

Välkomna till den famösa granskningen av "De övergivnas armé"!

...och ett särskilt välkommen! till de som hittat hit via Didi Örnstedts och Björn Sjöstedts hemsida, där de med viss regelbundenhet spyr galla över den hitintills mest omfattande kritiken av deras bok. Ni som använde länken på deras länksida såg ju deras kommentar:

"Granskningen"; ett försök av rollspelare och spelkonstruktörer att avleda uppmärksamheten från det bärande resonemanget i vår bok "De övergivnas armé". Många felaktigheter och felcitat präglar denna "granskning".

Det sorgliga med deras påståenden i citatet ovan är att de i två meningar lyckas packa in inte mindre än fem fel. Till att börja med så är jag ensam författare till granskningen, så det är varken fråga om "rollspelare" (pluralis) eller "spelkonstruktörer" (vilket jag inte är). Vidare så försöker jag inte avleda uppmärksamheten från "det bärande resonemanget" (i den mån det finns något), utan sätter snarare strålkastaren på den paranoida världsbild som målas upp och som utgör bokens kärna: tanken att rollspelarna kan komma att försöka ta makten i Sverige, styrda av okända högerextrema krafter. Att "många felaktigheter" och "felcitat" (bortsett från deras egna) skulle förekomma kan enkelt motbevisas; jag har sedan hösten 1997 upprepade gånger bett Örn- och Sjöstedt att precisera på vilka punkter jag har fel. De har hittills vägrat göra detta, utan nöjt sig med att kalla granskningen för "uppviglande", "hatisk", "uppblåst", "lögnaktig", "pretentiös", o s v. Vad eventuella felcitat anbelangar, så är det lätt att jämföra mina återgivningar med originaltexten - jag har återgett allt, även stavfel. Tyvärr har ju inte författarna varit lika noggranna, utan använt sig av en ganska fantasifull citatteknik. Jag försäkrar att jag korrekt återgett originalcitaten i de källor de själva förvränger. Något annat vore ohederligt.

Till den som vill ta sig tid att läsa min omfattande kritik, rekommenderar jag att ni laddar ner hela dokumentet och läser det i lugn och ro. Det är en hel del text, motsvarande cirka 30 A4-sidor. Om ni har frågor så går det bra att kontakta mig på bjorn.hellqvist@comhem.se

Nog gafflat från min sida - över till den granskning som gör att bokens författare ser mig som en av landets farligaste rollspelare och som de därför svartmålar så ofta de kan. Tja, man ska väl vara känd för något...

Antecknat i Skövde 990903,
Björn Hellqvist

Den här sidan innehåller dels Björn Hellqvists totalsågning av boken "De övergivnas armé" men också en utskrift av en kort debatt i radio med bland annat Emma Wieslander, i skrivande stund ordförande i Sveriges Roll- och Konfliktspelsförbund.

Skaraborgspolisen och en advokat anser att innehållet på denna sida är skapad för journalistiskt ändamål och/eller litterärt skapande, varför den nya Personuppgiftslagens 7§ (undantag för bl.a. journalistiskt ändamål) gäller och därmed tillämpas inte 10§ (det berömda medgivandet).

Pressröster om "De övergivnas armé"

"Som varje nytt kulturfenomen har rollspelen skapat sin kvot moralpanik, särskilt som få vuxna gjort sig mödan att tränga sig in i deras ganska stängda världar. Desto

sorgligare att den första svenska boken som undersökt rollspel har som utgångspunkt att det väsentligen rör sig om något djupt suspekt." (...) "Men bokens underton är obehagligt paranoisk: *"En förändrad inställning till moralbegrepp och samhällssyn skulle kunna leda till att rollspelshobbyn plötsligt byter skepnad och förvandlas till en militant politisk rörelse..."* Och när två vuxenresenärer så uppenbart inte begriper sig på den ungdomsvärld de besöker, vare sig språket eller humorn, svärtan eller magin, då har man svårt att ta särskilt mycket i deras upprörda vittnesmål på allvar över huvud taget." (Lars Linder, Dagens Nyheter 970822)

"Men kritiken blir mycket sämre om den kommer ur paranoia. Den blir riktigt äcklig om huvudsyftet är att skrämma upp föräldrar. Och använder den propagandans, i stället för undersökningens, metoder kvävs den helt i sin egen fördomsfullhet." (Alexander Skantze, Expressen 970817)

"Boken är ensidigt negativ mot rollspelshobbyn, och i sin iver att framhäva sina åsikter använder författarna sig av manipulativa påståenden med hjälp av suggestiva citat lösryckta ur sitt sammanhang samt våldsamma illustrationer." (Lars Enoksen, Böcker & AV-media från Bibliotekstjänst, nr 17/97)

