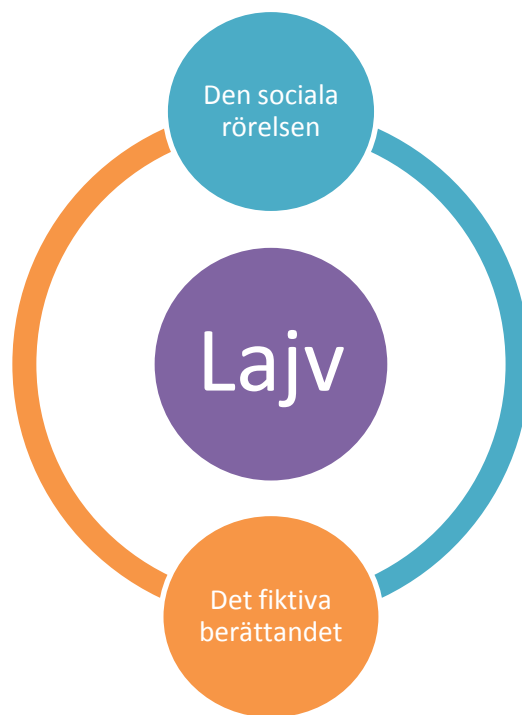


Verklighetsutflykten

En narrativ och diskurspsykologisk analys av lajv och dess roll i individens identitetsarbete.



Författare: Constance Bell Long
Handledare: Helena Blomberg
Examinator: Mohammadrafi Mahmoodian

Kandidatuppsats inom sociologi med socialpsykologisk inriktning
Akademien för hållbar samhälls- och teknikutveckling
Mälardalens högskola
Eskilstuna 2012

Abstract

Denna uppsats behandlar lajv ur ett socialkonstruktionistiskt perspektiv med de analytiska ansatserna diskursiv psykologi och narrativ analys. Syftet och frågeställningarna vill belysa vad lajv kan göra för individens identitetsarbete och utveckling i vardagen. Som tidigare forskning ringas fenomenet in genom att delas upp som en social rörelse i sin organisatoriska aspekt och som ett fiktivt berättande i sin berättande, lekande aspekt. De analytiska begreppen kommer från diskursiv psykologi; kategorisering, kategoriskt berättigande, indexikalitet och stake – frågan om vad som står på spel. De används för att synliggöra individens identitetsarbete i ett samtal och visar hur interaktionen spelar stor roll för identitetsarbetet. För att få fatt i denna interaktion samlas det empiriska materialet in genom gruppintervjuer vid två tillfällen. Detta material börjar analyseras redan vid transkriberingen, under analysarbetet kommer flera olika mönster till ytan och till sist väljs de tre mest relevanta och kompletta mönstren ut för att analyseras djupare. Dessa kopplas till Bambergs utvecklade kontextuella modell och får namnen; *nivå 1 – att legitimera sitt eget unika lajvande*, *nivå 2 – den gemensamma lajv världen* och *nivå 3 – resan mellan fantasi och verklighet*. Uppsatsen avslutas med en reflektionsdel där det diskuteras om den röda tråden hållits genom textens gång och om frågorna har besvarats.

Sökord: *lajv, interaktion, identitetsarbete*

Nyckelord: *social konstruktionism, diskursiv psykologi, narrativ analys, kategorisering, indexikalitet*

Innehållsförteckning

Abstract	2
Introduktion	5
Bakgrund	5
Syfte och frågeställningar.....	6
Tidigare forskning.....	7
Den sociala rörelsen	7
Den sociala rörelsen som verktyg.....	7
Den sociala rörelsen som forum.....	8
Lajv som social rörelse.....	8
Det fiktiva berättandet.....	9
Berättandet i en uråldrig saga.....	9
Berättandet som identitetsarbete	10
Berättandet i leken.....	10
Lajv som fiktiv berättelse.....	11
Kombinationen – den sociala rörelsen och det fiktiva berättandet.....	11
Teoretiska och analytiska utgångspunkter.....	13
Analysens verktyg.....	15
Indexikalitet – vad gör den för kontexten?	16
Kontextens betydelse för berättandet	16
Kategorisering - hur görs det?.....	19
Kategoriskt berättigande – vem har rätt att säga vad?.....	20
What’s at stake – vad står på spel?	20
Kontext, interaktion, berättande och kategorisering.....	21
Studiens tillvägagångssätt	23
Urvalet	23
Intervjuerna.....	23
De etiska förhållningssätten.....	24
Analysarbetet	24
Analysen	25
Den egna forskarrollen.....	25
Resultat.....	27
Nivå 1 - att legitimera sitt eget unika lajvande	27
När alla karaktärer behövs	27

Den tråkiga utanförstående	28
Kontextens roll i det egna lajvandets legitimering.....	29
Nivå 2 - den gemensamma lajv världen	30
Den direkt synliga kontexten.....	30
Att börja med lajv.....	31
Att förhandla fram stämningen.....	32
Nivå 3 - resan mellan fantasi och verklighet	33
Skillnaden mellan barn och vuxen.....	33
Att inte förstå leken.....	34
Mötet med den utanförstående	35
Sammanfattning resultat.....	36
Diskussion.....	37
Uppnådde studien sitt mål?	37
Hur ringades mitt valda fenomen in?.....	38
De analytiska verktygen – hur hjälpte de analysen?.....	39
Metodologiska reflektioner.....	40
Litteraturförteckning	42
Texter.....	42
Nätsidor	43
Bilagor.....	44
Liten ordlista.....	44
Intervjuguide	45

Introduktion

”Det som drog mig till lajv från början var ju det här att ’fan, vad som helst kan ju hända!’.”.

Tänk dig en värld där verklighetens regler blivit ändrade och möjligheterna för vad som kan hända är till det närmaste oändliga. Tänk dig att du får vara vem du vill och tillsammans med andra bestämma vad som händer i en saga som blir annorlunda varje gång den berättas. Tänk dig att du som vuxen får leka lika hämningslöst som ett barn.

Lajv är inte en tankebedövade verklighetsflykt eller en total paus från det verkliga jaget. Lajv är att leka, att låtsas vara någon annan och samtidigt få lära sig något nytt om sig själv (<http://lajv.ifokus.se/articles/4d713082b9cb4622210476e8-vad-ar-lajv>, 2011-02-08; Nordin, 2009: 15; Oswald, 2010: 140, 149). Det påminner på många sätt om de små rollspelslekar många barn ägnar sig åt när de spelar upp olika scenarion; ”Törnrosa och prinsen”, ”Tjuv-och-polis”, och ”Pippi Långstrump” är bara några exempel. Barn lever ut dem efter att ha hört en saga, sett en film eller spelat ett spel. De vill gärna uppleva historien igen, på sina egna villkor eller helt enligt ”manus”, och tycker det är roligt att få vara mitt uppe i den och vara en av karaktärerna. Viktigast av allt är att de inte låter sig begränsas av vad som ska vara möjligt och omöjligt. Vi låter dem oftast hållas, vi kan tycka att det är roligt eller sött när de kommer igång med sina egna regler angående hur världen kan se ut. Oftast skyller vi väl detta på att barn inte vet lika mycket som vuxna, och därför kommer på sin egen logik. Men vuxna ska ju inte leka på det sättet, vuxna anses ofta ha lekt klart, vuxna ska vara realistiska. Som vuxen ska man lägga sin tid på att skaffa en karriär, en bra bostad, en fungerande relation och senare också några barn. Allt detta kopplas till vardags till att bete sig seriöst och lagom återhållsamt och kontrollerat. Att då låtsas vara någon annan och klä ut sig, ibland i flera dagar, kan då i vissa kretsar anses lite konstigt om det inte utspelar sig på en teaterscen. Det faktum att vuxna, liksom barn, behöver utforska vilka vi är och hur vi vill bli uppfattade av andra på ett sätt som inte ger för stora konsekvenser är något som ignoreras. Alltså behöver vi få det legitimerat att hålla på med denna lek. Vi börjar med att sluta kalla det för lek. Vi kallar det för lajv. Men vad är lajv mer exakt, och hur kan det hjälpa oss att förstå våra vardagliga liv?

Bakgrund

Det var svårt att hitta officiell information om när lajv – eller larp som det heter på engelska (live active role playing) – började existera som fenomen. Det tycks för tillfället vara mer intressant att beskriva vad lajv är eller vad olika arrangemang handlar om. Jag hittade många intervjuer och bloggar om enskilda personers intresse och när det började, men ingenting om lajv som hobby. För en gångs skull tog jag därför beslutet att lita på nätverktyget Wikipedia. Denna hemsida innehåller mängder av information som fylls på av olika läsare och användare. Vem som helst kan lägga in information om ett ämne eller fenomen, det står tydligt på hemsidan att information inte kan anses som helt legitim som källa. Den information jag hittat om lajv stämmer dock överens med vad jag själv hört om hobbyns ursprung. Jag är dessutom medveten om att det är så pass viktigt för utövare av hobbyn att rätt information finns tillgänglig för nyfikna utanförstående att jag kan vara säker på att informationen jag hittat är korrekt.

Innan lajv började utövas som det fenomen det är idag existerade det flera rollspelsliknande spel och aktiviteter. Dessa var bland annat interaktiva pocketböcker (där läsaren kunde påverka handlingen genom att välja olika sidor i boken) och bordsrollspel (deltagarna sitter runt ett bord och skapar ett äventyr tillsammans genom gemensamt berättande) som krävde mycket fantasi och öppenhet för att det omöjliga kan hända (Oswald, 2010: 10-14). Exakt när detta utvecklades till att på riktigt spela ut fantasierna och få en närmare relation med att leka

är inte helt klart, men de första dokumenterade lajven uppkom i USA, Australien och Europa av olika självständiga grupper ungefär samtidigt, i mitten av 70-talet. Den första dokumenterade gruppen, Dagorhir, är amerikansk och startades 1977, då handlade hobbyn mer om att utöva episka strider i stil med de man kan se i fantasyfilmer. Detta utvecklades till att skriva om specifika påhittade världar, ibland lånades de också från populära böcker i genren, där lajven kunde utspelas. Olika genrer uppkom senare, till exempel postapokalyps (ett scenario som grundas på att tredje världskriget på något sätt förgiftat världen) och steampunk (1800-tal med futuristiska inslag). Idag är lajv populärt i USA, Europa, Australien, Asien och Ryssland. Lajv i sin nuvarande form tros ha kommit till Sverige i mitten av 80-talet då en lajvförening, Gyllene Hjorten, startades. Denna förening är fortfarande aktiv och har inspirerat böcker, sånger och arrangerat flera olika lajv. Numera finns det i Sverige alla möjliga sorters lajvgenrer och lajvtyper. Vad som anses vara godkänt i utrustning och spelstil har förändrats och blivit en smula hårdare under tidens gång. Jag minns själv att jag på mitt första lajv (våren 2002) gick klädd helt i fleecetyg och inte hörde ett ont ord om detta, något som inte skulle ske idag. Det är numera mycket viktigt att stämningen hålls igång och inte bryts av ovidkommande objekt som inte hör till det bestämda temat. Typiskt för svenska lajv är att det ofta är mycket fokus på stämningen och spelandet, till skillnad från till exempel tyska lajv där striderna står i fokus och stämningen snarare är den på exempelvis en maskerad; det är roligt att klä ut sig men spelandet av en roll är inte så viktigt (<http://sv.wikipedia.org/wiki/Lajv#Historik>; http://en.wikipedia.org/wiki/Live_action_role-playing_game#History). Detta kan ibland skapa missförstånd när lajvare åker till andra länder, men oftast är skillnaderna i spelandet redan kända och de flesta lajvare tycker att det är roligt att uppleva andra sätt att lajva på.

Syfte och frågeställningar

Studieobjektet är individers identitetskapande i samtal med varandra, i vilket de diskuterar lajv och sitt eget lajvande och därigenom skapar kategoriseringar av fenomenet lajv och sig själva. Studiens syfte är att beskriva och synliggöra vad lajv är och dess betydelse för individens identitetsarbete, närmare bestämt det identitetsarbete som sker genom interaktion i samtal. Frågeställningarna är därigenom följande;

Hur förhandlar och legitimerar individen sina olika kategoritillhörigheter i samtalet om lajv?
Hur kategoriserar och legitimerar individen vad lajv är för fenomen?

Tidigare forskning

Lajv är ett relativt nytt fenomen att studera inom sociologi och socialpsykologi. Dock har det på senare tid skrivits flera B- och C-uppsatser som analyserar ämnet genom olika socialpsykologiska perspektiv. Detta kan tolkas som att intresset för lajv stigit i samhället i stort eftersom författarna till dessa uppsatser inte alltid själva utövar hobbyn och därför inte kan sägas vara jäviga vad gäller sin framställning om ämnet. För att ringa in fenomenet i just denna uppsats kommer det att förankras i två olika avsnitt av tidigare studier. Dessa avsnitt; den sociala rörelsen och det fiktiva berättandet, behandlar varsin viktig aspekt av lajv som bägge två behövs för att belysa och ringa in fenomenet för läsaren.

Som nämndes i inledningen är det centrala konceptet i lajv att låtsas vara någon annan. Ett annat ord för detta är att leka, fantasin får användas hur som helst och bara det egna medvetandet sätter gränserna för vad som är möjligt. Deltagarna skapar tillsammans en fiktiv berättelse som de själva ingår i och för framåt genom social interaktion. Endast denna aspekt kan dock inte skapa någon mer varaktig organisation för många individer, för detta krävs något mer. Hobbyns organisatoriska aspekt; planerandet, konventen och arrangemangen, kan tolkas som att vara en social rörelse med en gemenskap som varar över tid och främjar individuell förändring. Nedan presenteras de två aspekterna närmare.

Den sociala rörelsen

Här presenteras en definition av sociala rörelser som ett verktyg att åstadkomma social förändring och ett forum för åsiktsfrihet. Efter presentationen följer en förklaring till hur den organisatoriska aspekten i fenomenet lajv kan tolkas som en social rörelse bortanför den politiska arenan.

Den sociala rörelsen som verktyg

Sociologen Wettergren och samhällsvetaren Jamison (2006: 34) försöker i sitt inledande kapitel definiera den sociala rörelsen genom att analysera andra teoretikers bidrag till forskningsfältet. Den sociala rörelsen blir här presenterad som ett verktyg eller medel att åstadkomma social förändring, ett sätt för en grupp individer att bli en kollektiv aktör som kan ändra samhälleliga strukturer (Wettergren & Jamison, 2006: 9). Detta verktyg kan också användas rent kunskapsinhämtande eftersom den sociala rörelsens rörelse framåt är en form av social handling och därför en del av individens kunskapsutveckling. Sociologen Eyeran och hans medförfattare Jamison (samme författare som ovan) använder det kognitiva perspektivet som grund för sin analys av den sociala rörelsen. De trycker på att den sociala rörelsen inte bara kan upplevas empiriskt genom att studera vissa specifika rörelsers (exempelvis en miljörörelses) ideologier. Det är vad själva rörelsen gör och hur den utför sina handlingar som kollektiv aktör som är det intressanta eftersom rörelsens och därigenom individens kunskapsutveckling härstammar (2005: 47, 49-50, 52-53). Rent organisatoriskt behöver dock vissa krav uppfyllas för att denna process ska kunna röra sig framåt och en social rörelse ska anses ha etablerats. För det första måste det finnas ett antal gemensamma föreställningar inom gemenskapen som är rörelsen, dessa kan också innehålla en konflikt med omvärlden vad gäller vissa normer, värderingar eller system som ligger utanför den egna rörelsen. För det andra krävs ett visst mått av solidaritet med den egna rörelsen (Melucci genom Wettergren & Jamison, 2006: 22-23). För att de gemensamma föreställningarna och solidariteten ska anses legitima för den sociala rörelsen behövs dock, som ett tredje krav, en varaktighet över tid och en regelbundenhet i handlingarna, detta för att strukturen ska hinna stabiliseras i rörelsens organisation (Wettergren & Jamison, 2006: 10). Denna kollektiva process sker under förutsättningar som stödjer gemenskap och motverkar utanförskap, detta genom gemensamma intressen och mål som överskrider individuella skillnader (Sjöberg,

2012: 14-15, 35). I denna studie är intresset för lajv det som sammankopplar deltagarna och skapar solidariteten inom rörelsen. Som stadsvetaren Sjöberg (2012: 12) skriver i sin mastersuppsats om urbana mötesplatser kan det också verka omöjligt att lösa framtida problem och främja utveckling i samhället utan förtroende, motverkande av fördomar och handlingsmöjligheter för individen. Detta kan tolkas som att sociala rörelser är viktiga för att föra samhället framåt och motverka stagnation och trångsynthet, och att detta börjar på individnivå eftersom många individer behövs för att skapa en kollektiv aktör.

Den sociala rörelsen som forum

Förutom att se en social rörelse som ett verktyg för att inhämta kunskap och åstadkomma social förändring presenterar sociologerna Snow, Soule & Kriesi (2004: 3-4) sitt försök att definiera den sociala rörelsen genom att jämföra, analysera och slutligen kombinera andra teoretikers texter. De presenterar den sociala rörelsen som ett forum, en trygg plats, att få uttrycka sina åsikter. Dessa åsikter är ofta, men inte alltid, kopplade till en oro för den eventuella problematik som rörelsen reagerar mot. Detta alternativ visar dock på sociala rörelser som helt utanför den politiska arenan eftersom deras fokus ligger på icke etablerade institutioner, där större förändring alltså är möjlig (2004: 7). Människor har stora behov av kommunikation och samarbete, och detta leder mycket ofta till att organisationen som individen tillhör utvecklas på ett positivt sätt (Dahlgren & Dahlgren genom Karanovic & Werngren-Kähler, 2011: 1-2). Det är dock inte nödvändigt att det är en formell organisation som i ett företag, eftersom en social rörelse också kan innebära en fritidshobby. Det viktiga är att en god kommunikation mellan deltagarna är möjlig (Eriksson genom Karanovic & Werngren-Kähler, 2011: 5-6). En social rörelse kan alltså vara något så okroppsligt som ett rum där det är tillåtet att vara sig själv och uttrycka oro över samhällets rådande diskurser och den institutionerade auktoriteten (Snow, Soule & Kriesi, 2004: 9). För att forumet ska få klassas som en social rörelse behövs dock, som Wettergren & Jamison (2006: 10) också pekar på, en varaktighet över tid för att strukturen ska kunna befästas (2004: 10). Rent spekulativt ger också varaktigheten en möjlighet för djupare kommunikation som ökar tryggheten och därmed också modet hos individen att kunna uttrycka sin åsikt.

