



GÖTEBORGS
UNIVERSITET

INSTITUTIONEN FÖR
KULTURVETENSKAP

FLYKTEN FRÅN VARDAGEN

Om fantasy, eskapism och verklighet

Jonathan Ossiansson



| | |
|------------------------|--------------------------------|
| Uppsats/Examensarbete: | 15 hp |
| Kurs: | Kulturanalys, fördjupningskurs |
| Nivå: | Grundnivå |
| Termin/år: | Ht-2023 |
| Handledare: | Eva Knuts |
| Examinator: | Mats Björkin |

ABSTRACT

Titel: Flykten från vardagen: Om fantasy, eskapism och verklighet

Eng. titel: The escape from everyday life: On fantasy, escapism and reality

Författare: Jonathan Ossiansson

Termin och år: Ht-2023

Institution: Institutionen för kulturvetenskap

Handledare: Eva Knuts

Examinator: Mats Björkin

Nyckelord: ritual, symbolisk interaktionism, fantasy, eskapism, verklighet, rollspel, cosplay

This paper investigates the relations between the fantasy genre and the phenomena of escapism. It also delves into the factors which motivates consumption of various fantasy mediums. This is done through interviews with six different fantasy-consumers, along with two observations; of which one is performed at a science fiction convention and the other at a table-top roleplaying game. The study resulted in a basic understanding of escapism – it is not limited to the fantasy genre, and fantasy consumers do not deny that fantasy is a form of escapism. Further, fantasy consumption can be viewed as a form of ritual, which in turn reveals that its purpose is based in entertainment and social community. Even though some people experience feelings of awkwardness in their fantasy consumption, the fundamental factor which motivates the genre is based upon a sensation of reality as being full of limits. Fantasy on the other hand, offers an opportunity to escape from the limits of reality and to delve into a world of freedom and creativity.

Illustration på framsidan och samtliga foton är tagna och skapade av Jonathan Ossiansson.

Innehållsförteckning

| | |
|---|----|
| 1. Inledning | 4 |
| 1.1 <i>Bakgrund</i> | 4 |
| 1.2 <i>Syfte och frågeställningar</i> | 5 |
| 1.2.1 <i>Fantasi, fantastisk, fantasy</i> ... | 6 |
| 1.2.2 <i>Avgränsningar</i> | 7 |
| 1.3 <i>Disposition</i> | 8 |
| 1.4 <i>Tidigare forskning</i> | 9 |
| 1.4.1 <i>Fantasi inom psykologi och sociologi</i> | 9 |
| 1.4.2 <i>Fantasi inom genusvetenskap</i> | 11 |
| 1.4.3 <i>Fantasi inom historia</i> | 12 |
| 1.4.4 <i>Fantasi inom etnologi</i> | 13 |
| 1.4.5 <i>Fantasi och eskapism</i> | 14 |
| 1.5 <i>Teoretiska utgångspunkter</i> | 15 |
| 1.5.1 <i>Symbolisk interaktionism: Subjekt, objekt & mening</i> | 15 |
| 1.5.2 <i>Ritualanalys</i> | 17 |
| 1.6 <i>Material och metod</i> | 18 |
| 1.6.1 <i>Intervju</i> | 18 |
| 1.6.2 <i>Observation</i> | 19 |
| 1.6.3 <i>Materialet i detta arbete</i> | 21 |
| 1.7 <i>Etiska hänsynstaganden</i> | 22 |
| 2. Resultatrevisning | 24 |
| 2.1 <i>Den skadliga eskapismen?</i> | 24 |
| 2.1.1 <i>Vardagen som verklighet</i> | 24 |
| 2.1.2 <i>Till minne av gångna moralpaniker</i> | 26 |
| 2.2 <i>Fantasi som ritual</i> | 28 |
| 2.2.1 <i>Scifiworld – offentlig eskapism och rituell gemenskap</i> | 28 |
| 2.2.2 <i>Rollspel som ritualiserad fantasi</i> | 33 |
| 2.3 <i>Från pinsamhet till förundran</i> | 37 |
| 2.3.1 <i>Fantastisk pinsamhet</i> | 37 |
| 2.3.2 <i>Fantastisk förundran</i> | 39 |
| 3. Sammanfattning | 43 |
| 3.1 <i>Slutdiskussion</i> | 43 |
| 3.2 <i>Framtida forskning</i> | 45 |

1. INLEDNING

1.1 BAKGRUND

Jag har alltid varit en stor konsument av genren *fantasy*. Allt började när jag var yngre och blev ett stort fan av bokserierna om *Eragon* och *Harry Potter*. När jag väl fick min första TV på mitt rum så fick mitt bokintresse sällskap av fantasyfilmer och när jag kom över ett *Playstation 2* blev det även en del fantasyspel. Runt 2008, när jag var 13 år, åkte jag även på mitt första *lajv*, eller *levande rollspel* som det också kallas. Denna hobby går ut på att en grupp människor samlas i (oftast) en skog och utför en sorts teater utan publik. Deltagarna lever ut påhittade karaktärer näst intill alla vakna timmar, men oftast finns det ett område med moderna tält där man kan ta en paus från sin roll och lajvet. De lajv som jag deltog i var även de inom genren *fantasy*. Folk klädde ut sig till medeltida bönder eller soldater, till alver och orcher. Under dagtid krävdes det inte mycket för att se igenom illusionen, då var kontrasten mellan hud och latexmasker allt för stor. Men så fort det började mörkna så blev denna kontrast lite mindre synlig. Svärden, som var gjorda av skumgummi, såg genast ganska skarpa ut och det kändes plötsligt lite läskigare att ge sig ut i skogen när inte solen kunde lysa upp de utklädda orcherna som gömde sig där. Stundtals kändes det verkligen som att man faktiskt var i en fantasyvärld.

När jag arbetade med min B-uppsats så stötte jag på ett uttalande som jag har haft svårt att släppa. B-uppsatsen handlade om rollspel, vilket i sig påminner en hel del om lajv, men istället för att klä ut sig och ge sig ut i en skog så krävs det bara papper, pennor, tärningar och fantasi. Under en gruppintervju så diskuterade vi om olika orsaker till varför man börjar med rollspel. En av informanterna säger då följande: ”För mig är det ren **eskapism**. Det är en flykt från en tråkig verklighet”. Hans ordval satte igång en hel del tankar i mig. Är mitt eget intresse för *fantasy* och rollspel egentligen *eskapism*? Flyr jag från något? Hade samma ord använts om det var fotboll som informanten använde som flykt från vardagen?

Begreppet *eskapism* tycks ha använts länge inom *fantasy*s sammanhang. I boken *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction* (1979) skriver *fantasy*författaren Ursula K. Le Guin följande:

The oldest argument against SF is both the shallowest and the profoundest: the assertion that SF, like all fantasy, is escapist. [...] the best answer is given by Tolkien, author, critic, and scholar. Yes, he said, fantasy is escapist, and that is its

glory. If a soldier is imprisoned by the enemy, don't we consider it his duty to escape?

I citatet framkommer det att eskapism länge har använts som ett sätt att kritisera fantasy och andra liknande genrer. Samtidigt framkommer det också att fantasyns eskapistiska kvalitéer inte är något som förnekas, inte ens av väletablerade fantasyförfattare. Egentligen tycks det handla om hur man ser på eskapism som fenomen. Hur idén om att fly verkligheten värderas. Hur sådana värderingar ser ut idag tycks reflekteras i populärkulturen. Karaktärerna i TV-serien *Big bang theory* (2007-2019) framställs ofta som socialt avvikande och med vild fantasi. Ofta ställs deras entusiasm för fiktiva världar i konflikt med livets alla måsten, och inte sällan tvingas de välja mellan sitt ”nördintresse” och att ”växa upp”. Den eskapism som karaktärerna ägnar sig åt presenteras alltså som ett hinder mot det ”normala” livet. Att fantasy är något som strider mot det ”normala” framkommer också i en artikel i Göteborgs-Posten. Artikeln handlar om 2023 års upplaga av *Scifiworld*, eller *Scifi-mässan* som den också kallas. Där intervjuas en av besökarna. Hon menar att mässan skapar en möjlighet till att träffa likasinnade och att detta gör att man inte känner sig så *konstig* (Carlsson & Wennerholm 2023). Den eskapistiska fantasyn är alltså något som skaver mot det normativa.

1.2 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR

Begreppet eskapism är mångtydigt och tillämpas i en rad olika sammanhang. Begreppet kan skilja sig något i förhållande till kontext, men i regel är det likställt med begreppet *verklighetsflykt*. Den här uppsatsen fokuserar inte på begreppet i sig, utan till *akten* som begreppet representerar. Jag vill ta reda på hur fantasykonsumenter uppfattar kopplingen mellan fantasy och eskapism, samt vilka värden som framkommer när fantasy används som en eskapistisk metod. Syftet med detta är att synliggöra eventuella skillnader och likheter med sådant som ses som normativt och att skapa kunskap om hur begreppet eskapism kategoriserar tillvaron. Detta syfte löper ut i följande frågeställningar:

- Hur ser fantasykonsumenter på eskapism?
- Hur framträder eskapism inom kollektiv fantasykonsumtion?
- Vilka värden och föreställningar motiverar fantasykonsumtion?

1.2.1. FANTASI, FANTASTIK, FANTASY...

Först och främst vill jag förtydliga tre begrepp som kan vara lätta att blanda ihop och som är viktiga att förstå för denna uppsats. Samtliga av orden härstammar från det grekiska ordet *phantasia*, som på svenska är likställd med ordet *fantasi* – förmågan att föreställa sig inbillade saker och ting. *Fantastik* däremot är ett paraplybegrepp som inbegriper en samling genrer där fantasi är en viktig komponent. Givetvis är fantasi en väsentlig del av alla berättelser, men de fantastiska berättelserna kännetecknas av ett gestaltande av en verklighet som på olika sätt skiljer sig från den icke-fiktiva verkligheten. Kopplingen till fantasi handlar alltså om ett medvetet avståndstagande till det verkliga. De tre vanligaste fantastiska subgenrerna omnämns ofta som *skräck*, *science fiction* och *fantasy*.

Fantasy kategoriseras alltså som en subgenre inom fantastiken. *Fantasy* kan i sin tur också delas in i subgenrer, men ofta görs en generell uppdelning där *fantasy* delas in i tre övergripande kategorier: *epic/high fantasy*, *low fantasy* och ett mellanting mellan de två – *fantasy* som utspelar sig i parallella verkligheter (Welander 2012:179f). Skribenten Mia Welander ger exempel på tre fantasyserier för att förtydliga hur dessa tre kategorier kan se ut. *Epic/high fantasy* kännetecknas av en verklighet som är *helt* skild från vår. Ett exempel på detta är J.R.R Tolkiens trilogi om Härskarringen. J.K Rowling's böcker om Harry Potter är ett exempel på *fantasy* som utspelar sig i en parallell verklighet. Här finns den påhittade verkligheten tätt intill den verkliga verkligheten. Den sista kategorin är *low fantasy*, där Welander ger Stephenie Meyer's bokserie *Twilight* som exempel. Här smygs fantasyn direkt in i den verkliga världen (ibid). Fantasyns tre kategorier handlar alltså om hur *nära* verkligheten som berättelsen i fråga är.

Jag vill kort nämna den ändlösa diskussionen om vilken genre som filmserien *Star Wars* tillhör – vilken också är en filmserie som har fått en del plats i denna uppsats. Denna undersökning är inriktad på *fantasy* och många, inklusive två av informanterna i denna uppsats, menar att *Star Wars* är *science fiction*. Skribenten Dirk Hooper menar dock att *Star Wars* är renodlad *fantasy*. Han grundar sitt argument på bruket av *the force* i filmserien, som närmast kan liknas vid fantasyns magi (2019). Informanterna håller med om att det finns starka inslag av *fantasy*, men de menar att de hellre kategoriserar *Star Wars* som *science fiction* – just för att filmserien innehåller rymdskepp och aliens. Oavsett vilken genre man placerar den i så har den en plats i denna uppsats.

Ett annat begrepp som jag använder mig av i denna uppsats är *fantasykonsument*. Jag använder mig av begreppet som ett sätt att beskriva en person som konsumerar fantasy. Just ordet *konsumerar* kan dock leda till en föreställning där fantasykonsumenten målas upp som en person som spelar en passiv roll. Jag vill förtydliga att detta inte är fallet – tvärtom så är fantasykonsumenter ofta hängivna medskapare av det som de konsumerar. Detta gäller framförallt de som ägnar sig åt rollspel, lajv eller cosplay. Dessa former av fantasykonsumtion kräver mycket tid och hängivelse från sina utövare. Böcker och film kan tänkas vara mer passiva till sin natur, men även dessa aktiviteter kräver hängivelse och tid. Speciellt om de utgör en framträdande roll i fantasykonsumentens tillvaro.

1.2.2. AVGRÄNSNINGAR

Eskapism kan, på grund av dess mångtydighet, undersökas inom en rad olika fält. Denna uppsats undersöker eskapism i relation till fältet fantasy. Även om eskapism är något som kan kopplas till fantastik generellt så har jag valt att avgränsa mitt arbete till enbart fantasy. Detta har jag gjort som ett försök till att smala av fältet. Troligtvis så hade ett liknande arbete om exempelvis science fiction sett annorlunda ut, då det är en genre som lyfter andra värden än fantasyn. Av den orsaken har jag valt att fokusera på en enskild genre inom fantastiken, för att lättare kunna slå fast och förmedla vad det är som driver just fantasykonsumenter.

Fantasy konsumeras genom olika former av medier, som exempelvis film, böcker och rollspel. Många fantasykonsumenter använder sig inte bara av ett medium, utan flera. Av den orsaken så har det varit svårt att avgränsa till att enbart undersöka ett av dessa medier. Till en början hade jag en tanke om att undersöka eskapism i relation till rollspel. Dock så gick diskussionerna med informanterna ofta över i att enbart handla om fantasy generellt. Jag har därför valt att intervjua informanter som är aktiva fantasykonsumenter – oavsett vilket eller vilka medium de använder sig av. Jag vill därmed förtydliga att denna uppsats *inte* rör sig inom receptionsforskningen. Det handlar alltså inte om hur informanterna bemöter enskilda fantasymedier, utan snarare hur dessa fantasymedier relateras till kulturella praktiker.