"Att *De övergivnas armé* över huvud taget har kunnat bli utgiven är ett mysterium. Det är också, av flera anledningar, högst beklagligt. Framst för att de företeelser som Örnstedt/Sjöstedt skriver om i grund och botten är bra och kreativa och borde granskas på ett mer seriöst sätt. Men också för att det faktiskt finns bitar av deras kritik mot rollspelen som förtjänar att tas på allvar och som nu försvinner i den allmänna sörjan av osakligheter, fördomar och lögner." (Staffan Rislund, Opsis Kalopsis nr 4/97)

Innehåll:

[Presentation och inledning](#)

[Citatfel](#)

[Konspirationen](#)

[Sakfel](#)

[Kriminalitet](#)

[Påståenden](#)

[Överdrifter](#)

["Psykisk påverkan"](#)

[Dålig koll](#)

[Rena påhitt](#)

[Diverse](#)

[Avslutande kommentar](#)

[Bengt Silverstrand \(s\) kontra Emma Wieslander](#)

De övergivnas armé

- en kritisk genomgång

av Björn Hellqvist

"Personer med sådana extrema attityder gentemot ungdomsgrupper och populärkultur är även de få till antalet, och de utgör själva en subkultur. I sin tur kan de negativa attityderna som uttrycks av dessa moralexorcister

mycket väl skapa reaktioner hos ungdomar, som förstärker ställningen hos 'folkdjävlar' som blir jagade. På så vis hjälper moralexorcisterna till att skapa den djävul de själva försöker utdriva." (Ur "Do the Right Thing", doktorsavhandling i sociologi av Thomas Johansson och Fredrik Miegel, Lund 1992, [min översättning].)

Innan jag börjar min genomgång vill jag presentera mig. Jag är 32 år och har roll- och konfliktspel sedan 1982. Jag har varit spelare i Call of Cthulhu, HårnMaster och Dungeons & Dragons, och varit spelare i Advanced Dungeons & Dragons, Warhammer FRP, Star Wars, Traveller, Ars Magica och ett otal andra spel. Mitt intresse för konflikt- och brädspel är stort; favoriterna är Advanced Civilization, Junta, Kremlin och Settlers of Catan. Utöver detta har jag även deltagit i levande rollspelsarrangemang, lekt med paintball, en kort tid varit aktiv inom Tolkienrörelsen, varit medlem av medeltidsföreningen SCA sedan 1987, en tid sysslat med vikingatida återskapande samt startat en 1400-talsförening. Till detta kan läggas att jag varit på runt 35 spelkonvent och själv varit med och arrangerat tre. Jag är personligen bekant med ett stort antal av de mer kända rollspelarna i landet, och utöver detta har jag träffat hundratals andra över åren. Dessutom har jag skrivit artiklar och äventyr i medlemstidningar och fansin, och även varit delaktig i tillkomsten av ett par rollspel (Trollvinter, Eon). Med andra ord så är jag rejält insyltad i hobbyn.

Ända sedan de första negativa skrivierna om rollspel 1985 har jag varit intresserad av hur rollspelen presenteras i media, och jag har deltagit aktivt med bl a debattinlägg. Jag hade inte hört talas om Didi Örnstedt eller Björn Sjöstedt före augusti 1994, men i och med en insändare i Strapats nr 22 (okt. -94) var grälet igång. Detta var inte bara i form av debatt i Strapats, utan även insändare i Barn och Ungdom samt Svensk Polis. Vid tre tillfällen har jag blivit kontaktad av Örn- och Sjöstedt telefonledes, de två första gångerna av Örnstedt och den sista av Sjöstedt. Vid detta sista tillfälle, september 1996, slutade samtalet med ett gräl som avbröts när Sjöstedt slängde på luren.

Om ni undrar, så har jag faktiskt både flickvän och andra hobbies. Det finns ett liv utanför rollspelen.

"De övergivnas armé" är en mycket lömsk bok, som blandar hel-, halv- och osanningar på ett för en lekman suggestivt sätt. Genom att ensidigt citera de värsta texter de kan hitta, och sedan underbygga dessa med lämpliga citat från mer seriösa upphovsmän, har de skapat en värld där rollspelare utmålas som ett stort hot. Texten innehåller i långa stycken (i synnerhet vad gäller grunderna om rollspel) i stort sett korrekt information, vilket försvårar för lekmannen att ur det övriga innehållet urskilja vad som är fakta och vad som är överdrifter, sammanblandningar, ogrundade påståenden, m m. Inblandning av uppgifter om alltifrån satanister till survivalister används för att framställa rollspelshobbyn som ett viktigt inslag i en samhällsfarlig subkultur. Inte någonstans underbyggs deras argumentation av hänvisningar till forskningsresultat om rollspelare; istället får spekulationer, övertramp, glidningar och insinuationer regera.