Sammanfattningsvis presenteras, enligt dessa författare, sociala rörelser på följande sätt; sociala rörelser kan definieras som verktyg för att åstadkomma social förändring och icke politiska forum där åsiktsfrihet gäller. Sociala rörelser kräver ett visst mått av organisation innehållande gemensamma föreställningar, solidaritet och tidsmässig varaktighet, och de kan också innehålla ett mått av konflikt med delar av eller hela omvärlden.

Lajv som social rörelse

Lajv skapades från början inte för att främja social förändring eller förändra samhällliga strukturer och har inte befunnit sig på den politiska arenan sedan 1996 (http://www.riksdagen.se/sv/Dokument-Lagar/Forslag/Motioner/Rollspel_GK02Kr508/?text=true). Lajv som det fenomen det är idag har dock blivit ett forum för många lajvteman kopplade till kontroversiella ämnen i det nutida samhället, bland annat HBT-rättigheter och faran med västvärldens överkonsumtion, vilket passar in i den sociala rörelsen som ett forum där åsikter tryggt kan uttryckas och diskuteras. Den enda skillnaden här är att medlemmarna inte bara sitter ned och diskuterar sina åsikter utan agerar ut dem för att upptäcka nya tankar och idéer och nya sidor hos sig själva, lajvet i sig blir ramen för en kollektiv läroprocess. Detta forum med möjligheter till individuell förändring kan med stor sannolikhet tolkas som att social förändring kan uppnås längre fram i framtiden, speciellt med tanke på hur vida utbrett lajvvarnas nätverk är till exempel via sociala medier såsom facebook. Det existerar alltså en kollektiv aktör i lajv världen, även om de kollektiva handlingarna i nuläget är riktade mot det trygga forumet snarare än den

samhälleliga strukturen. Vad gäller solidaritet, varaktighet och gemensamma föreställningar om världen går de alla tre att finna i lajvvärldens organisatoriska aspekt; Lajvaren Oswald (2010: 101-105) beskriver, i sin nybörjarguide för lajvare, lajvarrangörer som kreativa individer som försöker ge sina deltagare en utmaning och en rolig upplevelse när de organiserar ett lajv arrangemang och de måste också vara överens om visionen innan de ens börjar planera. Att organisera ett lajv tar dessutom lång tid, ett år eller mer, och vissa kampanjer är fortlöpande och kräver engagemang under en ännu längre tidsperiod. Lajvvärldens organisatoriska sida kan alltså tolkas som att vara en generell social rörelse, dock med fokus på individuell förändring och gemenskap snarare än politisk aktivitet. Att åstadkomma social förändring har det dock till viss del lyckats med eftersom det nu anses mer ”tillåtet” att som vuxen vilja leka och låtsas vara någon annan utanför den dramaturgiska scenen.

Det fiktiva berättandet

Att berätta sagor, skapa berättelser, är en urgammal tradition. En berättelse kan definieras med följande generalisering; den har en början, en mitt och ett slut. Den presenterar minst två karaktärer, innehåller någon form av intrig och berättar om en serie händelser som skett över en viss tid. Vissa termer och ordbruk används för att förklara att en berättelse kommer att skapas, exempelvis ett äldre språkbruk utan moderna slanguttryck. Det är även välkommet att berättaren vågar utmana sin publik genom att ändra till exempel handlingen eller slutet i gamla berättelser, utan att för den skull chockera dem till den grad att de inte längre kan relatera till vad som berättas (Blomberg, 2010: 86; Bruner genom Blomberg, 2010: 86). Men ett lajvs interaktionella aspekt är inte endast en vardaglig berättelse, det är en fiktiv sådan med betoning på alternativa sagovärldar och lek.

Här nedan presenteras tre tolkningar av det fiktiva berättandet från tre författare med olika forskningsbakgrund; 1. Den uråldriga sagans betydelse för själen, 2. Den nuvarande berättelsens roll i identitetsarbetet och 3. Leken som förlösande frizon. Presentationen följs av en reflektion över det fiktiva berättandet såsom det kan användas inom fenomenet lajv.

Berättandet i en uråldrig saga

Pinkola-Estés, fil.dr och jungiansk analytiker, har under mer än 20 års tid samlat in sagor och berättelser från olika kulturer och analyserar dem i en livslång studie om kvinnans intuitiva kraft och berättelsers förmåga att läka gamla sår från förtryck. Pinkola-Estés (1995: 18) liknar sagor vid vägvisare till insikter om livet och oss själva, som nya dörrar vi kan öppna genom att använda vårt språk. Hon anser att människor lägger för lite tid på att vara kreativa och att sagor behövs för att individens inre liv ska kunna fungera; berättandets konst är ett hantverk som hjälper individen att skapa något denne inte kan prestera ensam och detta något är ”själen” (Pinkola-Estés, 1995: 19, 25-26, 30). Sagans hantverk är så högt värderat i vissa kulturer att den existerar rent muntligt, med sagor som vandrat ned i generationer av berättare som ändrar detaljerna i sina berättelser beroende på vad åhörarna tycks behöva höra (1995: 26). Vad som kan tolkas fram genom Pinkola-Estés metaforer om sagor som näring för själen är att en individs identitet inte är komplett utan interaktionellt skapande med andra och att sagor kan vara ett bra sätt att nå detta skapande, en sanning som vissa kulturer burit med sig mycket länge. Det är inte heller möjligt för individen att hålla sitt skapande helt för sig själv, denne måste befinna sig i samklang med de andra deltagarna vare sig det är denne som just då står för det aktiva berättandet eller är publik. Detta syns tydligt i de gamla muntliga berättartraditionerna där sagoberättaren sätter sig i ett tillstånd av intensiv trans för att bättre kunna ”känna av” sin publik och dess sinnesstämning. Även om det endast är en berättare som talar skapar de, berättaren och publiken, då tillsammans en berättelse som blir unik för just den situationen; åhörarna tar sedan med sig denna saga som en lärdom om vad livet erbjuda för lärdomar och för dem vidare till andra individer (Pinkola-Estés, 1995: 25, 30).

Berättandet som identitetsarbete

De villkor som förhandlas fram för hur social interaktion får och bör gå till kan användas av individen i andra sociala situationer med andra individer ute i samhället. Detta sker genom att deltagarna ständigt byter mellan den fiktiva berättelsen och det verkliga livet, en rörelse som hjälper dem att ständigt relatera till den egna identiteten genom vad som sker fiktivt (Olin-Scheller, 2012: 125-126). Litteraturvetaren Olin-Scheller (2012: 125) beskriver i sin studie om interaktion i ett fiktivt rum – studien behandlade några tonårsflickors interaktion på en social nätplattform – att mänskligt handlande alltid är beroende av de kontextuella ramarna tid, plats och publik. Detta är eftersom processen som är identitetsarbetet ständigt behandlar frågorna ”Vem är jag i relation till andra?” och ”Vilka är andra i relation till mig?” (Olin-Scheller, 2012: 125). Berättelser blir liknade vid verktyg som individen kan använda tillsammans med andra för att skapa mening i sin vardagliga tillvaro och för att utveckla sin egen identitet. Om berättelsen på något sätt handlar om individen själv eller inte spelar ingen roll, det är genom förhandlingen mellan de olika deltagarna som identitetskapandet sker, individen finns med i berättelsen genom sitt aktiva deltagande som medberättare (Olin-Scheller, 2012: 123). Förhandlingen mellan deltagare inbegriper åsikter, normer och värderingar som alla testas, böjs och accepteras eller förkastas beroende på berättelsens kontext. Här kan även extrema åsikter, sådana som kan kännas farliga att tänka eller uppleva, behandlas och därigenom normaliseras genom de fiktiva karaktärerna; deltagarna får helt enkelt kontrollen över vad som sker och kan därigenom utforska det farliga på ett tryggt och ofarligt sätt (2012: 126, 131, 133-135).

Berättandet i leken

Att barn leker känns som en vardaglig sanning. I ett barns utveckling kan leken vara sporen till att upptäcka världen. Genom att långsamt utöka erfarenheterna av som omvärld, som fortfarande är ofarlig, lyckas barnet lösa problem och finna sin inre kreativitet (Winnicott genom Gustafsson, 2006: 27). Detta är möjligt eftersom leken sker inom en speciell zon, en egen värld, där ingenting egentligen är farligt men det farliga kan utforskas ändå, en paradox som är tillåten innanför den speciella zonen (Bateson och Huizinga genom Gustafsson, 2006: 26-27). Etnologen Gustafsson har genomfört en fem år lång studie av medeltidsveckan på Gotland och dess lekinfluerade kultur. I hennes studie var medeltidsveckan den speciella zonen. Hon menar också att det centrala med denna speciella zon där lekens regler får gälla är att det farliga, det tabubelagda, får plats. Det ”farliga” slutar vara hotfullt, barnet som leker är införstådd med att det är på låtsas, samtidigt som det kan dra paralleller till verkligheten och lära sig av leken (Gustafsson, 2006: 28, 31). Som nämndes i inledningen har dock leken blivit något som anses höra barndomen till, att vilja leka ska vara en fas som barnet växer ur. Att även vuxna människor blir lekfulla och söker spänning genom att besöka fantasins värld är ingenting som anses vara relevant enligt detta synsätt (Huizinga genom Gustafsson, 2006: 26; Gustafsson, 2006: 28). Dock har det under föregående rubriker uppmärksammats att skapandet av berättelser främjar skapandet av en egen identitet. Interaktion är dessutom mycket viktigt för att en individ ska känna sig komplett. Gustafsson (2006: 199-200) bekräftar även detta när hon trycker på att en lek bygger på ömsesidig tillit och klar kommunikation och därför är mycket skör. Det är alltså viktigt för deltagarna att veta om hur kontexten, eller lekramen, ser ut innan leken påbörjas för att kunna delta till fullo. Denna kontext måste tas på allvar av deltagarna, men inte den sortens allvar som kräver kontroll i varje detalj. Det handlar snarare om ömsesidig respekt och en acceptans att det egentligen inte finns någon enda person som styr hela leken (Gustafsson, 2006: 27-28, 196).

Sammanfattningsvis kan fiktiva berättelser ses som ett förhandlingsbart verktyg eller en vägvisare till att nå insikter och lärdomar om den egna identiteten, som i sin tur kan leda till lärdomar om social interaktion i samhället. En berättelse är helt beroende av deltagare och

kontext för att kunna existera och inbegriper en förhandling om relevanta villkor och regler för hur social interaktion bör gå till, detta genom en rörelse mellan den fiktiva berättelsen och det egna livet. Berättandet kan även ses som en gemensam lek där tillit och kommunikation är centrala för att lyckas, men även leken har regler och en inneboende kontext som deltagarna bör känna till.

Lajv som fiktiv berättelse

Eftersom lajv i sig bygger på att låtsas att vara någon annan finns det fiktiva elementet där från första stund, likaså den gemensamma leken; den större handlingen som deltagarna tillsammans för framåt. Handlingen på ett lajv bygger också på en ständig förhandling mellan vad som ska få hända och vad som inte passar just då, något som Oswald (2010: 66, 73-74, 85-86, 88-89) trycker på är viktigt för en spelare att komma ihåg. Detta kan ske både genom att känna av stämningen i den omedelbara interaktionen och genom regelrätta gester, symboler eller kodord som enligt tidigare överenskommelse betyder ”jag kan just nu inte fullfölja denna situation” eller ”de här sakerna får inte röras” (Gustafsson, 2006: 194-195; Oswald, 2010: 111, 116-117). Detta är endast möjligt om deltagarna alla är medvetna om dessa överenskomna koder och är beredda på att vissa korta stunder lämna det fiktiva spelet och vara sig själva. Det existerar alltså alltid en rörelse mellan spelet och verkligheten. Dessa kallas att vara IN, inne i spelet, eller OFF, sin egen verkliga person. Det måste alltid finnas en överenskommelse mellan deltagarna vilken som är den rådande kontexten, om man är IN eller OFF, för att inte förstöra interaktionen och därigenom spelets illusion (Oswald, 2010: 117-118). Även arrangörerna måste följa denna regel, och inte ändra på lajvets berättelse för mycket åt gången, eftersom resterande spelare annars kan bli osäkra på hur interaktionen fortsättningsvis kommer gå till (Oswald, 2010: 106; Widing, Larsson (red.), 2010: 65). Vissa skeenden måste vara spontana och höra till nuet. Exempelvis är det inom ramarna att avslöja en till synes god man som en spion från fiendesidan för att öka spänningen, men inte att försöka styra ett helt fältslag så att ”rätt” sida vinner. Vad gäller att finna insikter som är användbara för spelaren även utanför lajvkretsen är detta möjligt inom varje enskild interaktion eftersom, som nämns ovan, handlingen på ett lajv endast kan flyta framåt om alla deltagarna är öppna för att tillsammans skapa något genom förhandling. Denna förhandling kan, som beskrivs ovan, skapa de villkor för social interaktion som individen kan använda i andra situationer utanför den utövade hobbyn, här lajv, och därigenom förankra de nya lärdomarna i den verkliga identiteten. Dock är de flesta lajvare också ense om att det ska vara roligt att lajva, och att de stunder där kontrollen är minimal är de där tilliten och kommunikationen varit på topp. Fantasin måste helt enkelt få utlopp.

Kombinationen – den sociala rörelsen och det fiktiva berättandet

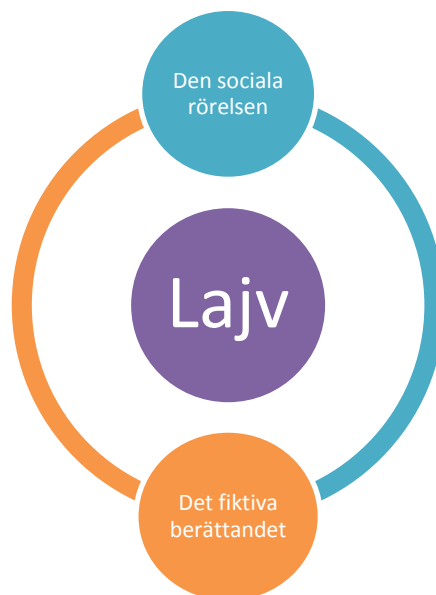
För att på ett lyckat sätt ringa in fenomenet lajv presenteras här en kombination av den tidigare forskningens två aspekter; den sociala rörelsen och det fiktiva berättande, genom att belysa hur de bägge kan användas i individens identitetsarbete. Till hjälp för detta används etnologen Erixons kandidatuppsats om kvinnorösträttrörelsen i Sverige. Det kommer också visas på att lajv är en form av rollspel, något som är av vikt för den analytiska referensramen och läsarens förståelse av lajv.

Erixon (2005: 10-12) förenar berättelsers betydelse med den kollektiva aktören som är en social rörelse genom att skriva om hur berättelser skapar gemenskap i rörelsen och främjar byggandet av rörelsens identitet. Berättelserna används för att stärka solidariteten i rörelsen, vilket ovan visas är ett kriterium för en social rörelse, och visa nya medlemmar vad rörelsen går ut på det vill säga främjar det fortsatta användandet av de gemensamma föreställningarna, ännu ett kriterium som ovan visats. Erixon (2005: 20) visar också på vad som kan hända om detta ruckas på; om de gemensamma föreställningarna blir tvivlade på eller upplösta blir

också gruppen, i detta fall den sociala rörelsen, också upplöst. Den sociala rörelsen och dess identitet är alltså bara så stark som sina berättelser och deras påverkan av rörelsens medlemmar, något Erixon (2005: 29-30) också trycker på genom att belysa det faktum att medlemmarna i rörelsen tillsammans konstruerar och omkonstruerar rörelsens identitet genom skapandet och upprätthållandet av berättelser som främjar rörelsens och därigenom individens identitetsarbete.

Ska detta appliceras på fenomenet lajv är dess organisatoriska aspekt helt beroende av deltagarnas vilja att skapa fiktiva berättelser och leka med varandra. Dessa berättelser kan i sig beskriva för nya medlemmar vad som anses vara lajv, upprätthållas och visa vad det innebär att vara en lajvare, alltså en deltagare i rörelsen. Detta kan tolkas som ett kretslopp, som figur 1 belyser, där berättelserna ingår i den sociala rörelsen som i sin tur är beroende av berättelsernas skapande aspekt. Denna tolkning ger också plats för lajv som rollspel, ett begrepp som Nilsson & Waldermarsson (1988: 39-40) i sin studie definierar som ett pedagogiskt verktyg som individen kan använda för att lära sig om sig själv och sin omvärld. Om en medvetenhet och vilja att lära sig finns hos individen kan rollspel hjälpa denne (1988: 42). Detta kan även sägas om lajvs påverkan på individens identitetsarbete, även om psykologen Nilsson och dramapedagogen Waldermarsson (1988: 12) i text riktad till lärare och utbildare diskuterar rollspel på en pedagogisk nivå där rollspel används medvetet för att utveckla individen. På lajv sker individens utveckling enbart genom deltagande på ett lajv vilket nämns under aspekten ”Det fiktiva berättandet” och de flesta erfarna lajvare och arrangörer känner till genom egen erfarenhet.

Figur 1 – inringandet av lajv som forskningsfenomen



Teoretiska och analytiska utgångspunkter

I detta avsnitt presenteras uppsatsens teoretiska och begreppsliga ram. Den tar sin början med en beskrivning av social konstruktionism med en närmare ingång på identitetsarbete genom kategorisering och berättelser med hjälp av diskursiv psykologi (DP) och narrativ analys (NA). Utifrån dessa teoretiska infallsvinklar fortsätter avsnittet med en beskrivning av Nilsson & Waldermarssons tre kontextuella faser utifrån hur de kan användas i samband med fenomenet lajv och undersökningens analys. Därefter kommer en kartläggning av studiens analysverktyg och en belysning av hur individens identitetsarbete kan utföras med hjälp av begreppet kategorisering.

Vad är social konstruktionism?

Den sociala konstruktionismen som perspektiv är enligt sina egna regler en konstruktion i sig, det vill säga att den erkänner sig vara bara en vetenskaplig sanning bland många i stället för den enda rätta (Nightingale & Cromby, 2001: 20). Detta innebär att forskaren alltid måste reflektera över sin forskarroll och sin egen inblandning i vad som alltid kommer att bli en subjektiv undersökning. Social konstruktionism är dessutom ett mycket brett perspektiv, innehållande många olika teoretiska ansatser och är därför svårt att definiera (Blomberg, 2010: 69; Potter, 1996:35). Burr (2003: 2) använder liknelsen av en familj med medlemmar som liknar varandra även om alla inte liknar varandra på samma sätt, några delar samma sorts näsa, andra ögonfärg eller hårtyp och så vidare. För att kunna snäva av det teoretiska fältet kommer fokus här ligga på individers interaktion med varandra genom språk och identitetsarbetet som kommer ur detta (se underrubrikerna gällande diskursiv psykologi och narrativ analys).