Trots ovan nämnda avgränsning så nämns rollspel frekvent i denna uppsats. Många av informanterna ägnar sig nämligen åt rollspel och dessutom är rollspel ett vanligt medium för fantasy. Eftersom bokläsning, TV-spelande och filmtittande är allmänt kända aktiviteter så utgår jag från att dessa aktiviteter inte behöver någon presentation. Rollspel är desto mer ovanligt och jag kommer därför att presentera det nedan.

Rollspel använder, precis som i bokläsning, fantasi och inre bilder för att skapa och följa en berättelse. Men istället för att göra det för sig själv så gör man det ihop med andra, med hjälp av tärningar, papper och pennor. Rollspel kan alltså jämföras med ett sorts brädspel där deltagarna skapar karaktärer som de gestaltar under spelets gång. Varje rollspel har en spelledare, som ibland kallas för *dungeon master*. Denna person berättar en historia som deltagarnas karaktärer är med i, och deltagarnas beslut påverkar hur historien slutar. Karaktärerna kan bli utsatta för strid och olika former av motgångar. Dessa moment avgörs med hjälp av att rulla tärningar, vars resultat ställs mot olika numeriska värden hos karaktärernas egenskaper, eller *skills* och *characteristics* som de också kallas. När jag använder begreppet rollspel i denna uppsats så är det detta jag talar om.

Ett annat fantasymedium som fått en framträdande plats i denna uppsats, och som förmodligen kräver en liten presentation, är *cosplay*. Till en början gick cosplay ut på att klä ut sig till karaktärer från japansk *anime* (japanska tecknade serier). Med tiden har cosplay kommit att inkludera karaktärer från andra populärkulturella medier (Bowman 2010:29). Vanligtvis visar cosplayare upp sig på mässor (exempelvis Scifiworld som diskuteras i denna uppsats) och andra offentliga tillställningar, men det finns även en hel del cosplayare som visar upp sig på sociala medier.

Jag vill även lyfta fram att könsuppdelningen hos informanterna inte är en medveten uppdelning. Jag har alltså inte sökt efter informanter i egenskap av deras könstillhörighet. De som intervjuas är snarare sådana som visat intresse för deltagande i uppsatsen. Detta diskuterar jag vidare i avsnitt 1.4.2.

1.3 DISPOSITION

Först kommer jag presentera vad det finns för forskning hittills. Här berör jag ett flertal ämnen som både fungerar som kunskapsbas och som kontext till min egna undersökning. Därefter följer en presentation av mina teoretiska utgångspunkter. Detta leder in till en diskussion om hur jag förhåller mig till materialet, samt en presentation av materialet i sig. Detta följs av en beskrivning av hur denna undersökning förhåller sig till etiska hänsynstaganden.

I del två presenterar jag analysen. Den är indelad i tre huvuddelar: *Den skadliga eskapismen?*, *Fantasy som ritual* och *Från pinsamhet till förundran*. De tre delarna är direkt bundna till

mina frågeställningar. Detta beror främst på att jag vill att uppsatsen ska ha en röd tråd men också för jag siktar på att vara så tydlig som möjligt. I del tre ger jag en sammanfattning av hela undersökningen. Här ger jag även förslag på hur framtida forskning kan se ut i detta fält.

1.4 TIDIGARE FORSKNING

Jag har funnit en hel del texter och böcker som på ett eller annat sätt har haft relevans till denna uppsats. Jag har dock behövt sälla bort sådant som jag har ansett inte är absolut nödvändigt. Det huvudsakliga fältet som denna uppsats rör sig inom är fantasy, vilket tycks vara relativt populärt att skriva om. Det har varit lite svårare att hitta texter som relaterar till eskapism. Eskapism som begrepp är mångtydigt och har en rad olika tillämpningar. Begreppet syns i allt från vardagliga sammanhang till hälsotidningar och debatter. Här har jag därför behövt tänka lite utanför boxen. De texter som jag anser har verkat som tidigare forskning i denna uppsats räknas upp nedan.

1.4.1. FANTASY INOM PSYKOLOGI OCH SOCIOLOGI

När fantasy anklagas för eskapism i debatter så används ofta begreppet *vanföreställningar*. Det finns alltså vissa som påstår att konsumtion av fantasy kan leda till att man förlorar fotfästet i verkligheten. När dessa argument dyker upp så tillkallas ofta experter på området. Dessa experter är i de flesta fallen psykologer. Oavsett om psykologerna talar för eller emot konsumtion av fantasy så är det tydligt att psykologi utgör ett viktigt perspektiv i diskussionen kring fantasy, eskapism och om vad som är verkligt.

En som har undersökt fantasyn utifrån ett psykologiskt, men också sociologiskt, perspektiv är Sarah Lynne Bowman. I boken *The functions of role-playing game: How participants create community, solve problems and explore identity* undersöker Bowman en rad föreställningar kring fantasy och rollspel. Bowman har en Ph.D från University of Texas inom *Arts and Humanities* och i nuläget är hon föreläsare inom *Game design* på Uppsala universitet. I sin bok utgår hon från en rad olika teoretiska utgångspunkter. Hon hänvisar även till ett flertal forskare och utöver det har hon också en samling intervjuer med rollspelare som hon refererar till kontinuerligt genom hela boken. Hennes insikter och slutsatser har visat sig vara väldigt gynnsamma i mina diskussioner kring eskapism.

Även om jag ägnar jag mig åt rollspel själv så är det en hobby som för mig är väldigt ny. Med hjälp av Bowmans text kan jag fylla igen mina kunskapsluckor kring rollspel och dessutom ger texten mig en möjlighet att placera mina egna resonemang i en akademisk kontext. Hon presenterar nämligen en rad olika fördelar med rollspel genom dess sociala funktion och på så sätt kan jag även närma mig fantasyns sociala aspekter. Även om det är stor skillnad på rollspel och exempelvis en mässa så är de båda sociala tillställningar där fantastik, och därmed fantasy, står i centrum.

Jag måste dock nämna att jag stundtals upplever hennes resonemang kring rollspel som väldigt optimistiska. Hon diskuterar både fördelar och nackdelar med rollspel, men fördelarna har fått ta en mycket större plats. Detta får mig att tro att hon är aningen partisk gentemot rollspelets fördelar. Däremot så kan det ju även vara så att det inte finns några större nackdelar med att ägna sig åt rollspel. För att vara så objektiv som möjligt så kommer jag att ha med mig en kritisk, men öppen, blick gentemot hennes resonemang. Detta blir ännu viktigare på grund av det faktum att jag själv också ägnar mig åt rollspel.

Jag vill också nämna en artikel från tidsskriften Sage Journals (25 juli, 2017) som ger denna uppsats ytterligare kontext. *Alibis for Adult Play: A Goffmanian Account of Escaping Embarrassment in Adult Play* är skriven av Sebastian Deterding som är forskare vid universitetet i York. Med hjälp av sociologen Erving Goffmans interaktionistiska tankar undersöker han hur känslor av pinsamhet hänger ihop med det normbrytande som äger rum när vuxna ägnar sig åt lek. Många fantasymedier står nämligen i nära relation till sådant som kan uppfattas som barnsligt. Deterdings artikel nämner bland annat cosplay, rollspel och samlande av actionfigurer – dessa exempel är även uttryck för olika former av fantasymedier. Därmed rör sig Deterdings artikel i samma fält som denna uppsats.

Deterding menar att vuxna som ägnar sig åt lek ofta upplever känslor av pinsamhet. Detta kopplar han också till Goffman, som i sin tur menar att pinsamhet är en social känsla som ser till att normativt beteende upprätthålls. Vad som i sin tur är pinsamt är, enligt Goffmans interaktionism, relativt till situation och person. Kort sagt så menar Deterding att vuxna behöver socialt accepterade "alibin" för att kunna ägna sig åt lek. Vuxna förväntas vara produktiva och lek, som i regel handlar om rent nöje, är därmed oproduktivt. Vuxna kan alltså ägna sig åt lek så länge som det medför ett produktivt resultat. Ett exempel är hur samlande av actionfigurer blir produktivt när det lyfts fram som en sorts investering. Actionfigurer har

nämligen en tendens att öka i värde över tid och på så sätt erhåller det barnsliga mediet en produktiv dimension.

1.4.2 FANTASY INOM GENUSVETENSKAP

Även om jag inte har ett genusperspektiv i denna uppsats så vill jag ändå förtydliga att jag är medveten om genusrelaterade faktorer som kan påverka material och analys i denna uppsats. Här är det därför relevant att lyfta att min B-uppsats handlade om maskulinitet i relation till rollspel. Jag och min uppsatskamrat undersökte hur maskulinitet konstruerades och uttrycktes inom rollspel. Arbetet ledde till att vi kom över en rad olika uppsatser som handlade om just fantasy ur ett genusperspektiv.

Jag är således medveten om att ojämställdhet är ett verkligt problem inom fantasykonsumtion. Många röster har hörts från exempelvis lajv och rollspel där främst kvinnor upplever motgångar i utövandet av sitt intresse. Ett tydligt exempel på detta syns i dokumentären *Lajv – en allvarsam lek* från 2001 som producerats av elever från Stockholms filmskola. En av de som intervjuas i dokumentären är Karin Tidbeck. Hon delar med sig av några tankar kring kvinnors roll inom lajvandet. Hon menar att kvinnor får ta en liten plats på lajv och att de främst syns i bakgrunden. De maktstrukturer som finns i samhället följer med in i lajvandet och samtidigt poängterar hon att lajv erbjuder en möjlighet att testa alternativa maktstrukturer.

En relevant artikel som jag vill nämna är även etnologen Charlotte Hagströms inslag i tidningen *#Nätverket: Etnologisk tidskrift* (2013, nr 18) som handlar om mammor som spelar TV- och datorspel. Artikeln relaterar till projektet *Gaming moms* som Hagström driver med etnologen Jessica Enevold. I projektet lägger de fokus på spelande mammor och deras vardag. I artikeln skriver de om hur spelande mammor gör för att balansera familjelivet med intresset för spelandet. Det framkom att för många av de familjer som hade agerat som utgångspunkt för studien så var spel ett intresse som hela familjen delade. Det framkom också att för en del av de nämnda familjerna så var det vanligt att mammans spelutrustning delades med övriga familjen. Detta förmedlar alltså en föreställning om att det största ansvaret för familjen fortfarande vilar på kvinnan i familjen.

De faktorer som ett genusperspektiv kan förmedla i denna uppsats är således att upplevelsen av att konsumera fantasy i olika former kan se olika ut beroende på ens könstillhörighet. Alla utom en av informanterna i denna uppsats är män och deras perspektiv kan alltså skilja sig

från kvinnors erfarenheter eftersom de inte påverkas i samma utsträckning av olika maktstrukturer inom fantasykonsumtion. Med det sagt så vill jag förtydliga att min intention är att vara medveten om sådana perspektiv om jag tror att de kan påverka resultatet i min analys.

1.4.3 FANTASY INOM HISTORIA

Fantasy är en bred genre. Något som väldigt ofta återkommer i fantasyberättelser är, utöver magi och underliga väsen, tillämpande av medeltida estetik. Fantasyns relation till medeltiden går dock bortom estetiken – hela den medeltida litteraturen är nämligen full av fantasifulla element som idag har blivit centrala för fantasyn. Om detta och mycket mer skriver historikern Bo Eriksson i hans *Tusen år av fantasy: Resan till Mordor* (2007). Med trilogin om *Härskarringen* av J.R.R. Tolkien som utgångspunkt så går han igenom kända och vanliga fantasyelement och visar dess koppling till den medeltida litteraturen. Det historiska perspektivet ger mig en chans till att öka min förståelse för hur människor förhåller sig till fantasifulla berättelser. Detta förhållande såg nämligen annorlunda ut på medeltiden – då hade världskartan inte ritats färdigt än och världen bakom trädtopparna i horisonten var för de flesta helt okänd (Eriksson 2007:15). Erikssons bok är alltså full av insikter som visat sig vara ovärderliga för denna uppsats. Fantasy ges här både en kulturell och historisk kontext, och det ger mig också möjlighet till ökad förståelse för både fantasy som genre och om de föreställningar som råder inom dagens syn på fantasy.

En annan bok som har varit av värde är paret Anna-Karin och Daniel Linder Krauklis bok *Finna dolda ting: En bok om svensk rollspelshistoria*. Här går de igenom hur rollspelandet har sett ut i Sverige, från 70-talet då fenomenet introducerades, till hur det ser ut i våra dagar. Att förstå rollspelandets historia i Sverige tror jag är viktigt för att uppnå en generell förståelse för den svenska fantasykonsumtionen. Det är nämligen genom rollspel som ett stort antal svenskar har konsumerat fantasy. De nämner också en samling aktiviteter som står nära rollspel, som exempelvis lajv.

En stor del av boken lägger ett fokus på moralpaniken som uppstod kring rollspel under 80- och 90-talet. Moralpaniken gjorde sig extra synbar i media under denna tid. Rollspel ansågs vara en inkörsport till allt från ockultism och droger till mord och sexuellt våld. Även om begreppet eskapism inte tycks vara särskilt vanligt under denna period så talades det mycket om att rollspel kunde orsaka vanföreställningar hos de som spelade rollspel (Linder Krauklis

2015:107). Vanföreställningar i sig är inget som på något sätt är likställt med eskapism, men dessa anklagelser pekar ändå på att rollspel skulle utgöra ett sorts hot mot hur man uppfattar verkligheten. Detta i sin tur relaterar till eskapism när man talar om det som något negativt eller hälsofarligt.

1.4.4 FANTASY INOM ETNOLOGI

Fantasy har gett upphov till en rad olika subkulturer, där lajv, rollspel och cosplay bara är några exempel. Det är därför inte konstigt att jag har funnit en hel uppsjö av uppsatser inom etnologi som behandlar ämnet. Men trots det så är det få av dessa texter och verk som har behandlat fantasy i relation till eskapism. De få som jag har funnit har antingen varit kandidatuppsatser, eller så har de varit avgränsade på ett sätt som gör att de inte har haft någon större relevans för just denna uppsats.

