunna bevara en given projicerad definition av situationen. Ett team är en gruppering, men det är inte en gruppering i relation till en social struktur eller social organisation utan snarare i relation till en interaktion eller till en serie av interaktioner under vilka den relevanta definitionen av situationen upprätthålls.”<sup>39</sup>

Resten av Goffmans resonemang handlar om vad teamet behöver göra för att framstå som trovärdigt i sin definition av situation, och de olika lägen som kan uppkomma beroende på hur skickliga man är på att behärska information, och hur lojala de olika team-medlemmarna är gentemot teamet.

Enligt Goffman tenderar situationer att delas upp i en interaktion mellan två team. Det förekommer interaktioner mellan tre team, men två är mycket vanligare. I många fall har det ena teamet en större möjlighet att påverka inramningen, och har således störst möjlighet att påverka definitionen av situationen, man kan då kalla det andra teamet för publik.<sup>40</sup>

Medlemmarna i ett team arbetar tillsammans för att ge ett specifikt intryck. De får då tillsammans en förtrolighet, som utesluter de som inte är medlemmar i teamet. Varje team-medlem har också möjlighet att sabotera framträdandet för hela teamet genom olämpligt uppträdande, och varje team-medlem är tvungen att lita på att de andra uppträder på ett riktigt sätt. ”Därför är team-medlemmarna med nödvändighet förenade med varandra genom ömsesidigt beroende”.<sup>41</sup>

---

<sup>37</sup> *ibid*, s.25-28

<sup>38</sup> *ibid*, s. 73

<sup>39</sup> *ibid*, s. 95

<sup>40</sup> *ibid*, s. 85

<sup>41</sup> *ibid*, s.77-78

### 3.2.5 Bakre och främre regioner

En viktig aspekt i detta är det som Goffman kallar *regioner*<sup>42</sup>. Den plats där en given interaktion tar plats kallas *främre region (front stage)*. Där möts de båda teamen och försöker båda två göra ett intryck på de andra som överrensstämmer med den bild teamet vill förmedla och som passar teamets syften. Information och beteenden som skulle strida mot det intryck de vill ge undanhålls och kontrolleras, och lämplig information förstärks.

”Det har tidigare påpekats att när man utövar sin aktivitet i andra personer närvaro accentueras vissa sidor av aktiviteten på ett expressivt sätt medan andra aspekter, som kan skada det intryck som har skapats, undertrycks.”<sup>43</sup>

I anslutning till den främre regionen finns den *bakre regionen*<sup>44</sup>, i närheten men noggrant avskild från. Hit drar sig teamet undan och avstår från att projicera något specifikt intryck. Handlingar och beteenden som inte gick för sig inför publik kan här utföras. Teammedlemmarna förbereder här nästa framträdande och ger varandra regionvisningar.

”En bakre region eller *bakom kulisserna* kan definieras som ett ställe, i anknytning till ett visst bestämt framträdande, där det anses som en självfallen sak att med vett och vilja bestrida det intryck som har uppammats av framträdandet.”<sup>45</sup>

Individer och team går mellan främre och bakre regioner, och i det att de går in i den främre region avpassas uppförandet så att det stämmer med det intryck de vill ge de övriga som vistas i den främre regionen, publiken.

### 3.2.6 Utomstående

Goffman beskriver tre olika kategorier av människor i en interaktion. Det är det team som framför något och det team som är publik. Sen kan det även hända att utomstående, som inte är införstådd med den överrenskomna definitionen av situationen kommer in i den främre regionen.

”När man misslyckas med att hålla auditorierna åtskilda och en utomstående råkar ta del av ett framträdande som inte var avsett för honom uppstår svåra problem med intrycksstyrningen.”<sup>46</sup>

Goffman nämner två metoder som teamen använder för att hantera problemet, där det ena går ut på att de framträdande teamen slutar sig samma gentemot den utomstående:

”För det första kan alla som redan befinner sig bland publiken beviljas, och acceptera en bakre region-status och i hemligt samförstånd förena sig med

---

<sup>42</sup> ibid, s. 97

<sup>43</sup> ibid, s. 101

<sup>44</sup> ibid, s. 101

<sup>45</sup> ibid, s. 102

<sup>46</sup> ibid s.123

den agerande genom att plötsligt skifta till ett framträdande som anses lämpligt för inkräftaren att få del av.”<sup>47</sup>

Då blir den utomstående del av den nya definitionen av situationen, och blir publikteam för de två tidigare teamens framträdande. Det är dock sällan de agerande lyckas ändra beteende tillräckligt snabbt för att nykomlingen ska acceptera det som de agerandes naturliga beteende.