Denna genomgång avser att peka på direkta felaktigheter i fråga om fakta, inkonsekventa argument, samt de vinklade påståenden som bara tjänar till att svartmåla hobbyn. Den observanta lägger säkert märke till att jag inte kommenterar vissa kapitel i lika hög grad som andra (t ex de om Trenne byar, Lyftet, Target Games AB och Vampire). Detta beror på att jag överlåter åt andra, med mer direkta erfarenheter, att kommentera dessa.

Fotnot: Ö&S står för Örnstedt och Sjöstedt, (...) markerar att det finns mellanliggande text. Text inom hakparenteser [] är mina förtydliganden.

Citatfel

Författarna citerar vidlyftigt det som de vill ska underbygga det de påstår. Flera citat är manipulerade eller ofullständiga, men detta är gjort på ett sådant vis att det krävs en direkt jämförelse med originaltexterna för att märka skillnaden. När man citerar ska man tydligt markera kortningar och inte ändra texten; t o m felstavningar ska tas med. Allt annat är ohederligt. I några fall har referat skrivits på sådant sätt att för Ö&S mindre smickrande omdömen lyfts bort.

Sid. 26: *Det övre citatet är en förvanskning av Eva Örndahls inlägg till fansinet Rösterna från avgrunden nr 12, 1992. Den sista meningen fanns i originalet först en sida senare.*

Sid. 93: "De vanligaste ... särdragen är konspirationstänkande (t.ex. föreställningar om ett nära förestående kärnvapenkrig eller att samhället snart kommer att bryta samman av miljökatastrofer och laglöshet) samt ett uttalat elitänkande (att endast survivalister som förberett sig kommer att överleva de hotande katastroferna)... survivalisterna tänker överleva på jorden, och är beredda att göra det med alla till buds stående medel."

Så här återger Ö&S en text, som i original lyder som följer:

"De vanligaste av dessa särdrag är konspirationstänkande (t ex att nationen hotas av en yttre eller inre fiende), undergångsvisioner (t ex föreställningar om ett nära förestående kärnvapenkrig eller att samhället snart kommer att bryta samman av miljökatastrofer och laglöshet), samt ett uttalat elitänkande (att endast survivalister som förberett sig kommer att överleva de hotande katastroferna). (...) survivalisterna tänker överleva på jorden, och är beredda att göra det med alla till buds stående medel."

Syftet är att framställa "ideologin" bakom tillkomsten av och spelandet i postapokalyptiska miljöer såsom högerextrem.

Sid. 122: "På Trenne byar agerade några unga kvinnor nakna älvor. I Fëa Livia har de senare berättat vilken glädje det inneburit 'att under en hel vecka få förföra pojkar helt lagligt'."

Nu sprang de inte omkring helnäck, om någon trodde det, utan iförda tunna men ogenomskinliga dräkter man kan se på fotot i den artikel Ö&S refererar till. Dessutom är citatet förvanskat. Det ska stå: (...) "jag kan verkligen lova att det är en annorlunda upplevelse - förföra pojkar i en vecka, helt lagligt."

Sid. 131: *Det första citatet som tillskrivs Henrik Summanen och som påstås vara hämtat ur Strapats nr 15 kan inte återfinnas i den angivna källan.*

Sid. 154: *Citatet av Åke Eldberg är manipulerat. Jag har strukit under orden Ö&S utelämnat i meningen "Det skulle inte förvåna mig om många (men absolut inte alla) Kultspelare lockas till olika former av ockultism."*

De olika delarna av citatet är i annan ordning än som de förekommer i Åkes originaltext; den första meningen ska komma sist. Endast ca 5% av den totala texten återges i citatet.

Sid. 167: *Citatet överst på sidan innehåller några intressanta utelämnanden. Jag har infogat dem i kursiv form i deras citat av Oscar Hedins artikel:*

"De som rapporterar kommer att vilja tränga djupare och vissa av dem ... [som D Örstedt] kommer inte att gilla det han/hon ser. Den kritiska granskningen kommer att vara grundlös ... [som D Örstedts]"

Man må förlåta att Oscar bommat stavningen av Örstedts namn, men jag tror att det inte är därför det utelämnats i citatet...