Eftersom fantasi är en viktig del av fantasyn, och eftersom uppfattningar kring fantasi är relevant för min uppsats, så har jag valt att läsa ett speciellt kapitel i boken *När ingenting särskilt händer*. I kapitlet *Dagdröm* undersöker etnologerna Billy Ehn och Orvar Löfgren dagdrömmande i relation till kultur och olika sociala situationer. Dagdrömmande tycks egentligen vara ett annat ord för fantiserande och det gör deras insikter är av stort värde för denna uppsats. De undersöker bland annat hur synen på dagdrömmande har sett ut. Tidigt i kapitlet hänvisar de till definitionen av *dagdrömmeri* i *Svensk uppslagsbok* från 1947. I denna definition finns en tydlig värdering i hur man ser på fantasi under denna tid, nämligen "[...] som utslag av bristande verklighetsanpassning och bristande viljekraft" (Ehn & Löfgren 2007:122). Redan här visar de att fantasi inte har en särskilt hög status under 1900-talets mitt.

Som ett sätt att bli medveten om eskapismens och fantasins mest extrema former så har jag även läst *Vampyrism: En bok om riktiga vampyrer* av Cecilia Fredriksson. Där undersöker hon fenomenet *vampyrism* som kort kan förklaras som en samling företeelser där människor identifierar sig som vampyrer i verkligheten. Det finns ingen entydig definition om vad en vampyrism är – de vampyrister som finns har nämligen olika sätt att se på saken. Vad som är tydligt är dock att samtliga av vampyristerna baserar sin livsstil på en varelse sprungen ur folktro och fiktion. Trots att vampyristerna själva menar att de är skilda från fiktionens vampyrer så tycks det vara omöjligt att skilja dem åt.

Jag ifrågasätter inte vampyristernas självupplevda identiteter, men eftersom de rör sig i en världsbild som omvärlden i regel kategoriserar som fantasi så är Fredrikssons text av värde för denna uppsats. Fenomenet utgörs trots allt av en vilja till att förverkliga något som i allmänhet ses som överkligt, vilket i sin tur påminner om debatterna kring fantasyns påstådda koppling till vanföreställningar.

1.4.5 FANTASY OCH ESKAPISM

Trots att renodlade studier av fantasy och eskapism har varit begränsade så vill jag här lyfta två texter som har närmat sig detta fält. Först vill jag lyfta en D-uppsats från 2008, skriven av Branko Skrobo. I *Fantasy; what is it good for – Ett försvar av fantasygenren* skriver Skrobo att fantasy som genre har en låg status och att en orsak till detta beror på genrens eskapistiska element. Han menar också att detta kan orsaka en uppfattning hos allmänheten där fantasy inte har något djup. Uppsatsen till sin helhet är ett försvar av fantasygenren – fantasy presenteras som en källa till samhällskritik och kreativitet, till skillnad från föreställningen om att genren endast kan erbjuda en möjlighet till verklighetsflykt.

Den andra texten är en artikel skriven av Mia Welanders, som handlar om fantasy och eskapism. Welanders artikel kom till genom att hon gång på gång stött på påståenden om att fantasyböcker skulle vara skadligt för ungdomars hantering av verkligheten. Ett av de vanligaste argumenten som hon stötte på var att denna typ av böcker endast kunde fungera som verklighetsflykt, eller eskapism, för de ungdomar som läste dem (Welanders 2012:178).

I sin artikel nämner hon en samling debatter kring fantasy och dess påverkan på ungdomars hälsa. Här menar kritikerna bland annat att denna genre kan vara skadlig för ungdomars verklighetsuppfattning (Welanders 2012:183). Mot dessa argument lyfter hon istället att fantasyböcker har en förmåga till att sätta igång tankar hos sina läsare som på sikt kan ha en positiv effekt på läsarens syn på världen. Fantasyberättelser kretsar ofta kring mänskliga problem som kärlek, relationer och konflikter. Även om en berättelse innehåller påhittade väsen så tenderar alltså mänskliga förhållanden att stå i centrum (Welanders 2012:182). Enligt Welanders så har alltså fantasy, trots sin överklighet, förmåga till att skapa positiva effekter i verkligheten och det vardagliga livet.

Genom sin artikel visar Welanders att det finns en debatt kring skadligheten hos regelbundet fantiserande. Hon visar också att begreppet eskapism i dessa debatter används med en negativ

innebörd. Fantasi och dess påstått skadliga eskapism har starka kopplingar till föreställningar kring fantasy, både hos fantasykonsumenter själva och hos utomstående. Welander visar också att åsikterna om fantasi och eskapism är relativa till olika grupper.

1.5 TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER

1.5.1 SYMBOLISK INTERAKTIONISM: SUBJEKT, OBJEKT & MENING

Interaktionismen är en sociologisk vetenskapstradition där studiet av den sociala interaktionen står i centrum (Öhlander 2017:75). Ur denna tradition har sedan den *symboliska interaktionismen* formats, i vilken människans *språklighet* spelar en central och betydande roll (Berg 2015:153). Termen symbolisk interaktionism kommer från sociologen Herbert Blumer (1900 – 1987), som hämtade sin inspiration från, bland andra, socialfilosofen George Herbert Mead (1864 – 1931) (Berg 2015:152). Blumer själv var en av Mead´s studenter (ibid).

Att den symboliska interaktionismen ger ett så stort värde till människans språklighet beror till stor del på att språket är en nödvändighet för den sociala interaktionen. Oavsett om det sker genom det talade ordet, genom kroppsspråk eller till och med genom att bära ett särskilt klädesplagg som signalerar en viss status, så finns det i all form av mänsklig interaktion en kärna av språklighet. Denna språklighet är i sin tur något som är bundet till människans sociala liv (Berg 2015:157). Det är först när människor interagerar med varandra som språk, symboler och objekt kan få en gemensamt införstådd mening. Detta avslöjar också den interaktionistiska förståelsen för kulturbegreppet där kultur ses som en samling normer, värden och kollektiva föreställningar som är beroende av den mänskliga interaktionen (Öhlander 2017:75). Det är denna syn på kultur som är verksam när kulturbegreppet nämns i denna uppsats.

För att kunna problematisera det mänskliga samspelet som analyseras i denna uppsats så använder jag begreppen *objekt* och *subjekt*. Objekt är det som omvärlden består av. Det kan vara allt från föremål och platser till begrepp och andra människor. Objekten i sig själva innehåller dock ingen mening. Istället är det först genom social interaktion som objekt blir meningsbärande (Berg 2015:158). Ett objekts mening är alltså något som *konstrueras* och *upprätthålls* inom det mänskliga samspelet. Objektet blir således en symbol och dess innebörd kan i sin tur läras ut. Denna process, där en individ lär sig av andra vilken mening ett objekt har, kallas för *rollövertagande* (ibid). Detta begrepp delar stora likheter med begreppet

enkulturation, vilket signalerar den process där framförallt barn lär sig om sin egen kultur (Stattin 2006:66).

Om objekt är det som *erhåller* mening så är subjekt det som *ger* mening genom de mänskliga interaktionerna. Socialpsykologen Lars-Erik Berg skriver följande: ”Att medvetandet kan riktas mot individen själv och resultera i en jagbild är detsamma som att säga att människan kan vara ett objekt för sig själv med sig själv som subjekt. I medvetandet är således människan både subjekt och objekt.” (2015:159) Subjektet kan alltså ses som den innersta kärnan hos varje individ. Det är således subjektet som i form av objekt är deltagare i den mänskliga interaktionen och genomgår rollövertagandet.

I människans medvetande är hon alltså både subjekt och objekt. Den delen av människan som är ett objekt kan likställas med *identiteten*, som i sin tur konstrueras i relation till andra människor. Tanken om att se identiteten som ett objekt, och därmed något som är skilt från subjektet, gör att jaget kan uppfattas som tvådelat. Detta presenterar en sorts interaktionistisk uppdelning av jaget, i vilken Mead använde begreppen *Me* och *I*. *Me* kan här ses som *subjektsjaget* och *I* kan ses som *objektsjaget* (Berg 2015:159). Mead menade att individens inre dialog äger rum mellan subjektsjaget och objektsjaget och att detta kan ses som en konversation mellan individen och dennes samhälle (Berg 2015:160). Detta påstående kan grundas i det faktum att subjektets enda chans att uttrycka sin existens är genom att konstruera ett *jag* (objektsjag), som i sin tur är en produkt av interaktionen med andra människor och deras attityder gentemot en själv (Berg 2015:157ff). Objektsjaget är alltså en förutsättning för att subjektet ska kunna kommunicera, samtidigt som dess existens är beroende av den mänskliga interaktionen i sig. På så sätt går det att följa Mead’s resonemang genom att föreställa sig tanken om att objektsjaget och samhället inte går att separera. Det ena är en reflektion av det andra, och de båda är beroende av varandra.

Genom att tillämpa begrepp som subjekt, objekt och mening så kan jag problematisera hur synen på saker och ting förändras i olika situationer. På så sätt kan jag få förståelse för hur fantasy värderas i olika sociala och individuella sammanhang. Informanternas uttalanden kommer att analyseras utifrån vilken mening som de ger objekten i sin omvärld, men jag kommer också att ägna uppmärksamhet gentemot hur de framställer samhällsliga värderingar. Dessa värderingar kommer analyseras utifrån Mead’s resonemang där objektsjaget ses som en reflektion av samhället.

1.5.2 RITUALANALYS

En ritual är i grund och botten en tidsligt avgränsad situation som följer ett bestämt handlingsmönster. Den exakta definitionen av vad ritualer är för något är dock omstridd och det har lett till att ritualbegreppet är svårdefinierat (Ronström 2017:231, Klein 1995:10). Till en början var ritualbegreppet något som hörde ihop med studiet av religiösa och magiska företeelser. Detta förändrades dock över tid, inte minst genom boken *Secular rituals* (1977) av Barbara Myerhoff och Sally Falk Moore. De presenterade ritualbegreppet som ett sätt att studera ritualiserat mänskligt beteende som låg utanför människans andlighet. De föreslog också en samling kriterier som skulle kunna utgöra en möjlighet att identifiera en företeelse som en ritual. Enligt etnologen Barbro Klein menade de exempelvis att en ritual alltid har en tydlig början och ett tydligt slut (1995:15). Det är dock inte alltid som det är lätt att se var en ritual börjar och slutar.

Ritualbegreppet har sen dess intågande i analyserandet av mänsklig vardag successivt blivit allt mer etablerat inom flera vetenskapliga discipliner (Klein 1995:14f). Trots det så finns det inga exakta riktlinjer att vända sig till för att vara säker på om en viss företeelse kan kallas för en ritual. Istället så får man nöja sig med den övergripande beskrivningen av en rituals definition, vilken som sagt är ett bestämt handlingsmönster i en specifik tidsrymd.

Bowman presenterar i sin bok hur rollspelsessioner kan ses som ritualer. För att styrka detta påstående så hänvisar hon bland annat till folkloristen Arnold van Gennep och hans syn på ritualer. Von Gennep delar in ritualer i tre olika faser. De kan markeras på ett fysiskt plan genom bestämda handlingsmönster, men de upplevs primärt på ett subjektivt plan (Bowman 2010:48): Första fasen är *separationen*, eller den *pre-liminala* fasen. Här lämnar deltagarna vardagen. Den andra fasen är den *liminala* fasen, eller *tröskelriten*. Här går deltagarna över till en alternativ psykosocial verklighet. Den *post-liminala* fasen är den tredje och sista fasen. Här återvänder deltagarna till den normala verkligheten. Bowman menar att rollspel kan ses som en ritual, dels genom att den uppfyller van Gennep's faser, men också för att rollspel i grund och botten går ut på att korsa en gräns som går till en alternativ verklighet (2010:50).

Tanken om att träda in i en alternativ verklighet är något som är en naturlig del i konsumtionen av fantasy. Oavsett om det sker genom att sjunka ner i en bok, genom att delta i ett rollspel eller att gå på en mässa så finns alltid tanken om en alternativ verklighet i centrum. De olika formerna av fantasykonsumtion kan alltså ses som olika former av ritualer. Jag kommer även att kombinera ritualanalysen med symbolisk interaktionism. Detta beror på att

jag vill synliggöra hur värden och föreställningar uttrycks i både sociala och solitära sammanhang genom att se till meningskonstruktioner som framkommer i olika ritualer.

Utöver det så vill jag poängtera att eskapism tycks vara något som först framkommer i tröskeln mellan fantasi och vardag. Genom att tillämpa ritualanalys så hoppas jag kunna förtydliga när och hur som dessa gränser korsas. Jag kommer i denna uppsats att använda van Gennep's faser och begrepp som ett sätt att diskutera materialet i analysen. På så sätt kan fantasykonsumtionen delas in i kategorier som även möjliggör ett jämförande med andra ritualer i samhället som sällan kallas för eskapistiska.

1.6 MATERIAL OCH METOD

För undersökningen i denna uppsats så har jag valt att tillämpa två huvudsakliga metoder; deltagande observation och intervju. Dessa metoder är vanliga vid etnologiska undersökningar. Dessutom är dessa metoder uppmuntrade vid undersökningar som använder symbolisk interaktionism som teoretisk utgångspunkt (Berg 2015:180). Detta beror dels på att interaktionismen har ett fokus på mänsklig interaktion, men också att man inom denna vetenskapstradition ser ett värde i att studera människan utifrån den kontext som är av intresse. Man vill alltså hålla den sociala situationen intakt och det finns också en tanke om att forskaren måste bli som de som studeras för att komma åt deras tolkningsscheman (ibid). Här syns också en fördel i det faktum att jag själv konsumerar fantasy i olika former, men det ställer också ett krav på hur jag går till väga för att uppnå objektivitet. Detta kan uppnås genom att tillämpa *perspektivering*, vilket går ut på att *gå ifrån* den egna kulturrelsen och rikta sin uppmärksamhet mot sådant som annars är självklart (Ehn & Löfgren 1982:107). Objektivitet uppnås således genom att identifiera både egna och andras handlingar och ageranden som kulturell praktik.