Den andra metoden går ut på att inkludera nykomlingen i interaktionen, och agera som om nykomlingen borde varit med från början. ”Man genomför alltså i stort sett samma agerande som förut, men så att nykomlingen kan vara med om det.”<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> ibid

<sup>48</sup> ibid s.124

## Analys och diskussion

### 4.1 Analys utifrån Berger och Luckmanns kunskapssociologi

#### 4.1.1 Berger och Luckmann och lajv

Berger och Luckmann erbjuder med sin kunskapssociologiska teori ett givande perspektiv att nalkas lajv med. I beskrivningen av hur individen och samhället skapar verklighet, vardagslivets dominerande verklighet såväl som alternativa verkligheter, blir det möjligt att finna i kontext i vilken lajv hör hemma. Genom att se lajv som ett uttryck för vuxenlek, ett tillfälle för skapandet av en alternativ verklighet, så är det möjligt att få ett grepp om företeelsen.

#### 4.1.2 Vuxenlek, fiktiv verklighet och alternativ verklighet

Vuxenlek ger individen en möjlighet att tillfälligt förflyttas från vardagslivets verklighet till en annan värld. Berger och Luckmann använder exemplet med teatern och det är lätt att se likheterna mellan lajv och teater. I båda fallen finns en avgränsad plats och tid för vuxenleken, i teaterns fall en teatersalong och i lajv så avgränsar arrangören ett lajvområde. I båda fallen finns markörer som signalerar början och slut, i teaterns fall markerar ridån början och slut och i lajv ordnar arrangörer med start och slutsignal. Båda verksamheterna erbjuder en möjlighet att fly vardagslivets verklighet, men där upphör även likheterna.

I teater-vuxenleken ingår det i den teaterbesökandes uppgift att förbli tyst, passiv och försöka låta sig svepas med i den fiktiva verklighet som utspelar sig på scen. I lajv-vuxenlek så är det deltagarens uppgift att vara aktiv och själv skapa den fiktiva verkligheten.

Vi väljer här att mynta ett nytt uttryck genom att skilja mellan den fiktiva verkligheten som utspelar sig på teaterscenen eller runt omkring lajvaren och den alternativa verkligheten som åskådaren eller deltagaren kan komma att vara del av. Den fiktiva verkligheten är inte en annan än vardagslivets verklighet, det är en lek i vardagslivets verklighet, en variant av men fortfarande inom den dominerande verkligheten. En medioker teaterföreställning som aldrig förtrollar sina åskådare eller ett lajv som aldrig lyfter blir aldrig en alternativ verklighet, men skådespelarna framför ändå sin fiktiva verklighet. Den alternativa verkligheten uppstår

endast då lajvdeltagaren eller teateråskådaren förlorar sig den fiktiva verkligheten och glömmer att den är 'på låtsas'.

#### **4.1.3 Att skapa fiktiv verklighet**

Som beskrivet i kapitlet om lajv ägnas mycket tid hos lajvarrangörer att skapa och kommunicera den fiktiva värld med innevånare, inom vilket lajvet skall utspela sig. Denna konstruktion av den fiktiva verkligheten följer samma mönster som Berger och Luckmann finner i konstruktionen av vardagslivets verklighet; externalisering, objektivering och internalisering.

