

# Levande rollspel

En jämförande analys av finlandssvenskt levande rollspel i  
skärningspunkten mellan finsk och svensk rollspelstradition

Kandidatavhandling i religionsvetenskap

Teologiska fakulteten, Åbo Akademi

Johanna Granvik

Handledare: Jan Svanberg och Måns Broo

Opponent: Caroline Mård och Phong Tran

Hösten 2010

## Innehållsförteckning

1. Inledning .....	3
1.1 Syfte och metod.....	4
1.2 Material .....	6
1.3 Tidigare forskning .....	7
2. Levande rollspel.....	9
2.1 Den nordiska lajvscenen .....	10
2.2 Levande rollspel i Sverige .....	11
2.3 Levande rollspel i Finland .....	13
2.4 Levande rollspel i svenskfinland.....	15
3. Analys och avslutande diskussion .....	18
Litteratur.....	20

# 1. Inledning

På engelska heter levande rollspel *live action role-play* vilket ofta förkortas till larp (Holmqvist 2010: 1). På finska används det engelska larp i referens till levande rollspel (elävä roolipeli eller live-roolipeli) och på svenska har termen *live* helt enkelt försvenskats till lajv. Detta är den term som även används på finlandssvenskt håll och som jag valt att använda mig av i denna avhandling.

Jag kom i kontakt med levande rollspel för första gången sommaren 2005 då en vän till mig berättade om sitt deltagande i det levande rollspelet ”Frändefejden - I Krigets Skugga”. Vi den här tidpunkten var jag helt försjunken i de fantastiska världar och äventyr som författare som J.R.R. Tolkien och C.S. Lewis bjuder på i sina böcker. Jag blev intresserad av levande rollspel och ville gärna själv delta i ett.

Min chans kom sommaren 2005 då *Den Hädangångnes Profetia* utspelade sig på Kilen i Sideby i Sydösterbotten<sup>1</sup>. Jag spelade en hårdnackad prästinna för krigsguden Zordac, som var en av 12 gudar i den fiktiva spelvärlden. Sedan *Den Hädangångnes Profetia* har jag hunnit delta i nio levande rollspel varav åtta ordnade av Finlands Svenska Rollspelsförening Eloria rf. Der är inte så många som jag velat delta i men tillräckligt många för att bilda mig en god uppfattning om vad genren handlar om.

Jag kan nog kallas för en inbiten rollspelare. Vid sidan av sång och handarbete har lajv intagit en given plats. Särskilt aktiv lajvare har jag inte varit förrän för cirka ett och ett halvt år sedan. Fram tills dess deltog jag i lajv ungefär en gång per år. Under det gångna året har jag haft nöjet att vara med lite oftare och jag har också deltagit mer aktivt i Eloria rf.s verksamhet. I maj i år tog jag över posten som regionansvarig för Åbo. Att vara aktiv i en rollspelsförening ser jag dock inte som en nackdel och nämnas kan att flera finska rollspelsforskare de facto är aktiva rollspelare (Fatland 2005: 18).

Alla levande rollspel som jag deltagit i har omfattat någon form av religiös eller metafysisk dimension. I vissa spel har denna dimension varit mera framträdande än i andra men den har alltid funnits där, som ett fördjupande och meningsskapande

---

<sup>1</sup> <http://www.eloria.fi/Lajv/DHP/DHP.php> 5.11.2010

element. Som teolog intresserar jag mig för denna dimension i levande rollspel och i rollspel överlag.

Knutpunkt, en internordisk konferens centrerad kring levande rollspel, inleddes år 2010 på föreläsningsfronten med presentationer av de nordiska ländernas levande rollspelstraditioner. Finland, Sverige, Danmark och Norge presenterades skilt för sig av representanter för de olika länderna. Presentationen av det finska sättet att göra levande rollspel lät dock nästan helt obekant för mig. Presentationen om levande rollspel i Sverige lät mycket mer bekant men kändes inte heller helt rätt. Tanken föddes efter dessa presentationer att göra en undersökning om var på den nordiska kartan finlandssvenskt levande rollspel placerar sig. Det stod klart för mig från början att den spelstil som jag var invand i, den som vuxit fram inom rollspelsföreningen Eloria, stod någonstans mellan den finska och svenska stilen.

I avhandlingens första kapitel behandlar jag bakgrunden till denna avhandlingens tillkomst. Här tar jag upp syfte, metod, material och tidigare forskning. Andra kapitlet byggs stegvis upp. Först behandlas rollspel på ett allmänt plan, sedan behandlas den nordiska rollspelsscenen. Levande rollspel i Sverige och Finland behandlas mer ingående och därefter ges en presentation av finlandssvenskt rollspel. Kapitel tre utgör en analys och sammanfattning.

En notering om användningen av referenser i denna avhandling: Referenser till hemsidor eller förklaring av vissa uttryck eller saker som inte direkt har med avhandlingen att göra finns i fotnoter. Direkta referenser till böcker och annan litteratur ges i texten.

## 1.1 Syfte och metod

Syftet med denna avhandling är att undersöka den finlandssvenska lajvtradition som vuxit fram med Finlands Svenska Rollspelsförening Eloria rf.s verksamhet. Jag ämnar se på finlandssvenskt rollspel ur ett jämförande perspektiv. Svenskfinland anses ju generellt skilja sig i många aspekter från det finskspråkiga Finland och således kan man anta att finlandssvenskt rollspel skiljer sig från finskspråkigt rollspel.