1.6.1 INTERVJU

Intervjuer ger tillgång till informantens upplevda verklighet och dennes tolkningar av omvärlden (Fägerborg 2011:85). På så sätt så kan det tänkas att intervjun är en bra metod till att komma åt informantens förhållande mellan subjektssjaget och objektsjaget. Som jag nämnde tidigare så menade Mead att den inre dialogen kan jämföras med en sorts inre konversation mellan individen och dennes samhälle (se avsnitt 1.6.1). En intervju blir således

en möjlighet att förstå hur en enskild individ ser på sin omvärld, men också hur dessa föreställningar kan ha influerats av samhälleliga föreställningar. Om tankarna som förmedlas i intervjun är en reflektion av samhällets värderingar så kan det tänkas att informanternas syn på eskapism åtminstone delvis är en följd av rollövertagande.

Samtliga av intervjuens deltagare erhåller en roll i den sociala situation som intervjun utgör, och dessa roller bör granskas för att upprätthålla reflexivitet och objektivitet i materialet (Fägerborg 2011:87). Hur detta kan se ut beror på vilken typ av intervju det är och vilket ämne det är som diskuteras. Oavsett så kan det tänkas att de roller som deltagarna tilldelas måste relateras till olika former av föreställningar och förväntningar, eller *den tredje närvarande* som det också kallas. Den tredje närvarande kan ses som en sorts närvaro av kollektiva föreställningar som informanten upplever att denne måste förhålla sig till (Pripp 2011:67ff). Informanten kan välja att antingen bekräfta eller dementera dessa föreställningar genom att svara på ett specifikt och medvetet sätt genom intervjun. Den tredje närvarande är alltså en faktor som påverkar objektiviteten i det material som intervjun genererar. Inte sällan syns de föreställningar som den tredje närvarande utgörs av i media och populärkultur (ibid). Som jag redan har förklarat så finns det vissa fördomar gentemot fantasykonsumenter inom populärkultur (se avsnitt 1.2). Av den orsaken riktar jag extra mycket uppmärksamhet gentemot uttalanden hos informanterna som kan tänkas vara en reaktion mot dessa fördomar.

1.6.2 DELTAGANDE OBSERVATION

Genom observationer får jag ta del av den sociala interaktionen i dess naturliga miljö. Var en observation utförs beror på vad ens kunskapsmål är (Pripp & Öhlander 2011:118). Vilken plats som är bäst lämpad som utgångspunkt är alltså relativ och öppen för tolkning. Jag har valt att utföra observationer på en rollspelsession och en mässa, nämligen Scifiworld i Göteborg.

Vad gäller rollspelsessionen så är platsen i sig inte relevant, utan jag riktar här mitt fokus gentemot hela processen – från planering till utförande. Planering inför rollspelsessionen har uteslutande ägt rum genom digitala rum. Kultur och kommunikation är något som inte enbart är begränsat till det fysiska, utan även det digitala utgör en sorts lokalitet där mänskliga verksamheter kan analyseras (Pripp & Öhlander 2011:117). Eftersom jag själv deltar i rollspelsessionen så är jag också delaktig i hela processen. Detta är den formen av deltagande observation där jag som analyserar företeelsen blir en del av det sociala samspelet. Så är fallet

även i observationen av Scifiworld. Detta kan leda till ett sorts pendlande där ens fokus ena stunden är fäst vid att observera, till att i andra stunden bli en deltagare i den sociala situationen (Pripp & Öhlander 2011:125). En nackdel med den nivån av deltagande är dock att det kan bli svårt att distansera sig från den företeelse som analyseras (ibid). Här kommer det åter att vara av stor vikt att tillämpa perspektivering.

Orsaken till att jag deltar, och inte bara tittar på, har flera anledningar. Observatören är inte osynlig. Under en observation blir observatören granskad av de deltagare som studeras och detta påverkar vilken information de delar med sig av (Pripp & Öhlander 2011:131). Med tanke på den tredje närvarande så kan det dessutom tänkas att den situation som en observatör tillåts att delta i kan skilja sig från hur situationen hade sett ut *utan* en observatör.

Vad gäller observationen på Scifiworld så kan det tänkas att detta inte spelar så stor roll. Det är ganska vanligt att exempelvis journalister går runt och intervjuar besökare på sådana tillställningar. Om jag själv skulle ta en liknande roll och intervju besökare så skulle det alltså inte vara något ovanligt. Men eftersom interaktionismen i fråga uppmuntrar till att *bli en del av de studerade* vid observationer så har jag valt att göra precis detta. På så sätt hoppas jag kunna delta som vilken annan besökare som helst och lägga stor uppmärksamhet kring allt som kan tänkas analyseras som meningskonstruktioner och ritualer.

En rollspelsession däremot har andra förutsättningar. Varje deltagare utför en viss nivå av skådespel när denne gestaltar sin karaktär. Det handlar om att bjuda på sig själv och att uppmuntra varandra till att leva ut den karaktär som de gestaltar. Det innebär att rollspelsessionen, för vissa deltagare, kan vara en ganska känslig situation. Om jag deltar i en rollspelsession med rollen som en observatör så finns det en risk att inte alla deltagare vågar rollspela som de hade gjort i vanliga fall. Det finns alltså en stor risk att både stämning och utförande påverkas av vetskapen om att det sitter en observatör vid bordet. Av den orsaken har jag valt att delta i rollspelsessionen utan att låta deltagarna veta att jag observerar. På så sätt kommer jag åt rollspelet som social interaktion i dess naturliga miljö.

Genom att vara en deltagare så utsätts jag dessutom för samma intryck som resten av deltagarna gör (Pripp & Öhlander 2011:128). Den enda skillnaden är att jag har en extra stor uppmärksamhet gentemot uttryck som kan kopplas till eskapism. Enligt Pripp och Öhlander så är alla intryck av värde. De uppmuntrar till att vara uppmärksam på vad man ser och hör, vilka lukter som är närvarande och vilka känslor som ger sig till känna (2011:127).

1.6.3. MATERIALET I DETTA ARBETE

Samtliga av de informanter som har deltagit i denna studie är anonymiserade. De är runt 30 år gamla. Till en början så var det tänkt att denna uppsats enbart skulle handla om eskapism i relation till rollspel. Men eftersom många av intervjuerna istället kom att handla om fantasy, och inte så mycket om rollspel, så valde jag att ändra uppsatsens fokus till att undersöka eskapism i relation till fantasy. Jag hann dock utföra intervjuer med tre informanter innan ändringen. De informanterna intervjuades i egenskap av rollspelare. Eftersom intervjuens fokus kan påverka hur de uttalade sig om saker och ting så har jag valt att skriva ut vilka informanter som deltog i intervjuerna som rollspelare.

Nedan följer en lista med pseudonymiserade namn på informanterna ihop med vilka metoder de använder för att konsumera fantasy. De som hann intervjuas innan ändringen har enbart rollspel som intresse på listan. Detta markerar bara att deras intervjuer är fokuserade på rollspel. Förmodligen använder även de ett flertal fantasymedier.

- Gustav (Man). Rollspel.
- Jonas (Man). Rollspel.
- Martin (Man). Rollspel.
- Mattias (Man). Rollspel, böcker och film.
- Mando* (Man). Spel, film och cosplay.
- Bo-Katan* (Kvinna). Film, serier och cosplay.

*De här två informanterna ägnar sig åt cosplay. Deras pseudonymer kommer från de två karaktärer som de cosplayade på Scifiworld 2023. Karaktärerna kommer från TV-serien *The Mandalorian* – som är en spinoff från filmserien Star Wars.

Observationen på Scifiworld ägde rum på Svenska mässan i Göteborg den 9/12 – 23. Vad gäller rollspelsessionen så ägde den rum 27/12 – 23. Det var en kampanj i fantasyrollspelet *Dungeons & Dragons* och den spelades i en mindre västsvensk stad med sex deltagare inklusive spelledare.

1.7 ETISKA HÄNSYNSTAGANDEN

En stor del av att vidta etiska hänsynstaganden är att skydda informanter mot potentiellt negativa händelser till följd av en vetenskaplig undersökning (Pripp 2011:80). Den undersökningen som står i centrum för denna uppsats följer Vetenskapsrådets riktlinjer för god forskningssed och av den orsaken så kommer jag nedan att förklara vilka åtgärder som jag vidtagit för att uppnå detta.

Samtliga av informanterna i intervjuerna har informerats om sina rättigheter i förhållande till deras deltagande i denna undersökning. De har alltså fått till sig att de när som helst har rätt att avbryta sin medverkan och de har även blivit informerade om undersökningens syfte. De känner till att det material som de har bidragit med kommer publiceras i en kandidatuppsats och de har fått tillgång till mina kontaktuppgifter för vidare kontakt angående eventuella frågor om undersökningen eller om sitt medverkande. Samtliga deltagare i denna undersökning, både i observationer och intervjuer, har anonymiserats. Detta beror på att några har önskat att vara anonyma och att det av praktiska skäl blir lättare att anonymisera samtliga.

Jag nämner i avsnitt 1.6.2 att jag har valt att vara en ”hemlig” observant under de deltagande observationerna. Detta ställer så klart stora krav på etiska hänsynstaganden. Till att börja med så följer jag Oscar Pripps resonemang om att deltagare som inte går att identifiera inte heller behöver informeras (2011:83). Givetvis har de som intervjuats fått ta del av information och deras rättigheter, men då det har visat sig finnas en uppenbar fördel med att vara anonym under de deltagande observationerna (se avsnitt 1.6.2) så har jag i de fallen valt att vara anonym. Jag är därför noggrann med vilken information som jag förmedlar. Viss information kan vara av relevans för läsaren att känna till för att bilda sig en konkret uppfattning av sanningshalten i undersökningen. Det finns alltid en risk att sådan information kan utgöra en viktig faktor som jag själv har missat. Samtidigt kan allt för specifik information riskera deltagarnas anonymitet. Jag har därför ämnat att hålla en balans mellan nyttig och anonym information.

Jag har utelämnat i vilken stad som rollspelsessionen utspelas på grund av att en utskrivning av orten kan riskera deltagarnas anonymitet. Jag har valt att skriva vilken rollspelsserie som det handlar om. Detta riskerar inte anonymiteten hos deltagare och det ger även läsaren en kontext till observationen. Jag har en samling fotografier från rollspelsessionen som jag har valt att inte publicera i denna uppsats. Bilderna avslöjar nämligen den unika kampanj som spelledaren har skapat. Det finns alltså en förhållandevis liten risk om deltagarnas identitet

kan avslöjas om fotografierna hade publicerats. Det kan därför verka motsägelsefullt att jag samtidigt valt att publicera fotografier på Mando och Bo-Katan´s hjälmar. Hjälmarerna i sig avslöjar inte deras identitet – åtminstone inte mer än deras egna närvaro på mässor där de har klätt sig i hjälmarerna och dess tillhörande dräkter.

2. RESULTATREDOVISNING

2.1 DEN SKADLIGA ESKAPISMEN?

2.1.1 VARDAG SOM VERKLIGHET

Att tala om eskapism kommer naturligt att leda till diskussioner om vad som är verkligt och överkligt. Att diskutera hur informanterna själva definierar verkligheten i relation till eskapism blev därför en ganska självklar fråga i intervjuguiden. De flesta behövde några extra sekunder för att tänka efter när frågan ställdes. Att definiera vad verkligheten är för något är trots allt en djup fråga. Men samtliga av informanterna landade i ett liknande svar, oberoende av varandra. Citatet nedan ger en övergripande bild av hur de svarade:

Verkligheten är de ansvaren och förväntningarna man har på sig. Man ska ha boende, man ska ha ett jobb. Eller en inkomst i alla fall. Man ska till slut ha Volvo, villa, hund [skratt]. De grejerna är väl verkligheten, och sen kommer (TV-)spel som... Ja, lägger undan alla de ansvaren, tillfälligt. (Jonas)

Verkligheten tycks alltså här vara en samling förväntningar som det omkringliggande samhället har på individen. Informanten hänvisar inte uttryckligen till fantasy specifikt som tillflyktsort, men han hänvisar till TV-spel som är ett populärt medium för fantasy. De förväntningar som han talar om tycks också kunna ta formen av en samling sysslor när en annan informant tar till orda:

Verkligheten är ju där, alltid. Så fort man får en paus så kommer du alltid veta att ”Jag måste få gjort dom här grejerna, jag måste tvätta, jag måste gå till jobbet...” Jag måste göra dom här grejerna för att fortsätta med min dagdröm eller att flyta ut till nåt annat. (Gustav)

De här citaten utgör en förhållandevis representativ bild av hur informanterna svarade kring vad verkligheten är för något när det talas om eskapism. En eskapistisk handling är alltså i dessa sammanhang en flykt från förväntningar, måsten och vardag. Jag frågade informanterna om det fanns andra saker i samhället som kan kallas för eskapistiskt, men som sällan får den stämpeln. Svaren var här väldigt blandade, men det som alla var överens om var att det finns en hel uppsjö av saker och ting som kan kategoriseras som eskapism. Några förslag var bland annat droger, alkohol och kasinon. Till och med akten av att meka med en bil kunde enligt en av informanterna tolkas som en sorts eskapism.

Informanterna likställer alltså *vardagen* med verkligheten när de brukar begreppet eskapism. En sådan jämförelse är till och med befäst i *Bonniers svenska ordbok* från 1994, där ordet *verklighet* definieras som ”[...] *det verkliga livet* [...] *vardagen*”. Hur ord och språk används och förstås är centralt för den symboliska interaktionismen. Ord är något som har fått mening och kulturellt konnoterade innebörder genom social interaktion (Berg 2015:157). Orden är alltså meningsbärande och begreppet eskapism är inget undantag. Ett sätt att förstå eskapism är alltså att se till de meningsbärande aspekterna bakom begreppet. Informanterna visar gång på gång genom de sociala interaktioner som intervjuerna utgör att *vardagen* är det verkliga och att detta i sin tur är skilt från deras konsumtion av fantasy.

