

# En fristad för fansen



## Om japankonvent och deras betydelser för deltagare och arrangörer

Alma Aspeborg

ETNK01 HT 14

Avdelningen för etnologi

Institutionen för kulturvetenskaper

Lunds universitet

Handledare: Lars-Eric Jönsson

Examinator: Magnus Wikdahl

**LUNDS UNIVERSITET**  
Humanistiska och teologiska fakulteterna



# Abstract

I Sverige har under ungefär tio års tid grupper av ungdomar och unga vuxna med intresse för japansk populärkultur samlats på så kallade konvent. Dessa kan beskrivas som öppna, sociala evenemang där människor som är intresserade av japansk eller ”nördig” populärkultur kan umgås och roa sig. Syftet med den här uppsatsen är att med hjälp av intervjuer och observationer förstå konventfenomenet – vilken mening och vilka betydelser har konventen för deltagare och arrangörer? Jag utförde därför under hösten 2014 ett fältarbete bestående av både gruppvisa och enskilda intervjuer samt deltagande observationer. I uppsatsen besvaras följande frågor. Vilken betydelse har konventen i deltagarnas liv och på vilket sätt är de meningsfulla? Vad är det som är så speciellt med japansk populärkultur? Hade ett liknande fenomen kunnat uppstå kring en annan kultur? Varför uppstår konventfenomenet just nu? För att besvara frågorna och tolka min empiri har jag använt mig av Michel Foucaults heterotopibegrepp, Anthony Giddens teorier kring identitet under senmoderniteten, Benedict Anderson och Christina Olin-Schellers tankar kring föreställd gemenskap respektive praxisgemenskap samt Johan Huizingas teorier kring lek. Med hjälp av dessa tolkar jag det som att det hos konventerna finns en dröm om andra världar vilken resulterar i ett intresse för japansk populärkultur eller för ”nördkultur”. Konventen fungerar som en samlingsplats för dessa människor som tidigare ofta saknat just detta, en samlingsplats som utgörs av sina besökare och följer dessa besökare. Men konventen är också en lek där allting är möjligt och där deltagarna har möjlighet att ge uttryck för olika identiteter.

Nyckelord: lek, identitet, gemenskap, prosument, konvent, Japan, cosplay, nördkultur

# Förord

Den här uppsatsen hade aldrig kommit till utan mina informanternas hjälp. Tack alla ni som ställt upp och svarat på alla möjliga och omöjliga frågor! Ett extra stort tack till ”Johan” som fungerade som min ingång till konventsvärlden och som satte mig i kontakt med många av mina informanter, och till ”Vilhelm” som under en stressig period inte bara tog sig tid att bli intervjuad utan också att agera modell för framsidesfotografiet – en fantastisk omslagspojke! Tack också till föreningen KodachiKai som låtit mig använda mig av deras bildarkiv när mina egna foton inte visade sig vara av någon vidare kvalitet. Slutligen också ett tack till min handledare Lars-Eric Jönsson som tragglat sig igenom evinnerliga mängder text och kommit med ovärderliga synpunkter. Utan honom hade det inte blivit mycket till uppsats.

Malmö, 12/2 2015

Alma Aspeborg

# Innehållsförteckning

1. Inledning
  - 1.1 Bakgrund och problemställning sid. 5
  - 1.3 Syfte och vägledande frågor sid. 6
  - 1.4 Tidigare forskning sid. 7
  - 1.5 Teoretiska perspektiv sid. 8
    - 1.5.1 Identitet och gemenskap sid. 8
    - 1.5.2 Lek sid. 10
  - 1.6 Metod och material sid. 11
  - 1.7 Etiska överväganden sid. 13
  - 1.8 Disposition sid. 14
2. Om konventen och konventarna
  - 2.1 En bakgrund sid. 16
  - 2.2 Konventets rum sid. 17
  - 2.3 Nörden sid. 19
3. Vad händer på konventen?
  - 3.1 Konventens aktiviteter sid. 24
  - 3.2 Umgänget sid. 24
  - 3.3 Cosplay sid. 29
4. Japans roll
  - 4.1 Det japanska och nördiga sid. 32
  - 4.2 Japans influens på de svenska konventen sid. 33
  - 4.3 Varför just Japan? sid. 34
  - 4.4 Orientalism idag sid. 37
  - 4.5 Inte Japan utan...? sid. 37
5. Sammanfattning och avslutande diskussion
  - 5.1 Sammanfattning sid. 40
    - 5.1.1 Konventens betydelse sid. 40
    - 5.1.2 Tidens och Japans betydelse sid. 41
  - 5.2 Avslutande diskussion sid. 42
6. Käll- och litteraturförteckning sid. 44

# 1. Inledning

Redan på busshållplatsen inne i stan börjar de dyka upp – tonåringar med neonfärgat hår, kattöron och japanska skoluniformer. När jag kommer på bussen är de ännu fler. Jag slår mig ner bredvid en grupp tjejer i rokokouniformer. Några hållplatser senare stiger hela gruppen på ungefär 15 ungdomar av bussen, och jag följer efter dem då de, i sina tunna men färgsprakande kläder, kämpar sig fram genom novemberblåsten mot ett skolhus i tegel. När vi närmar oss hör jag uppspelta röster och ut från en dörr kommer två flickor i babyrosa onepieces<sup>1</sup> utrusande. Själv stiger jag in genom dörren och möts av ett myller av ungdomar – utklädda, tv-spelande eller ivrigt diskuterande. Jag är på mitt livs första konvent!

## Bakgrund och problemställning

Sedan ungefär tjugo år tillbaks har ungdomar i Sverige, liksom i stora delar av världen, fascinerats av japansk populärkultur. Från att japanska tecknade serier, manga, och japansk tecknad film, anime, introducerades i Sverige under 1990-talet, har kärleken till det japanska hos grupper av ungdomar och unga vuxna växt. Idag kan den därför också omfatta ett intresse för japanskt subkulturellt mode eller hela subkulturella livsstilar, japansk pop- och rockmusik, japanska live action filmer och serier, game shows och t.o.m. japansk mat. För att träffa andra med samma intresse arrangeras sedan ca tio år så kallade japankonvent eller animekonvent, i Sverige, men även på andra håll i Europa, Nord- och Sydamerika, Asien, Afrika och Australien – kort sagt världen över.

Som född i mitten på 90-talet är jag själv uppväxt i den här världen. Vänner, bekanta och främlingar runt omkring mig läste manga, tittade på anime, hade japanska idoler och ville lära sig japanska. På internet började det dyka upp bilder på människor jag kände utklädda till animekaraktärer och det tog inte lång tid innan jag hade lärt mig att det fanns någonting som hette konvent och tillsammans började de som besökte dem mer och mer framstå som en egen subkultur – konventare. Jag fann mig plötsligt fascinerad av mina bekantas bilder och berättelser. Var kom det här fenomenet ifrån? Det verkade ha blivit en stor och viktig del i så många människors liv på så väldigt kort tid. Hur kom det sig? Varför valde folk att ägna sig åt det här? Inför mitt kandidatarbete i etnologi väcktes dessa funderingar igen.

---

<sup>1</sup> Ett plagg i overallmodell, tillverkat i mjukt, stretchigt tyg för att fungera som myskläder

Det tog inte lång tid för mig att inse att ämnet var relativt nytt och outforskat. Hittills har endast ett fåtal kandidat- och mastersuppsatser författats i ämnet i Sverige (se t.ex. Bonnichsen 2011, Lindgren 2014), ingen av dem inom etnologin. När det gäller internationell forskning finns ännu bara ett fåtal böcker som berör ämnet. Här finns en uppenbar kunskapslucka att fylla, och jag hoppas att med denna uppsats kunna bidra med just etnologins speciella kulturanalys och den specifika kunskap som den möjliggör.

Ur en mer allmän kulturvetenskaplig synvinkel skulle mitt arbete kunna ses som ett bidrag till kunskapen om ungdoms- och subkulturer. Detta framförallt i en svensk kontext då det är svenska konvent jag undersöker. Genom att studera varför konventarna ägnar sig åt just konvent skulle vi också kunna lära oss något om människors behov av grupptillhörighet på ett mer allmänt plan. Varför väljer man att bli del av en subkultur? På vilka sätt spelar ens inställning till majoritetssamhället in på valet av grupptillhörighet? Har det med känslor av delaktighet eller utanförskap att göra, eller med inställningen till samhällliga normer och samhällets förväntningar på individen? Förhoppningsvis kan uppsatsen också säga någonting om vilken roll individens identitetsskapande har för delaktigheten inom en viss rörelse, samt om hur identitetsskapande går till i dagens samhälle. Hur formar människor sin identitet utifrån grupp gemenskaper? Vilka identiteter möjliggörs och omöjliggörs när man ansluter sig till en viss gemenskap? Vilken roll har identiteten för valet av grupp gemenskap? Jag vill således se uppsatsen som en liten del av större forskningsprocesser om identitet, kollektiva gemenskaper och hur det är att leva i en globaliserad värld där tillgången på möjliga livsstilar framstår som närmast oändlig.

Jag hoppas också att min uppsats ska ha en relevans utanför vetenskaperna och att mina resultat ska kunna komma samhället till nytta på olika sätt. Konventen är ofta anordnade av de entusiastiska fansen själva, och är bara ett av många exempel på den energi och det entreprenörskap som deras passion ger upphov till. Med stor kreativitet och envishet skapar konventarna sina egna intresseföreningar, möten, filmvisningar, loppisar, etc. och lever av bara farten upp till dagens entreprenörsideal, startar småföretag och blir sina egna arbetsgivare. Hos dessa unga vuxna finns en stor potential som forskningen kan bidra till att synliggöra för resten av samhället.

## **Syfte och frågor**

Syftet med denna uppsats är att med hjälp av intervjuer och observationer förstå konventfenomenet och främst, vilken mening och vilka betydelser konventen har för deltagare

och arrangörer. Varför har de valt att hålla på med just konvent? Varför och på vilket sätt tycker de att det är meningsfullt? Vilken betydelse har konventen i deras liv?

Jag hoppas även kunna säga något om vad det är med just japansk populärkultur som gör att människor samlas kring den på det här sättet. Hade det kunnat hända med någon annan kultur? Och finns det några kopplingar till orientalistiska strömningar? Susan J. Napier pekar på viktiga likheter mellan konventkulturen och japonismen, en orientalistisk trend med förkärlek för allting japanskt, som uppstod i slutet av 1800-talet (Napier 2007). Ska dagens konvent förstås som det senaste utslaget av västvärldens orientalism? Dessutom, vilka bilder av japanskheter är det som framträder på konventen? Finns det bilder av Japan som *inte* har en plats inom konventkulturen?

Slutligen frågar jag mig varför detta fenomen uppstår just nu. Hade det kunnat hända i en annan tid – har det kanske rent av redan gjort det, t.ex. under 1700-talets svenska vurm för allt franskt? Är detta en exklusivt senmodern händelse knuten till dagens globaliserade värld med datorer och internet? Globaliseringen förstås av Anthony Giddens som en upplösning av sambanden mellan tid och rum, vilken möjliggör snabb spridning av information, t.ex. över internet (Giddens 2008: 32, 26). Denna lyfts av flera forskare, däribland Napier, fram som vital för konventfenomenets existens (se t.ex. Napier 2007: 206-208).

### **Tidigare forskning**

Som tidigare nämnts har det ännu inte hunnit skrivas mycket om konventsfenomenet. Viss möda har lagts på att undersöka de intressen vilka konventen kretsar kring, t.ex. manga, anime och cosplay, men jag har inte hittat någon forskning kring själva konventen. Majoriteten av det som ändå har skrivits är i form av uppsatser och kortare artiklar, många författade av studenter men ett fåtal även av forskare, ingen av dem etnolog. Som exempel kan nämnas Ida Lindgrens kandidatuppsats i media- och kommunikationskunskap *Att vara eller icke vara* (2014) och Henrik Bonnichsens masteruppsats i samma ämne *Cosplay – creating, or playing identities?* (2011). Båda uppsatserna behandlar cosplay, den på konventen så vanliga aktiviteten att klä ut sig till en fiktiv karaktär, i huvudsak utifrån tanken att cosplay kan fungera som en identitetsskapande praktik. Lindgren menar att cosplay främst är en form av eskapism där man för ett slag får ikläda sig en annan identitet, medan Bonnichsen ser det som både en gemenskaps- och identitetsformande process där cosplayarnas identiteter formas av att vara och vilja vara en del av den cosplayande gemenskapen. Dessa uppsatser har inspirerat mig till att använda teorier om identitet, gemenskap och hur dessa formas. Bonnichsen väljer

dessutom att betrakta dessa fenomen i relation till vad man kan kalla den senmoderna eran, och hänvisar till Anthony Giddens forskning, något även jag valt att göra.

Professorn i pedagogik Christina Olin-Scheller har också undersökt cosplay, framförallt hur cosplay kan förstås i förhållande till ungdomars läsning och hur de tolkar och skapar identitet i förhållande till fiktiva texter. Hon menar att detta görs genom att lekande placera in sig själv i fiktionen med hjälp av cosplay. Från henne hämtar jag begreppet prosument, vilket kommer att förklaras längre fram i uppsatsen.

I förhoppningen om att bättre förstå japanfascinationens historiska rötter läste jag även professorn i japansk litteratur, Susan J. Napiers bok *From Impressionism to Anime* (2007). I den undersöker Napier huruvida det finns någon koppling mellan dagens manga- och animefans och de som under slutet av 1800-talet sveptes med av japonismen, en vurm för japanskt konsthantverk och estetik. Hon frågar sig bl.a. vilken roll orientalism spelat för de båda rörelserna. Detta är diskussioner jag haft nytta av då jag undersökt dels den japanska kulturens, dels det senmoderna samhällets betydelse för de svenska konventen. I den diskussionen har även Robert Kelts *Japanamerica* (2006), om den japanska populärkulturens intåg i USA, varit till viss hjälp, framförallt för att förstå vad i den japanska kulturen som är så tilltalande.