Eftersom Eloria har sina rötter i Österbotten lär också en del influenser ha kommit från Sverige. Av denna anledning kommer jag även att ta en titt på rollspel i Sverige. För att ge en heltäckande bild av hur den finlandssvenska rollspelstraditionen ser ut kommer jag således att jämföra den med både finskt och svenskt rollspel. Min hypotes är att finlandssvenskt rollspel befinner sig någonstans i skärningspunkten mellan de finska och svenska rollspelstraditionerna.

I denna avhandling betraktar jag levande rollspel som ett fenomen och jag intresserar mig främst för olika rollspelstraditioner. Således kommer jag inte att ägna allt för mycket tid åt att utröna vad rollspel egentligen är och vad allt det innefattar. Jag kommer inte heller att ta ställning till eller närmare granska den kritik som riktats mot rollspel.

Jag kommer alltså att granska materialet ur ett jämförande perspektiv genom att systematiskt försöka sätta finlandssvenskt levande rollspel i kontrast till finskt och svenskt levande rollspel.<sup>2</sup> För uppsatsens syfte är jämförelse av de olika lajvkulturerna och –traditionerna den mest praktiska metoden för att få en inblick i hur den finlandssvenska lajvtraditionen vuxit fram och varifrån de influenser som hjälpt till att skapa den kommit (Ekstrand, Gustafsson, Junus 2001: 65, 71). William E. Paden skriver i sin artikel *Comparative religion* att:

Comparison in itself is an activity, and not a theory or ideology, but it has been a tool of many different theories and hence employed for either scientific or religious purposes. For example, it has been a means for: [...] demonstrating or testing any theory (about religion) by giving 'evidence' for it in different cultures. (Paden 2005: 209)

Jämförelse är naturligt, men för jämförande analys på ett djupare plan bör man se på två eller flera sakers likheter och olikheter. Dessa bör sedan sättas i perspektiv mot en större kontext. Ifall kontexten utelämnas förlorar likheterna och olikheterna sin betydelse vilket leder till att analysen blir ytlig (Svensson & Arvidsson 2008: 60).

Med jämförande analys finns alltid risken att analysen färgas av egna värderingar eller blir reduktionistisk. En viss grad av reduktionism är dock nödvändig för att över huvudtaget möjliggöra en jämförelse. Därtill är det omöjligt att helt frångå sina egna

---

<sup>2</sup> Nils G. Holm behandlar systematiskt jämförande (2006: 24-25)

värderingar och föruppfattningar eftersom de är en del av vår indetitet (Gadamer 1999; 267).

Jag tar i denna avhandling tar inte direkt upp några religionsvetenskapliga eller teologiska perspektiv. Orsaken till detta är att denna avhandling kommer att fungera som grund för min kommande avhandling pro gradu. Där ämnar jag fördjupa mig i ämnet levande rollspel och speciellt rikta uppmärksamheten mot religioner och religionsutövning på det fiktiva planet inom levande rollspel. Avhandlingen pro gradu kommer att fokusera på den finlandssvenska rollspelstraditionen och därför har jag valt att i denna avhandling lägga tyngdpunkten just på denna tradition.

## 1.2 Material

Materialet i denna uppsats består långt av artiklar publicerade i Knutpunkt-böckerna. Knutpunkt<sup>3</sup> är en konferens som cirkulerar mellan de nordiska länderna Sverige, Danmark, Norge och Finland. Konferensen inriktar sig på levande rollspel och har med åren blivit en allt mer internationell tillställning. Varje år ges en ny bok ut vid konferensen och det är dessa böcker jag refererar till som Knutpunkt-böckerna.

Knutpunkt-böckerna har utgivits sedan år 1997 och sammanställts på olika sätt. Sedan år 2003 finns böckerna publicerade i PDF-format på Internet. Böckerna består av artiklar, skrivna av både akademiker och rollspelsentusiaster, och de berör främst levande rollspel. Variationen är stor och upplägget kan vara allt från skönlitterärt till akademiskt. Jag har valt att fokusera på artiklar som antingen är akademiska eller för en diskussion kring traditioner och stilar av lajv i de olika länderna, främst då Finland och Sverige.

För information om finskt rollspel har jag även tittat på hemsidorna för det finska förbundet för levande rollspel SuoLi (Suomen live-roolipelajaajat), [www.larp.fi](http://www.larp.fi). På hemsidorna finns en kalender där arrangörer kan göra reklam för sina lajv (Larp-kalenteri) samt en hel del information om lajv i Finland.

---

<sup>3</sup> På svenska Knutpunkt, på norska Knutepunkt, på danska Knudepunkt och på finska Solmukohta.

Gällande levande rollspel i Sverige har jag tittat på SVEROKs hemsidor. SVEROK står för Sveriges Roll- och Konfliktspelsförbund. Således innefattar SVEROKs verksamhet mer än enbart levande rollspel. Till verksamheten hör brädspel, bordsrollspel, figurspel (såsom Warhammer) och mycket mer.

Materialet kring finlandssvenskt rollspel kommer främst från Eloria rf.s hemsida och forum där tankeutbyte kring lajv sker mellan föreningens medlemmar. Därtill har jag använt mig av egna anteckningar och sammanställt en del statistik utgående från informationen som finns tillgänglig på Eloria rf.s hemsida och forum. Denna statistik rör främst deltagarmängder, lajvens längd, tidpunkt och dylika uppgifter.

### 1.3 Tidigare forskning

Forskning kring levande rollspel har pågått sedan 1990-talet. Det handlar om forskning utförd inom vitt skilda ämnesområden, från psykologi till marknadsföring. Forskningen har således varit mycket fragmenterad på grund av att ett gemensamt ämnesområde inte existerat och på grund av de olika forskningsmetoder som följaktligen använts (Harviainen: 66).