Sid. 184: *Av de citat som tillskrivs Ulf Dalquist är det bara det mittersta som är ett direkt citat; resten är journalistens referat. I detta enda citat har dock Ö&S inte kunnat hålla fingrarna borta, utan de har lagt till ordet "är".*

Sid. 186: "I Dagens Nyheter lanserar kulturskribenten Lars Linder levande rollspel/interaktiv teater som 'en konstform mer eller mindre oåtkomlig utifrån. (...)"

Inte riktigt: den citerade texten ingår i en exposé över det levande rollspelets teatrala bakgrund. Egentligen låter det så här utan Ö&S redigering:

"Längre tillbaka finns Grotowski med sina rituella teaterformer där deltagarna tillsammans skapar upplevelsen: en konstform mer eller mindre oåtkomlig utifrån."

Det är viss skillnad.

Sid. 186-187: "... Linder [går] ett steg längre då han slår fast att liverörelsen/den interaktiva teatern är en möjlig politisk rörelse, som inte främst sysslar med fantasifull lek utan själva *verkligheten*."

Vid jämförelse med Linders artikel kan man inte finna någon referens till Live som en möjlig politisk rörelse. Vad Linder avser är att rollspel inte är verklighetsflykt utan snarare ett sätt att lära sig bearbeta sig själv. Här är slutklämmen i hans artikel:

"Därför uppmanar hon [Örstedt] föräldrar att - försiktigt! skräm dem inte under jorden! - ta reda på vad barnen egentligen håller på med. På den punkten har jag försökt följa hennes råd. Och kan skriftligen intyga: Levande rollspel är knappast en väg bort från verkligheten, snarare en väg tillbaka till den. Om fler ungdomar ägnade sig åt levande rollspel i stället för knivslagsmål så skulle Sverige vara ett bättre, och betydligt roligare, land att leva i."

Detta kontrar Ö&S med:

"Mot bakgrund av innehållet i de spelvärldar vi skildrat, delar vi inte Lars Linders uppfattning."

Sid. 187: *Ö&S har redigerat ett citat av Kent Hägglund. För fullständighetens skull har jag restaurerat det, men först Ö&S referat:*

"De kritiska synpunkter som förts fram på innehållet i rollspelshobbyn är enligt Hägglund 'sannerligen värda att diskutera', men rollspelarna har olyckligtvis gått i 'total försvarsställning mot kritiken', säger Hägglund vidare."

Här är originaltexten:

"Dessa synpunkter är sannerligen värda att diskutera. Tyvärr har dock de som fört fram dem mest ihärdigt, gjort det mycket dogmatiskt och på ett okänsligt sätt. Det har lett till att rollspelarna - förståeligt men olyckligt - gått i total försvarsställning mot

kritiken."

Hägglund avser med all sannolikhet Örn- & Sjöstedt som de dogmatiska kritikerna.

Sid. 218: [Text föregivet citerad ur "Rollspel - en lek på allvar?", ett specialarbete av elever på Polishögskolan.] "Polisen måste vara mer vaksam i sitt arbete med ungdomar och gå på djupet också i utredningar av anmälda incidenter som idag blir avförda som 'pojkestreck'. Föräldraansvaret måste öka och mer tid och engagemang komma barnen till del. Försäljningen av s.k. soft airguns bör ses över. De bör inte få vara exakta kopior av riktiga handeldvapen. De enskilda rollspelarna och deras organisation, Sverok, måste ta ett större socialt ansvar; sker inte detta bör nuvarande statsbidrag ifrågasättas."

Det intressanta med specialarbetet är att poliseleverna i sitt förord tackar Ö&S "som fungerat som ämneshandledare och utan vilkas hjälp arbetet varit omöjligt, eftersom de under arbetets gång har bistått oss med material och glada tillrop." Tyvärr tycks inte aspiranternas slutsats haft den stringens som deras läromästare ville få fram, då Ö&S kraftigt ändrat i den ursprungliga texten på s. 21-22. Så här låter det i original när texten dessutom kommer i den ordning den är skriven i. Mina kortningar är markerade.