Jag ville också ta del av forskning om liknande fenomen, sådana där unga fans under några få dagar om året samlas på en plats för att umgås kring sitt gemensamma intresse. Jag läste därför Lotten Gustafsson Reinius etnologiska avhandling om kreativa anakronister på medeltidsveckan på Gotland, i vilken hon visar hur det eventet skulle kunna betraktas som *lek* (Gustafsson Reinius 2002).

### **Teoretiska perspektiv**

Det är främst tre teoretiska begrepp som ligger till grund för min analys av konventsfenomenet, nämligen ”identitet”, ”lek” och till viss del även ”gemenskap”. Jag hoppas att dessa ska hjälpa mig att förstå min empiri på ett sådant sätt att jag kan säga något om konventens uppkomst och rötter, samt deras betydelse för deltagarna.

#### *Identitet och gemenskap*

I sin bok *Modernitet och självidentitet* (2008) presenterar den brittiske sociologen Anthony Giddens sin bild av det senmoderna samhället. Han menar att vi idag lever i ett



posttraditionellt samhälle där vi inte längre kan förlita oss på att få identiteter och liv tillskrivna oss av traditionerna. Istället för ett samhälle präglad av förutsägbarhet lever vi idag i en värld präglad av tvivel och måste själva välja vår identitet, något som inte alltid är så lätt (Giddens 2008: 11, 13). Det senmoderna samhället är inte bara posttraditionellt, utan även globaliserat, vilket Giddens definierar som en upplösning av det tidigare beroendet mellan tid och rum, där en förflyttning i rum tvunget innebar en förflyttning i tid. Idag kan information från världens alla hörn nå oss närmast i realtid och det ökar drastiskt tillgången på möjliga identiteter och livsstilar vilka människor kan välja mellan (Giddens 2008: 26, 105). Det är alltså utifrån detta samhälle jag kommer att tolka mina informanternas berättelser.

Jag vill i den här uppsatsen se identitet, inte som något essentiellt som människan har, utan istället som någonting hon gör. Även detta är något jag söker stöd för hos Giddens, som menar att människan ständigt skapar sig själv och att identiteten därför är ett ständigt pågående projekt (Giddens 2008: 13). Etnologen Carina Sjöholm argumenterar på liknande sätt för att identitet är något som görs, men värjer sig mot att det alltid skulle vara på ett så reflexivt och medvetet sätt som Giddens påstår. Istället argumenterar hon i sin forskning om biotittande för att människan inte ska ses som ständigt rationell. Hon påpekar hur människans irrationella känslomässighet inte sällan kan komma i vägen för ett reflexivt identitetsprojekt, att hon inte sällan bara vill slappna av och ha kul, men att även nöjen givetvis hjälper till att forma den individ som tar del av dem. Allt vi gör, både det vi medvetet väljer, och det vi ser som vår privata avkoppling blir alltså del i identitetsskapandet (Sjöholm: 1997: 145)

Men även om människan skapar sig själv är inte detta någonting som sker i ett vakuum. Vi formas också av de situationer vi hamnar i och de personer som finns runtomkring oss. Som Nils Hammarén och Thomas Johansson skriver i *Identitet* (2009) är identiteten kontextuell, alltså beroende av i vilken kontext en person för tillfället befinner sig – en svensk hockeyspelare känner sig möjligen mer svensk när hen är utomlands, men mer som en hockeyspelare när hen är på fotbollsmatch. Identiteten är också relationell, alltså skapad i relation till vår omgivning, till det och dem vi identifierar oss med, och till det och dem vi tar avstånd ifrån (Hammarén & Johansson 2009: 90). På så sätt bildar vi också gemenskaper med dem vi identifierar oss med. Sådana gemenskaper kan variera från en där man har personlig kontakt med alla som ingår, till s.k. föreställd gemenskap. I en föreställd gemenskap finns en känsla av samhörighet med gruppen, och en bild av att man inom gruppen delar vissa egenskaper, detta trots att man aldrig kommer att lära känna eller ens träffa alla inom den (Anderson 2006: 5-6). Människor kan även bilda former av gemenskap baserade på interaktion istället för på abstrakta idéer om samhörighet. S.k. praxisgemenskaper uppkommer

när människor engagerar sig i något de alla brinner för, regelbundet träffas för att ägna sig åt sitt gemensamma intresse och på så sätt utvecklas inom det (Olin-Scheller 2012: 113).

### *Lek*

I klassikern *Den lekande människan* (2004) argumenterar Johan Huizinga för leken som en av mänsklighetens viktigaste funktioner och att en stor del av all mänsklig kulturaktivitet, från krig, filosofi och konst till vetenskap, kan tolkas som lek. Enligt Huizinga är lek en handling som sker inom ett visst avgränsat område, ett lekrum, och under en viss begränsad tid. Den bestäms av på förhand givna regler vilka behövs för att ingen ska förstöra den illusion som råder inom gränserna för leken och som säger att det som sker där är på låtsas och väsensskilt från den verklighet som råder utanför (Huizinga 2004: 18-21). I leken kan man bygga en helt annan värld, och man kan välja att vara någon annan. Lotten Gustafsson Reinius framhåller att just dekonstruktionen av den egna kroppen till förmån för att prova en annan är en av lekens grundläggande möjligheter (Gustafsson Reinius 2002: 31).

Deltagande i leken är fritt valt, för om vi tvingas in i den är den inte längre lustfylld. Huizinga definierar leken som något som är sig själv tillräckligt. Det finns mycket att vinna genom leken – vi övar oss, vi avreagerar oss, men i slutändan är det inte därför vi leker, vi leker för att det är roligt! (Huizinga 2004: 10-11) Därmed inte sagt att leken måste vara flamsig eller oseriös, för den som utövar leken kan den vara på största allvar. Detta gäller både barn och vuxna – alla människor känner behov av lekens nöje och spänning (Huizinga 2004: 15-17). Lotten Gustafsson Reinius påstår dock att leken i dagens samhälle får mindre och mindre erkänd plats, att den motas undan till det avgränsade hörn som hör barnen till (Gustafsson Reinius 2002: 26). Vi skulle kanske kunna säga att lekrummet blir mer och mer av en avvikelseheterotopi.

Michel Foucaults ”heterotopier” beskriver en speciell typ av rum vilka står utanför livets vardagliga platser, och samtidigt kan inbegripa och spegla dem alla. Precis som lekens rum blir de samtidigt både på riktigt och på låtsas. Foucault själv beskriver dem som platser ”which are something like counter-sites, a kind of effectively enacted utopia in which the real sites, all the other real sites that can be found within the culture, are simultaneously represented, contested, and inverted” (Foucault 1967). Enligt Foucault är de flesta heterotopier vi kan se idag ”heterotopias of deviation”, eller avvikelseheterotopier, ställen dit de som inte kan eller inte önskar möta samhällets normer antingen placeras eller söker sig till. Detta på samma sätt som leken och de lekandes beteende kan följa andra normer än de annars

rådande. I heterotopierna kan olika platser mötas och samexistera på ett sätt som annars borde vara omöjligt, precis på samma sätt som i leken, vilken inte följer några andra regler för vad som är möjligt eller inte än de som deltagarna bestämmer själva. Heterotopier kan vara orienterade mot evigheten, rum ställda utanför tiden, men de kan också vara tidsbundna som lekrummet vilket bara existerar så länge leken pågår. På samma sätt kan heterotopier uppstå tillfälligt för att fylla en viss funktion och göra så bara under den tid då de behövs eller befolkas. De inbegriper på samma sätt som leken bara vissa människor och utesluter andra (Foucault 1967).

Ett sätt på vilket både ungdomar och vuxna trots allt leker i dagens samhälle är genom att vara ”prosumenter”. Ordet, vilket är en sammanslagning av producent och konsument, betecknar de fans som inte bara nöjer sig med att befinna sig i den lekvärld som uppstår då de konsumerar media – film, spel, böcker etc., utan väljer att bli aktiva deltagare i lekvärlden genom att bygga vidare på den. Detta kan ske genom att man skriver s.k. ”fanfiction”, alltså berättelser om karaktärerna från källmaterialet, målar konst baserad på källmaterialet – ”fan art”, eller klär ut sig till karaktärer från det, s.k. ”cosplay” (Olin-Scheller 2012: 109-110).

### **Metod och material**

Jag har valt att grunda mitt arbete på egenhändigt insamlat etnografiskt material, ett val som kan motiveras både utifrån metodik och ren nödvändighet – det finns nämligen så lite skrivet om konventen, och i synnerhet de svenska, att det skulle vara i stort sett omöjligt att dra några slutsatser utifrån det. Men jag anser också att för att kunna säga någonting om fenomenet, måste jag gå till själva objektet för min undersökning, till konventen.

Den ena delen av min etnografi består av intervjuer. Syftet med dessa är att de som lever en viss erfarenhet, i det här fallet konvent, själva ska få berätta om just denna erfarenhet. Jag har genomfört tre olika gruppintervjuer, med ungefär tre deltagare i varje grupp, och av praktiska skäl även två enskilda intervjuer. Anledningen till att valet föll på just gruppintervjuer var min förhoppning att detta skulle göra informanterna mer avslappnade och benägna att prata, samt att de skulle kunna sporra varandra och komma med nya infallsvinklar på ämnet (Wibeck 2011: 10). Givetvis innebar detta val också vissa risker – informanterna kanske inte vågade ta upp vissa känsliga ämnen, eller sätta sig emot gruppens normer, något jag måste ta med i beräkningen då jag bedömer materialets trovärdighet (Wibeck 2010: 65).

Intervjuerna gjordes i två omgångar. Informanterna i den första var medlemmar i en förening för manga- och animeintresserade, och hjälpte på olika sätt till att arrangera

föreningens två årliga konvent. Förutom deras roll som arrangörer och funktionärer hade de flesta av dem också besökt andra konvent i egenskap av deltagare. När jag höll dessa två första intervjuer uppstod dock ett problem. Nästan ingen av mina informanter ansåg sig vara ”riktiga konventare”, och påstod att de svar de gav inte på något sätt skulle vara representativa för konventare. Istället uppmanade de mig att även intervjua konventsdeltagare som inte haft någon funktionärs- eller arrangörsroll, och sa att de svar jag skulle få från en sådan intervju skulle bli radikalt annorlunda från de svar de själva gav.

Jag försökte därför hitta ”vanliga” konventare att intervjua, något som visade sig vara lättare sagt än gjort. Flera veckor efter mina två första intervjuer fick jag slutligen tag på fyra informanter och arrangerade vad jag hoppades skulle bli ytterligare två gruppintervjuer, med två deltagare i varje. Den ena tog plats under min observation på konventet ConFusion, och fick således delvis en annan karaktär än de andra intervjuerna. Även den andra intervjun var planerad att hållas som en gruppintervju men fick delas upp i två enskilda intervjutillfällen, då informanterna inte hade möjlighet att delta samtidigt.

Intervjuerna, som alla blev mellan en och två timmar långa, spelades in med hjälp av diktafon. Min avsikt var att transkribera dem ordagrant i syfte att kunna göra så trovärdiga analyser som möjligt. Tyvärr var jag senare tvungen att inse att jag omöjligen skulle hinna med att transkribera alla intervjuerna så noggrant som jag gjorde i början, och jag fick övergå till en enklare, mer sammanfattande transkribering. För att undvika att jag p.g.a. detta skulle missa nyanser i mina informanters uttalanden har jag vid behov gått tillbaka till inspelningarna. Totalt höll jag tre gruppintervjuer och två individuella, med sammanlagt elva informanter i åldrarna 17-27 år. Av dessa var fem personer män, och sex personer kvinnor.

Så som många etnologer tidigare påpekat finns det ofta en diskrepans mellan vad folk säger att de gör, och vad de faktiskt ägnar sig åt. Ibland kan detta vara avsiktligt, men ofta beror det istället på att viss kunskap sitter i kroppen och är svår att verbalisera (Pripp & Öhlander 2011: 114). Därför har jag även genomfört tre deltagande observationer, i syfte att undersöka den kroppsliga realitet som konventen utgör och som jag kanske hade missat om jag bara hade förlitat mig på intervjuer. Observationerna gav mig en möjlighet att göra erfarenheter liknande mina informanters och själv uppleva vad det innebär att gå på ett konvent – hur det känns, både kroppsligt och känslomässigt. Jag utförde deltagande observationer vid två olika konvent, KodachiKun och ConFusion, men även vid ett möte för mangaföreningen KodachiKai. Under observationerna förde jag anteckningar för hand, vilka senare renskrevs och kompletterades ur minnet på dator för att göra informationen mer lättöverskådlig.

Fem intervjuer och tre observationer kan låta som en alltför begränsad empirisk bas för en hel undersökning. Man kan t.ex. fråga sig om den information jag fått fram under mitt fältarbete är representativ eller om den riskerar att motsvara en minoritet av konvent och konventare. Det har dock aldrig varit mitt mål att statistiskt kunna underbygga min undersökning. Jag har valt forskningsfrågor som bättre lämpar sig för ett kvalitativt angreppssätt än ett kvantitativt. Jag intresserar mig inte för ”hur många?” eller ”hur vanligt?”, utan för de känslor, idéer, normer osv. som finns eller skapas i konventsvärlden. Om jag istället hade använt mig av kvantitativa metoder så som enkätundersökningar med färdigskrivna frågor, och kanske t.o.m. färdiga svarsalternativ skapade utifrån min förförståelse och mina fördomar om konvent hade det kunnat skapa problem. Konstruktionen hos enkäterna hade kunnat styra de resultat jag fick fram, så att de endast hade speglat mina egna uppfattningar, och gjort resultaten oanvändbara till någon egentlig forskning (Alvesson & Skoldberg 2008: 17).