Burr (2001: 158-159) presenterar tre stora fördelar med social konstruktionism såsom hon definierar perspektivet. För det första förordar social konstruktionism en inställning till vetenskapliga sanningar som att inga sanningar eller faktaanspråk är absoluta, de är endast konstruktioner som är aktuella beroende av vad som är aktuellt i samhället. För det andra utmanar perspektivet den traditionella psykologins tanke på att människans livsvärld kommer från hennes eget inre och förespråkar i stället en interaktionell livsvärld som konstrueras mellan individer. Utmaningen innebär bland annat att skulden för till exempel psykisk ohälsa inte längre läggs på den enskilda individen. För det tredje Den har social konstruktionism kullkastat synen på språk inom psykologin och givit det en konstruerande snarare än en beskrivande roll i analys- och vardagssammanhang. Denna sista punkt är enligt många teoretiker kärnan för social konstruktionism. Till exempel menar Burr (2003: 47-48) att allt vi upplever är en social konstruktion, alltså skapat av vårt språk. Språk möjliggör rentav våra skildringar av världen och våra upplevelser i och av den. Berger & Luckman (1996, genom Burr, 2003: 185) går så långt som att kalla världen för den sociala världen. Detta tolkas som ett klart ställningstagande för den socialkonstruktioniska synen på att det inte existerar någon objektiv värld utanför det vi kan uppleva. Upplevelsen av världen, alltså den sociala världen, är det enda som existerar.

Vad är diskursiv psykologi?

Inom paraplybegreppet diskursanalys (DA), precis som inom social konstruktionism, existerar ingen objektiv verklighet. Det vi i vardagsspråk kallar verkligheten är enligt DA en kollektiv konstruktion som alltid kunnat vara annorlunda, den är alltid beroende av de faktorer som är relevanta i den pågående situationen, det vill säga den är helt beroende av kontexten inom vilken den utspelar sig. Exempelvis tolkar du kanske en situation på olika sätt beroende på hur

väl du känner den andra personen i interaktionen, ett surt ”nej” på en fråga kan både peka mot konstruktionen av en otrevlig bekant eller en annars trevlig vän som är på dåligt humör (Horton-Salway, 2001: 147, 149, 152). Individen är inte heller någon självständig aktör med fristående inre psykologiska processer. Dessa processer, exempelvis identitetsarbete, konstruerar vi genom interaktion med andra individer och genom att positionera oss gentemot dem metafysiskt sett. Exempelvis kan jag inte tala om vem jag är, vilka faktorer som säger något om mig, i detta nu utan att ta med min omgivning i beräkningen; student, syster, vän, lajvare. Som student behöver jag andra studenter, högskolan som institution och lärare för att definiera mig själv som just student, som syster behöver jag mina syskon och så vidare. Allt beror på hur jag använder språket för att positionera mig själv utifrån min omgivning, och de gruppidentiteter jag anser mig tillhöra (Lakoff, 2006: 144). Diskursiv psykologi (DP) innebär just detta, att skapa en identitet, eller självpresentation, genom språkets konstruerande effekt och de diskurser som därigenom finns tillgängliga (Blomberg, 2010: 69; Johnson, 2006:213, Lakoff, 2006: 142, 144). Det viktiga är dock att inte kartlägga de inre processerna som de *är*, det viktiga är att se hur de skapas och används i språket (Horton-Salway, 2001: 153, 162). Analysens roll att speciellt viktig i detta sammanhang då den lyfter fram språkets aktiva roll för identitetsarbetet och det har en aktiv roll just för att det konstant förändras med samhället och de rådande diskurserna (Taylor, 2001: 6). Som forskare med DP som analysverktyg och metod krävs, förutom fokus på språket som aktivt och konstruerande, också en konstant reflexivitet. Dessutom behövs ett erkännande att man som individ aldrig kan ställa sig utanför det man studerar, något Horton-Salway (Wetherell et al, 2001: 149), Blomberg (2010: 70) och Taylor (2001: 16-17, 18-19) alla tre benämner som viktigt att komma ihåg. Detta är på grund av att man själv ingår i konstruerandet av den diskurs man lyfter fram. Som forskare och individ väljer man själv de mönster som anses relevanta och mest kompletta och detta genom att man använder sin egen personliga bedömning. Resultatet blir helt enkelt subjektivt på grund av den mänskliga faktorn.

DP kan alltså beskrivas som ett perspektiv med fokus på språkets konstruerande effekt och aktiva roll i en individs identitetsarbete, detta genom vilka kategoriseringar och faktorer individen använder för att positionera sig själv i relation till omgivningen.

Vad är narrativ analys?

Narrativ analys (NA) har både likheter och skillnader med DP. NA används inom många olika discipliner på olika sätt och kan sägas vara ett brett tvärdisciplinärt fält av liknande forskning fokuserat på berättelser snarare än en specifik disciplin lagd under sociologi. Dock används det mycket inom sociologi på grund av sin likhet med social konstruktionism i och med uppfattningen att vi med hjälp av språket skapar vår egen sociala verklighet (Johansson, 2005: 17-18). I den speciella gren av NA som används i denna studie ligger fokus på berättelser, deras struktur och mening, som en väg till att förstå hur individen skapar och uttrycker sin syn på världen och därigenom sin syn på den egna identiteten (Blomberg, 2010: 75-76; Johansson, 2005: 21). Liksom inom DP har individen möjlighet att själv konstruera sin identitet genom tillgängliga diskurser och vilken av dessa individen anser sig tillhöra. Det finns också, precis som inom DP, en koppling till det runtbliggande samhället och kulturen eftersom varje berättelse om oss också visar på vilket kultur vi befinner oss (Adelswärd genom Blomberg, 2010: 78-79, 84-85). Ett exempel från lajv världen kan vara att den sortens lajv en individ väljer, alltså vilken berättelse denne vill medverka i, också säger något om individens val angående sin egen identitet. Hur individen väljer att berätta om lajvet senare, vilka minnen som känns viktigast, säger också något om individen vare sig det handlade om striderna, en politisk intrig eller en trevlig kväll på vädshuset. En annan likhet med DP är att NA lägger mycket tonvikt på kontexten, en berättelse kan inte analyseras eller förstås utan någon vetenskap

om berättaren själv eller vilken publik den är avsedd för (Blomberg, 2010: 80). En lajvare skulle alltså ändra sin berättelse om ett lajv beroende på om lyssnaren också är en lajvare eller någon som inte utövar hobbyn och därigenom inte förstår fackspråket, exempelvis begreppen IN och OFF, eller vad som är viktigt i en viss situation, exempelvis hur man talar när man spelar en karaktär i en medeltidsby. Vi anpassar oss alltså konstant efter vår omgivning för att bli inte bara förstådda utan också uppfattade på rätt sätt, vilket är vad som skapar våra möjligheter att skapa våra egna identiteter (Blomberg, 2010: 82).

NA skiljer sig däremot från DP i sin syn på hur berättelsen bör framställas för att vara analytiskt intressant. Där DP vill koncentrera sig på språk i alla former är NA främst intresserat av muntliga livsberättelser, till exempel i samtal, snarare än fiktiva berättelser i skriftlig form (Hydén, 2007: 2). Berättelser genom samtal blir en del av en kommunikativ och interaktionell situation där två eller flera individer tillsammans skapar mening i situationen och genom detta sina egna existenser, vilket blir kärnan i vad NA anser vara analytiskt intressant. Det är alltså processens struktur, berättelsen, som gör situationen viktig (Hydén, 2007: 6, 16), en annan skillnad mot DP som snarare har fokus på indelningen av kategorier och detaljer inuti berättelsen. Hur dessa två kan kombineras kommer att presenteras längre ned i detta avsnitt. En annan viktig skillnad är att NA gärna analyserar s.k. grundberättelser, berättelser som individen alltid har med sig och väljer sina kategorier utifrån (Hydén, 2007: 10). Dessa inkluderar biografier, i princip långa livsberättelser, berättaren blir hjälpt av lyssnaren att reflektera och komma ihåg viktiga händelser genom att de tillsammans, som nämndes ovan, skapar mening i individens minnen i detta fall (Wagner & Wodak: 2006: 392). Det finns alltså ett uttryckt samarbete mellan individerna i ett möte och berättande, i stället för att som i DP låta berättaren själv bestämma vad som ska berättas utifrån ett visst fenomen och sedan analysera materialet utan att ifrågasätta eller peka på eventuella motsättningar i berättelsen. Inom NA kan detta ske, att lyssnaren helt enkelt frågar om och pekar på otydligheter i berättelsen för att på så sätt komma djupare in i berättelsens mening (Wagner & Wodak, 2006: 393).

NA kan sammanfattningsvis beskrivas som ett perspektiv med fokus på livsberättelser, muntliga samtal och hur dessa struktureras. Kontext är mycket viktigt inom NA, liksom att det analytiskt intressanta ligger i kommunikationen mellan berättaren och lyssnaren, där individens identitetsarbete blir synligt genom hur berättelsen lyfts fram beroende på situationen.

Denna studie har sin grund i social konstruktionism genom det faktum att det är deltagarnas konstruering av verkligheten genom interaktion som är det viktiga. För att fånga upp vikten av berättelsens roll genom denna interaktion har NA blivit en gren av social konstruktionism som blivit belyst. DP får sin roll i studien genom behovet av att också se på detaljer i deltagarnas berättelser och därigenom hitta mönster i de kategoriseringar de förhandlar fram för att göra sina berättelser och genom det också sig själva mer trovärdiga. För att förtydliga ytterligare kan detta jämföras med en tavla; den sociala konstruktionismen är duken, NA är ramen och DP färgerna.

Analysens verktyg

I denna del belyses begreppet indexikalitet och den stora roll som kontexten spelar för hur en situation kan kategoriseras och tolkas, det visas också på hur viktig indexikaliteten är för utövare av en specifik hobby, i detta fall lajv. Därefter förklaras begreppet kategorisering med tillhörande och kompletterande begrepp, avsnittet avslutas med en kartläggning av en analysmodell som vidare kommer användas i resultatdelen.

Indexikalitet – vad gör den för kontexten?

Som nämnts innan, och påvisas här nedan, har kontexten en mycket viktig roll i hur ett uttalade kategoriseras och kategoriserar, liksom hur strukturen i en berättelse spelar roll i ett större kulturellt eller samhällsligt perspektiv för individen. Detta kallas indexikalitet. Kärnan i indexikalitet är helt enkelt att ett ord eller uttalande kan förstås först när det sätts i den kontext där det var menat att användas. Detta innebär också att en eventuell analys av ett uttalande inte kan bli komplett utan en åtminstone grundläggande förståelse om den aktuella kontexten. Kontext i denna bemärkelse betyder mycket mer än den fysiska miljön, kontexten innefattar bland annat vem som gör uttalandet, vem som får höra det, vilken relation de har och hur de bägge kategoriserar sig själva (Potter, 2006: 43-44). Vad som gör indexikalitet så speciellt är det faktum att det tillåter oss att förstå en liten mängd ord och uttalanden på många olika sätt, vilket underlättar och snabbar upp interaktionen och kommunikationen mellan individer på ett sätt som inte varit möjligt om kontextens betydelse inte existerade (Heritage genom Potter, 2006: 44). Indexikalitet används varthelst det finns kontext, exempelvis för att lyfta fram en viss sanning eller betydelse i ett sammanhang (Potter, 2006: 45-46).

Georgakopoulou (2003: 413) visar i sin artikel på ett användande av indexikalitet som kan kopplas rakt över till fenomenet lajv. Hon skriver om hur både tid och rum används som indexikala referenspunkter för att berättelsens lyssnare snabbt ska kunna navigera i berättelsen och berättandet utan onödiga förklaringar (Georgakopoulou, 2003: 419). Detta är exakt vad som sker när lajvare samtalar med varandra om sin hobby, de relaterar till en förgivet tagen och delad kontext med hjälp av en blandning av specifika uttryck, gemensamma minnen och kunskap om lajvvärlden i stort. Ett illustrativt exempel är de olika teman ett lajv kan ha; medeltid, vampyr, science-fiction, som genast talar om för lajvaren både vad denne kan förvänta sig av lajvet och hur denne borde bete sig för att bli välkomnad på lajvet. Om två eller flera lajvare då diskuterar ett av dessa teman utifrån en deltagares erfarenheter kommer hela berättelsen dömas utefter vad som redan förhandlats fram är ”godkänt” eller ”uppmuntrat” (eg. översätt., Georgakopoulou, 2003:419) att tycka om dessa olika lajv. Om ett lajv är medeltida är det alltså inte tillåtet att till exempel ha på sig gympaskor som ju är moderna och bryter den för givet tagna kontexten; det medeltida temat. Eftersom deltagarna på lajvet redan godtagit förhandlingen om denna kontext är det som nästa steg inte heller ”godkänt” att tycka att gympaskor är godkända skodon på lajvet, eller att de som bär dem är helt godkända lajvare. Det är då endast möjligt att endast säga ”han hade gympaskor på sig!” om en lajvare och att ens lyssnare kommer att förstå precis hur illa handlingen kan anses vara utan att behöva få en förklaring till varför detta inte är godkänt beteende. Indexikaliteten kan i berättelser alltså gömma flera lager av referenser till associationer som oftast endast de inblandade känner till, vilket skapar möjligheten för snabb kommunikation och interaktion (Georgakopoulou, 2003: 420).

Kontextens betydelse för berättandet

Här presenteras Nilsson & Waldermarssons (1988: 18-22) trefasmodell för hur ett rollspel rent abstrakt kan delas upp. I denna uppsats kommer dessa faser; *inledningsfasen*, *spelfasen* och *diskussionsfasen*, användas för att förklara vikten av att deltagarna känner till kontexten för att kunna förstå och delta i skapandet av den aktuella berättelsen. Detta avsnitt ger dessutom läsaren en chans att lättare förstå fenomenet lajv i dess olika strukturella aspekter inför, under och efter själva spelet.

Olin-Scheller (2012: 125) skriver, som Nilsson & Waldermarsson (1988: 18-22), också hon om deltagarnas förmåga att byta mellan olika kontextuella ramar, dock använder hon sig av Goffmans dikotoma regionbegrepp i sin analys som i sig utgör endast två kontextuella ramar

för individen att förhålla sig till. Hennes poäng är tydlig och i detta fall skulle den bakre och främre regionen kunna användas som teoretiska begrepp för att förklara lajvvärldens IN och OFF. Dock är de tre faserna här ett bättre sätt att förklara den cirkulära process av kontextbyte som spelare går igenom under lajvets gång eftersom det i detta fall sker mer än endast ett sidohopp mellan fiktion och verklighet. De tre faserna inkluderar dessutom något som är minst lika viktigt som definitionen mellan IN och OFF under själva lajvet, nämligen förberedelserna.

Inledningsfasen

Spelledaren eller regissören skapar ramarna för rollspelet och presenterar dessa för spelarna som i sin tur kan börja utveckla varsin karaktär som är relevant för sammanhanget. Rollen kan utvecklas till att bli en mångfacetterad personlighet med inre konflikter, exempelvis en glad person som alltid blir arg när denne ser rött hår, eller endast ett koncept vars personlighet får växa fram under rollspelets gång, exempelvis en sur tant i en kassakö. Också detta kan bero på vad spelledaren har för vision angående rollspelet (Nilsson & Waldermarsson, 1988: 18-19).

Inledningsvis bör poängteras att det enda som inte stämmer överens mellan inledningsfasen på Nilsson & Waldermarssons rollspel och inledningsfasen på ett lajv är att spelaren är med och förbereder lika mycket som arrangörerna som här är liktydiga med spelledaren/regissören. Inför ett lajv tar spelaren del av informationen som arrangörerna gjort tillgänglig, allt som oftast på en hemsida, detta för att kunna skapa en karaktär som passar deras riktlinjer. Kläder sys eller köps och utrustning inskaffas eller hämtas ur lajvarsenalen i källaren.

Kommunikation sker mellan spelare över sociala medier, t.ex. facebook eller ett forum kopplat till lajvets hemsida, detta för att nå en konsensus angående en mikroversion av lajvets vision och för att underlätta ingången i spelet när lajvet precis börjat. Är man i en liten grupp är detta extra viktigt eftersom vardagsspelet i gruppen blir grunden för vad som kan ske för gruppen i stort under lajvets gång. Det är också möjligt att förbereda sig inför lajv generellt sett, t.ex. genom att besöka större konvent med workshops och höra på de presentationer om lajv som kommer ske under det kommande året. Många förberedelser börjar generellt och fokuseras sedan på ett specifikt arrangemang.

Spelfasen

Under denna fas genomförs själva spelet som kan se ut på olika sätt beroende på de redan fastlagda ramarna. Spelaren försätter sig eller hamnar i situationer som känns realistiska beroende på rollen denne spelar, exempelvis blir spelet intressant om rollen med en aversion mot rödhåriga faktiskt får träffa en rödhårig individ. Det gäller för spelaren att uppfylla andras förväntningar medan de uppfyller spelarens egna, en växelverkan där alla och ingen styr. Bejakande är mycket viktigt (Nilsson & Waldermarsson, 1988: 19-20).

Under spelets gång är nyckelorden interaktion och stämning. Alla och ingen styr, det gäller att vara trovärdig i sin karaktär och samtidigt känna av stämningen och de andras förväntningar. Att uppnå ett ”flyt” i interaktionen innebär att alla spelare lyckats känna av stämningen riktigt och tillsammans styr situationen mot bästa möjliga spel. Ibland sker dessa avkänningar och reflektioner närmast automatiskt, ibland efter en stunds eftertanke. Det är också viktigt att komma ihåg att alla ska bejakas och ha roligt, bra lajv är mycket sällan enmansshower.