Dels skapas en process i arrangörsgruppen där lajvvärlden successivt externaliseras, objektiveras och internaliseras. Detta sker dock inte som en sekundär socialisation, utan deltagarna i arrangörsgruppen är klara över att det är en fiktiv verklighet som håller på att ta sin form. Externaliseringen tar sitt uttryck i att arrangörerna diskuterar och befäster hur denna fiktiva verklighet ser ut och fungerar, exempelvis kan en fiktiv verklighet inkludera magiker med faktiska krafter. Objektiveringen sker dels inom arrangörsgruppen då arrangörerna fastslagit vad som ingår i den fiktiva verkligheten, dels när arrangörsgruppen förmedlar detta till sina presumtiva deltagare. När beskrivningen når den enskilde deltagaren har den ofta karaktären normativ beskrivning, den beskriver hur det *är* i den fiktiva verkligheten, den har blivit objektivt sann. För deltagaren återstår att internalisera denna fiktiva värld och i den mån som arrangörsgruppen tillåter skapa inom dess ramar.

Berger och Luckmann understryker hur externalisering, objektivering och internalisering är omöjliga att skilja från varandra och i beskrivningen ovan tycks de skiljas från varandra. Denna åtskillnad är endast en synvilla, då deltagarna i arrangörsgruppen såväl objektiverar som internaliserar den fiktiva verklighet de skapar (externaliserat), på samma sätt som deltagaren i lajvet i sitt rollskapande externaliserar och objektiverar inom den fiktiva verkligheten de internaliserat. Förhoppningen är att beskrivningen ovan skall göra det förståeligt, med hjälp från Berger och Luckmann, hur den fiktiva verkligheten skapas.

#### **4.1.4 Att skapa alternativ verklighet**

Den fiktiva verkligheten kräver i lajv mycket större arbetsinsats och aktivitet än för t ex åskådaren av en teaterpjäs. För att teaterbesökaren skall kunna låta sig svepas med, släppa vardagslivets verklighet och engagerar sig tillfullo i det som utspelar sig på scen krävs självklart en bra pjäs, bra skådespelare och en distraktionsfri salong. Det är givetvis alltid fullt möjligt för individen att hålla sig kvar i vardagslivets verklighet, tex genom att fundera på en

obekvämt stol eller oroa sig för barnens barnvakt, men som princip krävs endast att individen koncentrerar sig på pjäsen för att nå den alternativa verkligheten.

Lajv kräver att den individuella deltagaren internaliserar en fiktiv verklighet samt skapar (externaliserar) en roll inom ramen för den fiktiva verkligheten. Under själva lajvet förväntas deltagaren fortsätta denna verklighetsskapande verksamheten genom att externalisera/gestalta rollen, objektivera/prata och agera som om den fiktiva verkligheten är den sanna samt internalisera/reagera internt och externt på den fiktiva verkligheten. Den alternativa verkligheten skapas endast då individen släpper vardagslivets verklighet och förlorar sig i den fiktiva verkligheten.

Under rubrik 2.5.4 Magiska ögonblick i kapitel två beskriver vi hur det förekommer att lajvare upplever så kallade 'magiska ögonblick', där lajvvärlden framstår som verklig. Det är vår mening att det är vid dessa tillfällen som lajv faktiskt innebär en alternativ verklighet. I det 'magiska ögonblicket' upplevs verkligheten som hyperverklig eller extraverklig, vilket förstärker vår tolkning att det är en beskrivning av en alternativ verklighet. De 'magiska ögonblicken' beskrivs också som krävande frånvaro av kritiskt tänkande, det kritiska tänkandet skulle med Berger och Luckmanns terminologi fjättra individen i vardagslivets verklighet.

Detta innebär att närvarandet på ett lajv och deltagande i den fiktiva verkligheten därmed inte är detsamma som deltagandet i den alternativa verkligheten. Den alternativa verkligheten uppstår endast då individen blir så övertygad av den fiktiva verkligheten att hon slutar medvetet gestalta sin roll och istället *är* rollen (objektiverar den fiktiva verkligheten). Deltagandet i den fiktiva verkligheten är förutsättningen för, men inte en garant för att individen kommer delta i den alternativa verkligheten. Vilken verklighet vi deltar i avgörs av var vårt intentionella medvetande har sitt fokus för tillfället.

#### **4.1.5 Illusionen och störande moment**

I kapitel två talar beskriver vi lajvets och lajvarens behov av att skapa och upprätthålla en illusion. Det som avses med begreppet illusion är här tudelat, det är både den fiktiva verkligheten och den alternativa verkligheten. Båda dessa är sköra till sin natur och det krävs inte mycket för att illusionen skall brytas. När en företeelse bryter illusionen går deltagare off-lajv, dvs. återgår till den dominerande verkligheten vilket kan ske i olika grader.