Detta ska dock inte tolkas som att man bör förhålla sig okritisk till materialet. Trots att jag ansträngt mig för att inte låta mina förutfattade meningar påverka mitt material är detta i stort sett oundvikligt vid etnografiska undersökningar. Som forskare är det trots allt jag som tolkat allt material och resultatet är därför färgat av mina erfarenheter. För att minska min påverkan på materialet har jag lagt mig vinn om att förhålla mig reflexivt till de val jag har gjort under min undersökning. Vilka metoder har jag använt under fältarbetet? Vilka teorier har jag valt för min analys? På så sätt har jag kunnat öka min egen medvetenhet om hur jag skapat och format mina resultat, och genom att redovisa dessa val i uppsatsen möjliggör jag även för andra att förhålla sig kritiskt till mitt arbete och de resultat jag presenterar.

### **Etiska överväganden**

Ämnet för min uppsats kan knappast kallas för kontroversiellt eller etiskt känsligt. Under mitt fältarbete har jag varken sett eller hört något som jag bedömer skulle kunna vara problematiskt. De intervjuer jag har hållit har varit med entusiastiska informanter som gärna har berättat om sitt intresse för konventen. Nästa alla informanter var myndiga, och alla var över 15, den åldersgräns som Vetenskapsrådet satt för att ungdomar själva ska få bestämma över sitt eget deltagande i vetenskapliga studier (Vetenskapsrådet 2002: 9). De konvent som jag har observerat har alla varit offentliga tillställningar öppna för alla – deltagare såväl som forskare.

Trots detta finns det vissa etiska principer som jag har velat hålla mig till, nämligen

Vetenskapsrådets fyra krav för etisk humanistisk forskning: informations-, samtyckes-, konfidentialitets- samt nyttjandekravet. Jag har därför i kontakten med mina informanter meddelat dem om vilken typ av forskning jag bedriver, deras del i den och vart den kommer att leda. Jag har också meddelat dem att deras deltagande är helt på deras villkor och att de närhelst de vill har rätt att avbryta sitt deltagande, och dra tillbaks all eller viss information de redan gett mig. Jag har också försäkrat mig om att jag har deras fulla samtycke till att de deltar i undersökningen.

Jag har under mitt materialinsamlade alltså inte funnit något av etiskt oförsvarbar karaktär, och mina informanter var alla ytterst positiva till att medverka och har stått för det de berättat. Men jag finner ändå att jag genom att i min färdiga uppsats anonymisera alla deltagare, på ett enkelt sätt kan motverka möjliga, framtida problem för informanterna (Vetenskapsrådet 2002: 7-14). Jag har därför gett samtliga informanter fingerade namn.

När det gäller observationerna var det aningen svårare att hålla mig till ovan nämnda etiska krav. Det var t.ex. omöjligt att be vända deltagare på det uppemot 1500 besökare stora konventet ConFusion om lov att observera dem. Här vill jag istället hänvisa till Oscar Pripp då han skriver att informations- och samtyckeskraven inte behöver appliceras lika strängt i offentliga miljöer, till vilka konventens mäsmiljöer som sagt borde räknas (Pripp 2011: 83).

## **Disposition**

Efter ovanstående inledning börjar uppsatsen med en beskrivning av det sammanhang ur vilket konventen uppstod. Här förklaras vissa termer som är viktiga för läsarens förståelse av uppsatsens resterande delar. Målet är att läsaren här ska bli mer förtrolig med konventsfenomenet. Jag vill även ge läsaren en motivering till varför detta fenomen är värt att undersökas.

Denna introduktion följs av tre avhandlande delar. Den första behandlar konventen som rum och hur konventen tar olika fysiska och virtuella platser i besittning. Detta gör jag utifrån Foucaults heterotopibegrepp. Jag diskuterar även vilka konventens besökare är och utgår från Giddens och Sjöholms teorier när jag ger exempel på hur konventerna skapar identitet på olika sätt, vissa i reflexivt förhållande till samhället andra mer omedvetet. Jag tar slutligen upp vilka konsekvenser detta får för konventerna i termer av vilka gemenskaper de blir del av och utsluts ifrån.

Nästa kapitel fokuserar på vad som händer på konventen. Här använder jag mig av begrepp som föreställd gemenskap och praxisgemenskap för att på så sätt visa hur konventen blir

meningsfulla för deltagarna i termer av identitet och den kollektiva identitetens gemenskap. Därefter argumenterar jag för hur konventet kan betraktas som en lekgemenskap där det ibland är svårt att urskilja vilka praktiker som är lek, och vilka som är identitetsskapande, där underhållning både kan cementera en identitet eller tillåta en att växla mellan ett flertal olika. Här visas också hur konventens lekaspekt tillför vissa regler till gemenskapen och gör den trygg och accepterande. I dessa diskussioner har jag stor hjälp av prosumentbegreppet.

I kapitel fyra tar jag utifrån Napiers och Kelts arbeten upp vilken betydelse japansk kultur har haft för konventen, och belyser varför konventsfenomenet uppstår just nu.

Slutligen sammanfattar jag resultaten av min undersökning. Jag för också en kort diskussion om hur man skulle kunna gå vidare med dessa i framtida forskning, vilka andra närbesläktade fenomen jag kan se i samhället och avslutar med en reflektion kring vad jag hoppas att mitt arbete kan betyda för konventen och konventarna.

## 2. Om konventen och konventarna

### En bakgrund

Så som många andra födda på 1990-talet har jag växt upp med japansk populärkultur omkring mig. När jag om helgmornarna tyst tassade upp för att titta på tv innan föräldrarna vaknat visades serier som *Pokémon*, *Digimon* och *Sailor Moon*. Och då jag började skolan stod titlar som *Dragon Ball* och *One Piece* på skolbibliotekets hyllor. Som liten reflekterade jag aldrig över att det skulle vara något annorlunda med dessa serier jämfört med alla Disney-titlar som fanns både i tv-tablån och bland serietidningarna i tidningskiosken. Detsamma gäller de *Pokémon*- och *Super Mario*-spel jag spelade på mitt Game Boy Color. Jag minns inte när jag lärde mig att tv-serierna på morgonen inte var vad som helst, utan ”anime”, tecknad film från Japan, och att serierna var just japanska serier – ”manga”. Många av serierna var dessutom kopplade till en hel industri av kringprodukter som verkade finnas överallt. Förutom animeserien kunde t.ex. det barn som fastnat för *Pokémon* se de efterföljande långfilmerna, läsa manga, spela både tv-spelet och kortspelet samt samla figurer. I affärerna fanns pokémoninspirerade kläder och prylar att dekorera både sig själv och sitt rum med. För mig, och säkerligen för en hel del andra uppväxta under samma tid, gjorde detta att manga och anime länge framstod som lika självklara som all annan media riktad till barn. Men allt detta skulle komma att ändras med den så kallade ”mangavågen”.

Bokförlag som såg hur bra det gick för tv-serier som de ovan nämnda, samt hur populärt det höll på att bli med manga i andra länder, däribland USA, Frankrike och Italien, började vid millennieskiftet att publicera manga översatt till svenska. Den första mangasuccén i Sverige blev den tidigare nämnda *Dragon Ball* vars popularitet gav förlagen mod att publicera fler titlar. Under några år vid mitten av 00-talet översvämmades den svenska barnboksmarknaden av en figurativ våg av mangaböcker, en våg som dock snabbt ebbade ut. Men vid det laget fanns det nog ingen under 20 år i Sverige som hade missat vad manga och anime var, och det hade hunnit byggas upp en trogen skara fans.

Så som uppsatsens titel antyder kommer jag att skriva en hel del om just fans. De allra flesta är säkerligen bekanta med ordet fan som namn på en beundrare, ofta av ett sportlag, en artist eller grupp. I den här uppsatsen kommer jag dock mest att uppehålla mig vid fans till filmer, böcker, tv-serier och tv-spel. Vad färre personer kanske vet är att det runt denna typ av fans uppstått ett begrepp som namn på deras gemenskap, nämligen fandom. Ordet kan



användas för att beskriva en grupp av fans. Den som vill säga något om fansen till den brittiska science fiction-serien *Dr. Who* kan t.ex. kollektivt kalla dem för *Dr. Who*-fandomen. Men det kan också syfta på den media man är ett fan av och till viss del även den mängd av material skapat av fans omkring den. Någon som tycker om fantasylitteratur skulle exempelvis kunna säga ”Mina största fandoms är *Sagan om ringen*, *Harry Potter* och *Game of Thrones*”. I uppsatsen kommer ordet att användas på båda sätten.

Som en studie av fans, varför man väljer att bli ett fan och varför man fortsätter vara det behandlar uppsatsen också större ämnen. Att en så pass stor grupp ungdomar väljer att investera i konventen, inte bara i termer av tid och pengar, utan även av känslor och energi säger någonting, både om oss människor och om det samhälle vi lever i. På så sätt är konventen inte en avskild händelse, utan de slutsatser som kan dras om konventen och dess besökare kan hjälpa oss att förstå större fenomen. Detta kommer jag att återkomma till, inte minst i avslutningskapitlet.

### **Konventets rum**

Konventen är tidsbundna event som pågår under ett fåtal dagar åt gången. De arrangeras på en viss plats en till ungefär fyra, fem dagar, för att sedan upplösas. Ofta tar de plats i den offentliga lokal som arrangörerna lyckats få tag på. Det kan vara skolor, fritidsgårdar, museer eller mässhallar. Av de två konvent jag besökte var det ena arrangerat på en skola, det andra i en mässhall. Konventen har alltså ingen egen fysisk inramning som alltid är deras, utan lånar för ett tag utrymme i lokaler skapade för andra ändamål. Konventen kan därför se väldigt olika ut från gång till gång. På de flesta konvent skapas dock plats för filmvisningar, försäljning, tv-spel och framträdanden. Förutom skyltar och scheman som ska hjälpa besökare att hitta är de enda markeringar i rummet som skulle kunna visa att ett konvent är på gång dessa potentiella ommöbleringar för att ge plats åt stånd, datorer, bioduk och annat som behövs. Såvitt jag har kunnat se så pyntas inte lokalen för att skapa stämning. Man kan tänka sig att det således inte är platsen som gör konventet. Det skulle kunna hållas lite överallt. Vad som istället är avgörande för att det ska bli ett konvent är besökarna. När jag frågar Vilhelm, som enligt egen utsago besökt över 40 konvent under de senaste åren (han är själv inte längre säker på hur många det är) om vad som är det viktigaste för att ett konvent ska bli lyckat blir svaret enkelt. ”Besökare, människor, folket. Punkt!” (Enskild intervju 2). De ofta i cosplay eller andra speciellt valda kläder uppklädda besökarnas myllrande närvaro i rummet är det som på allvar markerar att ett konvent pågår. Konventarna tar hela rummet i besittning.

Alla ytor upptas av folk. Man sitter överallt, även på golven, gärna i grupper och klungor. Mitt intryck är även att man drar runt mycket, alltså tar sina kompisar i handen och drar med dem till nästa ställe. Man umgås också utanför konventslokalerna. (Observationsanteckning 1)

Konventsdeltagarna spiller dessutom ut utanför lokalen, mycket för att hänga men också för att röka, köpa mat eller för att vila i de sovsalar som brukar ställas i ordning i anslutning till konventet om det pågår under mer än en dag. Även utanför rör man sig i klungor vilket får det att kännas som att besökarna tar med sig konventet dit de går. Om nätterna, då vissa konvent stänger sina lokaler, är det ju till sovsalarna som besökarna, och med dem all interaktion, förflyttas. I vissa fall kan konventen också följa med deltagarna hem efter avslutning. Det kan ske genom umgänget med andra konventare hemma. Informanten Hedda berättar t.ex. hur vänner som lärt känna varandra på konvent, även då de ses utanför konventens fysiska rum anammar olika konventsspecifika beteenden. De blir som ”ett vandrande minikonvent” (Gruppintervju 1). Men oftast är det fråga om att ta med sig konventet ut på internet.

Många informanter nämner hur konventerna samlas på vissa sajter och där fortsätter många av de aktiviteter de ägnade sig åt på konventet. Framförallt bloggplattformen tumblr är ett sådant viktigt forum som nämns i många intervjuer. Där kan man diskutera sin fandom, dela fan art och fan fiction, bilder och diskussioner kring cosplay. Diskussionerna täcker hela spektrumet från interna skämt till djupa tolkningar av ens favoritserier. På KodachiKais möte ser jag hur deltagarna visar varandra sina bloggar och därmed tar tillbaks konventens diskussioner till verkligheten igen. När jag frågar svarar deltagarna att nästan alla i föreningen har en eller flera tumblrbloggar (Observationsanteckning 2). Men för vissa är det inte nätet som fungerar som en förlängning av konventen, utan tvärtom. Framförallt för folk som bor på mindre orter eller i glesbygd kan internet vara det första steget mot att gå på konvent eftersom man över nätet precis som på konventen kan börja prata med främlingar som tillhör samma fandom som man själv. Dessa människor kommer främst till konventen för att träffa sina internetvänner i verkligheten (Gruppintervju 2). Faktum är att internet verkar ha spelat en viktig roll för konventskulturen från allra första början. Susan J. Napier framhåller hur fans av anime och manga ovanligt tidigt etablerade en gemenskap på nätet. Internet erbjöd både en möjlighet för ensamma fans att hitta varandra men var också en av de viktigaste kanalerna för japansk kultur innan inhemska företag hade påbörjat någon distribution (Napier 2007: 16). Även mina informanter framhåller att internet varit viktigt både för att sprida vetskapen om nördkultur och om konventens existens. Kanske kan man tolka detta som att det inte är konventen som finner en plats på nätet, så mycket som att konventen är den fysiska manifestationen av en existerande internetgemenskap.