Diskussionsfasen

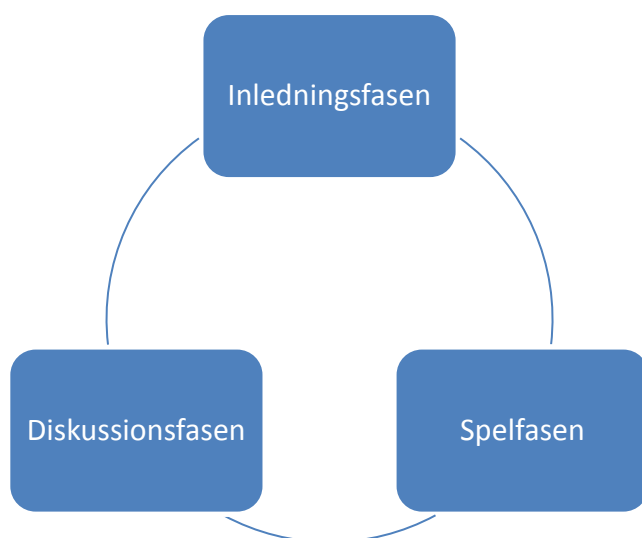
Nilsson & Waldermarsson (1988: 21-22) kallar denna fas för den mest värdefulla. Man kommenterar spelet, får prata av sig och dela med sig och lyssna på andras upplevelser. När denna första ventilering är avklarad bör man diskutera konsekvenser av vissa situationer och

vad som eventuellt borde göras annorlunda till nästa gång. Denna diskussion skänker nya perspektiv på interaktionen både angående spelaren själv och angående andra spelare. Sist men inte minst infinner sig generaliseringen, ett forum och en möjlighet för spelaren att undersöka sina nya kunskaper och insikter och se om de kan användas i vardagen utanför spelet.

Inom lajv kallas den första ventileringen för ”OFF-snack”. Spelarna ses direkt efter att lajvet blåsts av och pratar om särskilda minnen de delat, ger varandra komplimanger för något särskilt som hände och hur det hanterades. Diskussionen angående konsekvenser och eventuell förbättring sker oftast inom den närmaste gruppen eller t.o.m. med spelare som inte var med på själva lajvet men som utövat hobbyn tillräckligt länge för att förstå kontexten och kan ge råd. Generaliseringen av nya kunskaper kan också ske på detta vis eller först som inre dialog hos spelaren själv med en senare återkoppling till betrodda medspelare.

De tre faserna ingår alltså, som syns i figuren här nedan, i en cirkulär process när det kommer till lajv, detta kan se ut på följande vis; under lajvförberedelserna (fas 1) är det vanligt att använda reflektioner av erfarenheter från tidigare lajv (fas 3), under spelets gång (fas 2) behöver ibland vissa moment, exempelvis en duell, förberedas och kanske repeteras för att se snygga ut (fas 1), och det är inte ovanligt att det under spelet (fas 2) även diskuteras händelser som precis skett (fas 3) för att komma vidare i berättelsen på bästa sätt. Att veta vilken kontext som gäller är alltså grundläggande för att spelet ska kunna fungera och spelarna ska kunna delta som var menat. Eftersom Nilsson & Waldermarsson (1988: 18-22) i sina exempel har väldigt små rollspel med få deltagare på högst ca en halvtimme är det lättare att där urskilja faserna medan rollspelet pågår. Ovanstående tolkning känns dock som en realistisk utveckling av hur de tre faserna kan appliceras på ett rollspel med många flera deltagare (50 – 1500 personer) under en längre tidsperiod.

Figur 2 – de tre rollspelsfasernas användning i lajv världen



Viktigt att nämna om författarna är dock att även om deras ansats och modell är mycket användbar för denna studie skiljer sig deras syn på identitetsarbete från den som används här. Nilsson & Waldermarsson (1988: 44, 48) anser att det finns en kärna av personlighet, en inre process, hos individen och att denna process kan påverkas av det sociala och interaktionen men också existerar självständigt från dem. Det ska, enligt författarna, finnas en kärna som visserligen kan påverkas men måste existera för att vi som människor ska kunna existera som

sensitiva individer. Detta frångår den socialkonstruktionistiska och därmed också de diskurspsykologiska och narrativa ansatserna eftersom dessa, som nämnts innan, fokuserar på att individens identitetsarbete konstrueras enbart genom språk, interaktion och relationerna till omvärlden som uppkommer tack vare dessa. Därför har endast Nilssons & Waldermarssons kontextuella modell och rena faktakunskap om rollspel använts och denna studies teoretiska utgångspunkter hämtats annanstans ifrån.

Kategorisering - hur görs det?

Inom det socialkonstruktionistiska perspektivet gäller att varje beskrivning av ett fenomen, varje uttalande hur litet det än är, innehåller en kategorisering som konstituerar något som *något* med vissa specifika egenskaper (Potter, 1996: 111). Uttalandet och dess kategorisering kategoriserar också själva uttalararen som någon med vissa specifika egenskaper, att till exempel förklara att man hjälpt en vän att flytta trots att man hade mycket att göra på sitt arbete kategoriserar uttalararen som en god vän och hjälpsam person. De kategorier som lyfts fram är dock också beroende på situationens kontext. Om vi tar exemplet med flytthjälpen behöver uttalandet göras bland individer som tycker att det är extra jobbigt att flytta själv för att uttalararen ska framstå som en god vän *och* en bra människa, dessutom bör de antagligen känna uttalararen eller den hjälpta vännen för att direkt kunna göra en ”positiv” kategorisering. Att använda samma uttalande, flytthjälp, som anledning till en försening på arbetsplatsen kan visserligen fortfarande skapa kategoriseringen av en god vän hos uttalararens chef, men denna kategorisering kan komma att överskuggas av kategoriseringen av en försumlig arbetstagarare och därigenom få uttalararen att framstå som en minde pålitlig individ på sin arbetsplats. Det måste alltså finnas igenkänningspunkter hos mottagaren eller mottagarna och som kan kopplas till en på något sätt redan etablerad kategori (1996: 177-179). Vill uttalararen lyfta fram en viss kategori för att uppfylla ett specifikt mål – detta är oftast fallet vare sig det är medvetet eller omedvetet handlat – är det vanligt att vissa argument lyfts fram som mer relevanta för situationen medan andra ignoreras fullständigt. På så sätt kommer den framförhandlade kategorin att spegla situationens kontext så att den till synes känns som den enda sanningen där och då (Potter, 1996: 200-201). Som nämndes ovan skulle uttalararen inte bara kunna tala med personer som tycker att flytthjälp är värdefullt, denne skulle också kunna lyfta fram hur jobbigt den hjälpta vännen tyckte att det skulle vara att flytta själv, och hur tacksam denne blev när denne fick hjälp. Som ett tillägg skulle uttalararen också kunna förklara att denne offrade tid från en viktig arbetsuppgift och att dennes chef blivit missnöjd med förseningen. Då förstärks kategoriseringen av en god samarit och förseningen på arbetsplatsen blir, i rätt kontext, ett tecken på medmännisklighet snarare än försumlighet.

Genom sin uppdelande process tillhör kategorisering DP snarare än NA, men i denna studie överlappar dessa perspektiv varandra genom fenomenet lajvs distinkta karaktärisering och genom kontextens oerhörda betydelse i sammanhanget. Enligt NA är det viktiga bland annat en berättelses struktur och funktion (Hydén, 2007: 16), men som Blomberg (2010:75) påpekar är det en berättelses karaktärer som utgör strukturen och uppfyller funktionen. Utan karaktärer ingen struktur. På ett lajv spelar individen sin karaktär snarare än att bara berätta om vad som händer den, denne befinner sig alltså i karaktärens känslvärld och liv. Att välja en karaktär att spela på ett lajv blir då också att välja en kategori som speglar en själv som person eftersom varje uttalande om karaktären också blir ett uttalande om spelaren själv. Exempelvis kan valet av en karaktär som är i besittning av sjukvårdande egenskaper säga något om personen som gjort valet; att denne tycker om att ta hand om människor. Denna koppling mellan en berättelses karaktärer och en individs identitetsarbete genom kategorisering gör alltså att NA och DP i denna studie överlappar och kompletterar varandra.

Kategoriskt berättigande – vem har rätt att säga vad?

Kategoriskt berättigande (category entitlement) innebär en rätt till att få sina åsikter eller upplevelser anses vara mer trovärdiga än andras. Vissa aktörkategorier, ex. läkare eller elitidrottsman, anses genom sitt medlemskap inom kategorin inneha vissa kunskaper och därigenom också större rätt att uttala sig i situationer relevanta med kategorin (Potter, 1996: 114-115) Beroende på kontexten kan medlemskapet både byggas upp och undermineras genom olika uttalanden som pekar på motsatta egenskaper. Exempelvis kan en elitidrottares berättigande som någon som kämpar hårt och är bra på det han gör försvinna helt om denne också kategoriseras som en ”dopad muskelnisse” efter ett misslyckat blodprov. Säg att idrottaren på fritiden är bra på matlagning, kanske bäst i hushållet. Dennes eventuella kunskap om matlagning kan kanske fortfarande kategorisera denne som ”husets kock” hemmavid och därigenom finns ett berättigande angående åsikter om råvaror och kryddor som inte störs av vad som hänt på arbetsplatsen, här idrottsarenan. Viktigt är här att komma ihåg att kategoriska berättiganden, precis som kategoribegreppet i stort, är konstruktioner snarare än statiska strukturbegrepp, därav möjligheten till förändring och förhandling mellan deltagarna medan berättigandet används (Potter, 1996: 133-134).

Kategoriska berättiganden skapas alltså genom interaktion och förhandling mellan alla deltagare inom den aktuella kontexten. Flera teoretiker talar om någon form av kollektiv upplevelse eller gemensamt skapade ramar vars innebörd deltagarna konstant omförhandlar; Olin-Schellers ”praxisgemenskap” (2012: 125), Nilsson & Waldermarssons ”gemensamma värld” (1988: 20) och Gustafssons ”lekram” (2002: 27). Alla dessa beskriver dock samma process, där ett fenomen legitimeras av och legitimerar egna specifika regler, skapade av alla utövare tillsammans och förankrade i fakta genom vissa utnämnda experter. Dessa experter kan både vara officiella – i detta fall exempelvis en arrangör för en lajv-förening – och inofficiella, exempelvis någon som varit med och utövat hobbyn under en längre tidsperiod, men de är inom denna gemenskap kategoriserade som experter och därigenom accepterade som de med mest rätt att uttala sig när en fråga uppstår eller en förändring måste ske. Till exempel får en lajv-arrangör som själv aldrig lajvat inte mycket trovärdighet hur officiell dennes post än är.

What's at stake – vad står på spel?

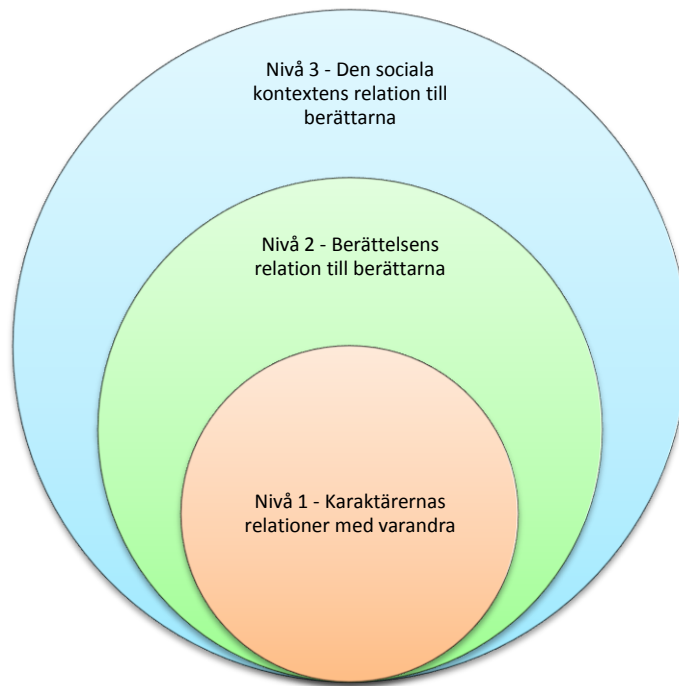
Som nämndes ovan angående kategorisering finns det sätt att lyfta fram en kategori som den mest sanna för en situation om uttalararen får det att stämma med situationens kontext. Det finns alltså något att vinna eller förlora på att få uttalandet rätt (Potter, 2006: 124). Vad som vinnas eller förloras beror på situationens och kategorins kontext, vare sig det gäller personliga värderingar som ska framstå som berättigade åsikter eller rent professionellt, exempelvis för att ett företags policy ska låta lovande. Potter (2006: 124-125) kallar detta för ”stake and interest”; vad som står på spel och vad som kan vinnas. Det finns också sätt att förhindra underminering av uttalanden, vad som kallas stake inoculation; att ”vaccinera sig” mot underminering (egen översättning, Potter, 2006: 125). Detta går ut på att lägga in uttalanden som visar på uttalararens medvetenhet om det egna uttalandets skörhet. Ett övergripande exempel är att påbörja en mening med ”Jag vill inte skryta, men...”, detta påvisar enkelt uttalararens ödmjukhet och ovilja till att överdriva sina egna bedrifter, trots att uttalandet som kommer efter lägger fram denne i gott ljus. Att då bli anklagad för att skryta blir lättare för uttalararen att komma undan, eftersom denne redan lagt grunden till att bli betrodd med att tala sanning. Detta är dock helt och hållet indexikalt och beror på kontexten, om det är möjligt att ”vaccinera sig” eller ej (Potter, 2006: 45-46). Det är dock oftast mer som står på spel än bara en situation åt gången; ofta är det uttalararens självkategorisering som riskeras. En individ som kategoriserar sig själv som en ödmjuk person vill inte låta som att denne skryter, även när

denne vill berätta om en handling eller händelse som gjort denne ordentligt stolt över sig själv. Att först påminna omgivningen om oviljan att skryta förstärker den redan existerande kategorin, den ödmjuka personen, och motverkar underminering, en anklagelse om att vilja överdriva den egna förträffligheten. Vad som står på spel kan också förändras beroende på situationen. Den som lyssnar på uttalarerna vill kanske inte heller att det ska låta som att uttalarerna skryter och kan fortsätta på det ursprungliga ”Jag vill inte skryta men...” med ”Nej du är ju jätteduktig på riktigt!” och därigenom förstärka uttalarernas självkategorisering som en ödmjuk person. Detta är som sagt endast ett övergripande exempel, beroende på kontexten kan situationen vara otroligt komplex och mångfacetterad. Dock består själva ”vaccineringen” oftast av små uttalanden i en större berättelse och de är ofta lätta att upptäcka även i komplicerade sammanhang på grund av sin egen konstruktion; de pekar på uttalarernas ovilja till att vinna på situationen (Potter, 2006: 126-129).

Kontext, interaktion, berättande och kategorisering

Det har ovan belysts att kontexten har en viktig roll för att interaktionen och kommunikationen ska ske snabbt och problemfritt inom en grupp. Dessutom har vi också å ena sidan den muntliga berättelsen som skapas genom samtal och å andra sidan det identitetsarbete som sker genom kategorisering. Gemensamt för dem är den förhandling som deltagarna använder för att skapa både berättelser tillsammans och godkända kategorier inom gruppen. Förhandlingen sker genom att deltagarna interagerar med varandra och drar kunskaper från den gällande kontexten. För att kombinera allt detta används en specifik analysmodell, utvecklad av teoretikern Bamberg (Blomberg, 2010: 84-85; Olin-Scheller, 2012: 127-128). Denna modell består av tre nivåer som på intet vis är hierarkiskt ordnade, snarare är de ordnade efter i vilken kontext deltagarna befinner sig i för stunden (se figur 3). Den första nivån handlar om berättelsens karaktärer och deras relationer till varandra och hur de positioneras till lyssnare och medberättare. Den andra nivån behandlar berättelsens kontext, varför den berättas som den gör i detta nu med situationens berättare och åhörare. Den tredje nivån kombinerar de två tidigare och skapar en uppfattning om berättaren, både i den omedelbara situationen och i en vidare social kontext. Som syns i figuren här nedan går det att koppla alla nivåerna till olika relationsnivåer, processer som alla behövs för att berättelsen och berättandet ska bli komplett. Hur dessa nivåer går att applicera på studiens fenomen – lajv – kommer att belysas i resultatdelen.

Sammanfattningsvis kombineras de viktiga elementen i denna studie; kontext, interaktion, berättande och kategorisering, i denna modell för att lättare belysa de relationer som kan uppkomma i ett samtal och hur individens identitetsarbete genom interaktion är det viktiga.



Figur 3 – Bambergs modell av en berättelses kontextuella betydelse

Studiens tillvägagångssätt

Detta avsnitt behandlar, som rubriken pekar på, hur studien har genomförts från valet av datainsamlingsmetod till analysarbetet och den egna forskarrollens betydelse i studien. En redogörelse av detta är speciellt viktigt i en kvalitativ undersökning eftersom den ersätter den validitet och de kunskapsanspråk som återfinns i kvantitativ forskning. Vanligtvis innebär dessa kunskapsanspråk att en studie kan göras om med samma mätinstrument och få samma resultat oberoende vilken forskare som utfört undersökningen. Forskaren ska alltså kunna bevisa att dennes kunskap hämtats utifrån och kan bevisas. Inom kvalitativ forskning är dock forskarrollen en erkänd faktor i analysarbetet, forskaren kan inte bytas ut och resultatet bli detsamma. Kriterierna för kunskapsanspråk och validitet får därför ersättas av en redogörelse för hur studien gick till och hur forskaren tänkte med sin analys och val av metod (Blomberg, 2010: 127-129).

Urvalet

Inför intervjuerna behövdes respondenter som hade personlig erfarenhet av lajv och att lajva eftersom det är individens perspektiv och kategoriseringar som är kärnan i studiens frågeställningar. Genom det sociala mediet Facebook skickades en förfrågan ut till alla bekanta som utövar hobbyn, detta för att få med en slumpmässig faktor inom ramen för att deltagarna skulle känna till och ha erfarenhet av fenomenet. De informerades om studiens syfte och bjöds in till att delta i gruppintervjuer på två olika orter och dessutom bjuda in någon annan de själva kände som kanske kunde vara intresserad av att delta. Detta passar in i vad Patton (2002: 235-236) kallar homogeniskt urval (egen översättning). En viss grupp eller undergrupp (egen översättning) ska studeras specifikt och deltagare behövs som kan berätta om ett specifikt fenomen. Det passar dock också in på Brymans (2001: 312-313) kallar ett bekvämlighetsurval, där målet med studien är att genomföra en djupgående analys av ett visst fenomen eller område. Genom att Facebook användes fanns dock, som ovan nämndes, en slumpmässig faktor och deltagarna i gruppintervjuerna hade olika liv och livsstilar från varandra; en arbetade som farmaceut, en som filmare, en annan som journalist och så vidare. Detta kallar Patton (2002: 234-235) för maximal variation och är något som bör eftersträvas även om det gäller en kvalitativ undersökning som i regel har små urval (Patton, 2002: 230). Oavsett om urvalet kallas homogeniskt eller av bekvämlighet så är dock kärnan att det var ändamålsenligt, om än inte helt slumpmässigt, och väldigt snävt eftersom det gällde ett visst forskningsområde med krav på upplevd erfarenhet av fenomenet (Bryman, 2001: 313; Patton, 2001: 235), eller som Bergström (2012: 32) lägger fram det; för att få veta det viktiga om en aktivitet är det viktigt att leta fram de som deltar i den.