Inom symbolisk interaktionism så talar man också om den så kallade *generaliserade andre*. Den generaliserade andre är i grund och botten likställd med samhället. Begreppet betecknar en sorts *abstrakt person* hos varje enskild individ. Den verkar alltså som en inre bild av hur samhället ser ut och är en viktig del i konstruktionen av objektsjag och identitet (Berg 2015:159f). På så sätt blir den generaliserade andre ett uttryck för individens syn på samhället. Det kan också tänkas att dess uttryck avslöjar vilka interaktioner som individen har haft tidigare. När informanterna talar om förväntningar som samhället har på dem, så hänvisar de således till deras erfarenheter av hur samhället ser ut. I de här fallen så kommer den generaliserade andre till uttryck hos en av informanterna ovan genom det som i folkmun kallas för *de tre V:na* (villa, Volvo, ”vovve”). De tre V:na förmedlar en grundtanke där man uppmuntras att uppnå ekonomisk trygghet och att skapa en familj. Detta blir tydligare när en av informanterna uttrycker något som skulle kunna tolkas som en sorts oro för dessa mål:

Alla har barn, alla ska skaffa det, alla ska skaffa hus. Det blir en press. Mina vänner har kommit *si och så* långt i livet, då måste jag också komma ikapp det och hamna i den verkligheten. (Gustav)

Jag tror att de allra flesta någon gång har upplevt en press över att uppnå samhällseliga ideal på det sätt som informanten talar om. Han menar att den pressen är skadlig och att aktiviteter som spel och rollspel kan vara ett sätt att hantera detta:

Du måste nästan ha en *outlet*, nånstans, för att kunna ha ett bra liv. För att må bra mentalt. Att kunna släppa jobb och familj, för att senare återgå. (Gustav)

Informantens intresse för spel och rollspel blir här som ett sätt att hantera pressen som orsakas av den generaliserade andres ständiga närvaro. I detta fall är alltså fantasykonsumtion inte en *flykt* från *vardagen*, utan snarare kan det här ses som en *förutsättning* för att *vardagen*

överhuvudtaget ska kunna fungera. Men för vissa är inte fantasy bara en paus från en hektisk vardag. För vissa är fantasy en central del av livet. Detta blir väldigt tydligt om man ser till de som cosplayar på exempelvis Scifiworld – många har lagt ner otaliga timmar på att färdigställa sina dräkter. Många av dräkterna är även dyra. En snabb googling visar att en respektabel stormtrooper-dräkt ligger på närmare 10.000 svenska kronor. Även rollspel kan vara ett relativt dyrt intresse, där exempelvis en uppsättning figurer, ihop med färg som krävs för att måla dem, kan landa på en tusenlapp i kostnad. Sådana intressen tycks vara beroende av en stabil inkomst som i sin tur prioriteras på ett sätt som sätter fantasyintresset på en viktig plats i tillvaron.

Om den generaliserade andres förväntningar blir en press så är fantasyns eskapism onekligen en förutsättning för att kunna hantera den. Samtidigt så verkar även en bra lön vara en förutsättning för att kunna ägna sig åt fantasykonsumtion – åtminstone rollspel och i synnerhet cosplay. Vardagen är därmed en nödvändig faktor för fantasykonsumtionen. Vardagen och fantasyn är både skilda och beroende av varandra.

2.1.2 TILL MINNE AV GÅNGNA MORALPANIKER

En som bevittnat kritik gentemot fantasygenren är den tidigare nämnda Mia Welander. En av hennes universitetslärare i litteraturvetenskap ska ha påstått att konsumtion av fantasyböcker är skadligt för ungdomar och deras förmåga att hantera verkligheten (Welander 2012:178). Tanken om att fantasy skulle vara skadligt leder genast tankarna tillbaka till vågorna av moralpanik som har varit riktade mot fantasygenren tidigare. När rollspelen gjorde entré i Sverige så orsakade de moralpanik i media under både 80- och 90-talet (Linder Krauklis 2015:105ff). Rollspelen framställdes som en inkörsport till drogmissbruk och ockultism, och rollspelarens verklighetsuppfattning ansågs vara i riskzonen (ibid).

Kort sagt så var det ingen av informanterna som kände igen sig i den hälsofarliga eskapismen som presenteras ovan. Stundtals kändes det faktiskt som att jag ville tvinga fram uttalanden som passade in på den verklighetsskildring där fantasy har stämplats som hälsofarligt. Inte för att jag uppmuntrar en sådan föreställning, utan snarare för att det är tämligen svårt att analysera föreställning som inte längre tycks existera i samma utsträckning. Att fantasy en gång sågs som farlig eskapism tycks, så här långt, vara ett minne blott. Jag frågar en av informanterna om han någonsin har hört att fantasy kan vara skadligt för individens verklighetsuppfattning, varpå han svarar:

Det där är ju helt absurt... Det där var ju ett av de mest banala sakerna jag hört på länge. Jag tycker de faller in i samma sak som att krigsspel skulle lära dig att hantera automatvapen. Inte f** lärde *Gran Turismo* mig att köra bil [skratt]
(Mattias)

Den här informanten var inte ensam om visa förvåning inför tanken om att fantasy skulle vara farligt för stabil verklighetsuppfattning. Snarare tycks detta vara en av flera punkter där de håller med varandra. Som jag tidigare har nämnt så kan en individs verklighetsbildning ses som en reflektion av individens samhälle genom att se objektsjaget som en produkt av omkringliggande sociala interaktioner. Att ingen av informanterna känner igen sig i tanken om att fantasy hotar ens verklighetsuppfattning kan således tolkas som ett symptom på att en sådan föreställning inte längre är närvarande i samhället. Welanders artikel publicerades 2012, vilket i sin tur kan tyda på att det inte var länge sedan som tanken om hälsofarlig eskapism fortfarande var levande. Det kan också tolkas som att en sådan tanke är något som endast existerar bland de som inte uppskattar fantasy. Istället tycks informanterna som jag har intervjuat uttryckt att de upplever en ganska hälsosam attityd gentemot fantasy från utomstående:

Folk i min omgivning kanske ser det (rollspel) mer som slöseri med tid för att de inte ser något värde i det. Alla är ju olika. (Martin)

Att folk visar en viss oförståelse för fantasykonsumtion är egentligen inget konstigt i sig. Jag personligen tycker att det är slöseri med tid att titta på fotbolls-VM, men precis som informanten säger så är vi alla olika. Ett sådant uttalande kan dessutom tolkas som att informanten inte lägger någon större vikt vid vad omvärlden känner inför hans fantasyintresse.

Samtliga av informanterna anser att fantasy är eskapistiskt. Att kalla något för eskapistiskt är alltså inte negativt i sig. Men det finns trots allt en gräns för när fantasykonsumtionen går för långt. En av informanterna menar att det går för långt om ens sociala liv blir lidande för ens fantasykonsumtion. En annan menar att det går för långt om det hindrar en från att gå till jobbet och tjäna in pengar till hyra. Citatet nedan sammanfattar hur informanterna beskrev en destruktiv form av fantasykonsumtion och eskapism:

I stort sett allt som människan ägnar sig åt för att roa sig skulle jag säga är en form av eskapism. [...] Hälsofarligt blir det ju först när ens intresse tar över och du hellre gör ditt intresse än att ta tag i saker som du faktiskt behöver göra i ditt liv.

Annars tycker jag man kan hålla på hur mycket man vill, så länge man tar ansvar för resten av livet. (Mando)

Informanterna påvisar att de ser mening i att ha ett stabilt liv, med regelbunden inkomst och ett hälsosamt socialt liv. Trots att fantasy och vardag är skilda från varandra så får det ena inte påverka det andra. Men ingen har nämnt någonting om att fantasy skulle vara negativt för vare sig verklighetsuppfattning eller hälsa. Ingen av informanterna känner igen sig i uttalanden som ens liknar det som Welander hörde av sin lärare. Inte heller syns spåren av moralpanikernas debatter. Den hälsofarliga eskapismen har alltså ingenting att göra med varken ockultism, droger eller påverkad verklighetsuppfattning. Den dåliga eskapismen grundar sig i att inte kunna upprätthålla sin vardag.

2.2 FANTASY SOM RITUAL

2.2.1 SCIFIWORLD – OFFENTLIG ESKAPISM OCH RITUELL GEMENSKAP

I sin *Secular rituals* (1977) presenterar Moore och Myerhoff en samling kriterier eller beståndsdelar som är viktiga för att en specifik situation ska kunna ses som en ritual. Scifiworld som arrangerades på Svenska mässan i Göteborg uppfyller ett flertal av dem. Till att börja med så *upprepas* mässan årligen, och den har även en tydlig *början* och ett tydligt *slut* (Klein 1995:15ff). Därtill så antar deltagarna specifika roller och beteenden under evenemanget, vilket också utgör ett slags förutsättning för en ritual (ibid). Detta börjar så fort deltagarna kommer in på mässan. De som cosplayar tycks bland annat förändra sitt kroppsspråk för att gestalta sina karaktärer. Under mitt besök på årets mässa så gick jag förbi en *clonetrooper* från filmen *Star Wars: Revenge of the sith* (2005). Han står intill några andra cosplayare. Han håller stadigt i sin *blaster* (ett lasergevär) samtidigt som hans blick som döljs bakom den uttryckslösa hjälmen långsamt sveper fram och tillbaka genom lokalen, som om han letade efter tecken på fientlig närvaro. Kanske inbillar jag mig, men jag tycker ändå att hans kroppsspråk är som hämtat från filmen som hans utstyrsel kommer ifrån.

På Scifiworld blandas det vardagliga med det eskapistiska. Det är en offentlig tillställning som alla kan delta i. Enligt Klein så är det ibland svårt att skilja på åskådare och deltagare i offentliga ritualer (1995:16). Så tycks även vara fallet på mässan. Det är besökarna som *inte* cosplayar som ber om att få ta bilder med de som cosplayar. De som cosplayar blir på så sätt en del av mässans utbud, samtidigt som de övriga besökarna blir både åskådare och deltagare samtidigt. Genom cosplay och rekvisita skapas fragment av en fiktiv verklighet som är

tillgänglig för alla. Mässan är som en sorts offentligt organiserad aktion till att fly verklighetens vardag.

Den pre-liminala fasen enligt van Genneps ritualanalys kännetecknas av ett inträdande i ritualen. Det är precis det som äger rum när besökare och cosplayare träder in på mässan. Lokalen kan därmed ses som en fysisk form av ritualens gräns. Den liminala fasen, eller ritualens huvuddel, kan tänkas vara mässan i sig. Så fort man kommer in så slås man av en explosion av intryck:

Så fort jag kommer innanför Svenska mässans portar och visar upp min biljett så träder jag in i en helt annan verklighet. Eller snarare, jag träder in i en mångfald av verkligheter: stormtroopers från Star Wars samtalar med karaktärer från animeserier. Catwoman kollar på Harry Potter-planscher och ett vandrande träd står i en toalettö. Överallt finns spår av vardagen och överallt syns kreativa metoder till att fly den. (Utdrag från fältanteckningar)

Mässans montrar säljer allt från kläder och nyckelringar till leksaker och cosplay-utrustning. Det ena kan tänkas bli ett sätt för individen att förmedla till andra att hen gillar fantasy – så är fallet för den som köper en t-shirt med Harry Potter-logon, eller för den som köper en kaffekopp med ett Star Wars-motiv att ha på jobbet. Men det finns som sagt även möjlighet att köpa cosplay-utrustning, vilket i sin tur erbjuder konsumenten ett sätt att gestalta en fiktiv karaktär. Sådant gestaltande finns överallt på mässan. Det kan ses som ett firande av kärlek till fantasygenren, men det kan också ses som ett sätt att tillfälligt bryta kopplingen till den vardagliga verkligheten. Vardagen försvinner och istället ges man en möjlighet att uppleva små delar av en fiktiv verklighet. Trots att dräkterna är av plast och skumgummi så konstrueras en visuell illusion – det fiktiva blir verkligt i stunden. Just uppfattningen om vad som är verkligt tycks även vara något som går att påverka.

Den interaktionistiska sociologen W. I. Thomas menade att om människan uppfattar en situation som verklig så *är* den också verklig (Berg 2015:173). Detta innebär att det inte spelar någon roll om en situation är objektivt verklig – om människan *agerar* som om den är verklig, så blir den verklig för den enskilda människans upplevelse (ibid). Detta syns inte minst inom bland annat militären och sjukvården där man förbereder sig inför situationer genom olika former av rollspel. Militärer gestaltar krig i skogen och ambulanssjukvårdare plåstrar om skådespelare som är täckta i fake-blod. Att gestalta en påhittad verklighet genom rollspel blir alltså en metod till att förbereda sig inför verkliga situationer. I stundens hetta har

människans känsloreaktioner svårt att skilja på verkligt och överkligt, och därmed kan det sägas att en gestaltad verklighet blir verklig i ögonblicket. Detta är en intressant aspekt att begrunda i relation till rollspel, lajv och cosplay. Kanske finns där stunder där fiktionen upplevs som verklig.



På bilden ovan syns en replika av en så kallad *AT-ST*, samt porten till en sköldgenerator som rebellerna i *Star Wars: Return of the jedi* (1983) vill forcera. *AT-ST:n* var en av de höjdpunkter som jag såg mest fram emot på mässan. Jag hade nämligen hört att den skulle vara i *naturlig storlek*. Trots att modellen var ett fem meter högt (!) imponerande hantverk så blev jag besviken. Min besvikelse grundades i att hytten högst upp skulle ha plats för två personer som i filmen, och den här såg ut att knappt ha plats för *en* person. Min besvikelse var alltså grundad i att jag inte uppfattade en modell, föreställande ett högst överkligt fiktivt stridsfordon, som verklighetstroget. Det kan låta konstigt, men det kan tänkas att det bli mer förståeligt om man jämför min reaktion med W. I. Thomas resonemang. Jag hade förväntat mig ett ögonblick där ett fragment av mitt synfält skulle förflyttas till fantasins värld, men istället blev den kvar i vardagen – fjättrad till mitt ”logiska” tänkande.