Konventet skulle kunna förstås som en heterotopi, Michel Foucaults term för rum som står utanför det normala, där det finns plats för element från vanligare rum, men där dessa också kan vändas på ända. Heterotopierna både är och inte är. De står utanför tiden så som vi människor upplever den. Vissa existerar med evigheten som mål, andra uppstår och finns till endast under korta perioder, så som konventen. De är inte heller bundna av rummets begränsningar på samma sätt som andra platser. Som vi sett är konventet ett rum, men ett rum som förflyttar sig mellan platser, både verkliga och virtuella, med hjälp av arrangörer och besökare (Foucault 1967).



Fig. 1. En grupp konventare sitter samlade på golvet. Konventen är först och främst sociala evenemang och deltagarna intar ofta hela byggnaden. Alla ytor där umgänge kan ske upptas, också golven. Mina informanter är överens om att det är besökarna som ”gör” konventen, men att bra lokaler kan bidra till att höja stämningen. En bra lokal har gärna många mindre rum och prång dit man kan dra sig undan för mer avskilt umgänge i lugn och ro. Arrangörernas oförmåga att tillgodose detta under konventet ConFusion leder till kritik från samtliga närvarande informanter. Man skulle därför kunna säga att konventens heterotopi har svårare att uppstå på vissa platser än på andra (Gruppintervju 3, Enskild intervju 1, Enskild intervju 2, Observationsanteckning 3).

## Nörden

Men vilka är då besökarna som tillsammans skapar konventen? De flesta är ungdomar eller unga vuxna, även om jag under konventen både ser äldre och yngre personer. När jag frågar mina informanter blir svaret att besökarnas gemensamma nämnare är att de alla på något sätt är lite ”nördiga”. Vad exakt som menas med ”nörd” är inte helt lätt att säga, men alla mina

informeranter verkar använda det på ungefär samma sätt. Enligt Nationalencyklopedin är nörd ett nedsättande ord för en ”enkelspårig och något löjeväckande person” (Nationalencyklopedin 2015). I den betydelsen har det tidigare använts om personer som investerar mycket tid och energi på t.ex. serietidningar samt science-fiction och fantasy både i bok-, film-, tv- och rollspelsform. Eller personer som uppskattar akademiskt arbete, ofta med fokus på naturvetenskap, och i förlängningen datorer, teknik eller logikspel, t.ex. schack. Ordet har också kunnat kombineras med andra intressen för att markera att en person är ohälsosamt eller töntigt insatt i ett ämne, t.ex. ”musiknörd”. Till viss del lever den här betydelsen kvar hos mina informanter, en nörd är enligt dem någon som uppskattar de ”klassiska nördintressena”. Men ordets betydelse verkar under åren ha vidgats och fokus tycks idag istället ligga på den enkelspåriga eller insnöade delen av begreppet. Den som brinner för ett intresse kan inkluderas och därför ingår nu också folk som älskar film, tv-serier och böcker utanför de fantastiska genrerna och ibland t.o.m. musik och mode. Men framförallt använder mina informanter inte ordet i Nationalencyklopedins nedsättande betydelse. De anser att de själva är nördar eller har nördiga intressen. Nördig blir därför för dem ett mer neutralt, beskrivande ord som kan användas för att sammanfatta allt det som konventen erbjuder – anime, manga, film, tv-serier, böcker, serietidningar, tv-spel, rollspel, bordsspel, lajv och till viss del även mode, musik och kreativt skapande relaterat till något av dessa ämnen.

Det är dock inte alltid som konventarnas syn på nördighet har bärighet utanför konventen. Några informanter berättar att deras kompisar ofta inte delar deras nördiga intressen, vilket gör det svårt att leva ut den sidan av sig själv tillsammans med sina vänner. Andra har haft ännu värre upplevelser där de varit utanför och ensamma eftersom deras intressen, och i förlängningen de själva, betraktats som udda. Foucault menar att varje heterotopi har en klar funktion för samhället som den existerar i. Då han beskriver de heterotopier som finns i samhället idag menar han att de främst är så kallade avvikelseheterotopier, platser dit de som inte vill eller kan hålla sig till rådande normer förpassas eller söker sig. Som exempel på avvikelseheterotopier nämner Foucault bl.a. fängelser och psykiatriska sjukhus, men också teaterscenen, där saker som inte borde kunna hända tar plats, eller museet där föremål valts ut att stå utanför resten av samhällets tid, för att sparas för all framtid (Foucault 1967). Jag vill påstå att konventen är just en sådan avvikelseheterotopi där de som uppskattar ”udda” nördintressen kan samlas, och att konventen därför kan fungera som en trygg zon för nördar. En historia som pekar på detta är 21-åriga Kims. Hon berättar om vilken betydelse konventen hade för henne:

... alltså jag var jättemobbad i skolan, jag hade inte en enda kompis. Och så kom man dit [till KodachiKai] och så är det liksom, "Wow, här är folk som inte säger fula saker till en!"

(Gruppintervju 1)

De som inte själva har upplevt utanförskap har trots det uppskattat konventsgemenskapen, antingen för att de känner att de där kan leva ut sin "nördiga" sida, och prata om sådant som deras andra vänner inte är intresserade av eller förstår. Men också för att de själva inte haft något intresse av att, som konventsarrangören Nadja uttrycker det, rätta sig efter majoritetssamhällets normer – i Nadjas fall främst de regler som hon ser finns i förhållande till vad flickor och pojkar förväntas uppskatta och ägna sig åt. Hon menar att dessa personer därför varit på jakt efter något annat, något bättre som de verkat kunna hitta hos konventen.

När jag var yngre så, jag gillade liksom kanske inte att se ut som tjejerna i min klass, liksom (...) och prata om en viss typ av saker, liksom (...) Så gick man där och kände att 'Jag vill inte umgås med dem', för de är inte... Det, på något vis, attraherar mig inte alls (...) Jag drogs alltid till folket som var mer såhär, lite i periferin liksom, som var lite udda. Liksom, någon kille som satt i korridoren alltid och spelade Game Boy och som ingen pratade med. Det var såhär, "That's the guy I wanna be friends with!" (Gruppintervju 2)

Så säger Nadja när hon förklarar hur främst samhällets normer för unga kvinnor aldrig passat henne, och hur hon därför alltid sökt sig till människor som är annorlunda. Hon kallar det för ett frivilligt utanförskap och anser att många av de hon träffat på konvent har haft liknande historier.

Kim och Nadja, samt de konventare de menar delar deras historier, är exempel på olika former av identitetsskapande i det senmoderna, posttraditionella samhället. Som Giddens (2008) menar har människor i det senmoderna samhället olika förutsättningar att forma sina liv jämfört med hur det såg ut i ett förmodernt. I ett sådant samhälle fanns ofta genom tradition färdigutvecklade sätt att ta sig an livet vilka folk förväntades hålla sig till (Giddens 2008: 45). Eftersom rum fortfarande var starkt knutet till tid tog det längre tid både för nya idéer, men också för människor att sprida sig och förflytta sig i rummet. Idag har sambandet mellan tid och rum lösts upp av globaliseringen och både människor och tankegods förflyttas med nya hastigheter (Giddens 2008: 26-28). Det öppnar för möjligheten att göra livsval utanför traditionernas gränser, men ställer också större krav på människor att göra sådana val eftersom det inte i samma utsträckning finns en traditionell väg att falla tillbaka på. När traditionella roller inte längre definierar människan måste hon definiera sig själv genom att reflexivt skapa en egen identitet (Giddens 2008:45). Om vi utgår från Kim och Nadjas berättelser verkar det dock fortfarande finnas vissa förväntningar på människor även i det

senmoderna samhället. Om det inte hade skett *i förhållande till någonting* hade det t.ex. varit svårt för någon att uppfatta Kim som avvikande, eller för Nadja att välja ett ”alternativt” liv. Även om vi idag har tillgång till en mängd olika identiteter verkar vissa onekligen vara enklare att tillägna sig än andra, något även Giddens erkänner (Giddens 2008: 102). Jag väljer att tolka Nadjas tal om att leta efter andra normer som att hon medvetet har skapat sig en identitet som ”nörd”. Hon har inte varit begränsad till att ordna sitt liv på ett sätt som överensstämmer med det samhälle hon lever i. Istället har hon kunnat granska olika alternativ, avsiktligt välja bort de som inte tilltalar henne och cementera sitt val av identitet genom att reflexivt berätta om det. Etnologen Carina Sjöholm håller i en artikel om identitet med Giddens om att identitet är någonting vi skapar, att de val vi gör påverkar både hur vi själva och andra människor uppfattar oss. Hon är dock kritisk mot hans syn på människan som en varelse som alltid är rationell. Hon menar att få människor orkar göra medvetna identitetsbyggande val hela tiden, då de flesta helt enkelt är för känslostyrda och lätt distraherade. Istället för att göra kloka val faller vi ofta för impulser att roa oss eller att koppla av. Det betyder dock inte att vi slutar forma vår identitet medan vi har kul. Våra val av nöjen påverkar människors uppfattningar om vilka vi är på samma sätt som de val vi medvetet vill framhäva (Sjöholm 1999: 145). Om vi betraktar Kims historia så talar hon till skillnad från Nadja aldrig om några val. Istället väljer hon att berätta om sina intressen, om hur hon uppskattade många (gruppintervju 1). Kim blev precis som Nadja nörd, men inte genom att medvetet bygga en sådan identitet, utan genom att ägna sig åt det hon tyckte var roligt. Grovt sett skulle jag alltså vilja påstå att det finns två olika sätt att skapa sig en identitet som nörd. Antingen genom att som Nadja på ett medvetet ”Giddenskt” sätt associera sig med det som anses udda och nördigt och disassociera sig själv från det som är ”mainstream”. Eller att som Kim ägna sig åt det man tycker är roligt till en sådan grad att folk uppfattar det som ens identitet, bara för att sedermera upptäcka att folk omkring en inte uppskattar ens intressen och börjar frysa ut en.

Att påstå att konventare är nördar är ett enkelt sätt att ge en bild av de som besöker konvent, men jag menar därmed inte att det skulle vara konventarnas enda identitet. Eftersom identitet, som Hammarén och Johansson skriver, är kontextuellt så kan olika element av identiteten vara av olika vikt vid olika tillfällen. Nördidentiteten spelar kanske störst roll i förhållande till konventen medan man i andra sammanhang väljer att framhäva andra identiteter (Hammarén & Johansson 2009: 90). Kim förklarar hur hon ändrar sitt beteende utifrån vilket sammanhang hon befinner sig i. Utanför konventen känner hon därför inte att dessa har ett särskilt stort inflytande på vem hon är, men att de får det desto mer när hon är

där. ”När man är på konventet är man ju den man är där”, resonerar hon (Gruppintervju 1). Så bara för att konventsdeltagarna går att sammanfatta under kategorin ”nörd” bör de inte betraktas som en homogen grupp. Varje nörd har en rad andra identiteter som kan spela in. Informanten Mattias presenterar sig t.ex. som ”... konventsarrangör, forskare, cirkusartist och lite sådant där blandat”. Han har således flera olika identiteter som han vill framhäva (Gruppintervju 1). Konventerna går alltså in och ut ur olika identiteter beroende på i vilket sammanhang de finner sig och nördidentiteten kan bli olika tydlig i olika kontexter. Man känner sig kanske främst som nörd när man befinner sig på konventet, eller så blir nördidentiteten tvärt om till i kontrast till omgivningens identiteter, så som Nadja var nörd i kontrast till de andra tjejerna på hennes skola. Dessutom kan nördidentiteten i sig se olika ut för olika personer. Vissa identifierar sig som nördar på grund av ett intresse för manga, andra för rollspel och en tredje för science-fiction. För någon kan det vara allt på samma gång. Under själva konventen kan dessa olika identiteter ha olika stor betydelse beroende på vad man gör just då. Är man på ett *Dr. Who*-meet up? Är det en frågesport om den amerikanska tv-serien *Supernatural* på gång? Har man precis hittat en poster med sin favoritpokémon på?

### 3. Vad händer på konventen?

#### Konventens aktiviteter

Under konventen anordnas en lång rad aktiviteter så som spel, lekar m.m. Där finns spelhörnor med möjlighet att spela bräd-, kort- och ibland också rollspel, ofta med fantasy eller sci-fi-tema, och ytterligare andra spelhörnor för tv-spel, nya som gamla. I tv-spelsavdelningarna hålls även turneringar, ofta i japanska spel så som *Super Smash Bros* och *Mario Kart*. Lekarna kan vara både officiella eller sådana som deltagarna själva tar initiativ till. Det kan vara lajv – levande rollspel – eller andra lekar med rollspelselement, så som ”Varulvarna” eller ”Maffia”<sup>2</sup>. Sådana lekar och spel kan pågå närmast när som helst och var som helst i och runt konventets lokaler. Andra aktiviteter som ofta återfinns på konvent är karaoke, mangateckning, workshops på flera olika teman och möjligheter att jobba på och förbättra sina cosplays. Jag vill i den här delen av uppsatsen presentera och undersöka några av dessa aktiviteter lite närmare.