Intervjuerna

De gruppintervjuer som genomförts inför denna studie har varit enligt den så kallade fokusgruppmetoden (Bryman, 2001: 324), främst på grund av att ett visst fenomen skulle diskuteras och att interaktionen mellan intervjudeltagarna var viktig. Det finns också, inom fokusgruppmetoden, fokus på en gemensam konstruering av den pågående berättelsens betydelse för gruppen, något som stämmer väl in på studiens teoretiska grund; social konstruktionism. Deltagarna skapar alltså mening tillsammans, och detta ska fångas upp (Bryman, 2001: 325, 327). För att få med allt detta i det nedskrivna materialet utan att bryta flödet i diskussionen med handskrivna anteckningar användes en inspelningsapparat och använde deltagarnas röstregister som markörer för vem som gjorde vilket uttalande (Bryman, 2001: 328). Gruppintervjuerna var två till antalet med olika antal deltagare i varje grupp. Från början skulle det vara sju personer i den ena intervjun och fyra personer i den andra. Dessa antal berodde helt och hållet på hur många som var tillgängliga i respektive stad vid det valda

tillfället. Dock föll två deltagare bort på grund av oförutsedda händelser och gruppen med ursprungligen fyra deltagare blev decimerad till två. Totalt intervjuades sju personer vilket i princip motsvarar sju vanliga intervjuer med en deltagare per intervju. I en större studie med gruppintervjuer som datainsamlingsmetod är det 12-15 grupper som är vanligast, men som Bryman (2001: 328) poängterar kommer tid och resurser alltid att påverka datainsamlingstiden och i detta fall var det viktigt att få intervjuerna avklarade mycket snabbt eftersom transkriberingen och analysen skulle ta mycket lång tid. Detta speciellt också eftersom den valda metoden, DP med inslag av NA, förordar att den transkriberade materialet gärna ska vila ett tag så att forskaren hinner genomföra de nödvändiga reflektionerna (Taylor, 2001: 38-39). Intervjuerna fick i stället bli extra långa, 1-1,5 timmar, och alla deltagare fick komma till tals under alla frågor för att mönster och motsägningar skulle få tid att komma fram och belysas (Bryman, 2001: 328). Det fanns en färdig intervjuguide inför intervjuerna, men frågorna ställdes inte alltid som de hade förberetts. Andemeningen i frågorna fick i stället föras in i samtalen när kontexten så tillät och alla ämnen hade tagits upp när intervjuerna avslutades. Grupperna var små, som Morgan (genom Bryman, 2001: 330) förordar, och därför hann alla deltagare få fram sina åsikter och personliga ställningstaganden om fenomenet som för många av dem var viktigt både socialt och känslomässigt sett. Moderatorrollen under intervjuerna fylldes av mig och följde Bergströms (2012: 33) exempel genom att jag ”färdades” (eg. översätt.) med deltagarna genom deras berättelser och diskussioner och hjälpte enbart till att styra dem så att de fortsatte cirkulera runt det valda fenomenet, lajv. Detta med att ”färdas” har sitt ursprung i Kvaless (1997: 12) beskrivning av forskaren som resenär och innebär att det finns en berättelse att utforska och kartlägga. Denna kan sedan tolkas och ges nya innebörder genom forskarens egna subjektiva perspektiv. Den subjektiva rollen är alltså i detta fall viktig för att intervjun ska gå som är menat. Detta följer också hur NA anser att en intervju ska gå till; att intervjuaren är både en lyssnare och en medberättare och tillsammans med berättarna skapar berättelsen som ska komma fram (Wagner & Wodak, 2006: 392).

De etiska förhållningssätten

Både vid inbjudan till att delta i intervjuerna och vid intervjuernas början blev deltagarna informerade om att de både på ljudfilerna och i det transkriberade materialet skulle förbli anonyma. När analysarbetet fortgick fick deltagarna fingerade namn. Vid intervjuernas början blev deltagarna dessutom informerade om sina fullständiga rättigheter enligt de forskningsetiska principer som fastlagts av Vetenskapsrådet och kan hittas på <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf>: 7-15; informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet.

Analysarbetet

Genom att analysen påbörjas redan vid transkriberingen och att det under analysens gång uppkommer nya teoretiska ansatser som behöver utforskas är det svårt att rent praktiskt skilja på det teoretiska förarbetet och själva metoden med analysarbetet och intervjuerna (Taylor, 2001: 38-39). Metoden är en del av teorin och vice versa. De metodologiska aspekterna i de utvalda teoretiska ansatserna, med fokus på DP, utgår från att hitta mönster i det transkriberade materialet genom att studera liknande uttalanden från olika respondenter och sedan presentera de mönster som forskaren bedömer vara mest kompletta (Taylor, 2001: 38-39). Det är inte nödvändigt att hitta relationer mellan de mönster som hittas, men de kan ofta presenteras under någon form av gemensam nämnare för att underlätta läsarens förståelse. Metoden har här tagits främst från DP eftersom analysen i denna studie sker på detaljnivå och alltså behöver de analytiska begrepp som DP kan erbjuda. För att dessutom finna hur individen rent generellt skapar sin syn på omvärlden och den egna personligheten behövs också en analytisk ansats som belyser berättelsers struktur och mening; NA (Blomberg, 2010:

75-76; Johansson, 2005: 22-23). På detta sätt kombineras och används NA och DP parallellt från ett socialkonstruktionistiskt perspektiv för att utföra analysarbetet både på generell meningsuppbyggande nivå och på kategoriserande detaljnivå.

På grund av ett missöde försvann ljudfilerna innan transkriberingen var helt klar, men det bedömdes att det redan transkriberade materialet var tillräckligt för att lyckas med en kvalitativ analys. Detta för att alla deltagare hörs komma till tals och den ena intervjun finns transkriberad i sin helhet vilket innebär att alla frågor blivit besvarade av minst en grupp.

Analysen

När analysen påbörjades under transkriberingen syntes vissa mönster, likheter, i uttalanden från de olika intervjuerna. Detta antecknades och transkriberingen fortsatte. Detta skedde flera gånger i en cirkulär process och de mer framträdande mönstren fick olika arbetsnamn, exempelvis "Mitt lajvande", så att uttalanden och anteckningar kunde sorteras på ett strukturerat sätt, allt under transkriberingens gång. Mönstren delades upp efter hur deltagarna talade om lajv och allt eftersom blev de antingen bortvalda eller kombinerade med varandra under nya arbetsnamn. Att veta vilka mönster som kan kompletteras ytterligare och därför prioriteras kan vara en svår process ibland, men en tillit till materialet och att det kommer leda forskaren någon vart är mycket viktigt i detta skede (Taylor, 2001: 38-39). Utöver att DP användes för att analysera materialet på denna detaljnivå hade NA en viktig roll i det att studiens forskningsområde, lajv, i sig är ett berättande och därför innehåller både karaktärer och en struktur som är viktig för respondenterna i deras berättande om utövandet av hobbyn. Utan samtidigt fokus på berättandets struktur och karaktärernas relationer hade detaljerna, kategorierna och kategoriseringarna, inte framkommit på samma sätt.

Efter en längre tidsperiod kom insikten att de mönster som hittats fortfarande var för rörliga för att presenteras på ett tillfredsställande sätt, dessutom var det svårt att skilja på när deltagarna talade om sig själva som personer som utövade hobbyn lajv och när de talade om lajv som generellt fenomen om vilket de hade kunskap. De ursprungliga arbetsmönstren sorterades om eller slogs ihop till större mönster. Till slut hade tre stora mönster kommit fram och dessa sorterades vidare enligt en analysmodell som hade funnits med från början när jag började läsa om NA; en kontextuell modell utvecklad av Bamberg (Blomberg, 2010: 84-85; Olin-Scheller, 2012: 127-128). Från början skulle denna modell användas för att förklara kontextens betydelse i interaktion, men när analysarbetet visade på tre stora mönster visade det sig att Bambergs modell passade kriterierna som kommit upp som mest relevanta; hur deltagarna talade om sig själva som lajvare, hur de beskrev lajv som generell hobby och hur omgivningen hade för uttalade åsikter om hobbyn och dess deltagare. Analysen skedde alltså, i sin slutgiltiga fas, på tre nivåer i stället för på två nivåer som antagits från början i och med de två frågeställningarna. Detta eftersom den tredje nivån anses vara en kombination och slutfas av de två tidigare. Att vara öppen för förändringar som dessa under analysens gång ingår dock i forskarens reflexivitet under en kvalitativ undersökning (Horton-Salway, 2001: 149; Taylor, 2001: 16-17, 18-19).

Den egna forskarrollen

Som en utövare av hobbyn sedan 2002 har jag djup personlig kunskap om fenomenet och hur det känns att spela på ett lajv och bli bemött av samhället som en vuxen som vill låtsas vara någon annan och "leka". Denna kunskap har enbart varit främjande under studiens gång och speciellt under intervjuerna då jag inte behövt stanna vid att få förklaringar på vissa begrepp, exempelvis IN och OFF, eller internskämt som är så väl använda och indexikala att de endast refereras till med ett eller två ord. Bergström (2012: 34), doktorand inom informationsteknik, trycker i sin avhandling om interaktion mellan utövare av online gaming på att erfarenhet

inom fenomenet man studerar helst ska ha uppkommit innan studien påbörjades, vilket han själv hade som erfaren spelare av online-spel. I detta fall är det alltså positivt att jag hade lajv som hobby under en lång tid innan jag bestämde mig för att använda det som forskningsområde i min kandidatuppsats. Under mitt sökande av bakgrundsinformation och tidigare forskning har jag dessutom kunna göra associationer med aspekter inom lajv och lajvande och därigenom kunnat sålla i materialet snabbare än om jag konstant behövt slå i böcker eller det transkriberade materialet, något som Bergström (2012: 34) bekräftar genom att benämna forskningsområden som ”speciella settings” (eg. översätt.) där de som inte har tidigare erfarenhet helt enkelt inte hinner skaffa sig den kunskap som behövs för att få en djupare förståelse för området. Dock användes också i denna studie nybörjarguider till lajv liksom en skönlitterär bok om fenomenet för att bekräfta mina egna observationer och erfarenheter (Bergström, 2012: 35). För att ytterligare ge akt på min egen inblandning var jag noga med vilket språk som användes under uppsatsens gång, bland annat genom att konstant låta en mer erfaren sociolog, min handledare, se över min text med jämna mellanrum. Denna försiktighetsåtgärd beror på den reflexivitet som en forskare måste inneha i en kvalitativ studie; en medvetenhet om att man till viss del själv är med och skapar den sociala verklighet som man studerar. Blomberg (2010: 124) talar om att språk är handling, det vill säga att ett uttalande alltid gör något med kontexten och situationen där det uttalas. Detta gäller även i skrivet språk vilket innebär att hur jag skriver min uppsats och hur jag beskriver lajv ger enbart en version och en specifik analys av mitt empiriska material och egna erfarenheter. I en kvalitativ studie med någon form av socialkonstruktionistisk ansats anses detta vara en del av forskarrollen, men det är fortfarande viktigt för forskaren att hålla sin egen inblandning i balans med deltagarnas berättelser. På detta sätt blir interaktionen äkta och påverkas lika mycket av alla inblandade.

Resultat

Denna del presenterar de mest kompletta mönster som gick att finna i det transkriberade materialet. Framställning av resultaten återges enligt Bambergs (Blomberg, 2010: 84-85; Olin-Scheller, 2012: 127-128) utveckling av den kontextuella modell som funnits med under analysens gång. Denna modell fokuserar på berättelsen, berättandet och de olika relationer som kan finnas inom strukturen av dessa. För att dela upp berättelsen och belysa vissa viktiga detaljer används dock bland annat kategorisering från DP såsom beskrivits i tidigare avsnitt. De frågeställningar som ska besvaras är;

Hur förhandlar och legitimerar individen sina olika kategoritillhörigheter i samtalet om lajv?
Hur kategoriserar och legitimerar individen vad lajv är för fenomen?

Nivå 1 - att legitimera sitt eget unika lajvande

Med fenomenet lajv i fokus är berättelsen själva spelsituationen på ett lajv och berättelsens karaktärer blir genom detta rollerna som deltagarna tar på sig under spelsituationen. Nivå 1 bearbetar karaktärernas relationer med varandra och använder den diskurspsykologiska ansatsen att en individ inte kan beskriva sig själv utan att sätta sig själv i relation till andra (Lakoff, de Fina et al, 2006: 144); exempelvis att en syster har syskon, en flickvän har en partner, en skolkamrat har bekanta och vänner som denne delar en utbildning med. För att synliggöra det identitetsarbete som det innebär att ständigt kategorisera sig i relation till andra användes förutom kategorisering också kategoriskt berättigande och stake – frågan om vad som står på spel.

När alla karaktärer behövs

Detta utdrag kommer från intervjun med endast två deltagare, och frågan om vilken form av roller deltagarna helst väljer när de ska lajva. De började med att tala om de lajv de tyckte bäst om och fortsatte att individuellt beskriva vad de tyckte var mest intressant att spela. Denna del av intervjun var eftertänksam och mycket lugn, båda deltagarna vägde sina ord ordentligt innan de uttalade sig. För att få med deltagarnas olika berättelser fick de berätta var för sig vilka roller de numera helst väljer. Först fick Sara berätta vad hon ansåg var roligast och mest intressant att spela. Hon berättade att hon tyckte om att spela tjänstefolk eftersom det då handlade om att ge andra roller, exempelvis en kung, den kontext som behövs för att de ska kunna spela sin roll på ett lyckat sätt. Hon presenterade alltså ett intresse för att förstå andra människor och relationerna till dem.

Sara: "Jag tror jag blir mer intresserad av sånt, att fördjupa mig i relationerna till andra än att fördjupa rollen i sig, och kanske blivit mindre intresserad av det här, springa runt i skogen och titta efter älvor och alver och, ja."

Här beskriver Sara två olika kategoriseringar; både den hon själv tillhör, *en som bryr sig mer om relationer* och en motsättande sådan, *en som vill springa runt i skogen*. Hon sätter sin egen kategori, eller karaktär, i en relation med den andra hon beskriver och ger dem båda egenskaper som kan förstås helt och fullt först när de sätts i relation med varandra. Saras självkategorisering pekar på spelare som bryr sig mer om att fördjupa relationer med andra spelare. I klar motsättning till detta återfinns lajvaren som vill springa runt i skogen. Denna andra kategorisering visar på en spelare som är mer intresserad av sin egen upplevelse på lajvet, denne kanske inte ens vill delta i någon interaktion, denne vill "titta" på andra spelare. Detta icke godkända beteende hjälper dock Sara att visa på sin självkategorisering som den bättre lajvaren av de två. För att det ska finnas en bra lajvare måste det nämligen också finnas en som är mindre bra.

När samtalet fortsatte och det blev Malins tur att berätta märktes det att hon hade lyssnat på Sara och att hon höll med. Hon hakade i vad som innan sagts och använde till viss del samma ord som Sara gjort. Hennes val av roller är ofta någon form av helare berättade hon. Hon presenterade också en möjlig förklaring på varför olika personer väljer olika sorters roller; personligheten.

Malin: "Men det är vad man har för personlighet, jag är inte mycket för att gå ut och springa och slåss mot andra. Jag är väl mer den omhändertagande typen antar jag."

Malin presenterar också en motsättande kategori till den hon själv håller sig till. Hon är "den omhändertagande typen" och inte en som springer och slåss mot andra. Malin distanserar sig från det möjliga låtsasvåld som kan ske på lajv och talar om en annan sida av lajvande; en som går ut på att ta hand om andra. Att ta hand om någon anses till vardags vara bättre än att vilja slåss, och att vilja förstå andra människor kan ju tänkas vara en bättre syssla än att bara titta på dem för sitt eget nöjes skull. Denna självkategorisering kan sedan användas i förhandlingen om kategoriskt berättigande eftersom den är den mest godkända inom Malins kontext om lajv som helhet. Den enligt Malin mindre godkända kategoriseringen är dock också här väldigt nödvändig för en lyckad självkategorisering. Malins bägge beskrivna kategoriseringar, eller karaktärer, kompletterar de som Sara tagit upp tidigare, och står också de i direkt motsättning och därigenom relation till varandra. Om det ska finnas en helare måste det ju finnas ett behov av en sådan, alltså behövs också de som vill slåss. Utan de lajvare som vill slåss skulle Malin kanske inte hitta den roll hon tycker om och använder i sitt identitetsarbete. Detta identitetsarbete sträcker sig också utanför det valda lajvet och spelsituationen; Malin drar en direkt parallell mellan vilken karaktär man väljer och vad man har för personlighet. Hennes självkategorisering som en omhändertagande person går alltså ut över hennes helhetsbild av sig själv, också när hon inte lajvar. Också i verkligheten behöver hon då andra att skapa en relation med, om hon är en omhändertagande person behövs de som inte är omhändertagande för att hennes lyssnare ska förstå hennes beskrivning av henne själv.

Den tråkiga utanförstående

Nästa utdrag kommer från diskussionen om icke-lajvare. Deltagarna i den större intervjugruppen fick frågan om vilka reaktioner de får när de berättar om sin hobby. Svaren var många och allsidiga men fokuserades sedan på de som inte förstår hobbyn och som ger negativa kommentarer och åsikter om lajv. Deltagarna började sedan beskriva dessa individer snarare än reaktionerna de fick.

Mia: "Jag brukar ju hänga med intelligentare människor än så."

David: "Vilka tråkiga människor! De har inget leksinne."

Kristian: "Undrar hur de ser på historia också. 'Vad är det här för påhitt?'"