I bakgrunden på bilden ovan syns även Göteborgs lokala *ludosportklubb* som visar några barn hur fäktning med *lasersvärd*, eller *ljussablar* som de också kallas, går till. Ludosport är en idrottsgren som går ut på att fäktas med ljussablar, eller snarare, slagåtliga lysande plastsvärd som är utformade så att de ska se ut som ljussablar. Hela sporten är baserad på svärdkonsterna

som porträtteras inom filmserien Star Wars – det handlar om en sport i grund och botten vill förverkliga det fiktiva. Barnen har ställt upp sig på ett led och lyssnar uppmärksamt på vad instruktören berättar. Situationen ser nästan exakt ut som en scen från Star Wars, där jedimästaren Yoda instruerar *younglings* (barn som är blivande jediriddare) i hur man fäktas med ljussablar.

Egentligen är det här främmande barn och en främmande man som står och håller i plastsvärd. De tar sig an tillfälliga roller, likt den clonetrooper som jag beskrev tidigare. Barnens kroppsspråk uttrycker vördnad inför instruktörens ord och just i det här sammanhanget så är instruktörens ord av stort värde. Enligt Klein så är *dramatiseringar* eller *performanser* en återkommande del av ritualer (1995:17). Genom att iscensätta något så tenderar ofta en åsikt eller grupp att komma till uttryck (ibid). I det här fallet blir ludosports monter en del av den organiserade eskapism som Scifiworld erbjuder. Genom performans uttrycker de sin kärlek för Star Wars genom att visa hur mycket tid och engagemang som de faktiskt lägger ner på det. Att konstruera en hel sport för en filmseries skull uttrycker speciell form av hängivelse. Samtidigt erbjuder det ett sätt att komma undan från verkligheten.

Ett annat förverkligande av det fiktiva fick Mando och Bo-Katan uppleva på *Comic Con 2023* i Stockholm. Comic Con är liksom Scifiworld en mäsas där fantastik står i centrum och många cosplayar även där. Mando och Bo-Katan deltog både på Comic Con och Scifiworld, och deras namn är pseudonymer som inte bara döljer deras identitet, utan som också avslöjar vilka de har klätt ut sig till på mässorna. Vid ett tillfälle på Comic Con så tog Bo-Katan av sig sin hjälm, vilket är ett allvarligt brott för mandalorianer i serien *The Mandalorian*. En person utklädd till vakt för Imperiet kommer då fram till dem. Bo-Katan fick en böteslapp där hon till följd av sitt ”brott” blev instruerad att följa med till Swedish Garrison’s monter. Imperiet är den onda sidan i Star Wars, som de goda rebellerna kämpar mot. Det är också Imperiet som har makten i större delen av filmserien. Den här makten kunde gestaltas på mässan genom att en person utklädd till Imperie-vakt utfärdade en bot till en deltagare. Boten var egentligen en inbjudan till samtal, men under några sekunder skapades också en illusion där Imperiet faktiskt hade makt. Åtminstone tillräckligt med makt till att kunna utfärda en böter. Precis som att Imperiet bestämmer i Star Wars, så tycktes de, om ens för en sekund, vara de som bestämmer även på mässan.

Boten, ludosport, AT-ST:n och de tusentals produkter som man kan köpa på mässan är alla uttryck för organiserad eskapism. Varje aspekt av mässan erbjöd en chans till att påverka den

verklighetsuppfattning som W. I. Thomas talade om. Men det tycks inte heller enbart handla om organiserad eskapism, utan även gemenskap. Etnologen Owe Ronström menar att ritualer kan studeras ur tre aspekter. Det innefattar att se till vad ritualer ”är”, ”säger” och ”gör” (2017:235). Att se till vad en ritual ”är” och ”säger” är att ägna uppmärksamhet åt eventuell trädning och förmedling av normer och värden. Att se till vad en ritual ”gör” är att ägna uppmärksamhet till vad ritualen fyller för funktion (ibid). Om man ser till vad Scifiworld ”gör” så tycks det för mig ganska tydligt. Utöver att erbjuda en offentligt organiserad eskapism så konstruerar den en yta för gemenskap. Fantasykonsumtion är ett intresse som förhållandevis liten del av samhället ägnar sig åt. Scifiworld erbjuder en möjlighet för fantasykonsumenter att samlas och interagera med varandra. Oavsett om man kommer dit för att bara titta, eller om man kommer dit iförd en tiotusen kronors stormtrooper-dräkt så är det en plats där alla som vill kan samlas och gemensamt fly vardagen.



Mando och Bo-Katans hjälmsamling. Karaktärernas namn, från vänster till höger: Bo-Katan, Mando, Boba Fett.

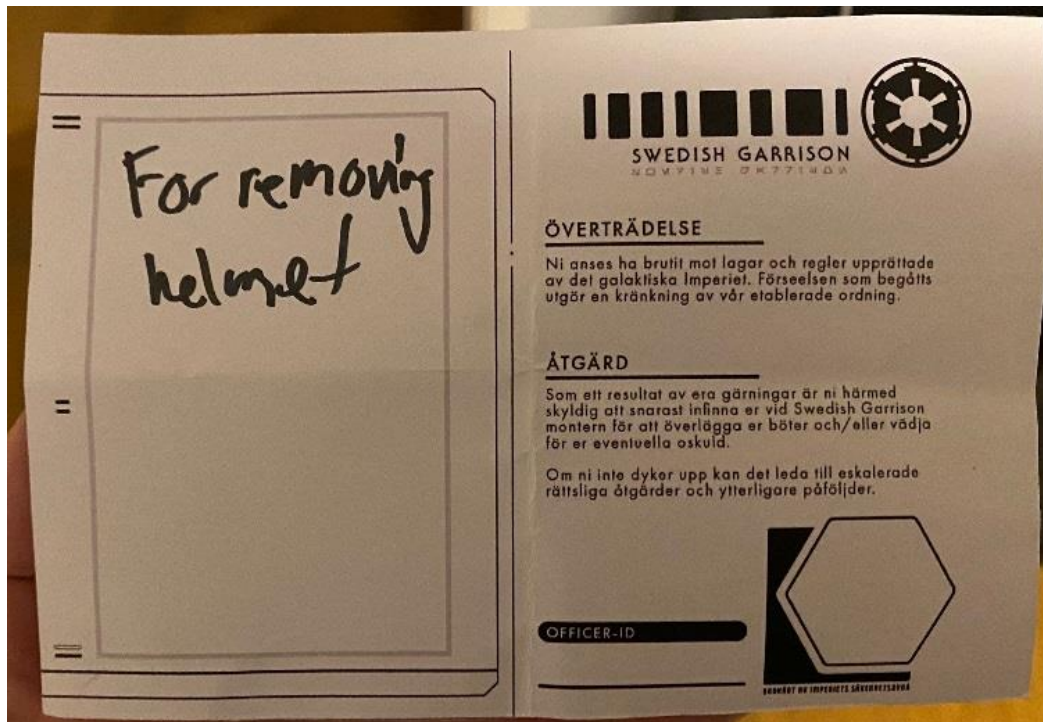


Bild på botten. Överst i högra hörnet syns logon för *Swedish Garrison*, en förening som finns i ett flertal länder och som ägnar sig åt Star Wars-cosplay.

2.2.2 ROLLSPEL OCH RITUALISERAD FANTASI

När jag anländer till rollspelet så är stämningen god. Även om förberedelserna enbart har legat på spelledarens axlar så har samtliga väntat i nästan två månader. De upprymda samtalen visar att alla har sett fram emot detta. Snacks och dricka placeras på bordet ihop med tärningar, papper och pennor. I det här sammanhanget så kan det tänkas att det är just detta som är den preliminala fasen. Det är något som är *på väg* att hända.

Den liminala fasen börjar när spelledaren tar till orda, när vi ombeds att sätta oss ner runt bordet. Alla deltagares beteenden förändras omgående – alla lyssnar uppmärksamt och vi ombeds att i tur och ordning presentera våra karaktärer. Runt bordet sitter en *cleric* (en sorts präst), två *fighters* (krigare), en *alv*, och jag själv – en *halfling* (något som påminner om de småväxta *hoberna* i Sagan om ringen). Spelledaren berättar därefter var vi befinner oss. Han tar fram en stor karta som han har gjort själv i ett datorprogram. Han pekar ut en liten by och säger att det är där vi befinner oss. Han tar fram ytterligare en karta som enbart föreställer byn. Där finns några mindre hus, ett värdshus, en stor kyrka och en liten båtbygga. Han berättar att vi just nu sitter på värdshuset. Orsaken till att vi sitter på värdshuset förklaras genom ännu ett papper. Han tar fram ett gulnat och slitet A4 som ser ut som en stycke

pergament. På papperet finns en kort text som förklarar att byn är i desperat behov av äventyrare. I närheten av byn finns nämligen en kulle som kryllar av okända farligheter och som därmed ställer till med problem för byborna. Vårt uppdrag är att färdas till kullen och rensa ut den så att byborna kan återgå till ett liv i trygghet.

”Jag tycker om att ge ut fysiska föremål när vi spelar, det gör det enklare att fantisera.” säger spelledaren när han ger oss pergamentpapperet. Att rollspel grundas i förmågan till att kunna fantisera är ganska självklart, men papperet fungerar som en utmärkt symbol för fantasins roll i ett rollspel. Det är egentligen ett helt vanligt A4 med ett utskrivet meddelande. Spelldaren har därefter rivit sönder kanterna, täckt den i kaffe och soja, och därefter torkat den i ugnen så att den ska få ett klassiskt pergamentaktigt utseende. Ur ett interaktionistiskt perspektiv är papperet ett *objekt* och det är tydligt att dess mening förändras genom rollspelet. Det är inte längre ett utskrivet papper som är täckt av torkat livsmedel; det har förvandlats till ett fragment från våra inre världar.

I början av sessionen var jag lite nervös. Rollspel är som sagt en ganska ny hobby för min del och jag är fortfarande lite osäker på hur jag förväntas agera. De andra har mer vana än mig och det märks tydligt. De vet precis hur de ska göra. Först säger de vad de *gör*, som i ”*Jag går fram till den gamla mannen vid baren*”. Tonläget i rösten förändras för att markera att det nu är karaktären som talar: ”*Ursäkta, får jag bjuda på en öl?*”. Spelldaren tar rollen som den gamle mannen vid baren: ”*Javisst, tack du.*” Ju längre tid som går, desto mer kommer jag in i det. Det är precis som att jag var tvungen att komma över en spärr där min osäkerhet stegvis byttes ut mot ett totalt inträdande i fantasins värld. Mitt huvud fylls med inre bilder. Jag ser den gamle mannen vid baren som står och samtalar med vår cleric. I takt med att fantiserandet sätts i rullning så förvandlas min syn på rollspelets interaktioner. Vi är inte längre en samling individer som sitter runt ett bord och pratar konstigt. Röster, grimaser och gestikuleringar blir som verktyg för att hålla kvar varandra i den berättelse som vi precis har börjat konstruera.

Så här långt påminner rollspelet en hel del om Barbro Kleins beskrivning av Myerhoff's och Moore's kriterier för den sekulära ritualen. Hon skriver: ”*Deltagande i en ritual markeras ofta med särskilda rörelser, slagord, verser, musik, artefakter, teatraliska kläder, mat.*” (1995:16). Kleins beskrivning av en ritual handlar om offentliga ritualer, som exempelvis parader, men företeelserna som hon nämner finns även i rollspel. Särskilda rörelser syns när deltagarna förkroppsligar sina karaktärer. I bakgrunden har spelldaren startat stämningsfull och filmisk musik. På bordet ligger en samling artefakter i form av omsorgsfullt skapade kartor.

Rollspelet är i allra högsta grad en ritual och fantasin är dess fundament. Hur viktig fantasin är syns bland annat när vår grupp delar upp sig.

Vi bestämmer oss för att fråga runt i byn för att lära oss mer om den fruktade kullen. Vi delar upp oss och kommer överens om att vi ska mötas upp vid båtbyggnaden i byns utkant när vi har kollat runt i byn. Jag och en av deltagarna går iväg till byns kyrka. När spelledaren tar rollen som en av kyrkans prästinnor så märker jag att de deltagare vars karaktärer inte är närvarande i historien plockar upp sina mobiler. En av dem passar på att gå på toaletten. De lyssnar inte på vad som sägs. Ibland händer det att man som rollspelare får höra saker i berättelsen som deras karaktärer inte känner till. Samtidigt förväntas det att man agerar med detta i åtanke – hur kan en karaktär agera på något som den inte har hört? Istället för att lyssna så förflyttar deltagarna sin uppmärksamhet någon annanstans. Det är trots allt lättare att *inte* veta det som ens karaktär inte *ska* veta. När berättelsen fortsätter och scenen förflyttas till de övriga i gruppen så följer jag deras exempel. Jag passar på att gå på toaletten och när jag kommer tillbaka tar jag upp mobilen och svarar på meddelanden. Plötsligt har det blivit dags att mötas upp vid båtbyggnaden. En känsla av genuin spänning och förväntan rinner över mig. Min frånvarande uppmärksamhet har orsakat att jag faktiskt inte vet vad som har hänt. Vad har mina kompanjoner fått reda på?

Alla handlingar under rollspelet är till för att tjäna fantasin som vi gemensamt konstruerar. Uppmärksamhet, rörelser, tal, musik – allt blir ett verktyg för att hålla berättelsen vid liv. Under intervjuerna med informanterna framkom det att samtliga var eniga om att fantasy i allt väsentligt är eskapistiskt och den föreställningen blev tydlig under rollspelet. Allt under rollspelandets ritual utgår från att medvetet lämna den befintliga verkligheten. Ett A4 blir ett pergament, vardagens personligheter försvinner tillfälligt och känslolivet reagerar direkt på vad som händer under berättelsens gång. Givetvis kan jag inte svara för vad de andra upplevde för känslor, men till att döma av deras blickar och kroppsspråk så känns det som att de upplevde liknande saker som jag själv. Förväntan, spänning och stunder av obehag är några av de känslor som, åtminstone jag, upplevde. Detta kan också säga något om ritualens syfte. Den är, liksom Scifiworld, social och underhållande. Det är ganska fantastiskt vad man kan uppnå genom att fantisera i grupp.