#### Umgänget

Konventen framstår främst som en arena för umgänge. Under mina observationer spenderade jag mycket tid utanför konventsgemenskapen med att betrakta och analysera och jag upptäckte snabbt att som ensam forskare blev konventen tråkiga. Trots att mängden erbjudna aktiviteter till en början framstår som överväldigande får den ensamma besökaren snabbt slut på saker att göra. Utan sällskap riskerar konventen att bli långtråkiga och meningslösa. Under min första observation konstaterade jag lite frustrerat:

Efter att ha kollat på allt som finns till försäljning börjar jag känna mig lite lost. Vad ska jag göra nu? Alla på konventet är som sagt där med sina kompisar (...) Jag kan definitivt konstatera att det verkar vara huvudsysselsättningen och attraktionen med konventet, att hänga med vänner. Visst anordnas en mängd olika aktiviteter men (...) många ignorerar dessa aktiviteter och hänger istället bara runt i grupper. (Observationsanteckning 1)

---

<sup>2</sup> Både ”Maffia” och ”Varulvarna” utgår från ett liknande koncept där spelarna delas in i maffiamedlemmar/varulvar och oskyldiga bybor av en spelledare. Maffiamedlemmarna/varulvarna känner alla till varandra, medan byborna bara vet om vilken roll de själva har. Under natten då alla bybor ”sover” ska maffian/varulvarna välja ut ett offer att döda. När byborna vaknar åker den som blev dödad ut och resterande bybor måste försöka lista ut vilka ibland dem som är maffiamedlemmar/varulvar för att på så sätt eliminera hotet emot dem. Den som befins skyldig avrättas. Maffian/varulvarnas mål är att det i slutet av spelet endast ska återstå maffiamedlemmar/varulvar, medan bybornas mål är det motsatta.



Mina informanter bekräftar den bilden. Nadja, som både hjälpt till att starta och arrangera konvent i flera år berättar att trots att de erbjuder sina besökare mängder av aktiviteter är de flesta som kommer på konventen inte intresserade av dessa, de är där för att träffa vänner. Kim berättar om hur hon i början tyckte att konvent faktiskt var rätt tråkigt, tills hon började hjälpa till som funktionär och fick ett socialt sammanhang där.

Amen, det var liksom, alltså gick man bara dit såhär – 'Men nu har jag shoppat, nu har jag varit på de här aktiviteterna och nu är det ett hållrum på två timmar'. Så satt man där... (Gruppintervju 1)

För många av de nördar som tidigare känt sig ensamma eller utstötta kan konventen innebära en viktig förändring. Informanternas historier om det första konventet är fulla med beskrivningar kring hur de kände att de hade "hittat hem". Trots att man inte direkt kände någon bland konventets deltagare, en skara som kan variera från 50-5000 personer beroende på konvent, infann sig en känsla av ett kunna prata med alla. Som Hedda förklarar det:

Men typ på en släkträff... Också det här att, ja, men vi har någonting gemensamt, att vi är här, kanske. (...) Men att konvent är ju lite den här, familjekänslan. Man har väldigt lätt för att snacka med folk, och man är där för att umgås. (Gruppintervju 1)

Konventen blir vad Benedict Anderson kallar för föreställd gemenskap. Alltså att man kan känna gemenskap med människor som man inte känner eller som man aldrig någonsin kommer att träffa endast baserat på att man är del av samma grupp (Anderson 2006: 5-6). Man känner således inte alla på konventet, men bara i egenskap av att vara där känner man att man har någonting gemensamt med människorna runt omkring en, och att man skulle kunna prata med dem. För den som börjar engagera sig i konventsvärlden och fortsätter att besöka konvent kan även en annan typ av gemenskap utvecklas. De flesta av mina informanter pratar inte om konventsgemenskapen som något abstrakt – den finns och är högst påtaglig. Man känner att det är lättare att prata med människor man träffar på konvent eftersom man delar samma referensramar. Kim beskriver det på ett träffande sätt.

(...) alla pratar med varandra, alla tycker om samma saker, och man kan börja prata med en främling, bara för att man ser "Ah, men oh! Han har den där knappen från, från den serien! Oh, jag tycker om den karaktären!" Så nämner man den och sedan så spårar det ur i en konversation. (Gruppintervju 1)

Den sociala aspekten genomsyrar nästan allt som går att göra på konventen. I vissa fall är det mer uppenbart, som när det gäller bordsspel, rollspel och lekar. Men också enkla saker som att strosa bland försäljarna eller konstnärerna i Artist's Alley kan bli en social praktik. För

många verkar det vara någonting man gör i grupp. Samtidigt som man letar efter spännande varor pratar man om det man ser – ett mobilskal med en viss karaktär på kan sporra en hel diskussion om filmen den kommer ifrån (Observationsanteckning 3). De som hittar någonting de verkligen tycker om tjuter förtjust (Observationsanteckning 1). På så sätt visar personen också hur mycket just den fandomen betyder för honom eller henne. Detsamma gäller att gå på föreläsningar, paneldiskussioner, tipsrundor, osv. Alla är exempel på aktiviteter där man genom att delta markerar ett intresse eller uppskattning för det ämne de behandlar. De är alla också gruppaktiviteter där man tillsammans visar intresse för samma sak. På så sätt utvecklar konventsdeltagarna en s.k. praxisgemenskap. Praxisgemenskap förklaras av Christina Olin-Scheller (2012) som en gemenskap mellan människor som tillsammans ägnar sig åt något de brinner för och därigenom utvecklas inom sitt intresse (Olin-Scheller 2012: 113).

Konventsbesökarna kommer till konventen för att dela sin passion för ”nördigheter”, oavsett om det är manga, film eller spel och genom att göra det tillsammans med andra nördar utvecklas de i och cementerar sin egen nördidentitet. Som nämnts ovan är detta inte någonting som de flesta deltagare tänker på som ett medvetet identitetsskapande. Den största delen av tiden handlar det istället om att ha kul tillsammans med andra med liknande intressen. Det mest slående exemplet på en praxisgemenskap är meet-ups där medlemmar i en viss fandom på förväg bestämt att de ska ses en stund på konvetet. Det blir närmast som ett konvent i konventet där fans får chans att träffas och diskutera sin favoritmedia. Min informant Flora berättar t.ex. om hur synd hon tyckte det var när hon missade ett meet-up för Disney-fans, dels eftersom hon inte fick träffa nya människor med liknande intressen, dels för att hon inte fick visa upp sig i sin cosplay av Disney-prinsessan Merida och på så sätt bli bekräftad i sin nördighet av andra nördar (Enskild intervju 1). Jag skulle därför vilja påstå att konventen blir betydelsefulla för deltagarna eftersom de erbjuder den gemenskap som de tidigare inte haft tillgång till. Men genom att deltagarna på olika sätt umgås kring sina nördiga intressen fördjupar de associationen mellan sig själva och nördigheten och därmed blir deras nördidentitet också starkare. Dessutom är det uppenbart att konventerna tycker att det är fantastiskt kul!

De [tjejerna] slår upp olika sidor, pekar, skrattar och diskuterar. De betar sig helt enkelt som riktiga fangirls och hinner avhandla allt från hur mycket de uppskattar hennes konststil, hennes stories, hur karaktärerna utvecklas och deras relationer. Diskussionerna varierar från exalterat fangirlande till djupa och filosofiska. Deras beteende känns som det ultimata beviset på det som jag fått beskrivit för mig i mina intervjuer – att poängen med konvent är att träffa andra som

uppskattar samma fandom lika mycket som man själv gör, och att ha en trygg plats att diskutera sitt fandom ihop så mycket man vill. (Observationsanteckning 2)

På konventen får fansen alltså chansen att dela kärleken till sin fandom med andra. Ofta sker det, som Christina Olin-Scheller påpekar på ett kreativt och lekfullt sätt, genom att deltagarna blir prosumenter (Olin-Scheller 2012: 109-110). Konventarna är alltså inte bara konsumenter av den media de uppskattar utan börjar också producera egen media – litteratur, konst, kläder, musik, film, spel osv. med grund i deras fandom. Rent visuellt är konventen en kavalkad av originalitet, och väldigt få personer har på sig vad som skulle kunna kallas ”normala” kläder. En del passar på att visa upp sig i japanska street fashion-stilar så som lolita, en stil inspirerad av viktorianska flickklänningar á la *Alice i underlandet*, och förvandlas med specialtillverkade linser, peruker, och puffiga klänningar till något som påminner mer om porslinsdockor än levande människor. Andra bär kigurumis, onepiece-dräkter i form av gulliga djur så som hamstrar, kaniner och pandor, eller kända figurer som Pikachu, Nalle Puh eller Totoro<sup>3</sup>. Men de allra flesta cosplayer och man får som besökare vara beredd på att stöta på alla möjliga karaktärer, från Batman till Disney’s Askungen, animekaraktären Naruto till Daenerys från *Game of Thrones*. Man håller också rollspel och i Artist’s Alley kan man köpa fanzine med fan-serier eller fan-art. I paneldiskussioner, föreläsningar samt i var och vartannat hörn av konventslokalen diskuterar man olika aspekter av sin fandom. Samma beteende återfanns vid det föreningsmöte jag besökte, där deltagarna bl.a. skrev fan fiction, ritade fan art, lade upp saker på sina fandom-bloggar och givetvis diskuterade. Man har helt enkelt kul ihop. Konventen blir ett roligt sätt att uttrycka sin uppskattning för en viss fandom, men leken blir även en del i identitetsskapandet. Christina Olin-Scheller påpekar att man genom att på ett sådant sätt investera tid och energi i sin hobby också gör det till sin identitet, eftersom man genom sitt beteende ständigt markerar närhet till sitt intresse (Olin-Scheller 2012: 116).

Cosplay och andra speciella konventsutstyrslar kan på så sätt också, medvetet eller omedvetet, gå från lek till att bli ett sätt att visa samhörighet med konventskulturen på det stora hela – ”Nu är jag konventsjag’, så då klär man upp sig i sina konventskläder”, som Hedda uttrycker det (Gruppintervju 1). Det är ett sätt att fysiskt manifesteras sin identitet som fan, nörd och/eller konventare.

Konventen kan i detta avseende förstås som en lek. Lek definieras av Johan Huizinga som en lustfylld aktivitet som utförs på en avgränsad plats, under en viss tid och av en grupp människor vilka tillsammans kommit överens om lekens regler. Det som sker inom lekens

---

<sup>3</sup> Fantasi djuren Pikachu och Totoro kommer från var sin anime, Pikachu från *Pokémon*-serien och Totoro från animeklassikern *Min granne Totoro*

område ska förstås som både på riktigt och på låtsas (Huizinga 2004). Här kan noteras hur lekens rum precis som heterotopierna är tillfälligt och kan uppstå var som helst där lekens deltagare befinner sig – båda begreppen kan alltså med fördel användas för att förstå konventens flyktighet. Vi har ovan också sett exempel på hur konventen är lustfyllda och hur de aktiviteter konventarna deltar i är lekfulla och kreativa, men jag vill här visa på hur konventen har ytterligare beröringspunkter med leken. Den känsla konventarna har av att kunna prata med vem som helst inne på konventen har inte bara att göra med deras känsla av en föreställd gemenskap. Mina informanter talar även om konventens accepterande atmosfär. Öppenheten är något som hela tiden återkommer i informanternas berättelser. Den lyfts fram som en av de största anledningarna till att de väljer att gå på konvent. Alexander, en kille som rätt nyligen fastnade för konvent, säger att de för vissa är det enda ställe där de kan vara den de vill vara. Acceptansen för normöverskridande beteenden är så hög att han ibland uppfattar konventsvärlden som en form av uppochnervända världen jämfört med majoritetssamhället. ”Det blir tvärt om utanför de här fyra väggarna” säger han (Gruppintervju 3). Konventen framstår för besökarna som en egen liten värld med andra regler. Eftersom så många av deltagarna har negativa upplevelser av mobbning och liknande finns det en underförstådd överenskommelse om att alla som vill åtminstone ska känna sig hemma under det fåtal dagar som konventet pågår, något Hedda beskriver såhär:

Ja, jag tror att det är lite såhär alltså, att man vill gå in, alltså typ som att leka. Man vi-, alltså såhär. Alltså det är en värld där man kan känna sig mer trygg. Att det behöver inte vara samma regler som gäller, utan här är det lugnt. (Gruppintervju 1)

Denna överenskommelse skulle kunna sägas vara konventslekens regler. Reglerna finns enligt Huizinga till för att upprätthålla lekens illusion – att det som sker inom lekens ramar är både på riktigt och på låtsas (Huizinga 2004). I konventens fall på riktigt eftersom acceptansen där inne är så viktigt för deltagarna, på låtsas eftersom den bara gäller så länge leken pågår. När deltagarna vid konventets slut återvänder till världen utanför finns inga regler som kan garantera att de inte kommer att frysas ut på det sätt som beskrivits av Kim tidigare i uppsatsen. Hur viktig konventlekens illusion av trygghet och acceptans är blir tydligt om någon råkar bryta den. Under vår intervju berättar Alexander för mig hur han under ett konvent nästan kände sig tvingad till att ha ett tillfälligt, spelat homosexuellt förhållande med en annan konventsdeltagare. När han avböjde blev folk aggressiva då de inte förstod varför och ansåg att det var fördomsfullt av honom (Gruppintervju 3). Alexanders ovilja att spela med i leken bröt dess förtrollning och gjorde folk påmind om att det faktiskt pågick en lek.

Huizinga beskriver hur lekens deltagare snabbt kan vända sig mot den som uppfattas som ”spelfördärvare” då hen utgör ett hot mot lekens illusion (Huizinga 2004: 22). Problemet verkar vara att konventsleken inte har några exakt preciserade regler, bara en överenskommelse om att folk ska få känna sig accepterade på konventet. Men något riktigt konsensus kring vad som ska accepteras finns inte vilket leder till problem när olika personers bild av vad som är acceptabelt eller inte kolliderar. Jag ser det som att olika deltagare, som trodde sig leka samma lek, upptäcker att så kanske inte är fallet då de leker utifrån olika regler och att lekens illusion därmed bryts.