De två första uttalandena angående de individer som ger negativ kritik till lajv och lajvare visar på hur ett uttalande om vad något är också visar hur något inte är. Intelligent personer förstår lajv, icke intelligenta personer gör det inte. Att lajva är att leka, människor utan leksinne är tråkiga. För att öka legitimeringen i denna kategorisering om lajv som en rolig och utvecklande hobby samarbetar deltagarna och skapar tillsammans en berättelse om de som inte lajvar och som vill kritisera dem som utövar hobbyn. Dock ingår dessa icke intelligenta, tråkiga människor som karaktärer i deltagarnas berättelse och kontext angående hur en lajvare borde vara; intelligent och med leksinne. Tillsammans framförhandlar Mia, David och Kristian en självkategorisering som ger dem möjligheten att få fram ett starkt kategoriskt berättigande; vem vill anses vara tråkig eller icke intelligent? Dock behövs dessa tråkiga utanförstående för att komplettera den gällande berättelsen om vilken sorts människor som

lajvar och vilken sorts människor som kritiserar hobbyn. Märk väl att samtalet inte alls gäller icke-lajvare som i alla de individer som inte utövar hobbyn. Deltagarnas uttalanden gäller endast de utanförstående som kritiserar dem. Denna självkategorisering är ett försvar mot kritiker och inte en aggressiv handling som kategoriserar icke-lajvare som tråkiga människor. Det tredje uttalandet blir slutet på denna berättelse. David och Kristian har i detta korta meningsutbyte hakat på Mias kommentar om intelligenta människor och Kristians uttalande ger en sista legitimering åt och befäster det kategoriska berättigandet och deltagarnas gällande självkategoriseringar. Han tar upp historia som ett exempel för att visa på den fiktiva uttalarrens trångsynthet. Historia är ett kärnämne i svensk skolundervisning och därmed legitimerat av samhället som något viktigt och bra att kunna åtminstone på allmänbildningsnivå. En person som då motsätter sig detta och anser att historia inte är sant kan då anses vara mindre bildad eller kanske till och med dum. Genom att använda denna redan existerande och väletablerade legitimering som historia som ämne har bakom sig och dra en parallell till lajv på detta sätt legitimerar även Kristian utövandet av lajv. Den tråkiga utanförstående som kritiserar lajv jämförs med någon som inte vill tro att historiska händelser skett på riktigt. Detta ingår i deltagarnas identitetsarbete; att kategorisera dem som kritiserar lajv kategoriserar även lajv och, därigenom, de som utövar hobbyn.

Detta med att det finns kritik mot hobbyn kommer att diskuteras vidare på nivå 3 där kritikernas faktiska uttalanden analyseras genom deltagarnas berättelser gällande dem och den sociala kontext de befinner sig i genom samhällets struktur, värderingar och normer. Varför detta kommer upp i båda nivåerna beror på nivåerna i realiteten flyter in i varandra, för att som forskare kunna presentera dem analytiskt behövs dock att de framställs en nivå i taget.

Kontextens roll i det egna lajvandets legitimering

Detta sista utdrag är från samma gruppintervju, denna gång under diskussionen om vilka lajv som föredrogs framför andra. Anders började tala om de lajv han helst inte åker på; små lajv med grupper som har starka relationsband mellan medlemmarna, och fortsatte den med att beskriva sin favoritkampanj inom genren piratlajv. Mia pekar dock på en motsägelse i Anders berättelse vilket leder till en ytterligare förklaring angående varför hans kategoriska berättiganden är starkast. Det blir tydligt att Anders har mycket som står på spel i sina uttalanden när han svarar på Mias kommentar.

Anders: "Ofta om de är en väldigt tight grupp som är såhär 'det här har vi gjort sen -89, vi är skitbra lajvare', då är det trögt att komma in, det är väldigt satt. 'Såhär ska det vara, det är bra lajv. Så här är man bra lajvare, det här är roligt.' Och passar man inte in i det här mönstret då får man kämpa jävligt mycket för att få hänga med och leka. Och det bara känns såhär 'va fan, åh'. Man skulle bara vilja ha dit ett gäng och, såhär, fula till det lite grann med det. ... på de lajven som jag åker på, så finns det mycket musikhistoria och det finns väldigt mycket såhär, det drar ihop en skön stämning och det är väldigt, ja jag vet inte, det blir väl som ett väldigt, det är ett prettolajv fast jag varit med från början liksom, så att..."

Mia: "Du har varit med sen -89."

Anders: "Ja, då funkar det liksom. Men att, det är inte riktigt samma där på att, ja men, 'det är viktigare att dina skor är handsyddas än att du har roligt på lajvet', som att man kan känna på vissa lajv utan det är mer såhär, det viktiga är att du liksom, ja tar till dig stämningen och att det liksom funkar med visionen. "

Anders berättar om vad han inte tycker om med vissa lajv. Grupperna som befinner sig på dessa lajv har uppenbarligen hårda krav på hur man ska bete sig och dessa går inte ihop med vad deltagaren anser att lajv är. Man måste ”kämpa jävligt hårt” för att få ”vara med och leka”. Dessa två delar av uttalandet; kamp och lek, går emot varandra, man ska inte behöva kämpa för att få leka. Anders fortsätter med att citera en möjlig konversation där deltagarna på dessa lajv använder sina självkategoriseringar som erfarna lajvare för att styrka sitt kategoriska berättigande, sin rätt att få uttala sig om hur ett lajv ska gå till. Detta skulle i de flesta fall vara ett godkänt berättigande att förhandla sig till, vanligtvis vill vi lyssna på någon med mer erfarenhet inom ett ämne vi är intresserade av eller inblandade i. Anders vill dock visa på att erfarenhet inte räcker som legitimering för att tala om att diktera alla villkor och stipulera att ”... det här är roligt.” Detta är ett typexempel på att kategoriska berättiganden inte är statiska begrepp, de är processer som är helt beroende av sin kontext för att anses som legitima. Samtalet fortsätter med en beskrivning av Anders eget favoritlajv som innehåller ”mycket musikhistoria” och ”skön stämning”. Redan från början finns det en positiv kategorisering som både innehåller något djupare viktigt (musikhistoria) och en trevlig atmosfär (skön stämning). Sedan syns ett försök till att rädda det som står på spel; nämligen hans anseende som bra lajvare. Anders erkänner att hans favoritlajv är ett prettolajv (ett begrepp som menar på att fokus på fin utrustning som kan överskrida fokus på bra interaktion) men lägger till att han varit med från början vilket uppmärksammas av Mia; ”Du har varit med sen -89.” Anders fortsätter på sin föregående räddning genom att förklara att lajven han åker på inte bryr sig om fin utrustning eller exkluderar någon på grund av brister i denna, något som blir den viktigaste punkten i hans försvar av sitt anseende. Det finns rätt mycket som står på spel här, Anders får i sin berättelse inte framstå som någon som inte bryr sig om spel och interaktion. Det är inte extremt kontroll över temaenlig utrustning som är det viktiga, det är att upprätthålla den trevliga atmosfären. Dock är det fortfarande viktigt att man som spelare ”tar till sig visionen” och alltså spelar enligt reglerna som finns på just dessa lajv, vilket förstärker Anders kategorisering av att de lajven han åker på är *bra lajv*. Poängen här är också att Anders kategoriseringar, som nämnts innan, är beroende av kontexten. När det handlar om Anders egen exkludering på grund av halvt oskrivna regler och kategoriska berättiganden vars betydelse överdrivs är det något som hamnar i kategoriseringen för *mindre bra lajv*. När det dock handlar om hans egna erfarenheter på de lajv där Anders varit med från början hamnar det starkare kategoriska berättigandet hos honom och hans lajv hamnar i kategoriseringen *bra lajv*. Detta blir så även om fakta om lajven; små, deltagare som varit med länge, en viss vision som behöver följas, är desamma i bägge fallen.

Nivå 2 - den gemensamma lajv världen

Den andra nivån i Bamberg (Blomberg, 2010: 84-85; Olin-Scheller, 2012: 127-128) kontextuella modell behandlar berättelsens relation till berättarna. Som tidigare nämnts på första nivån befinner sig berättarna inne i berättelsen som sina karaktärer. Dock finns det också en större berättelse att se till; lajv världen i stort och den betydelse som den gemensamma kontexten har för deltagarna. Deltagarna talar på denna nivå mindre om sig själva som personer och mer om lajv generellt sett och vilka regler och kunskap som ska kännas till. Här aktualiseras indexikaliteten (Potter, 2006: 43-46) för att synliggöra hur gemensamma erfarenheter och kunskap främjar kommunikationen och interaktionen mellan individerna till att skapa en gemensam berättelse. Denna gemensamma berättelse hjälper också till att skapa en gemenskap som individerna kan dra ifrån i sitt identitetsarbete.

Den direkt synliga kontexten

Den gemensamma kontexten har en viktig roll i lajv som hobby. Indexikaliteten blir synlig på många nivåer, i första hand genom det faktum att gemensam kunskap kan ge associationer bara genom uttalandet av endast en eller ett par meningar. Detta utdrag är ett typexempel på

vilka förutsättningar som behövs för att deltagarna ska kunna förstå och tala med varandra utefter själva samtalskontexten. Under gruppintervjun med det större antalet deltagare var det Davids tur att berätta om när och hur han började lajva. Anders bad om ett direkt förtydligande för att förstå var Davids berättelse härstammade ifrån.

David: "Det var inte Eleria som de flesta här tror jag."

Anders: "Vad var det då? Svarta boken?"

David: "Va? Nej, det var en kyrkopryl bara."

David talar om den största lajvkampanjen i mellersta Sverige medan Anders nämner ett specifikt lajv som utspelade sig för ca 13 år sedan, men detta skulle antagligen vara svårt att förstå för en utomstående. Svarta boken var ett lajv som många 80-talister har som sitt första lajv, de som missade det minns de första delarna av Eleriakampanjen, som fortfarande pågår, som skådeplatsen för sina första lajverfarenheter. Krav på utrustning och kläder var mycket lägre, moderna tält var tillåtna och att få leka hur man ville var viktigt. Anders visar att han förstår vad David pratar genom att han inte frågar vad som menas med Eleria, han ställer endast en motfråga angående var David började lajva. Detta utbyte av kommentarer är endast ett sidospår i Davids berättelse om början på sin lajvkarriär, men det är just det faktum att det stannar som ett sidospår som gör det analytiskt intressant. Davids uttalande behöver ingen förklaring, inte heller Anders motfråga. David svarar nämligen på Anders fråga utan att själv fråga vad han menar. Bägge deltagarna har redan all information de behöver om både Eleria och Svarta boken. Genom den kunskap och erfarenhet de fått ta del av genom att delta i lajv världen är det möjligt för dem att ge varandra de associationer som behövs för att samverka inom samma kontext utan långrandiga förklaringar. Detta ger också David en möjlighet att på ett kort och koncist sätt visa på att han vet hur de flesta nybörjare brukar påbörja sin lajvkarriär; genom Eleriakampanjen. Det kan finnas någon som vill säga att Davids sätt att börja lajva förminskar hans självkategoriserings legitimitet. Genom att i förbigående nämna att "... de flesta här ..." gjort något annat och att han är fullt medveten om det legitimerar David som någon som har den kunskap som krävs för att kategoriseras som en lajvare och han kan fortsätta med sin berättelse om sitt lajvande.

Att börja med lajv

Med kraven på utrustning och leksinne kan det kanske ibland kännas svårt att börja med en så pass stor hobby som lajv har blivit. När deltagarna fick frågan om hur en nybörjare inom lajv kan gå till väga presenterade bägge gruppintervjuerna ungefär samma svar; man behöver hjälp från någon som redan utövar hobbyn. Mia berättar att det ofta är mer än en person som hjälper till att introducera nykomlingen. För att visa på hur samtalet fortsätter i samma anda visas dessutom kommentarerna efter Mias uttalande, det är dock endast det som analyseras eftersom detta gäller en introduktion till lajv från de som redan utövar hobbyn.

Mia: "Ja men det känns ju som att typ nybörjare kommer in när de känner folk som håller på, och då har man oftast en hel grupp som bara 'jamen det är lugnt, du kan låna den här och du kan låna den här och vi kan köpa det här'."

Carina: "Sätta sig att sy eller.. eller så har man en snäll mormor som syr åt en eller nåt sånt där."

Mia: "Ja eller hur, det går också."

För att nybörjaren så snabbt och smärtfritt som möjligt ska introduceras till hobbyn behövs det att utrustning lånas ut och tips ges från hela gruppen. Denna introduktion är ofta självklar för de som redan är vana lajvare, att hjälpa en nybörjare är "lugnt". Detta påvisas också av

Mias fiktiva citering av vad medlemmar i denna grupp kan säga vilket tyder på ett visst mått av indexikalitet; hon behöver inte säga mycket för att man ska förstå hur gruppen fungerar. Detta kan tolkas som att en välmenande, behjälplig grupp är något vanligt förekommande inom lajvvärlden. Nybörjaren får då också lära sig om vad Nilsson & Waldermarsson (1988: 18-19) kallar inledningsfasen. Som beskrivits innan består denna fas bland annat av att utrustning ordnas, dessutom upprättas ramarna för hur spelet ska se ut; introduktionen gäller enligt Mias uttalande fysisk utrustning, men eftersom det då också gäller vilken utrustning som skulle godkännas introduceras nybörjaren samtidigt till reglerna inom hobbyn. Detta blir extra tydligt om det är en grupp som hjälper den nya lajvaren att börja med hobbyn och snabbt kan presentera de normer och värderingar som den nya lajvaren behöver för att passa in i gruppen och ställa sig efter den gemensamma kontexten.

I den andra gruppintervjun ger Sara en liknande förklaring till hur nybörjaren kommer in i utövandet av hobbyn, men hon fokuserar också på hur nybörjaren får lära sig om det rätta beteendet och den rätta synen på lajv.

” ... en vän, eller pojkvän sådär, som kan hjälpa en med hur man ska se på lajv och hur man, att man kanske inte ska ta det så personligt och att, ja, se till så att man inte gör de där dumma misstagen som att ta med ett neonblått tält.”

Att bli introducerad till lajv gäller här också att lära sig ”se på lajv” på ett visst sätt. Det kan då antas att det inte stannar vid inledningsfasen som gäller förberedelser och planering, det fortsätter med att ge nybörjaren en ram att förhålla sig till, en gemensam kontext för själva spelet där det finns specifika godkända beteenden. Denna ram ger också den nya spelaren en chans att förstå att denne inte ska ta spelet ”så personligt” som Sara beskriver det. Den nya spelaren introduceras alltså till förhandlingen som finns i leken och behövs både för att interaktion och indexikalitet ska vara möjliga. Det som händer i spelet är en lek, det är inte på riktigt, det är inte farligt och behöver alltså inte tas på allvar. Som innan belysts sitter de tre rollspelsfaserna i Nilsson och Waldermarssons modell tillsammans i en cirkulär process. Att introduceras till det rent fysiska och vissa grundregler för godkänt beteende i inledningsfasen innebär då också att nybörjaren introduceras till den kontext där bra lajvutrustning och rätt spelarbeteende räknas, nämligen spelfasen, och den där erfarenheter och åsikter om ett upplevt lajv kan diskuteras; diskussionsfasen. Genom att få lära sig hur man ska ”se på lajv” lär sig nybörjaren alltså också vad som är viktigt i de olika faserna och vilket beteende som är godkänt och introduceras därmed till indexikaliteten för lajvvärlden på ett smidigt sätt genom interaktion med likasinnade; en vän eller en pojkvän.

Att förhandla fram stämningen

I detta citat beskriver Mia hur det kan gå till när den rätta känslan ska infinna sig på lajvet och hur mycket den fysiska miljön spelar roll för spelarnas upplevelse. Diskussionen gäller först hur den omgivande fysiska miljön ger stämning och fortsätter in på hur spelarna på lajvet också bidrar till att få till den rätta känslan.

”Om man ska spela byfolk t.ex. då måste man ju ge nånting tillbaka, till stämningen. Om jag bor i det här huset som finns på plats så måste jag ju bete mig som att det här är mitt hus, det här, jag har bott här hela mitt liv eller, jag ska inte vara överraskad utifall det kommer..ifall jag ser ett häftigt hus där borta, utan jag ska ju egentligen vara helt medveten om det där. Det är intressant det här att få sätta in sig på ungefär 3 timmar. Det är..men oftast tror jag att man tar ifrån omgivningen. Man tar stämning ifrån omgivningen.”

Här benämns vikten av att snabbt kunna sätta sig in i och vara med och skapa den gällande kontexten. I detta fall är kontexten, ramen för berättelsen, en medeltida by med människor som bott där länge. För det första återfinns kontexten genom att ta ”stämning från omgivningen”, alltså använda den välbekanta miljön. Olika lajvområden kan se olika ut på detaljnivå, men det finns ofta olika markörer som ger ett liknande utseende. I detta fall talar deltagaren om redan existerande hus där de som spelar bofasta invånare flyttar in och bor i under lajvets gång. Dessa hus måste snabbt sättas in i kontexten, det vill säga den rådande berättelsen för det gällande lajvet, och sättas i betydelse för de spelare som kommer att bebo dem. Här framkommer en variant på den vanliga indexikaliteten som vanligtvis återfinns i samtal; några få markörer i ett uttalande ger medberättarna tillräckligt med associationer för att förstå vilken kontext och situation som berättas om. Det är alltså inte bara språk som innehåller referenspunkter, tid och rum har också sina egna markörer för vilken kontext som är gällande (Georgakopoulou, 2003: 419). Det har i denna uppsats redan tolkats att en spelsituation på ett lajv är en fiktiv berättelse i sig och att deltagarna både är berättare och berättelsens karaktärer samtidigt. Den fysiska miljön, här en samling hus, blir då också indexikal eftersom den följer samma villkor; en samling markörer i en berättelse som ger berättarna rätt, och framför allt likadana, associationer för att fullfölja berättelsen i rätt kontext.

Mia visar också detta genom sitt uttalande, att tala om ”det här huset som finns på plats” räcker enligt henne för att förklara vad huset innebär för någon som ska spela bofast. För det andra förhandlas indexikaliteten fram genom att spelaren måste ”ge nånting tillbaka”, alltså själv underkasta sig den kontext och de regler som redan finns. För att få ingå i kontexten och fortsätta på berättelsen, för att få bo i huset, måste man bete sig som att man tillhör berättelsen. Man måste behandla huset som ett hem och inte bete sig underligt eller som att man är ny på platsen och tycker att något är ”häftigt”. Spelaren gör på detta sätt sig själv till en del av den indexikala miljön, eftersom andra spelare som ser detta snabbt kan komma in i berättelsen och acceptera att det finns bofasta på området och själva bete sig därefter. Indexikaliteten är alltså även här mycket viktig för att spelarna ska förstå varandra och kunna interagera snabbt och problemfritt på ett sätt som samtidigt känns naturligt.