En del grundläggande forskning finns dock att tillgå. Den nederländske kulturhistorikern Johan Huizinga gav år 1938 ut boken *Homo Ludens*, på svenska den lekande människan, som till stor del influerat forskning av spel på olika nivå. Katie Salen och Eric Zimmermans bok *Rules of Play* (2004) bygger vidare på Huizingas forskning.

Huizingas fem teser om lek (eng. play) är att lek är frihet (play is free), lek är inte på riktigt (play is not ordinary), lek skiljer sig från det normala (ordinary) livet både till plats och tid, lek skapar och kräver ordning, lek är oberoende av materiella intressen och således kan man inte tjäna någonting på det. En annan viktig tes i Huizingas resonemang är att lek ofta innebär att ha roligt, men detta är inte en norm.

Salen och Zimmerman tar fasta på Huizingas teori om att lek är någonting som pågår bortom det ordinära. De väljer termen ”magic circle” (Huizinga 1950: 10) för att

beskriva detta bortomskap. Den magiska cirkeln utgör ett område, medvetet eller omedvetet definierat vid spelets början eller efter hand, inom vilket spelet pågår. Den magiska cirkeln utgörs av tid, rum och socialt sammanhang. Salen och Zimmerman ger som exempel ett parti schack eller en fotbollsmatch (2004: 95-96).

Inom den magiska cirkeln upphör det normala och vardagen förvandlas till någonting extraordinärt, någonting heligt som bara finns inom den. Den magiska cirkeln utgör gränsen till ett rituellt rum där handlingar och händelser följer vissa absoluta regler. Så länge reglerna efterföljs bibehålls den magiska cirkeln, brott mot reglerna bryter däremot illusionen (Huizinga 1950: 10).

Markus Montola, Jaakko Stenros och Annika Waern bygger vidare på Salens och Zimmermans teori om den magiska cirkeln. I boken *Pervasive Games: Theory and Design* (2009) behandlar de spel som bryter de traditionella gränserna för den magiska cirkeln. Där den magiska cirkeln traditionellt sett är tydligt definierad till tid och plats med ett visst antal medvetna deltagare så bryter den utvidgade magiska cirkeln dessa gränser (Montola, Stenros, Waern 2009: 12). Den utvidgade magiska cirkeln binder inte leken eller spelet till en viss tid, en viss plats eller till ett visst socialt sammanhang. Leken eller spelet kan således välla ut i andra sociala sammanhang där deltagarna kan stöta på människor som inte är medvetna om att ett spel eller en lek pågår. Detta är fallet med lajv som kallas pervasive.

Pervasive översätts med svenskans genomträngande men jag väljer att hellre använda den engelska termen eftersom den etablerats i forskningen. Levande rollspel håller sig vanligtvis inom ramarna för den traditionella magiska cirkeln då lajvet utspelar sig i ett slutet utrymme eller någonstans ute i vildmarken. Ett sådant lajv kan ändå bli pervasive till exempel om någon utomstående individ i misstag kommer till platsen. Utvidgningen av den magiska cirkeln sker då på det sociala planet och endast för den tid då den utomstående individen finns på plats.

Teorin jag tagit upp i detta kapitel är kanske inte allt för relevant för avhandlingens syfte men den visar på de gränser inom vilka levande rollspel utförs. Teorin blir också mycket tydligare om man ser på levande rollspel som ett rituellt sammanhang i den mening Huizinga talar om spel och lek (Huizinga 1950: 19). Jag valde att lyfta fram teorin redan i den här avhandlingen eftersom den är mycket grundläggande för förståelsen av hur levande rollspel fungerar i ett meningsskapande sammanhang.



## 2. Levande rollspel

I detta kapitel kommer jag att se på vad levande rollspel är och hur olika traditioner av levande rollspel förhåller sig till varandra. Jag kommer på ett allmänt plan att behandla rollspel samt den nordiska levande rollspelsscenen. I närmare detalj behandlar jag levande rollspel i Sverige och Finland samt hur levande rollspel i svenskfinland utformats i skärningspunkten mellan dessa två traditioner.

Levande rollspel klassas ofta som en form av fri improvisatorisk teater. Denna formulering är dock lite problematisk. Ordet teater innehåller nämligen en hel del automatiska referenser. Teater har manuskript, regissör och publik. Levande rollspel saknar dessa. Levande rollspel bygger på vissa förhandsbestämda förutsättningar: spelarna har roller med personliga intriger som bara de känner till. Lajvet i sig har en bakgrundshistoria och börjar i en given situation. Då lajvet börjar sätts kontrollen av spelets händelser i deltagarnas händer som sedan för berättelsen framåt. Levande rollspel har alltså inga förhandsbestämda repliker och ingen säger heller på vilket sätt deltagarna skall föra berättelsen framåt. Ett lajv genomförs i regel endast en gång medan en teaterpjäs ofta har flera föreställningar. Den publik som finns med på en teaterföreställning finns inte med under ett levande rollspel.

Härnäst skall jag lyfta fram några definitioner på levande rollspel. I *Playing Reality* som är Knutpunkt-boken för år 2010 definieras levande rollspel på följande sätt:

[...] a form of artistic expression where the participants share a common fictive setting, enacting fictive characters. [...] the main characteristic of larp is anyhow a collective creation of experience by and for the participants themselves, not for spectators.  
(Larsson 2010: 9).

Markus Montola definierar rollspel och levande rollspel på följande vis:

- 1) Role-playing is an interactive process of defining and re-defining the state, properties and contents of an imaginary game world.
- 2) The power to define the game world is allocated to participants of the game. The participants recognize the existence of this power hierarchy.

3) Player-participants define the game world through personified character constructs, conforming to the state, properties and contents of the game world.