Jag tror att många ser på rollspel som på det sätt jag såg det innan jag kom över ”spärren” av osäkerhet och omsluts av fantasin. Rent objektivt så var vi en samling individer som satt och pratade underligt runt ett bord i någons kök. Om det ”bara” hade varit så, så hade rollspel varit

ganska tråkigt. Men egentligen hände något annat, något osynligt. Ritualen möjliggjorde ett inträdande i en annan värld. Här vill jag därmed nämna ett känt experiment som ofta nämns i samband med ett av interaktionismens slagord: *Människan är i första hand socialt responsiv* (Berg 2015:153f). År 1971 bjöd psykologen P. G. Zimbardo in en samling studenter till ett rollspel. Studenterna kördes iväg till en okänd byggnad och delades upp i två grupper. Ena halvan skulle ta rollen som fångvaktare, den andra halvan skulle ta rollen som fångar. De förväntades anpassa sitt beteende så att det passade in på deras roller, vilket innebar att fångvakterna skulle straffa fångarna på olika sätt om de bröt mot reglerna. Efter bara några dagar fick experimentet, som skulle pågå i två veckor, avbrytas. Studenterna hade blivit hänsynslösa mot varandra till den grad att det ansågs omoraliskt att låta experimentet fortsätta (ibid).

Händelserna som utspelade sig under Zimbardo's experiment kan knappast jämföras med den trevliga kvällen som utspelade sig under rollspelsessionen som jag deltog i. Men Zimbardo's experiment kan fortfarande ge en förklaring till rollspelets förmåga till att få sina deltagare att bli helt uppslukade av fantasin. *Människan är i första hand socialt responsiv*. Ur det perspektivet kan det tänkas att det skulle vara tämligen svårt att *inte* ryckas med i berättelsen som utspelade sig. Rollspelets ritual skapar ett sorts gruppsytryck som drar med sina deltagare i ett specifikt beteendemönster. Det blir därför svårt att föreställa sig upplevelsen som ett rollspel medför om man inte är där. Omvärldens oförståelse för rollspel kan alltså bara botas genom ett fastslagande av att rollspel blir ett verkligt äventyr som endast förunnas de som deltar.

När rollspelsessionen är slut så applåderar samtliga av deltagarna. Den postliminala fasen tar alltså vid och vi berömmar spelledaren för hans jobb med kvällens kampanj. Samtalen som följer kretsar kring vad vi har varit med om. Jag tar ett steg tillbaka och försöker få en utomstående perspektiv på samtalen jag hör. Det låter precis som om vi diskuterar en händelse som har ägt rum i verkligheten. Vi diskuterar bland annat om vi kommer hinna fram och tillbaka till den ökända kullen innan vår båtskjuts lämnar oss. Han hade nämligen blivit tillsagd att stanna i två dagar och vänta på oss vid stranden. Det vi egentligen diskuterar är strategi – våra val påverkar nämligen spelets utgång. Men samtidigt handlar diskussionerna om en annan verklighet som vi bara kan nå genom fantasi. Hela kvällen har handlat om ett kraftigt avståndstagande från verkligheten. Det dröjer dock inte länge förrän verkligheten blir påtaglig åter igen. Det är nollgradigt ute. Spänningen från den föregående striden med blodsugande rovfåglar byts ut mot en glädje över att jag slipper skrapa rutorna på bilen.

2.3 FRÅN PINSAMHET TILL FÖRUNDRAN

2.3.1 FANTASTISK PINSAMHET

Asså när jag säger det så här i efterhand, *that is some mighty nerdy cringe*. [skratt]

Skit samma, det är väl inget fel med det heller. Alla har sina hobbies. (Mattias)

Uttalandet ovan kommer från en av informanterna. Han har precis beskrivit hur han, som liten, hellre läste fantasyböcker än att spela fotboll med grannpojkarna. Plötsligt ger han uttryck för en känsla av pinsamhet genom att kalla det för *some mighty nerdy cringe*. Hans uttalande påminner om intervjun i Göteborgs-Posten som jag nämner i avsnitt 1.1, där en besökare på Scifiworld uppger att hon känner sig mindre *konstig* när hon får dela sitt intresse med andra på en mäss. Sådant som är konstigt eller rent av pinsamt kan reflekteras genom att se till vilka fördomar som finns gentemot dagens fantasykonsumenter, och det är något som de flesta av informanterna känner igen sig i. Samma informant delar med sig om hur han kan uppleva fördomar på sitt arbete som är riktat mot hans rollspelande:

Om jag säger till mina kollegor att jag ska spela rollspel i helgen, så säger dom ”ah, ska du sitta där med alvöron?” [skratt] Nä, har aldrig gjort det men dom har ju sina fördomar. Eller: ”Du ser inte ut som nån som gillar rollspel” Vad ska det betyda? (Mattias)

En annan informant fick höra följande från en kollega, när hon berättade om sitt intresse för cosplay:

Förra helgen när vi var på julbord med jobbet, då var det en som kommenterade vårt cosplay-intresse: ”Det är så kul att du är så öppen med det!” [skratt] Det var nog en liten fördom kanske. (Bo-Katan)

Citaten ovan visar att det fortfarande finns en föreställning om att personer som ägnar sig åt fantasy ska vara på ett speciellt sätt. ”Nörden” har ett speciellt utseende, klär sig i alvöron och ska helst hålla sitt intresse för sig själv. Dessa föreställningar syns också i TV-serien *Big bang theory* där karaktärerna ofta framställs som pinsamma när de möter omvärldens invånare. Informanten Martin uppger också att han har upplevt fördomar, men han menar även att detta var något som han upplevde mer när han var yngre. Idag har han blivit mer bekväm i sitt intresse för fantasy och bryr sig inte så mycket om vad andra tycker.

När jag kollar på utbudet i Scifiworlds program så ser jag något som tändar en liten gnista i mig. Göteborgs ludosportklubb erbjuder en introduktion för vuxna. En del av mig hade gärna stått där och svingat en ljussabel, en annan del av mig vet att jag hade *skämts ihjäl*. Inte kan väl jag, en vuxen man, stå där och vifta med ett leksakssvärd? Det är väl för barn? Detta för tankarna till det faktum att fantasyböcker oftast placeras bland ungdomsböckerna i de etablerade bokhandlarna. Samtidigt som jag och många andra starkt hävdar att fantasy är en genre som passar alla åldrar så tenderar genren att ses som något barnsligt. Detta syns inte minst när bokhandlare gör riktad reklam för vuxna. På semestern rekommenderas vuxna att dyka ner i thrillers eller självhjälpsböcker – fantasy är för barnen i familjen. Om jag hade tagit beslutet att vara med på ljussabelfäktningen så är jag övertygad om att *ingen* inne på mässan hade dömt mig – alla är ju där för att dela sin kärlek för fantastik. Men varför upplevde jag då en känsla av pinsamhet av blotta tanken inför att offentligt fäktas med plastsvärd?

Enligt symbolisk interaktionism antas det att objekt erhåller mening genom interaktioner. Detta innebär att man kan se fantasy som ett objekt och att fantasy i sin tur erhåller mening genom olika interaktioner. En interaktionistisk förklaring av mitt tvetydiga känsloliv kan därmed förklaras genom de interaktioner som jag har haft tidigare. Jag har en samling vänner som jag delar mitt fantasyintresse med. I mina interaktioner med dem får objektet fantasy en positiv mening. Men när jag senare går ut i övriga samhället upplever jag andra interaktioner, precis som informanterna jag nämner ovan. Alvöron och cosplay är uttryck för fantasy – något som man kan skratta åt. Känslan av pinsamhet kan därför härledas till att mitt besök på Scifiworld, i min upplevelse, var en interaktion med övriga samhället.

Att fantasy kan upplevas som något pinsamt gör att det också kan tolkas som något avvikande eller normbrytande. Inom interaktionismen så undersöks sådant genom den så kallade *stämplingsteorin*. Den går ut på att avvikande beteende egentligen är en relationell process. Avvikelse är ingen egenskap i sig utan snarare något som definieras i relation till omvärlden (Berg 2015:173f). Därtill så kan avvikelsen även bli en del av individens identitet som lägger grunden till att finna en gemenskap med likasinnade (ibid). I en sådan gemenskap förvandlas avvikelsen till en upphöjd egenskap. Mitt besök på Scifimässan kan därmed både tolkas som en interaktion med offentligheten eller övriga samhället, men det kan också tolkas som att jag inte kände gemenskapen som mässan erbjöd. Någon som haft helt andra interaktioner än jag tycks vara Mando:

Jag tror det (fantasy) började bli väldigt populärt när jag var tonåring. Det fanns nästan ingen som *inte* spelade *World of Warcraft* eller *Guild Wars* eller något sådant. Att gå runt och prata om sådant innebar inte att få nån stämpel, utan det var något som de flesta sysslade med eller kände till. Men sen, absolut, kan det ha varit att de som spelade mycket fick en nördstämpel. Men jag har inte upplevt det som något negativt i alla fall. (Mando)

I Mando's fall tycks pinsamhet inte ha spelat någon större roll. Han tycks snarare ha upplevt en gemenskap kring fantasykonsumtion tidigt i livet. Ur ett interaktionistiskt perspektiv har han därmed konstruerat mestadels positiva meningsinnebörder hos objektet fantasy. Det tycks också vara fallet att även om han erkänner en nördstämpel hos fantasykonsumenter så är det något som han inte upplever som något negativt. Kanske beror detta på att majoriteten av hans tidigare interaktioner inom fantasykonsumtion har lett till positiva meningskonstruktioner, eller så är det helt enkelt så att han inte lägger något värde i vad övriga samhället tycker om fantasy.

Tanken om den generaliserade andre tåls därmed att nämnas igen. Mando's generaliserade andre är definitivt sammankopplad med idén om att "nördar" är på ett speciellt sätt. Nördstämpeln finns där. Men han upplever det trots allt inte som något negativt. Kanske är hans relation till den generaliserade andre därmed mindre påträngande än den tycks ha varit för mig och många andra. Eftersom jag endast har intervjuat sex stycken informanter så kan jag givetvis inte säga något om hur detta förhållande ser ut hos övriga fantasykonsumenter i världen, men att fantasykonsumtion kan relateras till pinsamhet och normbrytande tycks ändå vara en vanlig företeelse.

2.3.2 FANTASTISK FÖRUNDRAN

Trots att vissa upplever pinsamhet i anslutning till fantasykonsumtion så är det en genre som har mycket att erbjuda. När jag frågar informanterna om *varför* de intresserar sig för fantasy så får jag en rad olika svar. Mycket beror på vilket fantasymedium som informanterna intresserar sig för. Informanten nedan hänvisar till sitt cosplay-intresse:

Jag tycker nog det är roligast att skapa grejerna. Jag tycker om att pyssla och så.
Det tycker jag är roligt. (Bo-Katan)

Ovan nämnda informant tycker att skapandet av cosplaydräkterna är roligast. Hon lyfter alltså möjligheten att få uttrycka kreativitet, vilket även tycks vara närvarande inom rollspel:

Det är väl friheten. Och möjligheterna. Det är ett spel som blir vad man gör det till, det kan bli hur kul som helst. Ger upphov till kreativitet. (Martin)

Rollspelen öppnar upp för berättelser som man styr själv. Man kan göra näst intill vad som helst i ett rollspel. Deltagarnas kreativitet är alltså det enda som begränsar berättelsen som konstrueras under rollspelet. På något sätt tycks kreativitet vara något som genomsyrar hela fantasygenren:

Det är väl att kunna njuta av dom här karaktärerna som folk har skapat, framförallt dom här världarna som folk har skapat. Med dom olika karaktärerna och raserna, alver och orcher och allt vad det är. Det är väl det bästa egentligen, hur uppslukande de här världarna kan vara. (Mando)

Det som attraherar är att allt är så grandiöst. Näst intill alltid. Men jag tycker att ha en roman, en novell som är bortkopplad från den här verkligheten, där du bygger upp en egen verklighet. Det skapar ju ett djupt intresse. [...] Det blir enklare för mig att läsa om något som inte finns på riktigt. När det inte refererar till en stad som finns på riktigt, som exempelvis Rom eller Paris, nåt sånt där. När det är en helt egen verklighet så kan jag enklare måla upp hur det ska vara i min skalle. Jag kan visualisera det enklare. Det betyder inte att jag har svårt att läsa böcker som exempelvis Da Vinci-koden, men där är jag limiterad till det visuella i mitt sinne. (Mattias)

Fantasy erbjuder en möjlighet att ge sig in i en fiktiv värld, helt skild från vår. Den är *grandiös* och *uppslukande*. Den saknar begränsningar och upplevs helt enkelt med förundran. Trots att Paris är en verklig plats, men inte Mordor, så upplever Mattias att det skulle vara lättare att föreställa sig det sistnämnda. Paris kan här tolkas som en symbol för verkligheten. Staden ser ut på ett visst sätt i verkligheten och det innebär att det finns ett rätt och fel i hur läsaren föreställer sig Paris gator. Visserligen kan det hända att Dan Brown är duktig på att förmedla till läsaren hur det ser ut när Robert Langdon kliver in på Louvren i *Da-Vincikoden*. Men precis som informanten påstår så kan det tänkas att det finns ett facit som avgör om ens inre bilder stämmer överens med verkligheten. Detta kan i sin tur upplevas som en begränsning, en begränsning som inte är närvarande inom fantasy på samma sätt.

Samtliga av informanterna har på ett eller annat sätt lyft fantasyn som ett verktyg till frihet och fantasi. De kan själva bestämma vilka de ska vara, hur världen ser ut och vilka förmågor de har. Detta innebär att de indirekt laddar verkligheten med mening. Om fantasyn representerar frihet så blir dess motpol, alltså verkligheten, laddat med begränsning. Sett ur

den symboliska interaktionismens perspektiv kan fantasy och verklighet därmed ses som två objekt som blir föremål för meningskonstruktion. Det tycks inte spela någon roll om vilken interaktion det handlar om. Oavsett om det är en intervju, en mäsas eller ett rollspel så tycks fantasy och verklighet förvandlas till två objekt som symboliserar frihet och begränsning.