"Föräldrarna till dagens ungdomar måste engagera sig mer i ungdomarnas intressen och aktiviteter. (kortat 7 rader) Polisen måste vara mer vaksam i sitt arbete med ungdomar. (kortat 2 rader) I dessa fall säger polisen att det var ett 'pojkestreck', en engångsföretelse (*sic!*). (kortat 8 rader) Vid förhören måste polisen försöka gå mer på djupet för att klarlägga bakgrunden till handlandet. (kortat 5 rader) Försäljningen av soft air guns måste ses över. Det finns ingen anledning till att de ska se ut som exakta kopior av riktiga vapen. (kortat 4 rader) Man måste även lägga en del av ansvaret på spelarna själva. (kortat 4 rader) SVEROK, som riksorganisation, måste ta ett större socialt ansvar för vilka spel som spelas och hur de spelas. (kortat 2 rader) Om inte SVEROK tar ett större ansvar kan man i högsta grad ifrågasätta om de skall behålla det bidrag, som de årligen erhåller från staten."

Örn - & Sjöstedts klåfingrighet har resulterat i att polisaspiranternas en sida långa förslag på åtgärder dragits ihop till ett för Ö&S mer slagkraftigt stycke. För den som vill, kan uppsatsen lånas från Polishögskolan i Solna. Den har referensnummer 2228 i deras bibliotek, och får lånas 7 dagar.

Konspirationen

Det mest obehagliga med boken är att författarna vill framställa rollspelsförfattarna och rollspelarna som anhängare av högerextrem ideologi. Denna ska läras in via spelen, och dessutom tränas "överlevnadsteknik" och vapenhantering både genom bords- och levande rollspel. SVEROK ska vara militäristiskt till sin karaktär och dess medlemmar ska utgöra en officerskader för en framtida revolution, där förbittrade och maktlystna rollspelare leder "övergivna" barn i en revolt mot den äldre generationen. Kan man ta bokens övriga påståenden på allvar i ljuset av detta?

Sid. 8: "[Rollspelen] fungerar som ett slags managementutbildning för framtida ledare".

Vad försöker Ö&S antyda? Att rollspelen fostrar en framtida ledarkader? Det är just vad författarna gör.

Sid. 25: "I hobbyrollspelen är äventyret förevändningen för att fördjupa och utveckla

färdigheter och ledarskap."

I hobbyrollspelen är äventyret förevändningen för att träffa sina kompisar och ha kul. Skulle man dessutom utveckla något på kuppen, som t ex samarbetsförmågan, är det väl att se som en bonus. Författarna vill dock antyda att rollspelen främst är ett inlärningsverktyg.

Sid. 28: "För att kunna skapa och leva sig in i spelens världar och miljöer stimulerar hobbyn till att man förkovrar sig inom olika ämnesområden. Det kan vara allt från fantasy litteratur, film, science fiction till historia, folklöre, hantverk, filosofi, religion, IT-teknik, juridik, psykologi och vapenkunskap, stridsteknik, sabotage och terrorism, sprängteknik, ockultism och drogkunskap."

Observera glidningen från trevliga, hälsosamma ämnen till otäckheter. Genom att få läsaren att tycka de första exemplen är bra saker man gärna lär sig, vill Ö&S sedan väcka avsky över de sista exemplen. Bara för att man är kunnig om något behöver detta inte innebära att man vill omsätta det i handling.

Sid. 56-61: *Hela kapitlet är överdrivet spekulerande, men värst är det faktum att Ö&S inte tycks ha läst vare sig Hardcore Survival, The Complete Book of Human Traps eller The Poor Man's James Bond. Deras referat av dessa skrifter grundar sig helt på uppgifter från Lodenius och Larssons bok "Extremhögern". I denna kan man t ex läsa att Hardcore Survival inte överlevde (!) särskilt länge; tidningen las ner efter ett par tre nummer. Därför blir meningen*

"Det känns inte långsökt att jämföra Grymkäfts Fällor med en annan handbok som beskriver människofällor, *The Complete Book of Human Traps*."

tämligen bisarr. För vad är väl mer långsökt än att jämföra en bok man inte förstått - Grymkäfts fällor - med en bok man aldrig sett? För den som läser Extremhögerns kapitel om survivalister och jämför dessa med rollspelare, måste man vara utrustad med fantasi av Örn- & Sjösteds kaliber för att kunna se någon likhet. Fast vill man det efter att ha läst följande tirad på s. 60?:

"Man får hoppas att de cirka tvåhundra tusen hobbyutövarna i Sverige endast uppfattar budskapen som ett spännande tidsfördriv, och att de i tider av arbetslöshet och svikna illusioner inte förvandlas till förhårdade aktörer i akt och mening att skaffa sig den makt och de möjligheter som samhället förvägrat dem. Rollspelshobbyn tillhandahåller både metoder och argument tillräckligt klart formulerade i olika koncept för att kunna utveckla såväl allmänna upplopp som regelrätta terroraktioner eller 'banala' väpnade rån."