[...]

L1) In larp the game is superimposed on physical world, which is used as a foundation in defining the game world. (Montola 2007: 93)

Levande rollspel är alltså en aktivitet där spelarna tar på sig fiktiva roller i en fiktiv berättelse som sedan utvecklas i samspelet mellan deltagarna. Man kan inte exakt säga när levande rollspel kom till. Sanningen är väl att det mer eller mindre alltid existerat, till exempel i form av barns lek. Under 1970-talet började levande rollspel ordnas, inspirerade av bordsrollspel så som *Dungeons and Dragons*, men åtminstone i Sverige blev de vanligare först under 1980-talet (Käll 1998: 15, 18).

## 2.1 Den nordiska lajvscenen

I Knutpunkt-böckerna läser man ofta om den nordiska lajvscenen. Denna innefattar de rollspelstraditioner som vuxit fram i de nordiska länderna och som ganska långt influerats av Knutpunktkonferenserna. Främst är det Sverige, Norge, Danmark och Finland som representerats här. Att man kan tala om en gemensam nordisk lajvscen eller stil kommer sig av att levande rollspel i de olika länderna har vissa gemensamma beröringspunkter.

Levande rollspel har funnits i Norden i ungefär 30 år. Rollspelsgrupper uppstod på olika håll oberoende av varandra. Eirik Fatland (2005: 14) skriver att länderna under 1980-talet och början av 1990-talet skapade sina egna lajvtraditioner. Då Knutpunktkonferenserna började ordnas under medlet av 1990-talet tog diskussionen mellan länderna fart och på så sätt har den nordiska lajvscenen vuxit fram som ett begrepp i egen bemärkelse. Fatland skriver vidare att de nordiska länderna utvecklat vissa likheter i sina lajvtraditioner som gör att den nordiska scenen markant skiljer sig från lajv i Europa och Amerika.

Hur ser den nordiska lajvscenen då ut? Överlag kan sägas att nordiska lajv tenderar att satsa mycket på scenografi, kläder och utrustning. Speciellt i Sverige satsas det ofta stort på dessa områden och i samband med vissa större projekt har till och med hela byar byggts (*Dragonbaen, Nyteq*). En annan sak som är typisk för nordiskt lajv är att spelmekanikerna är så minimala som möjligt. Med spelmekaniker avses de regelverk som styr hur vissa handlingar utförs (till exempel hur magi används). Spelmekaniken bygger också långt på ärlighet och att den enskilda spelaren om han eller hon i till exempel en strid "såras" också spelar skadan. (Fatland 2005: 14)

I samband med detta kan nämnas att tyngdpunkten överlag i nordiska lajv inte ligger på väpnad strid utan mer på vardagliga händelser, mysterielösning, intrigspel och stämning. Vapnen som används är vanligen så kallade boffer eller latexvapen som är tillverkade just för att inte orsaka skada då man slår med dem.

I ett nordiskt lajv hålls deltagarna IN-lajv under hela spelets gång. Detta innebär att spelaren håller sig till sin roll och inte bör prata om hur det till exempel går på jobbet eller om renoveringen som pågår där hemma. Pågår lajvet under flera dagar innebär detta också att spelarna sover IN-lajv (Fatland 2005: 15).

Den dominerande genren inom nordiskt lajv är fantasy. Under senare år har ändå även andra genrer blivit populärare. Historiska lajv kommer på god andra plats efter fantasy. Under medlet av 1990-talet blev lajv placerade i speltillverkaren White Wolfs *Vampire: The Masquerade* populära (Fatland 2005: 15-16). *Vampire: The Masquerade* är ett bordsrollspel som varit mycket populärt i flera år och White Wolf gav också ut en lajv-version av spelet, *Mind's Eye Theatre*. Lajvreglerna har dock ofta gjorts om av dem som dragit spelen för att bäst passa in i spelstilen.

## 2.2 Levande rollspel i Sverige

Sverige kan sägas vara fantasylajvens förlovade land. Sedan 1980-talet har lajv ordnats i Sverige och hobbyn har blivit enormt populär och omfattar uppskattningsvis 10 000 intresserade (Fatland 2005: 16). Sveriges Roll- och Konfliktspelsförbund SVEROK har en omfattande verksamhet med allt från levande

rollspel till bordrollspel och figurspel och fungerar som en takorganisation för denna verksamhet i hela landet. SVEROK distribuerar statsunderstöd till olika föreningar inom förbundet.

Lajv i Sverige har alltid haft en stor tyngdpunkt på autenticitet när det gäller kläder och scenografi (Fatland 2005: 15). Kläderna sys enligt historiska mönster och de mest entusiastiska lajvarna syr dem till och med för hand i enlighet med historiska tekniker. Kläderna är inte det enda som det satsas på. Till flera lajv har hela medeltida byar byggts upp, till exempel på Dragonbane.

Denna satsning på klädsel, rekvisita och scenografi som pågått sedan 1980-talet gav så småningom upphov till ett nytt ideal: 360°s illusionen eller ”what-you-see-is-what-you-get” (Koljonen 2007: 195). Detta ideal innebär att allt som finns på lajvet är korrekt för spelvärlden, med andra ord IN-lajv. Ett annat sätt att uttrycka detta är att spelvärlden är indexikal<sup>4</sup> till den verkliga världen och att allt således är vad det ser ut att vara (Stenros 2007: 72-73). Det innebär till exempel att en bok i verkliga världen är samma bok i spelvärlden, allt finns så att säga ”på riktigt”.