En deltagare kan exempelvis ha svårt att släppa vardagslivets problem och upplever därför ett inre off-lajv. Deltagaren hjälper då till att upprätthålla den fiktiva verkligheten genom att interagera med andra inom den fiktiva verkligheten men har sitt inre fokus, sitt medvetandes

fokus i vardagslivets verklighet och kommer inte uppleva någon alternativ verklighet. Illusionen av den fiktiva verkligheten upplevs istället som ihålig och på låtsas.

En annan grad av off-lajv är om en deltagare möter en individ som inte ingår i lajvet eller på ett tydligt sätt inte ingår i den fiktiva verkligheten genom att exempelvis göra off-lajvtecken. Här upphör deltagaren att upprätthålla den fiktiva verkligheten och återgår då helt till vardagslivets verklighet.

En åskådare skulle per definition innebära ett hot mot såväl den fiktiva verkligheten som den möjliga alternativa verkligheten. En åskådare, som på ett tydligt sätt avviker från den fiktiva verklighet som deltagarna försöker skapa och upprätthålla skulle obönhörligen återföra lajvarena till vardagslivets verklighet. För att deltagarna skall kunna avvärja vardagslivets och den dominerande verkligheten och upprätta den fiktiva verkligheten krävs att alla närvarande är aktiva i processen att försöka objektivisera den fiktiva verkligheten. Det krävs ytterst lite för att objektiveringen skall falla och vardagslivets verklighet göra inbrott.

Det kan tyckas motsägelsefullt att den fiktiva verkligheten, som vi ovan beskrivit som en version av en lek inom ramen av vardagslivets verklighet, kan hotas av vardagslivets verklighet. Det finns här en flytande skala mellan det som är vardagslivets verklighet och det som är den alternativa verkligheten, den fiktiva verkligheten befinner sig mellan dessa två men har sina rötter i vardagslivets verklighet. Den fiktiva verkligheten, leken, är vägen till den alternativa verkligheten men är inte själv en del av den alternativa verkligheten. Lajvaren behöver den fiktiva verkligheten, lajvvärlden, rollerna och interaktionen med andra roller för att nå den alternativa verkligheten, där lajvvärlden och rollen upplevs som verkliga.

## 4.2 Analys utifrån Goffmans dramaturgiska modell

Goffman gör i sin bok "Jaget och maskerna" en beskrivning av mänsklig interaktion utifrån en dramaturgisk modell; han tar bilder och begrepp från teaterns värld för att beskriva hur individer och grupper interagerar med varandra i vardagslivet. Den här delen av analysen baseras på att Goffmans dramaturgiska modell i ett nästa steg kan användas för att beskriva och tydliggöra interaktionen mellan deltagare på ett lajv.

I andra kapitlet av vår uppsats beskrivs också lajv med begrepp hämtade från teatern. Lajv är dock inte teater, och interaktionen som sker på ett lajv ligger i vissa avseenden mycket närmare den som sker i vardagslivet än den som sker på en teaterscen. Detta gör det fruktbart att använda Goffmans modell för att beskriva det som händer under ett lajvarrangemang.

### **4.2.1 Intrycksstyrning**

Goffmans resonemang bygger på individens, och i förlängningen gruppens, behov av att styra vilket intryck som ges till de som är runtomkring. Detta är i allra högsta grad sant även under ett lajv.

I uppsatsens andra kapitel pratade vi om deltagares och arrangörers ambition att allt under ett lajv ska stämma med illusionen av en fiktiv verklighet. Utifrån Goffmans modell kan denna illusion helt enkelt ses som det intryck deltagarna vill ge, och förberedelser och interaktion före och kring ett lajv kan beskrivas som en form av fasad.

Lajvområdet är inramningen, och deltagarens rollförberedelser är den personliga fasaden. Den interaktion som förekommer under lajvet är teamframträdanden med syfte att skapa en definition av situationen som överrensstämmer med lajvets fiktiva verklighet.