Nivå 3 - resan mellan fantasi och verklighet

Den tredje nivån; den sociala kontextens relation till berättarna, är en kombination av de två första och sätter berättarnas erfarenheter och berättelser i en vidare social kontext (Blomberg, 2010: 85). Berättarna är här deltagarna i intervjun och den vidare sociala kontexten är den direkta interaktionen de får med samhället genom utanförståendes åsikter och värderingar om hobbyn och fenomenet lajv. För att här synliggöra identitetsarbetet används alla analytiska begrepp från tidigare nivåer; kategorisering, kategoriskt berättigande, indexikalitet och frågan om vad som står på spel.

Skillnaden mellan barn och vuxen

När deltagarna får frågan om vad de får för reaktioner när de berättar för utanförstående om sin hobby handlar den första vågen av svar om negativa reaktioner. Mia och Sara får i sin gruppintervju frågan om vilka reaktioner de får när de berättar om när de lajvar.

Mia: ”Oj. Det är allt från höjda ögonbryn till genuint intresse...”

Sara: ”Mmm.”

Mia: ”..och höjda ögonbryn då tycker de ’vad håller du på med, du är vuxen människa för sjutton, inte ska väl du ut i skogen och fjanta runt som en barnrumpa’.”

Här uppvisar Mia en kategorisering som ursprungligen kommer från normer utanför hobbyn; *den icke-vuxna*. Att vara vuxen innebär enligt denna kategorisering att man inte får bete sig som ”en barnrumpa”, alltså ett barn. Inom den samhälleliga diskursen existerar enligt detta två kategoriseringar; *vuxen* och *barn*. Barn leker, vuxna gör det inte. Enligt samhällets kontext är lek något som hör barndomen till och något vuxna inte ska bry sig om vilket nämnts i ett tidigare avsnitt. De som utövar denna hobby och ägnar sig åt att leka i vuxen ålder är enligt denna kategorisering då avvikande och *ickevuxna* som drar åt sig ”höjda ögonbryn”. Att trots denna, rätt hårda och negativa, kategorisering fortsätta med sitt intresse kan tolkas som ett markant motstånd mot existerande etablerade normer. Att utöva hobbyn blir att skapa en kontext där det är tillåtet att leka, vilket också kan tolkas som den typ av social rörelse som är ett forum där normmotsägande åsikter är tillåtna. Deltagarna går inte med på kategoriseringarna som existerar i denna samhälleliga diskurs, de går emot de rådande normerna och skapar inom gruppen en tredje kategorisering; *en normal vuxen som leker*, och presenterar därmed en motbild till vad som förväntas av en vuxen enligt kritikerna. Kontexten har här sin roll i att den hjälper till att upprätthålla gemenskapen bland de som lajvar. De har något gemensamt både inom gruppen med intresset för lajv och genom trycket från samhälleliga normer och diskurser som vill ge dem en negativ kategorisering vilket skapar ett *vi* och ett *dem*. Denna kategorisering ingår i kontexten de har tillgång till som lajvare och är så pass valkänd att den citerade deltagaren presenterar ett citat själv. Detta kan liknas vid den sortens internskämt som blir möjliggjorda av fungerande indexikalitet i en grupp eller rörelse, att alla vet hur de negativa kommentarerna om lajv och lajvare kan låta. Som syntes på Nivå 1; att legitimera sitt eget unika lajvande, har de också en förklaring till varför det finns negativa åsikter om lajv.

Att inte förstå leken

När deltagarna belyst både de negativa kommentarer som kan uppkomma och vilken sorts personer som uttalar dem går samtalen in på de som enbart verkar förvirrade eller oförstående gällande hur ett lajv går till. En av deltagarna, Carina, citerar ett enligt henne klassiskt svar på när hon ska försöka förklara för en utanförstående vad lajv är för något genom att använda termen interaktivt rollspel. David svarar hennes uttalande med ett eget som uppenbarligen är ett skämt och visar hur dumma han tycker att såna frågor kan låta.

Carina: ” ’Jamen vadå vad menar du med det, vadå interaktivt rollspel, vadå, klär man ut sig eller? Vad händer om man dör då?’ Den kommer typ nästan direkt, oavsett hur mycket de vet om lajv så frågar de ’vad händer om man dör då?’.”

David: ”Då blir man begravd på riktigt.”

Det har redan fastställts i denna studie att lajv bland annat går ut på att leka. Allt är på låtsas och allvarliga situationer kan utforskas utan någon som helst risk. Detta innefattar också döden. På de flesta lajv är det extremt sällan att ens roll kan dö, detta förutsätter en tidigare överenskommelse mellan de inblandade. Enligt Carina är det en väldigt vanlig fråga från icke-lajvare om vad som händer ”om man dör”. Detta visar på ett tydligt avstånd från lekens regler även om frågorna tycks mer förvirrade än kritiska. Den frågande tar avstånd från den gällande kontexten; leken, och vill se det hela från sin kontext med de regler som gäller i verkligheten; när man dör är man borta. Rent indexikalt är reglerna för död på lajv något alla känner till och en av de första saker man får lära sig. För lajvare blir det då skrattretande när någon behöver förklara detta för en som inte utövar hobbyn, det är så självklart att lekramen skyddar dem från alla i verkligheten farliga situationer. Detta bekräftas av Davids kommentar. Det är självklart för en mentalt sund individ att man inte begraver en människa levande. Att detta skämt sätts som svar på den förre deltagarens uttalande visar hur långt ifrån deltagarna tycker

att såna frågor liknar vettiga sådana. Precis som i det förra utdraget på denna nivå finns det också element av *vi* och *dem* i detta. Den gemensamma kontexten, fastställer gemenskapen inom gruppen och sätter en framförhandlad kategorisering på utanförstående som motsätter sig kontextens regler; *de som inte förstår*.

Mötet med den utanförstående

För lajvare är det viktigt att alla möten med olika former av media går bra. En negativ kategorisering av lajv finns redan inbäddad i vissa samhälleliga normer och det är av vikt att denna inte blir legitimerad av nya reportage. Detta kan ibland vara svårt om representanten från media redan har sin egen kategorisering av lajv som denne inte vill förhandla om på plats. Anders ger ett exempel på hur såna misslyckade möten kan se ut genom att berätta om en händelse på ett lajv när deltagarna var OFF och en journalist var i närheten. Detta utdrag innehåller flera namn som, precis som med deltagarna i denna studie, fått bytas ut mot fingerade såna.

”Det var intervju och vi skulle fotas och Lars (en arrangör, eg. anm.) hade skickat dit mig för att ha lite koll på det. Och vi spelade ju mörkeralver, och journalisten frågade Simon vad det var för något och han säger ’ja vi är lite som nazister’ och jag bara åh nej, varpå jag och Peter bryter in och förklarar att nej, så är ju inte fallet. Sen skulle de fota honom och istället för att stå och posa skulle han titta fram bakom ett träd och se lite lurig ut. Och så gjorde han ju det.”

Att bli intervjuad och fotograferad är ofta att bli granskad av allmänheten. Om man då även representerar en hobby blir det extra press på att granskningen går bra och blir godkänd. När Simon ska svara på vad han spelar ger han en liknelse som de andra intervjuade inte vill ställa sig bakom. När han liknar mörkeralver (en form av alver som är intrigerande och krigiska) vid nazister presenterar han samtidigt en kategorisering med en indexikalitet som sträcker sig över till verkligheten. De allra flesta som gått några år i skolan känner till nazister och kan göra fler associationer till det ordet, det är en kategori som återfinns i samhället. Att likna en påhittad lajvverelse med den formen av verklig ondska ger associationen till något mycket värre än vad lajvaren menar. Det tar bort känslan av lek, av fantasi, och för åhöraren mycket närmare verkligheten än var mörkeralver befinner sig vilket i sin tur ger fel bild av de lajv där mörkeralver kan finnas; fantasy, lajv byggda helt på fiktiva världar. Anders och en annan lajvare bryter här in och förklarar för journalisten att den förste fått det om bakfoten. De kan genom sitt större antal förhandla fram en rättighet till att presentera lajv och på så sätt förhoppningsvis förminska det Simon uttalat sig om. Denna förhandling kan också förstärkas genom att Anders blivit skickad till intervjun av en arrangör, hans kunskap om lajv är alltså legitimerad av någon med kategoriskt berättigande på detta lajv. Det kan då tolkas att Anders och hans kamrat Peter genom detta kan visa att de är de ’riktiga lajvarna’. De låter journalisten få fokus på dem och glömma det första uttalandet som ger en helt annan kategorisering vilken är mycket mer negativ för lajv världen. Journalisten, som i sitt yrke också är en representant för den sociala kontexten, har dock redan, som det verkar, en egen kategorisering av lajvare som denne vill få fram. Denne har normer och värderingar som denne applicerar på situationen och på lajv. I stället för att låta en mörkeralv posera för fotografering (mörkeralver är rent estetiskt väldigt imponerande med höga krav på fin utrustning i svart läder) på ett sätt som skulle resultera i ett väldigt fint fotografi ombeds den första intervjupersonen att ”titta fram bakom ett träd och se lite lurig ut”. Journalisten har alltså en bild av lajvare som *lekfulla och busiga* och vill inte ta emot eller förhandla fram någon annan kategorisering vilket syns i dennes vilja att sätta en lajvare som spelar en stolt och krigisk roll i en situation som gör denne komisk. Genom detta presenteras i media en

kategorisering av lajv som motsätter sig den som lajvarna vill få fram. Det blir återigen ett *vi* och *dem* mellan lajvvärlden och den sociala kontexten där den befinner sig. Här syns återigen lajv som social rörelse i den konflikt som kan uppkomma med omvärlden när förhandlingen misslyckas som visades ovan.

Sammanfattning resultat

I denna studie har olika kategoriseringar uppkommit under individernas identitetsarbeten. Det finns lajvare *som bryr sig*, det finns lajvare *som vill springa runt i skogen och slåss*. Bägge är dock viktiga för att berättelsen om lajv och berättaren ska kunna berättas. Märk väl att berättarna inte säger något om att någon ska exkluderas, i deras kontext är det endast så att vissa lajvare är mer intressanta än andra. Att veta vilka roller någon väljer innebär också att veta vem denne är som person utanför lajvet, den fiktiva berättelsen ger helt enkelt referenser till det verkliga livet. Att veta vilken sorts lajvare man är innebär då också att man vet vem man är som person i helhet vilket ger möjligheten att hitta och framförhandla de kategoriseringar som man trivs med i sitt verkliga liv. Det finns också de som inte tycker om lajv. De som kritiserar fenomenet är *tråkiga och icke-intelligenta*, de står för den samhälleliga diskursen där kategorin *vuxna* inte får leka och kategorin *barn* är de enda som får det. Det har dessutom påvisats vad som kan hända när representanter från omvärlden vill tvinga in lajv i sin egen kategori; *lajvare är busiga och komiska*. Detta visar på den konflikt, det *vi-och-dem-fenomen*, som stärker solidariteten lajvare emellan, och visar hur lajv kan ses som en social rörelse. Utan kritikerna skulle det ju inte finnas någon konflikt eller gemenskap som denna konflikt skapar och inte heller någon rörelse mot rådande normer. Vi har fått veta vad som kan vara *bra lajv*, vad som kan vara *mindre bra lajv* och hur detta påverkas av kontexten och vad som anses vara viktigt i den rådande situationen. Indexikaliteten är inte bara närvarande överallt, den är viktig för interaktionen och därigenom för individens identitetsarbete. Att kunna använda sin ackumulerade kunskap för att förhandla fram en plats i en gemenskap och legitimera sitt intresse för omvärlden är viktigt för att individen också ska kunna framförhandla kategoriseringar denne trivs med. Att dessutom veta vilken kontext som är gällande för stunden för att kunna bete sig ”godkänt” är ett sätt att behålla denna gemenskap när individen väl befinner sig i den.

Diskussion

Här presenteras en reflektion över de olika delarna av min uppsats och hur de går att relatera till de resultat jag fått fram. Detta går om lott med tidigare avsnitt om studiens tillvägagångssätt och själva redovisningen av resultatet eftersom viss reflektion alltid pågående sker under en kvalitativ studies gång.

Uppnådde studien sitt mål?

Låt oss återvända till uppsatsens frågeställningar och syfte. Frågeställningarna är; 1, hur framförhandlar och legitimerar individen sina olika kategoritillhörigheter i samtalet om lajv? 2. Hur kategoriserar och legitimerar individen vad lajv är för fenomen? Dessa befinner sig på två olika analysnivåer; den direkta interaktionen och berättandet som sker i ett muntligt samtal och den pågående kontexten som är den gemensamma lajv världen, och behöver besvaras var för sig.

Den analysnivå som gäller det direkta samtalet om lajv går att dras parallellt till Bamberg's första nivå; karaktärernas relationer till varandra, och som förut nämnts var deltagarna både berättare och karaktärer i berättelsen när det kommer till att beskriva lajv. Här anser jag att frågan besvarats; i de valda utdragen från samtalet är det tydligt att deltagarna både ordnade upp sig själva och andra inblandade individer i olika kategorier och dessutom legitimerade dessa kategoriseringar med olika former av kategoriska berättiganden som fanns till hands. Individen framförhandlar och legitimerar sina olika kategoritillhörigheter genom att använda relationerna mellan berättelsens karaktärer, exempelvis varför man väljer en sorts lajvroll över en annan sort, för att positionera sig på så sätt att det stämmer med individens självbild. Detta kan bland vara krångligt och individen befinner sig då i en situation där dennes eller någon annans hela självbild står på spel och då kan bli sårbar för kritik. Det visade sig nämligen att vissa av deltagarna ansåg att det är en individs personlighet som bestämmer vilken sorts roll man väljer och att det finns vissa roller som anses vara mer godkända än andra. Detta innebär att man som lajvare inte får riskera att bli anklagad för att bete sig på ett visst sätt som inte är godkänt av de lajvare man umgås med och som man förhandlat fram vad som är "godkänt" med. Detta kommer ju då att påverka vad andra anser om en som person. Då är det extra viktigt för individen att med hjälp av kategoriska berättiganden positionera sig på så sätt att dennes uttalanden anses starkare än någon annans och därigenom som det mest övertygande i situationen. Den fiktiva berättelsen kan hjälpa individen med detta genom att ge möjligheten att välja olika roller och därigenom experimentera med olika självkategoriseringar. Att som lajvare säga att man provat en roll som sedan inte kändes rätt anses helt normalt och man har därigenom utforskat en del av sig själv utan större konsekvenser.

Den frågeställning och analysnivå som gäller den gemensamma kontexten som skapar lajv världen går att besvaras av de två nästkommande nivåerna i den kontextuella modellen; berättelsens relation till berättarna och relationen till den sociala kontexten. Vi börjar med nivå 2. Här är det alltså inte, till skillnad från den första analysnivån, den fiktiva världen som är berättelsen utan kunskapen och kontexten om lajv som deltagarna befinner sig i som utövare av hobbyn. På denna nivå var kategoriseringarna också tydliga; deltagarna hade samstämmiga idéer om vad lajv innebär för dem och hur de kunde få ut det mesta av sin upplevelse tillsammans med andra. På nivå 2 i resultatdelen är det kategoriseringen av lajv som står i fokus. Nivå 2 hjälper alltså läsaren att se hur deltagarna beskriver lajv och vad de anser är viktigt att veta om fenomenet i form av kunskap, regler och därigenom gemensam kontext. Jag ser när jag tittar på de utdrag som valts ut i resultatdelen att lajv beskrivs mycket som en process med olika händelser som för lajvaren framåt och längre in i den gemensamma kontexten; hur det börjar, hur stämningen skapas, hur kunskapen om olika lajv spelar stor roll när deltagarna diskuterar hobbyn. Deltagarna beskriver alltså lajv genom att beskriva vad som

händer när man utövar det. Kanske går det inte att förstå det helt och fullt om man inte redan befinner sig i den gemensamma kontexten. Detta kan jag inte veta eftersom jag själv, som nämnts ovan, befunnit mig i den i 10 år och inte minns hur det var att stå utanför. Legitimeringen av att utöva hobbyn sker på nivå 3 där den sociala kontexten vävs in. Deltagarna talar om att bli kritiserade och inte förstådda. Varför detta sker har redan avhandlats på nivå 1; deltagarna är där överens om att det är mindre lekfulla, tråkiga individer som kritiserar lajv. Denna framförhandlade kategorisering visar att det inte är fel på lajvarna, det är fel på de som kritiserar. På nivå 3 handlar det om vad som sägs om lajvare och lajv. Denna kunskap om vilken kritik som kan uppkomma skapar en gemenskap som lajvarna använder för att bemöta kritiken. De använder kategoriseringen och det kategoriska berättigandet från nivå 1; vem vill lyssna på en mindre intelligent, tråkig person som kritiserar en som vill leka och ha roligt? Här inser jag att de olika nivåerna hör ihop mer än vad jag förstod från början; vad som förhandlas fram och legitimeras på nivå 1 kan användas för att skapa gemenskap och kategoriska berättiganden på nivå 3. Detta innebär att vad individen lär sig om sig själv och andra genom valet av roller och typer av lajv också kan användas för att möta upp de normer och värderingar som denne möter i andra sammanhang. Detta sker genom att individens utvecklande förmåga att kategorisera sig själv och därigenom sin omgivning logiskt sett inte stannar vid endast en sida av individens sociala verklighet. Den kommer också att kunna användas i andra sociala situationer där lajv inte nödvändigtvis är relevant.

Detta leder oss fram till syftet; att beskriva och synliggöra vad lajv är och dess betydelse för individens identitetsarbete, blev dessa besvarade på olika sätt genom uppsatsens gång. Både genom min egen erfarenhet av lajv och genom de praktiska böcker om ämnet som jag funnit anser jag att jag lyckats framställa en förklaring om vad lajv är. Tack vare ovan nämnda tidigare erfarenhet kunde jag göra kopplingar och dra paralleller under ihopsamlandet av tidigare forskning. Under uppsatsens gång kunde jag dessutom förklara för läsaren hur de olika avsnitten hängde ihop med det valda fenomenet. Det var också viktigt för mig att inte bara skriva om vad lajv *är*, mitt personliga mål var dessutom att upptäcka om jag rent akademiskt kunde belysa att lajv kan hjälpa individen att utvecklas och interagera i vardagen. Under den tidigare forskningen benämns lajv som en social rörelse – ett fenomen som främjar social förändring och ger en trygg plats för att uttrycka åsikter – och ett fiktivt berättande där personlighetsutvecklingen sker genom lek i och utforskandet av ett fiktivt rum. Bägge dessa ansatser främjar på något sätt individens identitetsarbete och gynnar alltså individen oavsett vilken situation och kontext denne befinner sig i. Man kan då anta att lajv som eget fenomen också gynnar individen genom både sitt stöd i förändring och personlig utveckling.