Svenskt lajv har också andra utmärkande drag. Lajv i Sverige är ofta stora tillställningar med några hundra deltagare. Detta innebär att lajv där också tenderar att vara ganska långa. Ett veckoslut är minimilängden på lajv i Sverige och lajven kan räcka till och med en vecka. Jag skall nämna några exempel.

*Dragonbane* var ett fantasylajv som pågick en vecka. Till lajvet byggdes en hel by och till och med en drake. Tre olika fiktiva kulturer fanns på lajvet.<sup>5</sup> *Prosopopeia Bardo: Momentum* var ett modernt lajv som pågick i fem veckor i Stockholm. Lajvet höll sig till samma 360°s ideal som *Dragonbane* men i en modern tappning där den verkliga världen och spelvärlden sammanslogs för att skapa en sorts alternativ verklighet (Stenros 2007: 12). Samtidigt var *Momentum* också ett pervasiv lajv.

Den svenska lajvtradition som vuxit fram inom fantasygenren, som ju är den dominerande, har fört med sig vissa andra saker. I och med lajvens storlek och längd har det vuxit fram en spelmetod där spelarna anmäler sig i grupper till ett lajv. Spelledningen skriver gruppspecifika intriger och spelarna får sedan själva skriva

---

<sup>4</sup> Fri översättning från det engelska *indexical*.

<sup>5</sup> <http://www.dragonbane.org/en/players/index.html> (2.11.2010)

<http://www.dragonbane.org/en/players/characters/index.html> (2.11.2010)

sina roller. Detta har givit upphov till vad Koljonen kallar för ”ensemble playing method” (Koljonen 2007: 180). Ensemblemetoden innebär att de individuella rollerna skrivs så att de stöder resten av gruppen. Samma sak gäller därför även spelstilen: spelarna anpassar sin spelstil efter resten av gruppen för att åstadkomma bästa möjliga spel och största möjliga dramatik.

Ännu några saker bör nämnas gällande svenskt lajv. På grund av de höga förväntningarna på att allt skall vara autentiskt och IN-lajv har ett visst tecken utvecklats för att tydligt urskilja saker och platser som är OFF-lajv, det vill säga saker och platser som utgör den ”normala världen” och inte har någonting med spelvärlden att göra som till exempel ett modernt kök. Orsaken är att det skall vara möjligt att förvara sina OFF-saker i en tidsenlig behållare utan att de stör andra spelare. OFF-runan, som märket kallas, består av en cirkel med ett liggande V i. På vissa lajv används även den så kallade första-hjälpen-runan, som är en cirkel med ett kors i, för att märka ut behållare med första hjälpen utrustning i (Summanen & Walch 1998: 122).

För säkerheten på lajv har olika system av säkerhetsord utvecklats. Det viktigaste är antagligen säkerhetsordet *hold* som skall ropas ut om någon skadas eller får ett sjukdomsanfall under lajvet eller om en verklig risksituation uppstår (till exempel att elden slipper lös). Hold stoppar hela spelet tills dess att faran är över eller den skadade fått vård (Käll 1998: 105). Förutom hold används även på vissa lajv det så kallade trafikljussystemet<sup>6</sup>. Detta innebär att en spelare, om han eller hon anser att lajvsituationen blir för intensiv och påträngande, kan säga ”rött” vilket innebär att motspelaren skall dra ner på intensiteten. Gult betyder ”det är okej men inte mer än så här” medan grönt står för ”fortsätt bara”.

### 2.3 Levande rollspel i Finland

Det första som klart framkommer då man läser först Hans Källs *Levande rollspel* och sedan SuoLis *Larppaajan käsikirja*, som båda är flitigt använda handböcker bland

---

<sup>6</sup> Författarens egna anteckningar, 2008

lajvare, är att de två böckerna poängterar olika saker om lajv. Käll poänterar mer hur rollens yttre attribut byggs upp samt hur man gör sin utrustning och berättar en del om vildmarksliv. Medeltidsmänniskan och hans eller hennes sätt att klä sig står i fokus. *Larppaajan käsikirja* däremot börjar med en uppsats om vikten av immersion (eläytyminen) i levande rollspel. Enligt *Larppaajan käsikirja* är inlevelse i rollen ett av de viktigaste elementen i levande rollspel och denna bild stärks av andra författare (Vainio 1997: 4, 6; Koljonen 2007: 181). Johanna Koljonen poängterar att immersionen i finska lajv går på en psykologisk nivå medan immersion i Sverige är en fysisk aktivitet (Koljonen 2007: 180). Den fysiska immersionen i Sverige skulle enligt Koljonen bero på att svenskarna koncentrerat sig så mycket på klädernas och scenografins trovärdighet och autensitet.

Ett annat drag som framträder då man läser dessa två böcker, vilka är publicerade kring samma tid under andra halvan av 1990-talet, är att Käll enbart behandlar lajv baserade i genrerna medeltid och fantasy medan *Larppaajan käsikirja* har ett bredare spektrum och tar upp fantasy, cyberpunk och vampyrlajv. De olika genrerna behandlas i ungefär lika stor mån vilket också säger någonting om lajvkulturen. Fantasy var i slutet av 1990-talet den rådande genren i Sverige medan finländarna redan hade en utbredd kultur av lajv som försiggick även i städerna, så kallat pervasive.

I Finland har lajv ofta också varit mycket mindre tillställningar än i Sverige. Typiskt är att ett lajv har kring 25-50 deltagare<sup>7</sup> och pågår i några timmar så att spelet kan påbörjas och avslutas samma dag. I Finland har lajv också vanligtvis gjorts i kampanjformat, det vill säga att det ordnats en serie av spel där deltagarna kan fortsätta spela sina roller från det ena spelet till det andra. Detta har antagligen att göra med att levande rollspel och bordsrollspel inte skiljts åt särskilt mycket i Finland utan mera ses som två sidor av samma mynt (Fatland 2005: 17; Holter, Fatland, Tømte 2008: 5).