### **4.2.2 Rollskapande som personlig fasad**

Inför ett lajv skapar deltagaren en roll, och spelet under lajvet handlar i mångt och mycket om att förmedla denna roll till övriga deltagare på lajvet. Rollskapandet handlar ur det perspektivet om att skapa och upprätthålla en lämplig personlig fasad, och teamet är den grupp deltagaren åker på lajvet med.

Precis som i vardagslivet anstränger sig aktören för att personlig fasad, uppträdande och manér ska stämma med det intryck han eller hon vill ge. Deltagaren skapar kläder och rekvisita åt rollen, ändrar kroppsspråk och röstläge, och anpassar överhuvudtaget den personliga fasaden efter rollen.

### **4.2.3 Bakre och främre region**

Goffman drar paralleller till teaterns scen med begreppen *front stage* och *back stage*, främre och bakre regioner, och visar på hur vi även i vår vardagliga interaktion använder rummet omkring oss som en scen, en främre region, där vi spelar upp ett framträdande, för att sedan dra oss tillbaka till den bakre regionen.

Samma fenomen förekommer inom lajv. I skiljandet på off- och inlajv, och på lajvområdet och utanför lajvområdet skapas en främre och en bakre region, som deltagarna kan gå emellan. I den främre regionen pågår rollspelet, och alla hjälps åt att upprätthålla definitionen av situation, och därigenom hålla illusionen och agera inom den fiktiva verkligheten.

I den bakre regionen, off-lajv, går spelarna ur sina roller och strävar inte längre efter att framföra ett specifikt intryck.



Ett sätt att nå den bakre regionen är för spelarna att rent fysiskt gå utanför lajvområdet. Ett annat sätt är att helt bryta spelet, och på så sätt förflytta gränserna för vad som är främre och bakre region. Om spelet bryts kommer alla närvarande överens som att behandla den fysiska platsen som en bakre region. Goffman nämner också att samma plats kan användas både som främre och bakre region vid olika tillfällen, och detta kan ses som det som händer i det läget.

#### **4.2.4 Utomstående bryter illusionen**

När en utomstående kommer in i en främre region, finns det enligt Goffman två sätt att hantera det. Det första han beskriver är det som lajvare vanligtvis använder sig av.

Utomstående under lajv är exempelvis när någon som inte deltar i spelet, som är off, kommer in på lajvområdet. Det finns ett klassiskt exempel om blåbärsplockare som går förbi när det pågår ett fantasylajv ute i skogen. Det som händer då är det som Goffman beskriver när det gäller utomstående; de lajvande ”skiftar till ett framträdande som anses lämpligt för inkräktaren att få del av”, dvs. de slutar lajva och börjar försöka förklara för blåbärsplockaren vad det är de håller på med.

Det kan också förekomma försök att ändra fasaden till att bättre passa det framträdande lajvdeltagarna nu vill göra inför den utomstående blåbärsplockaren. Vapen läggs undan, huggtänder tas ur munnen, och allt övrigt som kan verka suspekt eller stötande göms i hast undan av vissa team-medlemmar, medan andra uppehåller den utomstående. Det intryck lajvarna vill göra på blåbärsplockaren är med stor sannolikhet att de är städade, vettiga individer, fullt civiliserade och anpassade till det moderna samhället. Huggtänder, stora svärd och mantlar motsäger på vissa plan detta framträdande, och så uppstår den pinsamma situation som Goffman beskriver.

Den utomstående kommer sannolikt få ett bättre intryck av de lajvande om de ändrar sitt framträdande än vad han eller hon skulle fått i annat fall, men de lajvande kommer inte kunna ändra beteende snabbt nog för att inte åtminstone på något sätt framstå som suspekta, och känna sig tvungna att förklara sina förehavanden.

Detta är också en anledning till att det inte kan förekomma åskådare på lajv. Det ”bryter illusionen”, vilket med Goffmans termer kan beskrivas som att det kräver av lajvarna att de byter definition av situationen. De lajvande har kommit överens om en definition av situation som är inom lajvets fiktiva verklighet, och som tillåter de spelande att vara och bli bemötta i sina roller. Inför en utomstående måste de ändra definitionen av situationen till att inkludera nykomlingen. Eftersom den personen inte har en roll som ryms inom den fiktiva verkligheten

måste situationen omdefinieras till att inte längre vara inom den fiktiva verkligheten. På så sätt går det inte längre att upprätthålla illusionen av en fiktiv verklighet, och spelet bryts.