### **Cosplay**

”Jag visste att folk brukade klä ut sig, men jag var inte beredd på att det var så många”, säger Alexander om sitt första konvent och hur underligt det kändes (Gruppintervju 3). Cosplay, en sammanslagning av orden costume och play, alltså att klä ut sig till en karaktär från t.ex. en bok, film, tv-serie, spel eller manga, är mycket populärt på konventen. Några av mina informanter går t.o.m. så långt att de anser det vara ett av de viktigaste inslagen på konventen – om man plockar bort cosplayen är det inget konvent längre. Kanske beror det på att cosplayen har en så stark social funktion. Genom att cosplaya en karaktär visar man upp för alla andra på konventet att man uppskattar den fandom som karaktären tillhör och det kan fungera som en inbjudan för andra medlemmar i samma fandom att komma fram och börja prata (Gruppintervju 2). Hur stort det är märks också på de stora cosplaytävlingar som ofta drar nästan hela konventets samlade deltagarskara som publik. Deltagarna varierar från nybörjare till skickliga hantverkare. Man tävlar både i kostymens kvalitet och i hur bra man kan porträttera karaktären. Tävlingen har ofta flera olika klasser. I den s.k. cat walk-delen visar cosplayarna upp sina dräkter genom att gå upp på scenen en och en, och göra några snabba poser, innan det är nästa tävlandes tur. Ofta ingår också en sketchtävling där de tävlande framför var sin kort, inte sällan humoristisk, scen som sin karaktär. Men det är inte bara tävlingsdeltagarna som kommer utklädda. För de som inte deltar i tävlingen räcker det att visa upp sin cosplay medan man gör annat (Observationsanteckning 1, observationsanteckning 3).

I *Den förtrollade zonen* nämner Lotten Gustafsson Reinius att en av lekens många sidor är ”det lustfyllda i att pröva en ny sorts kropp” (Gustafsson Reinius 2002: 31). Det bidrar till att göra konventens accepterande lekvärld extra viktig för vissa grupper. För HBTQ-personer så som transsexuella kan konventsleken vara en efterlängtd chans att fysiskt manifestera en annorlunda könsidentitet utan att riskera att bli påhoppad. ”(...) alltså, man kan vara bög,

transa, man kan vara allting, och folk bara accepterar en liksom.” utbrister Kim (Gruppintervju 1). Nadjas pojkvän Johan påpekar att en kille kläd i puffkjol och rosa peruk på ett konvent aldrig skulle bli dömd, snarare uppskattad och fotograferad (Gruppintervju 2). Cosplay fungerar idealt för den som vill leka med könsuttryck. Nadja berättar om en bekant som upptäckte sin sanna könidentitet genom sitt cosplayintresse och konstaterar om konventen att:

I vårt samhälle kan jag inte se något bättre än, för en transperson, att, att testa på att klä sig, att klä sig så som man känner sig inombords, liksom. (Gruppintervju 2)

Fördelarna med cosplay är många. Eftersom det är fråga om att gestalta en karaktär kan den som är osäker på sin könidentitet experimentera utan att behöva ta några potentiellt jobbiga diskussioner. Transpersoner kan slippa att bli felkönade då de flesta konventsdeltagare kommer att se dem som karaktärerna de cosplayar och tilltala dem därefter. Den största fördelen är kanske att det är möjligt att cosplaya vilken karaktär man vill, inte bara sådana som nödvändigtvis faller in i den gängse uppfattningen om två oförenliga kön. Det gör att även människor som identifierar sig som intergender kan uttrycka sig inom konventsvärlden. Det faktum att man inte ens måste cosplaya en mänsklig karaktär gör konventen till en mötesplats för en sista grupp – furries – alltså folk som intresserar sig för, eller till och med identifierar sig med antropomorfa djurgestalter. Under båda mina konventsobservationer ser jag folk med lurviga djursvansar, pälsklädda och kloförsedda handskar, och vad som verkar vara konventens viktigaste accessoar, kattöronen. Men det finns även deltagare klädda i helkroppsdräkter som det djur man identifierar sig med, t.ex. varg, räv eller hund.

Lekaspekten hos cosplay är ytterligare ett tecken på hur man inom ramarna för en lek kan skapa en mer accepterande atmosfär. Den som cosplayar slipper få sitt utseende ifrågasatt eftersom folk märker att hen leker. Men eftersom cosplayen i det här fallet också tar plats inom det stora lekrum som är konventet är cosplayaren även skyddad av konventslekens regler. Som vi har sett är dessa inte alltid så tydliga som man skulle kunna önska. Att cosplaya kan av vissa tolkas som en önskan att delta i alla lekar, inte bara själva cosplayleken, trots att man egentligen kanske inte är bekväm med eller vill delta i dessa. Den som iklätt sig cosplay framstår inte bara som sig själv utan även som en fiktiv karaktär som andra konventare – även om de är främlingar för cosplayaren – känner att de har ett förhållande till. Människor kan därför ta sig rätten att säga annars oacceptabla saker till cosplayaren eftersom de anser sig bygga vidare på en redan existerande relation och eftersom cosplayaren inte framstår som en person, utan en karaktär (Napier 2007: 164). Cosplayare kan också tolkas som öppna för

andra typer av fandominteraktion. Vissa uppfattar det därför som okej att utan att be om lov dra iväg en främmande cosplayare för att möta någon som cosplayar en motpart av något slag, så som en fiende eller ett kärleksintresse, samt därefter förvänta sig att dessa ska gå runt på konventet tillsammans, lajva eller på andra sätt reagera på varandras närvaro ”in character”. Långt ifrån alla cosplayare känner sig bekväma i detta och regler har fått sättas upp för att skydda cosplayare (Enskild intervju 1). Konventslekens regler om öppenhet och acceptans kan således framstå som både en fördel och en nackdel. I vissa fall har man behövt inskränka leken genom att sätta emot andra regler.



Fig. 2. (överst) Fig. 3. (underst) Deltagare i två cosplaytävlingar poserar på scen efter tävlingens slut. Cosplay handlar främst om att levandegöra fiktiva karaktärer och de besökande ser ut därefter. Deltagarna på scenen visar på de ofta extremt designade anime- och mangakaraktärerna. Informanten Mattias påpekar hur absurt detta blir i relation till den japanska vardagen. ”(...) sedan när man då har varit i Japan och tittat på hur folk beter sig där. Kommer du på en tunnelbana i Japan exempelvis (...) där är inte en människa som pratar och du ska helst inte le heller (...) alla män har på sig blåa kostymer med vit skjorta och slips, alla kvinnor har på sig en beige kappa” ”Det är väldigt ojäpanskt att komma till ett svenskt konvent och alla ser glada ut och pratar med varandra och är färgglatt klädda” (Gruppintervju 1). Det är alltså inte alla sidor av japansk kultur som uppskattas lika mycket eller ges lika mycket uppmärksamhet på konventen. Men med tanke på konventarnas uppskattning för fiktion i allmänhet och fantastik i synnerhet behöver detta inte nödvändigtvis tyda på en okunskap om det japanska samhället, utan snarare på att det inte är där konventarnas fokus ligger.

## 4. Japans roll

### Det japanska och det nördiga

De flesta svenska konvent marknadsförs som Japankonvent, eller möjligen konvent för Östasiatisk populärkultur. Konventsarrangören Mattias berättar:

Och det är ju så jag beskriver det om jag skickar, ja, säg ett e-mail till en tidning, eller en potentiell sponsor som är intresserad. ”Ja, det är ett konvent med tema Japan, och det är folk som klär ut sig och tv-spel och så vidare, och så vidare”. (Gruppintervju 1)

Därför är det kanske inte så konstigt att det är den bilden jag hade när jag påbörjade mitt arbete. I min intervjuguide fanns ett helt avsnitt med frågor kring vad det var som var så speciellt med japansk popkultur. Jag läste litteratur som handlade om västvärldens fascination för Japan. Min förvåning blev därför rätt stor när ingen av mina informanter verkade vara speciellt intresserade av just japansk kultur. De menade istället att trots att man använder ord som ”animekonvent” och ”japankonvent” är dagens konvent i realitet ”nördkonvent”. Till en början förhöll jag mig skeptisk till deras utsagor, de stämde inte överens med de föreställningar jag hade när jag gick in i det här projektet, men ju mer jag såg och hörde desto mer var jag tvungen att ge dem rätt. På KodachiKun visades inte anime under filmvisningarna, utan den amerikanska musikalen *Little Shop of Horrors*. På KodachiKais möte pratade deltagarna om *Star Wars*, *Les Miserable* och t.o.m. om Agatha Christie, men väldigt lite om manga. Och på ConFusion både inleddes och avslutades cosplaytävlingen med sketcher från två amerikanska fandoms, *Pirates of the Caribbean* och Disney. Men det tydligaste tecknet observerade jag under KodachiKuns cosplaytävling.

En tjej som deltar är intressant nog inte utklädd till en specifik karaktär. Hon bär i stället vad som verkar vara en wa-loliklänning, och hon presenteras av funktionärerna som ”tjej i kimono”. Runt om i publiken hör jag folk viska förvirrat – ”Vad var hon, sa de?”. Jag vet inte om det beror på att de inte hörde vad hon skulle föreställa, eller om de tycker det är konstigt att hon inte är utklädd till en karaktär, utan mest, tja, till hennes egen bild av Japan. Den raka motsatsen blir den grupp av *Dr. Who*-cosplayare som nog får mest applåder av alla. Det borde ju antyda att hela konventskulturen kanske inte främst handlar om Japan. Någon som visar upp japanskheter utanför nördighetskontexten accepteras inte lika mycket, som någon som visar upp nördighet utanför japankontexten. (Observationsanteckning 1)



Att man trots detta pratar om Japan har med konventens historia att göra. För visst har japansk popkultur åtminstone varit viktig för de svenska konventen. ”Jag tror att det var så det började” säger Hedda (Gruppintervju 1), och de flesta informanter håller med henne. Nadja påpekar att de svenska konventen började poppa upp samtidigt som den s.k. mangavågen drog fram över Sverige. Hon förklarar hur manga under några år i mitten av 00-talet blev enormt omtalat och omskrivet i västvärlden, så också i Sverige, och att svenska förlag under några år gav ut stora mängder manga. Efter ett tag ebbade trenden dock ut och idag finns det bara ett enda förlag i hela Sverige som ger ut manga (Gruppintervju 2). Informanterna anser att det var det plötsliga, men också väldigt stora, intresset för anime och manga, i kombination med internets spridning, som gjorde att man kunde börja starta konvent i Sverige. Till formen kom de att likna de som funnits för amerikanska serietidningar i USA under flera decennier. Fansen flockades, och när de förlorade intresset för manga och anime fortsatte de att komma för att träffa vänner och prata om andra intressen, andra böcker och filmer. På så sätt har fler och fler element adderats till konventskulturen till den punkt då en majoritet av informanterna inte längre tycker att japansk kultur är mer relevant än något annat inom den.

### **Japans influens på de svenska konventen**

Därmed inte sagt att det japanska helt har försvunnit från konventen. Tvärt om så behöver man inte vara vidare insatt i japansk kultur för att märka var konventskulturen har hämtat sin ursprungliga inspiration ifrån. Bland konventens aktiviteter är både karaoken och majoriteten av de saker som finns till försäljning i konventens marknadsstånd importerade därifrån, och så även cosplayen. Medan praktiken att inom nördkulturen klä ut sig till fiktiva karaktärer sägs ha haft sin början på amerikanska serietidningskonvent, så var det i Japan det fick sitt namn och utvecklades till vad vi kan se på svenska konvent idag (Kelts 2006: 156). Dessutom är Japan en stor spelproducent och på konventen spelas japanska kortspel som *Pokémon* och *Yu-gi-oh* samt inte minst tv-spel som de tidigare nämnda *Mario Kart* och *Super Smash Bros*. Men framförallt märks det på konventerna själva. Många av de som går på konventen har fortfarande ett visst intresse för anime eller manga. Under cosplaytävlingarna räknar jag till ungefär hälften västerländska, hälften japanska karaktärer på scenen, och på fotografier från konventen håller deltagarna upp sina fingrar i peacetecken vilket också verkar vara standardposen för japanska ungdomar när kameran kommer fram (Observationsanteckning 1, observationsanteckning 3). Nära vänner tilltalas kärleksfullt som ”chan”, ett diminutivt japanskt suffix.

Kim: Alltså, det är ju många som går dit och så får de en äldre kompis, och så börjar de kalla varandra för syskon och sådant där. Nu kommer jag inte ihåg vad det heter på japanska, men alla kallar varandra för det hela tiden. (...) Alltså, de har ju såhär, efter, ändelser efter namnet för att visa vem man är. Så man har ju typ "Hedda-sama"!

Hedda: Ja!

Kim: De säger typ "viktig person" och så har man liksom "chan", "san", "kun", blå liksom.

(Gruppintervju 1)

Vissa andra japanska ord, framförallt det japanska ordet för gulligt, "kawaii", verkar ha använts så hårt att de idag utan problem kan användas av konventare som inte ens intresserar sig för manga eller anime, och verkar snarare ha fått en ironisk klang (Observationsanteckning 1). Ett annat japanskt fenomen som närmast blivit synonymt med konventen är godiset Pocky. Tunna brödpinnar doppade i smaker som choklad, jordgubb, banan, men i Japan också i mer ovanliga smaker som sötpotatis, grönt te och adzukiböna. Pocky säljs i caféerna på många konvent och verkar ätas och uppskattas mer för sin japanskhet och underlighet än för sin smak (Observationsanteckning 2). Det är alltså främst i egenskap av annorlunda och udda som Japan förekommer på de svenska konventen. Bortsett från användandet av vissa japanska ord vilka onekligen också brukas av japanerna själva i deras vardag ser jag inget iscensättande av japanskhet utanför det populärkulturella.