I Finland har det varit vanligt att spelledarna skriver alla roller till ett lajv. Detta är en skillnad mot det svenska systemet och kan delvis förklaras med att lajv i Finland vanligtvis är ganska småskaliga om man jämför med situationen i Sverige där lajv kan ha hundratals deltagare (Koljonen 2007: 181). Utrustningsmässigt satsas det mer

---

<sup>7</sup> <http://www.larp.fi/wiki/Tilastojalarppaamisesta/> 2.11.2010

i Sverige än i Finland och generellt sett kan man säga att klädseln och utrustningen på finska fantasylajv och medeltidslajv knappast skulle godkännas på svenska lajv i samma genre.

Finland har en lång tradition av pervasive lajv (Montola 2007: 93) och de finska stadsbilderna utnyttjades för lajv långt innan termen pervasive var påtänkt. Speciellt en del lajv i lajvserien *Helsinki kroniikka*<sup>8</sup>, som utspelades 1995-2004, var pervasive till genren. Även andra framstående finska lajv har varit pervasive (Stenros 2007: 56).

## 2.4 Levande rollspel i svenskfinland

Sommaren 2003 ordnade Svenska Österbottens Ungdomsförbund (SÖU) det levande rollspelet *Frändefejden: I Krigets Skugga*.<sup>9</sup> Senare samma år grundades rollspelsföreningen Finlands Svenska Rollspelsförening Eloria rf. Under de sju åren som hittills gått har det i Elorias regi ordnats 40 lajv och föreningen har idag ungefär 40 registrerade medlemmar.<sup>10</sup> Jag har valt att se på Elorias verksamhet då jag undersöker den finlandssvenska levande rollspels-traditionen för att föreningen är svenskspråkig och för att verksamheten främst är inriktad på levande rollspel.<sup>11</sup>

Generellt sett kan man säga att Eloria ordnat flera olika typer av lajv från olika genrer. Majoriteten av de lajv som ordnats har antingen varit medeltida fantasy eller moderna lajv med fantasyinslag. Man kan också säga att Elorias lajv under de första åren mest varit centrerade kring medeltida fantasy medan det under senare år kommit in allt fler moderna genrer, såsom skräcklajv, mafialajv eller fantasylajv i modern

---

<sup>8</sup> <http://www.larp.fi/wiki/Paakaupunkiseutualoittelevallelarppaajalle/> 2.11.2010

<sup>9</sup> [http://www.eloria.fi/Lajv/FF1/FF1\\_praktiskInfo.php](http://www.eloria.fi/Lajv/FF1/FF1_praktiskInfo.php) (13.10.2010)

<sup>10</sup> <http://www.eloria.fi/Eloria/eloria.php> (13.10.2010)

<sup>11</sup> Här kan kanske ett förtydligande vara på sin plats. Det finns finlandssvenska spelare även i andra föreningar men dessa är vanligtvis finskspråkiga. Rollspelsföreningen NDE är svenskspråkig men deras verksamhet centrerar sig främst kring bordsrollspel.

miljö. Ett av de kanske intressantaste lajvkoncepten är *ABACUS 1.0*, som utspelades 2008, där deltagarna spelade komponenter i ett datorprogram.<sup>12</sup>

Lajv i Eloria räcker i regel mindre än en dag. I medeltal har föreningen dock arrangerat ett veckoslutslångt lajv varje sommar. Hittills har dessa hållit sig till genren fantasy och medeltid. Av de kortare lajven, som pågått från ett par timmar till en dag, har en del varit fantasy medan andra varit skräcklajv, modern fantasy, vampyrlajv eller mafialajv, för att nämna några exempel. Speciellt dessa ”modernare” genrer har varit på frammarsch under de senaste åren.

Deltagarantal har typiskt sett varit mellan fem och tjugo på de dagslånga lajven medan de veckoslutslånga haft allt från tjugo till sextio spelare. Spelarna kommer från olika håll av svenskfinland men eftersom verksamheten hittills koncentrerat sig till Österbotten har de flesta spelarna varit därifrån. Vissa av de längre lajven har lockat spelare från Sverige (Umeå är beläget nära Vasa och har en aktiv lajvkultur).

Åren 2003 till 2009 ordnades totalt 22 lajv i föreningens regi. År 2010 har mängden exploderat till sammanlagt 17 lajv.<sup>13</sup> Ser man på genrererna så står fantasylajv i majoritet med sammanlagt 26 lajv i genren. Av dessa utspelade sig hälften inom modern fantasy och hälften inom medeltida fantasy. Tre skräcklajv har ordnats, tre lajv i genren gangster/undre världen och nio lajv går under andra genrer. Totalt alltså 40 lajv under sju år.<sup>14</sup>

Hur rollerna skrivs har varierat en del. Ibland skriver spelledarna alla roller, ibland skriver spelarna ett utkast till rollen som sedan godkänns av spelledarna. Det vanligaste systemet har ändå varit att rollerna skrivs i ett samarbete mellan spelare och spelledare.