Det är därför det är viktigt för lajvare att endast agerande som ryms i den fiktiva verkligheten och hjälper till att upprätthålla den överenskomna definitionen av situationen deltar i interaktionen.

Detta kan tyckas vara problematiskt för de lajv som inte hålls inom ett avgränsat område, utan ute bland andra människor som inte är införstådda med spelet. Men de som inte deltar på lajvet är i det läget ändå inkluderade i lajvarens definition av situationen, och inkluderade i den fiktiva verklighet lajvare försöker upprätthålla. De räknas då inte som utomstående, och i de fall de deltar i interaktionen upprätthåller spelarna samma intryck gentemot dem som gentemot övriga spelare. På så vis behöver lajvare inte byta definition av situationen, utan fortsätter spela, och illusionen bryts inte.

#### **4.2.5 Intrycksstyrning på två plan**

Goffmans beskrivning av mänsklig interaktion kan appliceras på den interaktion som pågår under ett lajv på två olika plan. Dels pågår interaktion mellan spelarna, då de gemensamt överenskommit om att de är på lajv, och hjälps åt att upprätthålla den definitionen av situationen. De olika grupperna av spelare som åker på lajvet tillsammans agerar som team mot varandra, och är måna om att upprätthålla intrycket att de är sina roller, och att acceptera att andra är det.

Det andra planet är den interaktion som sker mellan roller. Då är den grundläggande definitionen av situationen vedertagen, alla agerar mot varandras roller och inom den fiktiva verkligheten. Samtidigt vill ju rollerna upprätthålla specifika intryck inför andra roller. Man kan till exempel tänka sig en deltagare som vill spela en rövare. I rollen som rövare vill hon sedan övertyga andras roller om att hon i själva verket är en hederlig bonde.

Intrycksstyrningen sker då på två plan. Det första planet är att hon deltar i ett teamframträdande och där definitionen av situationen anger en fiktiv verklighet som bland annat innehåller hennes rövare. Det är en definition som samtliga lajvare hjälps åt att upprätthålla, och som innehåller lajvets samtliga roller.

På det andra planet vill hon inom sin roll övertyga andras roller om att hon är en hederlig bonde, för att hennes rövare ska få möjlighet att ta deras pengar. Den intrycksstyrningen kan hon kanske genomföra tillsammans med rollens vänner i ett rövarband, som då gör ett teamframträdande inför de övriga bönderna.

Om bönderna inte tror på teamframträdandet och avslöjar rövarbandet, kommer rövaren inte längre kunna upprätthålla sitt krav på att bli sedd som bonde. Definitionen av situationen kommer att ändras. Däremot så kommer spelarens krav på att bli behandlad som sin roll inom den fiktiva verkligheten inte att ifrågasättas. På det planet fortsätter den tidigare överrenskomna definitionen av situationen, och illusionen bryts inte. Således pågår intrycksstyrning av detta slag på två plan under ett lajv; mellan spelare och mellan roller.

### 4.3 Sammanfattande diskussion

Det är uppenbart att det är relevant att granska lajv både med Berger och Luckmanns och med Goffmans begreppsapparater. Lajv kan ses som en strävan efter en alternativ verklighet, enligt Berger och Luckmanns begrepp, och som en specifik definition av situationen som deltagarna upprätthåller medelst intrycksstyrning, enligt Goffmans begrepp.

Berger och Luckmanns teori bygger på uppfattningen av att människan skapar sin egen verklighet. Detta illustreras klart och tydligt i lajvarnas strävan efter den perfekta illusionen i en fiktiv verklighet. Genom den vuxenlek som lajv med Berger och Luckmanns begrepp är, strävar lajvaren att genom nyttjande av samma grundläggande mekanismer som konstruerar all verklighet, alltså externalisering, objektivisering och internalisering, skapa en fiktiv verklighet. Denna fiktiva verklighet blir en brygga mellan vardagslivets verklighet och en alternativ verklighet, där den fiktiva verkligheten blir objektivt sann i vad lajvare beskriver som 'magiska ögonblick'. Skörheten i den fiktiva verkligheten, som lajvare med sitt spel försöker upprätthålla, förklaras av deras svårighet att hålla den dominerande verkligheten stängd. I detta är vardagslivets verklighet alltså närvarande och den fiktiva verkligheten blir en lek inom ramen för denna. Den alternativa verkligheten existerar endast då lajvaren objektiviserar den fiktiva verkligheten och *är* sin roll istället för att spela den.