### **Varför just Japan?**

Det måste ändå ha varit någonting speciellt med manga, anime och andra japanska populärkulturuttryck eftersom dessa kunde slå igenom så som de gjorde. Många informanter tror att det beror på att japansk kultur uppfattades som ny och spännande, att den inte liknade någonting man sett förut. Nadja berättar att det hon fastnade för med anime och manga var att de kändes som en välbehövd motvikt mot all den amerikanska populärkultur som finns tillgänglig i Sverige idag. I japansk kultur hittade hon den normbrytande kultur hon letat efter (Gruppintervju 2). Bl.a. beskriver hon hur det i Japan finns en helt annan inställning till fiktiva framställningar av sex, något som bekräftas av Roland Kelts i hans bok *Japanamerica* (2006). Han menar att eftersom den japanska kulturen inte bygger på en kristen, dikotomisk tro på att någonting antingen är gott eller ont, heligt eller syndigt, så kan sexualiteten tillåtas en mer öppen och oproblematiserad plats i samhället. Han hänvisar också till de japanska koncepten "tatamae", den offentliga sidan av ens person, och "honne" den privata sidan. Så länge som man ser till att hålla sina sexuella preferenser till sin "honne", så finns det ingen

anledning att skämmas för dem (Kelts 2006: 126). Det betyder inte nödvändigtvis att attityden mot sexuella minoriteter alltid är bättre eller mer accepterande än i väst, som Susan J. Napier påminner oss är den på många sätt inte det, men det finns en idé om att vad en person gör när den är "honne" är hens ensak (Napier 2007: 141). Enligt Nadja märks japanernas inställning till sex på att de har andra skönhetsideal, framförallt för män vilka tillåtas att vara vackra snarare än tuffa på ett sätt som man aldrig hade kunnat se i amerikansk media. Det är ett ideal skapat mer för kvinnor, och också ofta av kvinnor, vilket ger dem möjlighet att objektifiera manliga karaktärer på samma sätt som män kan med kvinnor. Också Napier framhåller att detta är något som tilltalar kvinnliga, västerländska manga- och animefans (Gruppintervju 2, Napier 2007: 140-142). Även om Nadja inte tycker att sexuell objektifiering är något som bör uppmuntras menar hon att Japan är det enda stället i världen där det åtminstone finns en jämställd objektifiering, av både män och kvinnor, för män och kvinnor. "Jag kan inte komma på ett annat ställe i världen som just har, att det finns en objektifiering av män, för kvinnor också" (Gruppintervju 2). Denna objektifiering av män för kvinnor når kanske sin mest uppenbara nivå i det som kallas yaoi eller boy's love, homoerotiska serier tecknade av kvinnor för kvinnor. Dess popularitet märks tydligt på konventen. På ConFusion går jag på en fullsatt föreläsning om yaoimangans historia. Under min observation på KodachiKais möte berättar två tjejer för mig om den roman de håller på att skriva tillsammans. De beskriver och visar bilder på alla deras karaktärer och deras inbördes relationer. Nästan alla karaktärerna är på något sätt queer vilket rättfärdigas med att "Heteronormativitet är så tråkigt!" (Observationsanteckning 2). Nadja är övertygad om att det är den japanska populärkulturens annorlunda innehåll i förhållande till den amerikanska som gör folk så intresserade av den.

Det finns mycket som är speciellt med den japanska kulturen. Vilhelm menar t.ex. att japanerna har en väldigt strikt kultur som lämnar lite plats för fritid. Populärkulturen blir därför enligt honom japanernas chans att leva ut. Resultatet blir ett medieutbud som framstår som utflippat för den som inte delar de japanska livsvillkoren (Enskild intervju 2). Även här skulle man kunna fundera över den privata och offentliga sidan av det japanska livet. Yrkeslivet hålls strikt eftersom folk då är "tatamae", medan det inte finns någon poäng med att hålla tillbaks när man väl är "honne" och kan roa sig. Andra informanter menar istället att det är Japans speciella historia som format kulturen. Nadja och Johans kompis Alice tror att Japans isolering från resten av världen fram till mitten av 1800-talet gjorde att Japan kunde utveckla en unik kultur. Att landets öppnande sedan följdes av en snabb industrialisering gjorde att kulturen kunde spridas (Gruppintervju 2). Även Napier argumenterar starkt för detta. Hon beskriver hur japanerna under sina cirka 200 år av frivillig isolation hann utveckla

en distinkt kultur och ett välsmort samhällssystem. När den amerikanske amiralen Matthew Perry 1853 tvingade Japan att öppna sina hamnar för omvärlden fanns hos japanerna en viss rädsla för att deras land skulle falla offer för västvärldens imperialistiska ambitioner så som Kina och Indien redan hade gjort. I ett försök att undvika ett sådant öde började man därför ta till sig västerländsk teknik och landet industrialiserades i en takt som både väckte omvärldens beundran och, då Japan vann över Ryssland i rysk-japanska kriget, även respekt och rädsla (Napier 2007: 14-15). Napier menar att detta placerade Japan i en unik position i förhållande till västvärlden vilken skulle kunna ses som en av anledningarna till västvärldens fascination för japansk kultur då, som nu.

Napier beskriver i *From Impressionism to Anime* inte bara den nutida mangavågen utan också japonismen, en rörelse som tog sin början i Frankrike i slutet av 1800-talet och kom att sprida sig både till stora delar av Europa och till USA. Konstnärer fick upp ögonen för japanska träsnitt och inspirerades av den japanska estetiken. De högre klasserna samlade på japanska kimonor i vilka de lät sig fotograferas, medan medelklassen i de nyöppnade varuhusen kunde köpa billiga, importerade solfjädrar att pryda sina hem med. Japonismen skulle lätt kunna tolkas som ett utfall av västvärldens orientalism, vilken redan hade funnit inspiration i de kinesiska, indiska och ottomanska kulturerna. Orientalism, ett begrepp skapat av Edward Said, kan beskrivas som västvärldens intresse för ”den andre”, det som uppfattas som annorlunda och exotiskt, vilket ofta kom att bli Asien, framförallt Mellanöstern och Indien. I de flesta fall är det dock inte så mycket fråga om att vilja ta till sig en annan kultur, som att kunna projicera sina egna fantasier på den. Dessa fantasier är ofta grova förenklingar eller misstolkningar av de fenomen som de handlar om, men har som ett resultat av västvärldens koloniala övertag på Orienten behandlats som sanningar. Just detta ojämna maktförhållande där väst har tolkningsföreträde framför öst är en av de viktigaste delarna i Orientalismen (Napier 2007: 7). Här menar Napier dock att japonismen kan fungera som ett spännande verktyg för att komplicera Suids teorier. Bland annat skriver hon att eftersom Japan aldrig kolonialiserades, utan istället själv utvecklades till en kolonialmakt hade Japan en möjlighet att sprida sin kultur på sina egna villkor. Japan behöll enligt Napier sitt tolkningsföreträde. Däremot påpekar hon att japanerna ägnade sig åt ett slags självorientalisering där de framställde sig själva som exotiska, vackra, visa, konstnärliga, eller vad det nu var för bild de ville att väst skulle ha av dem, för att på så sätt göra den egna kulturen mer exporterbar (Napier 2007: 17). Enligt Napier är just denna möjlighet att medvetet orientalisera sig själv en nyans som Said missar i sin analys (Napier 2007: 7). En annan punkt som hon anser att Said inte har tagit i beaktning är möjligheten att söka sig till

och identifiera sig med en annan kultur då man finner den egna kulturen bristfällig (Napier 2007: 8), så som Nadja söker sig till en kultur som hon finner producerar mer tolerant media än den egna. I sådana fall blir fantasier om en annan kultur dessutom inte fantasier som bekräftar västvärldens makt över öst, utan fungerar tvärt om som en ifrågasättande motkultur (Napier 2007: 9).

### **Orientalism idag**

Men trots att det finns många intressanta skillnader mellan japonismen och orientalistiska bilder av andra länder under 1800-talets andra hälft tillstår Napier ändå att för den stora massan, de som köpte solfjädrar och bar fashionabla, kimonoinspirerade tea gowns, fanns ingen större förståelse eller djupare intresse för Japan. Japan sågs som ett land med skickliga konstnärer, konsthantverkare och själfulla tänkare, men inte som något man ville bli en del av eller kunde identifiera sig med. För de flesta var japonismen trots allt en fråga om ett orientalistiskt nöje (Napier 2007: 209). Detta är enligt Napier vad som skiljer japonismen och mangavågen åt. De båda rörelserna har nämligen mycket gemensamt, framförallt globaliseringens betydelse, i det första fallet i form av ångfartygen, i det andra främst i form av internet. Skillnaden mellan dem ligger alltså i de västerländska fansens syn på Japan. Denna är enligt Napier idag ofta välinformerad och tredimensionell (Napier 2007: 210). Här vet jag inte om jag är beredd att hålla med Napier. Visst finns det inom den grupp av konventare som fortfarande går på konvent främst för animen eller mangans skull de som stämmer väl in med Napiers bild av manga- och animefans. Hon menar att detta är människor som studerat japanska, besökt eller bott i Japan eller på andra sätt visat ett genuint intresse för landet, samhället och folket, och inte bara för deras fantasifulla street-mode och konstiga godissmaker. Men den större grupp av konventsdeltagare som trots att de kanske är där p.g.a. andra intressen kan kalla sin kompis för "Hedda-chan", skrika "kawaii" till en *Dr. Who*-cosplayare eller äta Pocky verkar inte göra detta som en följd av något eget större intresse för den japanska kulturen. De gör det eftersom de är på konvent och råkar uppskatta de inslagen i konventskulturen och har inga behov av att kontextualisera dem eller den kultur de får representera.

### **Inte Japan utan...?**

När jag frågar vad som är speciellt med Japan så handlar majoriteten av mina informanterns

svar i slutändan om att Japan är okänt. Det är ett land på andra sidan jordklotet som man generellt fått höra väldigt lite om och därför vet väldigt lite om. Det framstår som mystiskt och gör folk nyfikna. ”Man vet ingenting. Och man vill veta allt!” konstaterar Vilhelm roat (Enskild intervju 2). Samtidigt är Japan ett välutvecklat industriland och på vissa sätt inte alls så främmande för en svensk. Hedda påpekar att Japan är på alldeles lagom avstånd, både geografiskt och i tanken, för att drömma om. Man vet om att det finns, men det ligger för långt bort för att man, som ung åtminstone, ska kunna resa dit och på egen hand se hur det är där. Det nämns på nyheterna, men bara om något spektakulärt har hänt. Mer vardagsnära nyheter om politiska utspel och arbetslöshet av den sort vi i Sverige kan få från grannländer som Danmark och Tyskland når sällan hit från Japan. Det kan få Japan att framstå som ett enklare, bättre ställe att leva på, tror Hedda (Gruppintervju 1).

Intressant nog är inget av ovan nämnda argument unikt för Japan. Det finns många länder vars kulturuttryck är lagom okända i Sverige. Det gör mig benägen att tro att vi i framtiden skulle kunna se en annan kultur få ett liknande genomslag. Precis som mina informanter tror jag att det krävs ett visst mått av industrialisering och teknologisk kompetens för att det ska kunna hända. Som Napier påpekar var internet och den snabbt växande användningen av det en viktig faktor för att sprida den japanska kulturen (Napier 2007: 206). Möjligheten att kunna ladda ner illegalt spridda animefilmer och scannade mangatidningar ökade utbudet och ledde antagligen till att fler fastnade för anime och manga. Genom manga kom många för första gången i kontakt med bilder på japanskt mode och i anime kunde man höra japansk popmusik. Också videoklipp från underliga japanska game shows eller TV-reklam fick snabb spridning över nätet och hjälpte till att skapa en bild av Japan som ett underligt drömland (Gruppintervju 2). Idag har ännu fler tillgång till internet än för femton, tjugo år sedan och nya, spännande kulturuttryck kan snabbt bli virala.

Många av mina informanter påpekar att det finns japaner som tycker att Sverige är ett exotiskt och spännande land. Lika många pratar om hur mycket japanerna verkar fascineras av England och Frankrike. Dessutom börjar koreansk populärkultur bli mer och mer uppskattad bland konventsdeltagare, vilket är en av anledningarna till att vissa pratar om östasiatiska och inte japanska konvent. I slutändan är jag därför övertygad om att konventarnas fantasier inte nödvändigtvis måste handla om Japan. Jag tror Susan J. Napier har en viktig poäng då hon konstaterar att:

In a sense, anime and manga fandom can be seen as a transcultural hybrid resulting from new technologies and an increasingly globalized world, one that spans not only geographic cultures but also the cultures of “real” versus the “simulated” or the “virtual”. Japan is a crucial element of this

hybrid, but it is an element that is part of a larger imaginary, that of animation and cartoon and perhaps fantasy in general. (Napier 2007: 211)

De fantasier konventare hade om Japan i början av konventens historia handlade först och främst om att gå in i en annan värld, och idag verkar de flesta konventare ha ersatt drömmen om Japan med drömmen om någon fiktiv värld så som *Sagan om ringens* Midgård eller *Game of Thrones* Westeros. Och om konventen nu inte handlar om deltagarnas uppskattning för Japan, utan om att få träffa och umgås med andra nördar, då blir det ju irrelevant att, som jag gjorde, fundera över varför det finns konvent för just japansk kultur, och inte för andra länders. Helt plötsligt förändras många av de frågor jag ställde mig inför skrivandet av uppsatsen. Frågan ”hade det här fenomenet kunnat uppstå i en annan tid?” får olika svar beroende på om fenomenet i fråga är en samling ungdomar som brinner för ett annat lands kultur, eller om det är en samling ungdomar som skapat en trygg gemenskap för den som behöver det. Om man ser på det på ett abstrakt sätt har människor alltid sökt sig till olika gemenskaper. Informanterna ger exempel på olika äldre grupper som de anser kan ha fyllt samma roll i människors liv som konventen gör idag, t.ex. scouterna, marknader och släktträffar (Gruppintervju 1, gruppintervju 3). På så sätt framstår konventen närmast som en ofrånkomlighet. Människor som är i behov av gemenskap hittar den på något sätt menar Vilhelm, även om det inte är i form av just konvent. ”De hade hittat andra, andra sätt. Alltid.” (Enskild intervju 2).