Det står alltmer klart att Ö&S vill koppla rollspelarna till extremhögern. Detta görs enbart med utgångspunkt från ytliga likheter mellan spelens världar och vissa extrema uppfattningar. Något försök att finna kopplingar i form av personer, organisationer eller gemensamma arrangemang görs inte; troligen mest för att ett sådant försök inte skulle ge något. Om nu 200 000 ungdomar, enligt författarna själva tämligen välanpassade, skulle känna sådan gemensam frustration över sin lott i dagens samhälle att de skulle anstifta kravaller, spränga bomber och råna banker, borde detta läcka ut om det vore allvar.

Sid. 59: "*The Anarch Cookbook* ger tips (...) som de lägst stående vampyr-anarkisterna kan tänkas ha nytta av i kampen mot den äldre generationens förtryck. Tanken på generationskrig kommer verkligen till uttryck i detta spel."

Författarnas felaktiga översättning och tolkning av "Elders" vinklar detta påstående.

Att det rör sig om de äldsta vampyrerna och inte den äldre (föräldra)generationen gör ju i och för sig texten mindre spännande/användbar...

Sid. 59-60: *Den extremistiska romanen "The Turner Diaries", som tros ha inspirerat Timothy McVeigh till bomben i Oklahoma City 1995, dras in i resonemanget, och Ö&S citerar Gabi Gleichmann från en odaterad Expressenartikel efter bombdådet med bl a:*

(...) "på varje sida frossar han [författaren; min anm.] med barnlig förtjusning i avrättningar och tortyr. Syftet med hans författande är att minutiöst lära ut hur man dödar sina fiender och skapar panik i samhället. (...) Vad som utmärker hans beskrivningar av våld är isande kyla, en obönhörlig logik bokförd med tysk noggrannhet."

Ö&S konstaterar även:

"Gleichmanns recension av *The Turner Diaries* skulle lika gärna kunna vara en recension av någon av rollspelens många regelböcker. Om en företrädare för en fanatiskt politisk extremrörelse genom en roman kan inspirera till verkliga terrorattacker, vad kan då inte ett kraftfullt läromedel som rollspel åstadkomma?"

Detta är spekulation av värsta slag, och genom att ta Gleichmanns ord och knyta dem till rollspel vill de få sin infama koppling att framstå som trovärdig. Man skulle kunna vända på resonemanget: om nu rollspel skulle vara så kraftfulla läromedel som Ö&S vill påskina, varför har vi då inte sett en markant ökning av terrordåden under de 15 år som gått sedan rollspelsvågen startade på allvar?

Sid. 93: [Om survivalisternas uppfattning om omvärlden] "Synen på den hårda, brutala stadsmiljön som flödar av kriminalitet och droger är som hämtad ur Neotech, Mutant eller Kult."

Fast med den väsentliga skillnaden att survivalisterna formulerade sin världsbild redan på 1970-talet, 10-20 år före spelen. Dessutom tycker sig survivalisterna se detta i den verkliga världen, medan Neotech och Mutant utspelar sig i en påhittad framtid, och Kult i en lika påhittad nutid.

Sid. 95: "Allt kanske inte är oskyldig 'cowboy-och-indianer'-lek, särskilt när den utövas av män i vuxen ålder. Det kan gälla de fantasybetonade scenarierna i skogsmiljö som kan utövas av flera hundra personer, varav en betydande del utgörs av 'krigare'. Vapnen här är allt från latexknivar till paintballgevär, riktiga armborst och blankvapen."

Ö&S vill antyda paramilitär träning, då detta ska infogas i deras övergripande konspirationsteori. Syftet kan vara att vilja försvåra för arrangörer att finna villiga utyrare och få nödvändiga tillstånd.

Sid. 125: [Om möjligheten att spela vidare efter att rollfiguren "dött" under ett Live.] "Arrangörerna vill också få sina kämpar att inte rädas döden, utan rent av se den som en möjlighet att 'komma igen'. En hjälte får inte bara dö!"

Detta ska jämföras med Ö&S citat ur "The SS" på s. 85-86, där det står att SS' officersskolor "uppammade hos eleverna en vild stridslustnad som ofta gav stor militär utdelning men som samtidigt förledde unga officerare att utsätta sina förband för onödigt stora risker. Och hur god junkrarnas anda än var, så förblev de som SS-män politiska soldater som kunde beordras att göra saker som saknade varje militärt berättigande."

Tror Ö&S att live är en del av rollspelsrörelsens plan för att kunna ta över Sverige med orädda befäl, som leder "de övergivnas armé" (s. 224)? Eller hoppas de att mindre kritiska läsare ska göra den associationen?