Elorias lajv har haft olika fokus genom åren. Dock kan man se vissa trender. De flesta lajven har höga krav på att utrustning och kläder skall se tidsenliga ut och passa rollens koncept. Eftersom en hel del lajv har fokuserat på fantasygenren i medeltida eller historisk form så har också klädkraven med tiden blivit högre. Lajv

---

<sup>12</sup> <http://www.eloria.fi/Lajv/ABACUS/ABACUS.php> (13.10.1010)

<sup>13</sup> <http://www.eloria.fi/Lajv/lajv.php>, (1.11.2010)

<sup>14</sup> Författaren har sammanställt statistiken utgående från information på Elorias hemsida och forum (2010).



som *Ur Askan I Elden*, *I Vargarnas skugga IV* och *Den Objudna Gästen* har haft tydligt definierade klädeskrav.<sup>15</sup>

I många av Elorias lajv har vikten av att spelvärlden skall ”komma till liv” eller göras verklighetstrogen poängterats. Som exempel på dylika lajv är ovannämnda *I Vargarnas Skugga* kanske det mest framstående. Idealet är väldigt nära 360° illusionen som utvecklats i Sverige. Den fysiska immersionen och att till exempel leva lägerlivet på ett autentiskt sätt har alltså varit av stor vikt även inom Eloria. Det har ändå inte skett på bekostnad av rollerna.

Elorianska lajv har lagt ner mycket vikt på att utforma rollkaraktärer med djup och komplexitet. Detta kan ses som en influens från finsk lajvtradition. Psykologisk immersion, att bli ett med rollen, har således blivit viktig och ses som en del av lajv.

Utöver den fysiska och psykologiska immersionen lägger Elorianska lajv ofta tonvikt på berättelsens framskridande. Att skapa en bra berättelse är en lika viktig del som att lajvet skall kännas äkta och att rollerna skall bli verkliga. Detta får mig att vilja definiera levande rollspel i Eloria som en form av berättarskap genom levande rollspel.<sup>16</sup> Till exempel har lajvserien *Witness* jobbat mycket på konceptet om vidareutveckling av rollerna och en bra berättelse.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> *Ur Askan I Elden*: [http://www.eloria.fi/Lajv/URAEL/URAEL\\_klader.php](http://www.eloria.fi/Lajv/URAEL/URAEL_klader.php) (2.11.2010)

*I Vargarnas Skugga IV*: [http://www.eloria.fi/Lajv/IVS4/IVS4\\_klader.php](http://www.eloria.fi/Lajv/IVS4/IVS4_klader.php) (2.11.2010)

*Den Objudna Gästen*: [http://www.eloria.fi/Lajv/DOG/DOG\\_klader.php](http://www.eloria.fi/Lajv/DOG/DOG_klader.php) (2.11.2010)

<sup>16</sup> Jag formulerade termen på engelska till live action storytelling men väljer här att använda en ungefärlig svensk översättning.

<sup>17</sup> [http://www.eloria.fi/Lajv/Kampanjer/Witness/Witness\\_inledning.php](http://www.eloria.fi/Lajv/Kampanjer/Witness/Witness_inledning.php) (2.11.2010)

### 3. Analys och avslutande diskussion

Nu har levande rollspel behandlats. Efter en titt på den nordiska scenen gick jag igenom hur levande rollspel utformats i Sverige och i Finland. Sedan såg jag på hur levande rollspel utformats inom ramarna för Elorias verksamhet. Härnäst följer en analys och en avslutande diskussion.

Jämför man siffror kan man gott säga att finlandssvenska lajv deltagarmässigt är avsevärt mindre än svenska lajv och aningen mindre än finska lajv. Längdmässigt är Elorias lajv mycket närmare det finska lajvsättet än det svenska. Av de 40 lajv som Eloria arrangerat har enbart en handfull räckt längre än en dag. Mycket av detta kan förklaras med att Elorias verksamhet ganska långt koncentrerat sig till Österbotten och att föreningen i sig är ganska liten.

En intressant detalj då man ser på de tre lajvkulturerna är könsfördelningen. I Sverige är förhållandet ungefär 40 % kvinnor och 60 % män medan kvinnorna har det absoluta övertaget på finska sidan (Fatland 2005; 16). Ingen statistik över könsfördelningen inom Eloria finns men tittar man på bilderna i galleriet på föreningens hemsida så verkar det som om kvinnorna är aningen färre än männen.<sup>18</sup>

Speltekniskt har Elorias lajv strävat till att ha så få spelmekaniska detaljer som möjligt. Två säkerhetsord används inom föreningen. Dessa är ”hold”, som används på samma sätt som i Sverige, och ”eloria” som kan ses som en motsvarighet till trafikljussystemet i Sverige.<sup>19</sup> I stället för att skilja mellan ”rött, gult och grönt” fyller säkerhetsordet ”eloria” sin funktion genom att det brukas enbart om en situation blir för påträngande. I finskspråkiga lajv bestäms regler och säkerhetsord av de olika föreningarna. I allmänhet har dock terminologin i Sverige och svenskfinland varit försvenskad medan terminologin på finska sidan varit antingen förfinskad eller engelsk. Som ett exempel kan nämnas termerna OFF-lajv/IN-lajv i Sverige och svenskfinland som på finska sidan motsvaras av OFF-game/IN-game.

Under det gågna året har Eloria ordnat över dubbelt så många lajv som något tidigare år. Nästa år ser ut att bli lika fullspäckat. Verksamheten har också sakteligen börjat

---

<sup>18</sup> <http://www.eloria.fi/Galleri/galleri.php> (2.11.2010)

<sup>19</sup> [http://www.eloria.fi/Lajv/allmanna\\_lajvregler/off.php](http://www.eloria.fi/Lajv/allmanna_lajvregler/off.php) (2.11.2010)

komma i gång i södra Finland och Åbonejden. Tre lajv har ordnats i Åbo och ett i Helsingfors under år 2010 och fler är på kommande. Ungefär en fjärdedel av föreningens medlemmar finns i södra Finland och Åbonejden. För Åbo inrättades funktionärsposten som regionansvarig under hösten 2009 och våren 2010 inrättades också även en värdinnepost i Åbo.<sup>20</sup>

Levande rollspel är en aktivitet som innefattar många olika sociala och kulturella aktiviteter, från historia till hantverk och från rent umgänge till kollektiv inlevelse i en berättelse. Mitt nästa steg kommer att bli att se på religioner och kulturer i levande rollspel och hur dess kommer till uttryck via immersion, både fysisk och psykologisk. Därtill vill jag närmare titta på de rituella dimensionerna i levande rollspel överlag. För det syftet kommer denna avhandlingen att fungera som förståelsegrund för mina kommande studier på området.