## 5. Sammanfattning och avslutande diskussion

### Sammanfattning

I början av det här arbetet ställdes ett antal frågor. Främst ville jag förstå vilken betydelse detta, för mig, underliga fenomen hade för dess deltagare. Vad var det som gjorde att man blev delaktig i konventsvärlden? Jag funderade också över fenomenets uppkomst – varför uppstod det just nu, och hoppades kunna se om det fanns kopplingar till andra, liknande fenomen tidigare i historien. Slutligen undrade jag vad det var som var så speciellt med Japan som gjorde att ungdomar från hela Sverige, men också resten av världen, valde att engagera sig så i just japansk populärkultur?

### *Konventens betydelse*

Jag har i min uppsats utgått ifrån Anthony Giddens beskrivning av det senmoderna, posttraditionella samhället där människor istället för att skapa sina identiteter utifrån traditionsgivna mönster måste orientera sig bland ett väldigt antal möjliga identiteter. Jag har sett det som att mina informanter medvetet eller omedvetet skapat en identitet som nörd, vilket ibland försatt dem i en marginaliserad position. Jag har förstått det så att många konventare därför känt sig ensamma och sökt efter ett sammanhang. Det kan vara fråga om att känna att ens kompisar inte förstår ens intressen och leta efter någon att dela dessa med, eller i värsta fall om att uppfattas som så udda att människor i ens närhet fryser ut en. Men det kan också vara ett självvalt utanförskap där man i protest mot samhället valt att ta avstånd från en kultur som man inte uppskattar. Oavsett vilket längtar de alla efter en alternativ gemenskap, och finner den i konventen, vilka jag vill förstå som en så kallad avskiltnadsheterotopi, ett rum för marginaliserade personer, upplevelser eller fenomen, som står utanför samhällets regler. Tillsammans bygger de upp konventsgemenskapen, tar den med sig ut i sina liv, ända ut på nätet, och runt omkring dem uppstår och återuppstår konventen. Samtidigt kan konventen också betraktas från ett lust- eller underhållningsperspektiv – man går på konvent för att ha kul tillsammans och delta i en mängd olika aktiviteter, t.ex. att spela spel, titta på film och umgås. Genom att leka med andra nördar konfirmerar man varandras identiteter samtidigt som man umgås och har kul. Konventen kan betraktas som en stor lek genom vilken deltagarna under några få dagar skapar illusionen av en alternativ värld där konventarna själva sätter reglerna. På konventen kan man leka med kropp och identitet – kanske främst genom cosplay – så länge som det görs på ett sådant sätt att lekillusionen inte krossas. Om någon



skulle råka bryta konventens regler uppstår konflikter. Heterotopi- och lekbegreppen förenas i att båda erbjuder marginaliserade människor rum i vilka de kan vara sig själva men också hitta samhörighet med andra människor. De är rum som inte är bundna av tid och plats, utan följer sina besökare till de platser där de samlas, ”verkliga” eller virtuella. Det viktiga är att konventerna kan finna en känsla av gemenskap där, även om de inte känner någon annan, en känsla som ofta övergår i verkliga gemenskaper ju mer deltagarna interagerar.

### *Tidens och Japans betydelse*

Under förberedelserna inför mitt fältarbete lade jag stor vikt vid den japanska kulturen vilken jag uppfattade som oundgänglig för konventen och dess besökare. Under mitt fältarbete såg jag dock fler och fler tecken på att så inte var fallet. Efter denna arbetets mest oväntade och omvälvande upptäckt tog min undersökning därför en annan riktning. Jag började istället undersöka och förstå konventen som avsedda inte för folk som främst uppskattade japansk populärkultur, utan för människor med ”nördiga intressen” inom vilka t.ex. anime eller manga kunde ingå. Att därmed säga att Japan skulle vara helt betydelselöst för konventen och konventerna skulle dock vara felaktigt. Jag såg upprepade tecken på att japansk populärkultur fortfarande fyller en funktion under konventen, antagligen för att det var med den s.k. ”mangavågen” och det stora intresse för Japan den förde med sig, som de svenska konventen uppstod. Mangavågen verkar i sin tur ha berott på spridningen av internet, som över huvud taget framstår som viktigt för konventens tillblivelse, då man där både kan knyta kontakter med andra fans och upplysa om konventens existens. Utan internet hade vi antagligen inte haft konvent så som de ter sig idag, även om konventerna garanterat hade hittat något annat att samlas kring. Som katalysator för det svenska konventsfenomenet har japansk populärkultur haft ett stort inflytande på konventen, något som fortfarande kan märkas både på hur konventen presenteras och talas om, vad som erbjuds besökarna samt på hur konventerna själva agerar. Jag såg därför fortfarande ett behov att undersöka vad det var i den japanska populärkulturen som låg bakom mangavågen och de svenska konventen, något jag gjorde främst genom att jämföra mina upplevelser från de svenska konventen med Roland Kelts och Susan J. Napiers teorier kring Japans popularitet bland ungdomar i USA. Min slutsats blev att det finns flera fenomen i den japanska kulturen som tilltalade konventerna men att sökandet efter sådana fenomen i grunden inte hade med Japan att göra. Istället tolkar jag det som att konventerna för det första sökte ett alternativ till den media och kultur som fanns tillgänglig för dem, en motkultur där många av de problem man kunde se i den egna kulturen inte fanns. Jag ser hos konventerna en nyfikenhet på det som är okänt, ett sökande

efter något annorlunda vilket kan resultera i att man drömmer sig bort till andra länder, men också i att man drömmer sig bort till fantasyns och science-fictionens andra världar. Genom att betrakta konventen på det sättet ställdes dock många av mina tidigare frågor på ända. Om konventen är en samling ungdomar med liknande intressen och drömmar som söker en gemenskap där de kan diskutera och dela med sig av sina tankar till likasinnade framstår inte konventen som tidspecifika. Människor har i alla tider bildat olika gemenskaper och intressegrupper. Vad som ändras är hur gemenskapen tar sig uttryck, inte dess betydelse för människorna.

### **Avslutande diskussion**

Jag tror att mina tolkningar av konventen med fördel skulle kunna appliceras även på andra samhällsfenomen och att man därigenom skulle kunna lära sig mycket om dessa. En nyfikenhet på, och en villighet att gå in i andra världar finns hos alla som intresserar sig för någon form av fiktion och likaså framstår lusten att leka, att förstå sig själv och testa nya kroppar och identiteter vara utbredd. Men framförallt är det människans behov av att känna gemenskap med andra som framstår som närmast universellt. Sådana behov sammanstrålar på långt fler ställen än just konventen. De mest självklara exemplen är möjligen de som överlappar med konventen – rollspel, lajv och historiska anakronister. Teatern ligger av förklarliga skäl inte heller så långt ifrån. Men jag kan också se kopplingar till karnevalen, både förr och i modern tid, då människor i alla åldrar under en begränsad tid klär ut sig och deltar i allehanda lekar, både med vänner och med främlingar. Ett annat exempel är musikfestivalen, också det en plats som uppstår en gång om året för några dagars gemenskap och lek innan den försvinner igen. Dessutom kan leken, som Huizinga påpekar, sägas ligga nära den religiösa ritualen (Huizinga 2004: 30). Även här finns en gemenskap kring en samling regler, och en dröm eller längtan efter en annan värld. Hos troende kan också finnas en bild av ritualen som både en symbol för det gudomliga, men på samma gång som bärare av en reell gudomlig innebörd. Den blir på en och samma gång på riktigt och på låtsas. Konventen, hur underliga de än kan verka, ska inte ses som ett ensamt fenomen. Tvärt om kan de förstås som ett av många uttryck för människans längtan efter gemenskap, lek och alternativa världar.

Jag har i den här uppsatsen endast skrapat på ytan av det både mångfacetterade och fascinerande konventsfenomenet. Jag skulle därför vilja diskutera några möjliga vägar för fortsatt forskning i ämnet. Hur kommer konventen t.ex. att utvecklas i framtiden? Kommer de ens att finnas kvar, eller kommer de att ersättas av en ny gemenskap? Om konventen, så som

jag vill påstå, inte främst handlar om Japan, utan om ett slags nördkultur, kommer vi då i framtiden få se något annat lands populärkultur slå som den japanska gjorde? Vilket kommer det i så fall att vara, och varför?

Jag vill även föra vidare ett påstående från min informant Flora vilket skulle kunna fungera som ett avstamp för vidare forskning kring konventen.

Det som konventskulturen håller på med, det är samma sak som (...) ett stort sportevent, typ fotboll, säger vi (...) för det är samma slags intensitet. Det är bara det att det är en annan målgrupp och det är en mer socialt accepterad målgrupp för den är oftast medelålders män, istället för, i majoritet, tonårstjejer. (Enskild intervju 1)

Huruvida detta stämmer låter jag vara osagt, men jag vill visa på en potentiellt givande möjlighet att undersöka konventsfenomenet ur ett genusperspektiv.

Jag tror också att det skulle vara intressant att jämföra de svenska konventens roll med konvent i andra länder. Konvent hålls idag världen över, men ser inte likadana ut överallt. Susan J. Napier beskriver t.ex. de amerikanska japankonventen och målar delvis upp en bild vitt skild från de svenska motsvarigheter som jag har undersökt. Medan alla sorters nördar samlas på de svenska konventen känns de amerikanska betydligt mer renodlade. På dessa samlas således bara de som intresserar sig för Japan, medan nördar som brinner för science-fiction, fantasy och serietidningar istället besöker de äldre serietidningskonventen – comic cons – och ”gamers” av alla typer går på spelkonvent. Därmed inte sagt att en person inte kan vara intresserad av flera av dessa saker samtidigt, men en sådan person kan inte på samma sätt som på ett svenskt konvent gå från att diskutera japansk popmusik och BBC-serien *Dr. Who* till var man kan köpa de coolaste rollspelstärningarna på ett och samma ställe. Är detta ett resultat av de stora demografiska skillnaderna mellan USA och Sverige, eller har man olika förväntningar på konventen? Fyller de olika funktioner? Det finns ett fåtal spelkonvent även i Sverige. Betyder det att vi i framtiden kommer att få se samma mönster utveckla sig här?

Som en sista reflektion skulle jag vilja stanna upp och fråga mig vad den här undersökningen kan ge tillbaka till mina informanter och resten av konventsvärlden. Tjänar de någonting på att jag skrivit ett arbete som detta? Jag har på ett flertal ställen i min uppsats kommit in på den känsla av marginalisering som vissa informanter menade blev en följd av deras intresse för konvent. Förhoppningsvis kan min uppsats öka det övriga samhällets förståelse, för fenomenet och för deltagarna, vilket i sig kan leda till en ökad acceptans. Det skulle i sin tur ge konventarna en möjlighet att känna sig trygga och mer delaktiga i samhället.

## 6. Käll- och litteraturförteckning

### Arkiverat material:

Privat ägo (Alma Aspeborg)

Tre gruppintervjuer och två enskilda intervjuer, samt anteckningar och fotografier från tre observationer utförda under hösten 2014

### Bilder:

Framsidesfotografi av Alma Aspeborg

Fig. 1 Föreningen KodachiKai

Fig. 2 Alma Aspeborg

Fig. 3 Föreningen KodachiKai

### Litteratur:

Alvesson, Mats och Sköldberg Kaj (2008). *Tolkning och reflektion: Vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*. Lund: Studentlitteratur

Anderson, Benedict (2006). *Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism*. London: Verso

Bonnichsen, Henrik (2011). *Cosplay - Creating or playing identities?: An analysis of the role of cosplay in the minds of its fans* Stockholm: Institutionen för journalistik, medier och kommunikation (JMK), Stockholms universitet. Masteruppsats

Foucault, Michel (1967). "Of Other Spaces, Heterotopias"

Tillgänglig på internet:

<http://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heterotopia.en.html> (Hämtad 10/1 2015)

Giddens, Anthony (2008). *Modernitet och självidentitet: Självet och samhället i den senmoderna epoken*. Göteborg: Daidalos

Gustafsson Reinius, Lotten (2002). *Den förtrollade zonen*. Nora: Nya Doxa

Hammarén, Nils och Johansson, Thomas (2009). *Identitet*. Stockholm: Liber

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

Kelts, Roland (2006). *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* New York: Palgrave Macmillan

Lindgren, Ida (2014). *Att vara eller icke vara?: En studie om costume play - att tillfälligt bli någon annan* Luleå: Institutionen för konst, kommunikation och lärande, Luleå tekniska universitet. Kandidatuppsats

Napier, Susan J. (2007). *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. New York: Palgrave Macmillan

Olin-Scheller, Christina (2012). "Att vara en del av berättelsen. Om lekande mangafans och cosplay". I Löfdahl, Annica och Pérez Prieto, Héctor (red.) *Barn, barndomar, rättigheter och utbildningar: Vänbok till Solveig Hägglund*. Karlstad: Karlstads universitet

Pripp, Oscar (2011). "Reflektion och etik". I Kaijser, Lars och Öhlander, Magnus (red.) *Etnologiskt fältarbete*. Lund: Studentlitteratur

Pripp, Oscar och Öhlander, Mats (2011). "Observation". I Kaijser, Lars och Öhlander, Magnus (red.) *Etnologiskt fältarbete*. Lund: Studentlitteratur

Sjöholm, Carina (1997). "Rörelse of frigörelse". I Alsmark, Gunnar (red.) *Skjorta eller själ?: Kulturella identiteter i tid och rum*. Lund: Studentlitteratur

Wibeck, Victoria (2010). *Fokusgrupper: Om fokuserade gruppintervjuer som undersökningsmetod*. Lund: Studentlitteratur

#### **Internet:**

*Nationalencyklopedin* (2015). [Uppslagsord: Nörd]

Tillgänglig på internet: [www.ne.se/uppslagsverk/ordbok/svensk/nörd](http://www.ne.se/uppslagsverk/ordbok/svensk/nörd) (Hämtad 10/1 2015)

Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*

Tillgänglig på internet: <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf> (Hämtad 10/1 2015)