Tanken om att fantasy kan ses som en frihet i verklighetens begränsning kan även härledas till medeltiden. När den medeltida boktryckarkonsten kom igång på allvar så dök det upp två genrer som var viktiga för de få som kunde läsa. Dessa var *miracula* och *mirabilia*, som båda var till för att läsaren skulle känna förundran inför världen (Eriksson 2007:17). *Miracula* var en genre där man förmedlade berättelser om helgon och kristna mirakel. *Mirabilia* däremot talade om väsen, spöken och andra sällsamma ting (ibid). Trots att *mirabilia* utan tvekan vid första anblick kan uppfattas som skriftliga uttryck på icke-kristen folktro så var det viktigt att den inte frångick från Bibelns ordning och världsbild. Detta möjliggjordes genom att berätta om sådant som Bibeln inte är särskilt tydlig om, däribland spöken. Men den förundran som *mirabilia* väckte var inte primärt en förundran för fantasin, utan snarare en förundran och nyfikenhet på vad som fanns i världen. Ingen visste vad som fanns bakom nästa grannby och här kunde *mirabilia* verka som en sorts spekulation. Hemmets marker kan alltså ses som en sorts begränsning och berättelserna om vad som fanns bortom denna begränsning kunde utforskas med hjälp av *mirabilia* och *miracula*. Historikern Bo Eriksson skriver:

På medeltiden tog man fantasy på allvar skulle man kunna säga. I den profana medeltidslitteraturen dyker dvärgarna, jättarna, bestarna och monstren, drakarna, alverna, trollkarlarna, de magiska föremålen, de sällsamma platserna, spökena, gastarna, de storslagna drabbningarna mellan gott och ont, mörkrets furste och ljusets försvarare, fruktansvärda demoner och lockande djävlar, ja, självklart också djävulen upp. De finns dessutom i den religiösa litteraturen, som i predikosamlingar och i bildframställningar. Jesus var medeltidens mäktigaste trollkarl, hans under var verklighet för människan. (2007:17)

För medeltidens människor var den samtida fantasyn mer än bara fantasi. Men dagens fantasykonsumtion handlar inte om en spekulation om vad som *kan* existera. Dagens fantasykonsumtion tycks istället handla om en vilja till kreativitet och om att slippa vara mentalt begränsad av verklighetens ramar, precis som den medeltida människan som inte ville vara begränsad av hembyn.

Inom interaktionismen sägs det ofta att människan är ett meningsskapande väsen. Omvärlden är fylld av fysiska stimulus som människan i sin tur skapar relationer till (Berg 2015:155f). Dessa relationer formas genom olika interaktioner med andra människor, vilket i sin tur leder till att saker och ting i omvärlden kan upplevas på olika sätt. Allt beror på vilka interaktioner som man har gått igenom. Det är av den orsaken som en dikt kan tolkas på ett flertal olika sätt, beroende på vem det är som läser den (ibid). Vardagen, omvärlden och verkligheten kan därmed ses som ett tomt blad som människan är ämnad att fylla med mening. Detta väcker frågor om vad som egentligen är syftet med begreppet eskapism. Oavsett om man söker sig bortom verklighetens begränsningar med hjälp av fantasy, om man väljer att låta sig omslutas av städning eller av en kväll på ett casino, så innebär allt som avviker från vardag och verklighet ett steg ut i det som omfattas av eskapismens begrepp. Det verkar därmed som att alla eskapistiska handlingar i grund och botten handlar om meningskonstruktion. Relationen mellan verklighet och eskapism blir därför aningen problematisk; det enda sättet att ge mening åt verkligheten är att fly ifrån den.

3. SAMMANFATTNING

3.1 SLUTDISKUSSION

Fantasys eskapistiska natur är inget unikt. Mycket i samhället kan ses som eskapistiskt. Faktum är att allt som på något sätt avviker från vardagens måsten och förväntningar kan tolkas som eskapistiskt. De informanter som jag har intervjuat menar att begreppet eskapism i sig inte är negativt, vilket i sin tur innebär att fantasykritikernas bruk av begreppet under gångna moralpaniker inte har haft någon märkvärdig effekt på dagens fantasykonsumtion. Detta är intressant då det kan säga något om vilka effekter moralpaniker har på saker och ting.

Den skadliga eskapismen är enligt informanterna sådant som äventyrar social och ekonomisk stabilitet. Att prioritera bokläsning eller rollspel framför att gå till jobbet och tjäna pengar till hyra är skadligt för ens ekonomiska situation. På samma sätt blir ens sociala liv lidande om ens eskapism hindrar en från att delta i sociala tillställningar. Social och ekonomisk stabilitet är nödvändigt för den moderna människan och att prioritera bort sådant till fördel för eskapistiska handlingar är avgörande för huruvida en eskapistisk handling ska ses som skadlig eller inte. Med det sagt så är fantasy inte mer skadligt än andra former av eskapism – allt kan bli destruktivt om det förhindrar ens övriga liv.

De fantasymedier som kräver mer än en deltagare tycks i allt väsentligt leda till en situation som verkar för underhållning och gemenskap. Oftast handlar det om att gemensamt skapa en alternativ verklighet, även om detta sker i olika utsträckning. Scifimässan är ett exempel på hur den alternativa verkligheten enbart uttrycktes genom fragment av diverse scener och karaktärer från fantasys värld. Med hjälp av cosplay och rekvisita gestaltas en mångfald av olika fantasyberättelser. Men det är tydligt att det fortfarande finns en stadig fot i verkligheten. Mässan är en tillfällig illusion och deltagaren är alltid sig själv. Cosplay-karaktären är ett skal, snarare än en omslutande fantasi. Genom att besökare ber om att få bli fotograferade ihop med cosplayare så framträder dels en kärlek för fantasy – men också ett *upphöjande* av cosplayarens kreativa förmåga. Fotografiet blir ett erkännande från besökarens sida om att cosplayarens dräkt är verklighetstrogen. Scifimässan gestaltade alltså en alternativ verklighet som bevittnades på avstånd från den ordinarie verklighetens läktare. Detta avstånd var dock inte alls lika närvarande under rollspelsessionen.

Den alternativa verkligheten gestaltas i rollspel med alla tillgängliga medel. Med hjälp av gester, tal, artefakter, o.s.v, går samtliga deltagare *helt in* i fantasin. Ett sådant helhjärtat

intågande i fantasins värld tycktes slå an på deltagarnas känsloliv. Som jag redan har nämnt så kan jag inte med säkerhet säga att deltagarnas känsloliv blev lika påverkade som mitt, men till döma av deras ansiktsuttryck och kroppsspråk är jag ändå villig att uttala mig om ett sådant påstående. Medans Scifiworld lät deltagarna ha kvar ena foten i den ordinarie verkligheten under hela tillställningen så tycks rollspelet snarare ha handlat om ett växlande mellan verklighet och fantasi. Antingen var man helt omsluten med både kropp och känsloliv starkt förankrad i berättelsen – eller så var man helt bortkopplad, där man praktiskt taget ignorerade berättelsen. Så var fallet när ens karaktär exempelvis inte var närvarande i berättelsen. Det var då som deltagarna passade på att uträtta toalettbesök eller att svara på meddelanden i mobilen. Även om fantasins omslutning av deltagarna skiljde sig mellan rollspelet och Scifiworld så är det tydligt att båda dessa ritualer handlade om ett kollektivt omfamnande av eskapistisk handling.

Fantasykonsumtion tycks både vara förknippat med känslor av pinsamhet och normbrytande, men också med känslor av förundran och vilja till kreativitet. Viljan till att gå bortom verklighetens begränsningar och sträcka sig mot fantasin tycks dessutom vara en naturlig del av att vara människa. I en undersökning utförd av den amerikanska psykologen Eric Klinger så spenderar människor i genomsnitt hälften av sin vakna tid på dagdrömmeri och fantasi (Ehn & Löfgren 2007:123). Detta innebär att en relativt stor del av befolkningen spenderar förvånansvärt lite tid i verkligheten. Dessutom sägs det att människan spenderar en tredjedel av sitt liv med att sova. Med sömnen följer också drömmar. Om man spekulerar lite så innebär detta att människan spenderar två tredjedelar av sitt liv åt drömmar och fantiserande, och därmed går endast en tredjedel av människans livstid till verkligheten.

Människan tycks vara i ständig flykt från verkligheten och det finns tusentals metoder som kan användas till att slippa den. Vare sig det är casinon, böcker, städning, fotboll, politik eller fantasy – allt detta får individen att avvika från vardag och förväntningar. Samtidigt är alla dessa ting, ur ett interaktionistiskt perspektiv, objekt som är laddade med mening. Människan kan egentligen inte existera alls utan att beblanda sig med meningskonstruktion. På sätt och vis kan meningskonstruktion därmed likställas med eskapism. Verkligheten *är* grå och människan gör sitt yttersta för att fylla den med färg och mening. Jag tror jag bättre förstår vad informanten menade under den där intervjun i våras: *”För mig är det ren eskapism. Det är en flykt från en tråkig verklighet.”*

3.2 FRAMTIDA FORSKNING

Det finns några aspekter som jag inte har fördjupat mig i och som därmed kan ses som potentiella ämnen för framtida forskning. Dels finns här utrymme för forskning kring lek. Många av de som ägnar sig åt fantasy ägnar sig ofta åt sådant som traditionellt ses som barnsligt. Lek har forskats på inom många fält och när det kommer till barns förhållande till lek så tenderar det att ses som ett sätt för barn att förbereda sig för vuxenlivet. Inom fantasykonsumtion så kan de lekfulla elementen snarare ses som företeelsens huvudakt – det är ingen förberedelse utan ett mål i sig. Ett framtida ämne kan således vara att forska på vuxnas relation till lek inom fantasykonsumtion.

Ett annat forskningsämne gränsar till religionsvetenskapen. Tankar om fantasy och eskapism väcker frågor om vad som är verkligt och inte. Föreställningar om vad som är verkligt bär en social dimension där det verkliga grundas i så kallad intersubjektiv enighet. Det hade därmed varit intressant att fördjupa sig i vikten av sociala verklighetsskildringar genom att studera människor som säger sig följa religioner som är uppkomna ur fantasy. Exempel på sådana religioner är bland annat *jediism* och *Cthulhu*-kult. Jediism är en religion som är baserad på filosofin som jediriddarna följer i Star Wars. Cthulhu-kult säger sig dyrka onda väsen från den mytologi som är grunden för berättelserna skrivna av H.P. Lovecraft. Det hade vart intressant att se hur dessa människor förhåller sig till verklighetsskildringar som de påstår är sanna – samtidigt som de uppenbarligen kommer från fiktiva världar skapade i modern tid.

Källförteckning

Muntliga källor:

Gustav [11/12 – 2023]

Jonas [11/12 – 2023]

Martin [23/11 – 2023]

Mattias [16/12 – 2023]

Mando [19/12 – 2023]

Bo-Katan [19/12 – 2023]

Tryckta källor:

Berg, Lars-Erik (2015). Den sociala människan: Om den symboliska interaktionismen. I Månson, Per (red.). *Moderna samhällsteorier: traditioner, riktningar, teoretiker*. 9. uppl. Lund: Studentlitteratur

Bowman, Sarah Lynne. (2010). *The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co.

Ehn, Billy & Löfgren, Orvar (1982). *Kulturanalys*. Malmö: Gleerups förlag

Ehn, Billy & Löfgren, Orvar (2007). *När ingenting särskilt händer: nya kulturanalyser*. Eslöv: B. Östlings bokförlag Symposion

Fägerborg, Eva (2011) Intervju. I Kaijser, Lars & Öhlander, Magnus (red.). *Etnologiskt fältarbete*. 2., [omarb. och utök.] uppl. Lund: Studentlitteratur

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

Linder Krauklis, Anna-Karin & Linder Krauklis, Daniel (2015). *Finna dolda ting: en bok om svensk rollspelshistoria*. Stockholm: Galago

Pripp, Oscar (2011). Reflektion och etik. I Kaijser, Lars & Öhlander, Magnus (red.). *Etnologiskt fältarbete*. 2., [omarb. och utök.] uppl. Lund: Studentlitteratur

Pripp, Oscar & Öhlander, Magnus (2011) Observation. I Kaijser, Lars & Öhlander, Magnus (red.). *Etnologiskt fältarbete. 2.*, [omarb. och utök.] uppl. Lund: Studentlitteratur

Ronström, Owe (2017). Ritual och ritualisering. I Gunnarsson Payne, Jenny & Öhlander, Magnus (red.). *Tillämpad kulturteori*. Upplaga 1 Lund: Studentlitteratur (231-249)

Stattin, Jochum (2006). *Från gastkramning till gatuvåld: en etnologisk studie av svenska rädslor*. [Ny utg.] Stockholm: Carlsson

Welander, Mia (2012). Ungdomars möte med fantasy – en förödande eskapism? En personlig betraktelse av fantasyläsare. I Ehriander, Helene & Nilson, Maria (red.). *Ett trollspö på katedern: att arbeta med fantasy i skolan*. Lund: BTJ förlag

Öhlander, Magnus (2017). Interaktionism. I Gunnarsson Payne, Jenny & Öhlander, Magnus (red.). *Tillämpad kulturteori*. Upplaga 1 Lund: Studentlitteratur (75-91)

Digitala källor:

Carlsson, Alva och Wennerholm, Paul (2023). Scifi-mässan tillbaka i Göteborg – lockar nya besökare. *Göteborgs-Posten*. 10 december. <https://www.gp.se/nyheter/goteborg/scifi-massan-tillbaka-i-goteborg-lockar-nya-besokare.07287430-8dc5-4de4-b865-cb58ac20cc88> (Hämtad 23-12-12)

Hooper, Dirk (2019). The Definitive Answer to 'Is Star Wars Science Fiction or Fantasy?' *Medium*. 10 oktober. <https://medium.com/media-cake/the-definitive-answer-to-is-star-wars-science-fiction-or-fantasy-97d0042f644c> (Hämtad 23-12-21)