Sid. 126: "Under mellankrigstiden användes den tyska scoutrörelsen för att utveckla heroiska ideal bland ungdomarna. I Sverige används idag scoutstugor ofta som samlingspunkter för levande rollspel. Har scoutrörelsen generellt anammat den nya hobbyns innehåll och form?"

Ännu en av dessa tankekedjor bokens författare excellerar i. När nazisterna grep makten 1933, förbjöds alla andra partier och organisationer inom ett halvår. De upplöstes eller absorberades i nya, nazistkontrollerade organisationer. Detta gällde även den tyska scoutrörelsen, som ersattes av Jungvolk och Hitler-Jugend, vars syfte var att "utveckla heroiska ideal bland ungdomarna". Ö&S vill tydligen insinuera att de svenska scoutkårerna skulle sympatisera med de otäcka tendenser rollspelshobbyn beskylls för.

Sid. 126: *Rollspelaren Daniel Krauklis citeras och misstolkas medvetet. Han säger bl a:*

"Fördelen med kampanjvärldar är att det blir en kontinuitet mellan de olika arrangemangen som medgör episk utveckling i [spel]världen. Ens handlingar får betydelse för hur framtiden kommer att se ut (...)."

Detta får Ö&S till:

"Den citerade spelaren klargör att hobbyn rymmer möjligheten till samhällsförändring."

Jag kan inte tolka detta till annat än att de vill få Krauklis' resonemang om en fiktiv, konstruerad rollspelsvärld att låta som om rollspelare skulle vara förmögna att förändra vårt verkliga samhälle under kuppartige former (se även längst ner s. 222 med fortsättning på s. 223).

Sid.156: "Namn och titlar på hobbyrollspelen, speltidningar och fansins finner förvånansvärt ofta sina motsvarigheter i historien och bland politiskt extrema grupper av idag. Speltidningen *Gryning* associerar lätt till den svenska extremhögerens tidning med samma namn; *Centurion* har sin namne i en nynazistisk [brittisk] musikgrupp. Det amerikanska spelföretaget *White Wolf* (Den vita amerikanska vargen) associerar till de budskap som återfinns i form av tröjtryck inom bl.a. skinheadrörelsen och bland nynazister. Titeln på *White Wolfs* rollspel *Werewolf* påminner om den nynazistiska tidning med samma namn [inte riktigt: *Werwolf*], som ges ut i Göteborg. Namnet *Werewolf* går i detta sammanhang tillbaka på de tyska, extremt grymma "varulvsförbanden" från andra världskriget, som agerade främst i norra Europa [egentligen själva Tyskland]. Andra namn på produkter, föreningar och förlag inom hobbyn leder tankarna till en begreppsvärld som idag odlas i politiskt högerextrema kretsar: *Midgård*, *Ragnarök*, *Viking*, *Nordmark*, *Comando* (sic!), *Barnslaktarna* m.fl."

"Gryning" fick sitt namn förklarat i det första numret med att den var en ny gryning för speltidningarna i Norden. Dess skymning infann sig bara ett år senare, då den las ner. "Centurion" är ett namn som inte har med nazism att göra. I de romerska legionerna var en centurion anförare av en centuria (80 man), och en brittisk stridsvagn bär samma namn (i Sverige använd under beteckningen strv 104/105). Kopplingen mellan "White Wolf" och nazism är extremt tunn. Vad skulle ett amerikanskt rollspel om varulvar (och inte tyska gerillaförband) heta om inte "Werewolf"? "Midgård" var namnet på en spelbutik i Sundsvall, är namnet på

Tolkiens sagovärld och namnet på ett bostadsområde i Borås. "Ragnarök", med tillägget "speldesign" var namnet på Kulturförfattarnas Jonssons och Peterséns produktionsstudio, och ett supplement till Mutant 2 hette "Efter Ragnarök". "Viking" är inte bara namnet på ett rollspel, utan även en Marssond, ett fartyg i Göteborg och ett vaxfett för skor. "Nordmark" är SCA:s svenska gren. Här går jag bet, men det kan tänkas att Ö&S blandat ihop namnet med Waffen SS-regementet Nordland och vit makt-musikförlaget Nordland. "Comando"... tja, förklara för de brittiska commandoförbanden att de troligen är nazister, den som vågar. "Barnslaktarna" har jag aldrig hört talas om, vare sig inom rollspelshobbyn eller bland extremiströrelserna, men det skulle kunna vara namnet på en spelförening som uppmanades av SVEROK att byta namn.