Goffmans bild av mänsklig interaktion som ett skådespel där vi alla spelar roller för varandra tydliggörs av den interaktion som pågår under ett lajv. Lajvarna spelar roller; kanske inte mer än vi gör i vardagslivet, men med den skillnaden att de är medvetna om det. Snarare än att vara teaterskådespelare så är lajvare cyniker enligt Goffmans begrepp; de spelar sin roll så gott de kan i den situation de är, även om de är medvetna om att det endast är en roll. Och då och då förskjuts den medvetenheten långt bak i huvudet, och lajvarna blir lika ärliga och uppriktiga i sina rollframträdande på lajv som vi alla ibland är i verkliga livet. Definitionen av situationen stämmer för alla närvarande in i den fiktiva verkligheten, och rollframträdande blir trovärdigt.

## Avslutning

Vi hoppades att med denna uppsats öka vår egen och läsarens kunskap om och förståelse av fenomenet lajv genom att granska det utifrån ett socialpsykologiskt synsätt..

Vi började med att ge en översiktlig beskrivning av vad lajv är för något och om fenomenets utbredning i Sverige. Därefter redogjorde vi för relevanta delar av Goffmans dramaturgiska modell och Berger och Luckmanns kunskapssociologi. Till sist granskade vi lajv med glasögon lånade från dessa teoretiker, och med begrepp hämtade från deras teorier förklarade vi och namngav företeelser inom lajv. Därmed har vi uppfyllt vårt syfte att sätta lajv i en socialpsykologisk kontext.

Vår förhoppning är att forskningen kring det unga fenomenet lajv fortsätter, inom socialpsykologin och andra vetenskaper, och att denna uppsats bidrar till den ackumulerande kunskapen i detta ämne.

# Litteratur- och källförteckning

## Otryckt källa

SVEROKs medlemsregister, 021029

## Litteratur

Berger, Peter – Luckmann, Tomas, *Kunskapssociologi – Hur individen uppfattar och formar sin sociala verklighet*, 2:a upplagan, Falun, 1998

Goffman, Erving, *Jaget och maskerna*, 4:e upplagan, Stockholm, 2000

Summanen, Henrik – Walsch, Thomas, *Saga mot verklighet*, Falun, 1998

## Otryckt litteratur

Heath, Carl - Johansson, Lars, *Vaddå demokrati? – ett projekt i SVEROK*, 2000 s.43

Mattiasson, Maria, *Ett magiskt ögonblick – en undersökning av Gyllene Hjortens levande rollspelsstil och sagostämmingsupplevelse*, C2-uppsats i Ritual Studies, Uppsala Universitet, 1997

## Tidskriftsartiklar

Alm, Magnus, ”OB7”, *Fäa Livia*, nr 36, 2002, s. 8-11

Edman, Gustav, ”När lajvet blev finkultur”, *Fäa Livia* nr 38 2002, s. 24

Larsson, Elge, ”inside:outside”, *Fäa Livia*, nr 37 2002, s 20-21

Tors Hugosson, Christina, ”När fantasin blir lajv”, *Pedagogiska magasinet*, nr 1 år 2000

## Internet

Nelson, Jonas, *Projekt H – Historien om lajv*,  
<http://www.geomatics.kth.se/~jonasn/strapats/projekth.html>, 021025

Alternativs hemsida, <http://www.alternativ.se/>, 021208

G-punkt, <http://www.larp.com/galadrim>, 2002

Gyllene Hjortens hemsida, <http://www.larp.com/hjorten/>, 021208

SVEROKs hemsida, <http://www.sverok.se/307.0.html>, 021202

Syskonskapet, <http://lrp.zon.se/1index.shtml>, 2002