Hur ringades mitt valda fenomen in?

Vanligtvis i en kvalitativ uppsats skulle det under denna rubrik framgå hur resultaten kompletterar eller strider emot något i den tidigare forskningen. Dock har det i denna studie varit annorlunda då det inte fanns någon regelrätt forskning om lajv att ta del av. Därför togs beslutet att i stället dela upp fenomenet i sin organisatoriska och sin berättande aspekt och därefter dra paralleller till andra fenomen som det har forskats om. På så sätt kunde jag även legitimera mitt val av forskningsområde; det finns ingen forskning om lajv, men så fort detta nya forskningsfenomen delades upp i olika aspekter hittades hur mycket forskning som helst. Dessa aspekter är bägge legitimerade fenomen och kan tänkas ha existerat lika länge som människor haft åsikter, språk och fantasi. Hur dessa kunde appliceras på lajv och hur sociala rörelser kunde kombineras med fiktivt berättande togs sedan upp efter presentationen av vardera fenomen. Studiens resultat bekräftar definitionen av dessa fenomen. På nivå 3 i resultatet syns flera markörer på hur lajv blir belyst som en social rörelse; ett tydligt motstånd mot normer och värderingar från en auktoritet, här den samhällsliga diskursen om hur man

ska bete sig som en vuxen människa. Att deltagarna känner sig fria att uttala detta motstånd visar på att lajvvärlden kan vara det trygga forum som definierar en form av social rörelse. I sin vilja att förändra den samhälleliga diskursen om vuxet beteende visar de också på en vilja att använda lajv för att främja social förändring på ett specifikt område, också en form av social rörelse. Själva organisationen i sig är inte lika tydlig, antagligen för att den tillhör bakgrundskontexten för lajvvärlden och därför inte alltid blir belyst på samma sätt. Dock benämns en lajvkampanj som viktig i början av en lajvkarriär. Dessa är resultatet av timmar av planering och långvarig organisation mellan samma individer, det vill säga den sociala rörelsens varaktighet, gemenskap och solidaritet till rörelsen. Främjandet för social förändring är dock mer flytande än vad som kan tänkas i vad för organisationer och grupper som tidigare kunde ses som sociala rörelser. I till exempel kvinnorrörelsen är det primära målet social förändring angående ett specifikt problem och rörelsen är ett sätt att uttala åsikter och organisera protester och event med detta som ämne. Inom den sociala rörelsen som är lajv blir den sociala förändringen snarare ett bımål, en produkt av gemenskapen, nyfikenheten och åsiktsfriheten. Den är dock inte desto mindre viktig när den väl kommer på tal.

Det är dessutom tydligt i resultaten hur deltagarna är inbegripna i det både uråldriga och aktuella berättandets och lekandets konst genom förmågan att använda sin fantasi. På både nivå 1 och nivå 2 talar de om roller de spelat, lajv, alltså berättelser, de deltagit i. Deltagarna drar sig inte det minsta för att tala om annars känsliga ämnen som till exempel döden. Såna ämnen har nämligen inget tabu belagda på dem i denna kontext eftersom deltagarna är fullt medvetna om att det är på låtsas. De talar också om det faktum att utanförstående inte alltid förstår leken och att detta kan bli väldigt frustrerande eftersom lekramen är så pass tydlig för dem som deltar. Genom sitt gemensamma berättande positionerar dessutom deltagarna sig själva i de kategorier de anser att de tillhör, och förhandlar fram en bild av lajv och lajvare som alla är överens om. Det finns alltså både en förmåga att skapa fiktiva berättelser och leka tillsammans, och att i samtalet om lajv skapa en berättelse om lajv som fenomen och om deltagarna som lajvare. Studiens resultat förhåller sig sammanfattningsvis till den tidigare forskningen på följande sätt; forskningen om sociala rörelser har jag lyckats bidra till genom att visa att lajvorganisationen också kan ses som en sådan. Detta har troligen skett både på grund av den kreativa gnista som föds från lek och berättande och det faktum att lajvvärlden har behövt en ståndpunkt och ett försvar när omgivningen presenterat kritik för den växande hobbyn, för att inte tala om de rent organisatoriska delarna som krävdes när lajven blev stora med fler deltagare och mer styrning från arrangörerna. Forskningen om fiktivt berättande ligger studiens resultat mer i linje med och bekräftar, som synes ovan, men den har förlängts på det viset att den fiktiva berättelsen faktiskt levs ut på riktigt när den utspelas på ett lajv. Detta kan då också tänkas förlänga de erfarenheter en individ kan vinna från sitt berättande, och därigenom presentera individen med ännu flera och djupare lärdomar som denne kan ta med sig ut i resten av dennes sociala liv. Jag har fått frågan om lajv är en verklighetsflykt. Mitt svar, med mina definitioner av verklighetsflykt och forskningen om fiktivt berättande, är nej. Lajv är att befinna sig i en berättelse som en av dess karaktärer samtidigt som man lär sig något om sig själv. Det går inte att stänga av sina tankar, utan dem går det nämligen inte att berätta något, fiktivt eller ej.

De analytiska verktygen – hur hjälpte de analysen?

I denna studie var det mycket viktigt att förankra resultaten med teoretiska begrepp eftersom jag ville lyfta språket från en beskrivande nivå till en analyserande. Att enbart berätta vad deltagarna sa under intervjuerna hade inte varit tillräckligt för att förklara vad jag ville få fram med denna studie. Kanske hade det räckt om jag enbart ville förklara vad lajv är ur ett socialpsykologiskt perspektiv, men jag ville gå djupare än så. För att beskriva hur en individ strukturerar upp sin sociala verklighet behövdes för det första en ansats som fokuserade på

språk och interaktion och som var sociologiskt relevant. Social konstruktionism gav möjligheten att fokusera ännu mer på språkets betydelse i interaktion genom diskursiv psykologi och narrativ analys. De begrepp som då blev tillgängliga gällde alla kontextens betydelse eller individens behov av att kategorisera och legitimera sig själv och sin omgivning vilket stämde också var studiens objekt och syfte. Dessa blev också behjälpliga i att strukturera upp den väldiga massa av empiriskt material som framkom efter intervjuernas transkriberingar. Att kunna leta efter samtalsutdrag som pekade mot kategoriseringar och legitimeringar gav en röd tråd som var välbehövlig i sorteringen av mönster. Dock fick vissa nya tolkningar göras för att det valda fenomenet skulle kunna analyseras som det var menat; som en fiktiv berättelse som utspelar sig på riktigt. Till exempel fick begreppet indexikalitet en ny variant, en förlängning av den forskning som redan utförts; i denna studies resultat existerar förutom språklig indexikalitet också rent fysisk indexikalitet genom det faktum att berättelsens struktur i detta fall visade sig bestå av bland annat den fysiska miljön på ett lajv. Dessutom var karaktärerna i den narrativa analysens berättelsestruktur figurer som fanns på riktigt; de var de roller som deltagarna spelade på lajv. Dessa nya tolkningar ansågs dock inte avgå från begreppens grundkaraktär, tvärtom bidrog de till att strukturera upp den komplexitet som kan uppkomma när man använder olika ansatser i samma studie.

Metodologiska reflektioner

Som forskare har jag alltid varit partisk till social konstruktionism och främst DP, men självklart har även denna teori och metod sina begränsningar. Här presenteras en reflektion angående min egen reflexivitet och distans från mitt valda forskningsområde, liksom hur jag hade kunnat avsluta mitt arbete tidigare än vad som nu skedde.

För det första existerar ett fenomen som Horton-Salway (2001: 157) kallar konsensus och bekräftelse (eg. översätt.) . Detta innebär att deltagarna i ett samtal gärna håller med varandra och fyller i varandras berättelser för att göra dem samstämmiga och kompletta. Det finns alltså en vilja om att hålla med sina medberättare för att låta interaktionen flyta på så friktionsfritt som möjligt och låta berättelsen vara den sanning som stämmer bäst i situationen. Detta gäller då även forskaren om denne är en medberättare vilket här var fallet. Detta behöver inte vara ett hinder för en diskurspsykolog eftersom socialkonstruktionistiska perspektiv inte strävar efter att bedöma om ett fenomen eller en ansats är sann eller falsk. Jag hoppas dock att jag inte lät min erfarenhet och redan förvärvade kunskap om lajv skapa en sanning som jag inte ville avgå ifrån och att mitt insamlade material ledde till en tillräckligt opartisk om ändå subjektiv analys. För det andra har vi frågan om de två olika analysnivåerna. De har bägge ansetts vara tillräckligt relevanta för att få plats i denna studie och det är tydligt att de kompletterat varandra i det att de givit en större bild av vad lajv är och hur det gynnar individen. Detta har dock lett till att det fanns fler än en nivå av det valda forskningsområdet att hålla reda på under analysarbetet och analysen. Jag måste erkänna möjligheten till att jag kunde ha fördjupat resultatet ytterligare om jag endast valt en av dessa frågeställningar och därigenom endast en analysnivå. Jag tänker till exempel på de lajvminnen som deltagarna berättade om under intervjuerna och som inte fick plats i de största mönstren jag hittade utefter mina valda frågeställningar. Dessa berättelser hade säkert varit mycket intressanta att analysera ur ett rent narrativt perspektiv. Det går också att endast se på lajvvärlden i den delen som är den sociala rörelsen, och ta reda på exakt hur den fungerar och dess likheter och olikheter med andra sociala rörelser. Detta är bara ett exempel av många och kan kanske ge läsaren en bild av hur många framställningar om lajv som bland annat mitt empiriska material kan bidra till. Som läsaren kanske har märkt finns det inte heller någon genusfråga med i analysen, det ansågs inte relevant eftersom maktfrågor mellan sociala kön inte var en intressant fråga i detta fall. Dock kan det säkert vara en intressant studie för någon annan att

utföra om lajv fortsätter att växa som hobby och social rörelse, vilket jag är säker på att det kommer att göra eftersom lajv världen inte stänger dörren för någon.

Litteraturförteckning

Texter

Blomberg, H. (2010). *Mobbning, intriger, offerskap - att tala om sig själv som mobbad i arbetslivet*. Örebro: Örebro universitet.

Bryman, A. (2002). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber.

Burr, V. (2001). Det extradiskursiva inom social konstruktionism. i J. Cromby, & D. J. Nightingale, *Socialkonstruktivistisk psykologi* (ss. 157-173). Lund: Studentlitteratur.

Burr, V. (2003). *Social constructionism*. Sussex: Routledge.

Cromby, J., & Nightingale, D. J. (2001). Vad är det för fel med den sociala konstruktionismen? i J. Cromby, & D. J. Nightingale, *Socialkonstruktivistisk psykologi* (ss. 17-34). Lund: Studentlitteratur.

Erixon, Q. (2005). *Identitetsskapande i sociala rörelser*. Lund: Lunds universitet.

Eyerman, R., & Jamison, A. (2005). *Sociala rörelser i en ny tid*. Lund: Studentlitteratur.

Georgakopoulou, A. (2003). Plotting the "right place" and the "right time": place and time as interactional resources in narrative. *Narrative inquiry*, ss. 413-432.

Gustafsson, L. (2002). *Den förtrollade zonen - lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland*. Falun: Nya Doxa.

Horton-Salway, M. (2001). The construction of M.E.: the discursive action model. i M. Wetherell, S. Taylor, & S. J. Yates, *Discourse as data* (ss. 147-188). London: Sage publications Ltd.

Hydén, L.-C. (2007). *Vad är en berättelse? Om narrativt inriktad forskning och forskning om narrativ*. Linköping: Linköpings universitet.

Johansson, A. (2005). *Narrativ teori och metod*. Lund: Studentlitteratur.

Johnson, G. C. (2006). The discursive construction of teacher identities in a research interview. i A. de Fina, D. Schiffrin, & M. Bamberg, *Discourse and identity* (ss. 213-232). Cambridge: Cambridge university press.

Jones Bergström, K. (2012). *Playing for togetherness - designing for interaction rituals through gaming*. Göteborg: Göteborgs universitet.

Karanovic, A., & Werngren Kähler, E. (2011). *Organisatorisk engagemang*. Halmstad: Högskolan Halmstad.

Kvale, S. (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur.

Lakoff, R. (2006). Identity á la carte - you are what you eat. i A. de Fina, D. Schiffrin, & M. Bamberg, *Discourse and identity* (ss. 142-165). Cambridge: Cambridge university press.

Nilsson, B., & Waldermarsson, A.-K. (1988). *Rollspel i teori och praktik*. Lund: Studentlitteratur.

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

Olin-Scheller, C. (2012). Han är galen och ond, men kan ändå känna kärlek - identitetsskapande samtal på en svensk fanfictionsajt. i M. Karlsson, & H. Pérez Prieto, *Livsberättelser - mening och identitet i tid och rum* (ss. 123-137). Karlstad: Karlstad universitet.

Oswald, K. (2010). *Lajv!* Visby: Books on demand.

Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research & evaluation*. London: Sage publications Ltd.

Pinkola Estés, C. (1995). *Kvinnor som slår följe med vargar*. Falun: AiT Scandbook.

Potter, J. (1996). *Representing reality - discourse, rhetoric and social construction*. London: Sage publications Ltd.

Sjöberg, J. (2012). *Om mötandet: till en typologi över urbana mötesplatser*. Alnarp: Sveriges lantbruksuniversitet.

Snow, D. A., Soule, S. A., & Kriesi, H. (2004). Mapping the terrain. i D. A. Snow, S. A. Soule, & H. Kriesi, *The Blackwell companion to social movements* (ss. 3-16). Oxford: Blackwell publishing.

Taylor, S. (2001). Locating and conducting discourse analytic research. i M. Wetherell, S. Taylor, & S. J. Yates, *Discourse as data* (ss. 5-48). London: Sage publications Ltd.

Wagner, I., & Wodak, R. (2006). Performing success: identifying strategies of self-presentation in women's biographical narratives. *Discourse & Society*, ss. 385-411.

Wettergren, Å., & Jamison, A. (2006). Rörelseforskningens historia och perspektiv. i Å. Wettergren, & A. Jamison, *Sociala rörelser - politik och kultur* (ss. 9-44). Danmark: Studentlitteratur.

Widing, G. (2010). 6 common mistakes in live role-playing Design. i E. Larsson, *Playing reality* (ss. 63-70). Stockholm: Interacting arts.

Nätsidor

<http://lajv.ifokus.se/articles/4d713082b9cb4622210476e8-vad-ar-lajv>

http://www.riksdagen.se/sv/DokumentLagar/Forslag/Motioner/Rollspel_GK02Kr508/?text=true

<http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf>:

<http://sv.wikipedia.org/wiki/Lajv#Historik>

http://en.wikipedia.org/wiki/Live_action_role-playing_game#History

Bilagor

Liten ordlista

Här återfinns vissa av de begrepp som uppkommit i uppsatsen och några som används inom lajvverldens kontext rent generellt.

Lajvare	En individ som utövar hobbyen lajv.
Spelare	En lajvare som befinner sig på ett lajv och alltså spelar mot andra i en pågående fiktiv berättelse.
IN	När en lajvare befinner sig på ett lajv och aktivt spelar sin roll. Ett objekt kan också vara IN om det tillhör tidsperioden som lajvet utspelar sig på, exempelvis en medeltida bältsväska.
OFF	När en lajvare befinner sig på ett lajv men är sig själv, sitt verkliga jag. Ett objekt kan också vara OFF om det tillhör något utanför den aktuella tidsperioden, exempelvis en mobiltelefon på ett medeltidslajv.
IFF	När en spelare befinner sig i en IN-situation men måste säga något som är OFF. Man måste då maskera sina ord så att de passar in i kontexten. Exempelvis blir ”Jag måste gå till bilen” = ”Jag måste gå till karran”. Alla spelare förstår att detta är en IFF-kommentar, men det stör inte på långa vägar lika mycket som en ren OFF-kommentar skulle göra.
Roll	Den karaktär/person som en spelare använder på ett lajv. Rollen hittar lajvaren ofta på själv – personlighet, utseende o.s.v. – utefter de riktlinjer som arrangörerna för ett lajv satt ut. Många lajvare använder samma roll på många olika lajv inom samma tema och anpassar den om så behövs för att passa in på de olika evenen.
Vardagsspel	När en spelare är IN men ingenting dramatiskt sker för tillfället. Om spelaren befinner sig i en medeltida by kan vardagsspelet bestå i att t.ex. laga mat, skvallra med grannen, hänga tvätt eller sitta och sjunga på ett värdshus.
Prettolajv	Lajv med spelare som bryr sig mer om utrustning och tidsenlig klädsel än att alla ska ha roligt och få vara med. Uttrycket prettolajvare kan också användas skämtsamt mot någon som bryr sig extremt mycket om sin utrustnings tidsenlighet, även om denne annars anses vara en bra och bejakande spelare.
Stämning	Den känsla som spelaren strävar efter när denne är IN, en känsla av att allt passar in i kontexten och känns fullkomligt äkta enligt det gällande temat.

Intervjuguide

Denna lista med intervjufrågor var snarare riktlinjer för mig att hålla mig till snarare än strikta frågor vars exakta uttal var av största vikt. Varje fråga fick ofta flera följdfrågor beroende på deltagarnas svar, ordningen på frågorna varierade också i de olika gruppintervjuerna och ibland besvarade deltagarna en framtida fråga enbart genom sina fria diskussioner som följd av en fråga. Frågor med * före är frågor som deltagarna ombads svara på en efter en. Resterande frågor var diskussionsfrågor.

1. * Hur kom du in på lajv? Ålder m.m.
2. * Hur länge har du lajvat?
3. Hur är det med reaktioner från de som inte lajvar?
4. * Vilka lajv föredrar du? Varför?
5. * Vilka karaktärer har du spelat?
6. Hur blir man trovärdig när man spelar mot andra?
7. Kan man fastna i en roll?
8. Kan man tröttna på en roll?
9. Skulle du vilja utmana dig själv genom att spela andra roller än de du brukar?
10. * Har du något speciellt minne att berätta om?
11. Är miljön viktig för lajvet?
12. Hur framställs lajv i media?