Att få en bild av den nordiska rollspelsscenen och speciellt finskt, svenskt och finlandssvenskt levande rollspel var denna avhandlings utgångspunkt. I början av avhandlingen ställde jag upp hypotesen om att undersöka var i skärningspunkten mellan finskt och svenskt rollspel det finlandssvenska rollspelet befinner sig. Jag kom fram till att finlandssvenskt levande rollspel är en del av den nordiska levande rollspelsscenen. Det elorianska sättet att lajva är en tradition i sig bland andra traditioner på den nordiska scenen. Den finlandssvenska traditionen har influerats av både finsk och svensk levande rollspelstradition och sedan sökt sina egna former.

---

<sup>20</sup> [http://www.eloria.fi/Eloria/eloria\\_styrelsen.php](http://www.eloria.fi/Eloria/eloria_styrelsen.php) (2.11.2010) samt författarens egna anteckningar och statistik (2010).

## Litteratur

Dragonbane: <http://www.dragonbane.org/> 7.11.2010

Dungeons & Dragons: <http://www.wizards.com/DND/> 16.11.2010

Ekstrand, Thomas, Gabriella Gustafsson, Petra Junus: *Religionsvetenskap. En inledning*. Lund 2001

Eloria: [www.eloria.fi](http://www.eloria.fi) och <http://www.eloria.fi/phpBB2/index.php>

Fatland, Eirik: *Knutpunkt and Nordic Live Roleplaying: A crash course*. I Bøckman, Petter & Ragnhild Hutchison (red.): *Dissecting Larp*. Oslo, 2005

Gadamer, Hans-Georg: *Truth and Method*. New York, 1999

Granvik, Johanna: Intervjuanteckningar och statistik. 2008, 2010 Anteckningarna finns i författarens ägo.

Harviainen, J. Tuomas: *A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis*. I *International Journal of Role-Playing. Issue 1*. <http://journalofroleplaying.org/> 2.11.2010

Holm, Nils G.: *Religionshistoria. En introduktion med textläsning*. Åbo, 2006

Holmqvist, Sandra: *Eskapismens Verktyg. En kvalitativ analys av stämningstexter*. Åbo, 2010

<http://cid->

[d57a2d62c97f5f0c.office.live.com/self.aspx/Public/Hemsidan/Blandade%20Biblioteket/Eskapismens%20verktyg.pdf](http://cid-d57a2d62c97f5f0c.office.live.com/self.aspx/Public/Hemsidan/Blandade%20Biblioteket/Eskapismens%20verktyg.pdf) (7.11.2010)

Holter, Matthijs, Eirik Fatland, Even Tømte (red.): *Larp, the Universe and Everything*. <http://knutepunkt.laiv.org/2009/book/Introduction/> 2008

Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*. Ursprungligen utgiven 1938. Engelsk översättning : *Homo ludens. A study of the play element in culture*. London, 1950

Koljonen, Johanna: *Eye-witness to the illusion: an essay on the impossibility of 360° role-playing*. I Donnis, Jesper, Morten Gade, Line Thorup (red.): *Lifelike*. 2007

Käll, Hans: *Levande rollspel. Handbok*. Stockholm, 1998

Larsson, Elge (red.): *Playing Reality. Articles on Live Action Role-Playing*. Stockholm, 2010

Montola, Markus: *Breaking the Invisible Rules. Borderline Role-Playing*. I Donnis, Jesper, Morten Gade, Line Thorup (red.): *Lifelike*. 2007

Montola, Markus, Jaakko Stenros, Annika Waern: *Philosophies and strategies of pervasive larp design*. I Donnis, Jesper, Morten Gade, Line Thorup (red.): *Lifelike*. 2007

Montola, Markus, Jaakko Stenros, Annika Waern: *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*. Burlington, 2009

NDE: <http://www.turbokana.com/nde/> 7.11.2010

Paden, William E.: *Comparative religion*. I Hinnels, John R. (red.): *The Routledge Companion to the Study of Religion*. New York, 2005

Salen, Katie & Eric Zimmerman: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. London, 2004

Stenros, Jaakko (red.): *Integrated Project Report on Pervasive Gaming. Momentum Evaluation Report*. <http://iperg.sics.se> 2007

Svensson, Jonas & Stefan Arvidsson (red.): *Människor och makter. En introduktion till religionsvetenskap*. Halmstad, 2008

<http://swepub.kb.se/bib/swepub:oai:DiVA.org:hh-2055;jsessionid=C27FED93DED40F52E8A15BA81DC6715A>

Summanen, Henrik, Tomas Walch: *Saga mot Verklighet. Att arrangera levande rollspel*. Stockholm, 1998

SuoLi: [www.larp.fi](http://www.larp.fi) 2.11.2010

SVEROK: <http://www.sverok.se/> 2.11.2010

Vainio, Niklas (ed): *Larppaajan käsikirja. Suomen live-roolipelaajat ry:n julkaisu näytelmäroolipeleistä kiinnostuneille*. Tammerfors, 1997.