Sid. 164-165: "Trogen hobbyns ursprung i de militära konfliktspelen har rollspelarnas Sverok närmast en militär organisation. Förutom rikskansliet i Linköping (...) har man en verkställande enhet i Lund, kallad Staben. Chef för denna är Jonas Birgersson, 25. Från staben utgår särskild information till utvalda medlemmar. (...) Jonas Birgersson leder verksamheten som ett företag med sex anställda. Detta är, enligt honom själv, uppbyggt enligt preussisk generalstabsmodell."

Det finns nästan inget företag eller organisation som inte har en uppbyggnad som kan liknas vid den militära; inom stora företag finns ju "divisioner", "gruppchefer", o s v. Den preussiska generalstabsmodellen innebar att de olika officerarna fick sin uppgift, lämpliga resurser och frihet att lösa uppgiften på bästa sätt - fast Ö&S vill troligen påskina kadaverdisciplin istället. Denna modell är den som tillämpas i de flesta företag, organisationer och arméer idag. Dessutom fanns informationen från Staben tillgänglig för alla som begärde att få den. Fast inte nu längre... Staben är avvecklad sedan våren 1996.

Sid. 165: [Om SVEROK:s verksamhetsplan så som den såg ut i juni -95] "Det är lätt att läsa ovanstående handlingsplan som en mycket ambitiös företagsledares tal till koncernens medarbetare - eller som en överbefälhavares order till sin krigsmakt."

Utarbetad enligt preussisk generalstabsmodell, mårne? Ännu ett försök att hos läsaren befästa intrycket av att SVEROK är en organisation som skulle kunna förvandlas till en armé (s. 222-223).

Sid. 168: "Sveroks spelplats är snarare själva verkligheten, där man tillämpar sina strategiska roll- och konfliktspelsmetoder för att öka förbundets makt och inflytande och för att värva ungdomar till en gemenskap som ska fostra en framtida ledarelit. Frågan är vilka som ska ledas och mot vilka mål."

Spekulation av värsta slag. Boken har i mångt och mycket byggts upp till den punkt, där detta påstående levereras. Se även s. 222-224.

Sid. 194: "Även om de i allmänhet inte utövar fysiskt våld - bortsett från det som förekommer i levande rollspel - så ägnar de sig intensivt åt föreställningar om våld och maktutövning i olika former."

Det fysiska våld som brukar utövas i levande rollspel inskränker sig till slag på varandra med kraftigt vadderade "vapen". Rollspelare är fridsamma personer i en absolut majoritet av fallen. Den som besökt ett spelkonvent en helg och sett bortåt tusentalet ungdomar sitta, spik nyktra, och uppleva äventyr i fiktiva miljöer, har svårt att tänka sig dem som potentiella våldsverkare och översittare.

Sid. 219: "Hobbyrollspelare är inga 'värstingar'. Detta brukar företrädare för hobbyn anföra som bevis för spelandets fredliga och ofarliga karaktär. Vidare brukar man

påpeka att rollspelare inte går ut på gatorna och slår ner folk. De är i regel artiga, trevliga, intelligenta och har lätt för att formulera sig. Denna typ av argument nöjer sig föräldrar och andra vuxna för det mesta med som en lugnande utvärdering av hobbyns alla olika aspekter. Denna brist på ifrågasättande kan ses som ett väl rationellt förhållningssätt i en vuxenvärld, som lever under en mer eller mindre permanent tidsbrist."

Häxjakt. McCarthyismen är på väg tillbaka om man följer Ö&S' resonemang. Var inte rädd bara för stökiga, högljudda ungdomar som har ring i näsan och lyssnar på skrämig musik, utan räds också de välartade, intellektuella, ty de kunna vara högerextremister ute efter att bli en maktelit. Är din unge för välartad? Spelar han rollspel? En ulv i fårkläder! En av Ö&S mest osmakliga antydningar, och det vill inte säga lite.

Sid. 220: "Eller är det faktiskt så, att de rollspelande ungdomarna faktiskt finner de spelade världarna realistiska och anser det nödvändigt att lära sig allt de kan, för att i framtiden kunna bemästra en skoningslös värld? Utvecklar de sina förutsättningar för att bli starka ledare i en kommande karriär? Kan rollspelsgruppen få karaktär av ett framtida informellt brödraskap?"

Rollspelare: survivalister, bossar och frimurare hopklumpade till ett.

Sid. 221: "Risken med ett förbud [av rollspel] blir att det ytterligare underblåser hemlighetsmakeriet inom denna subkultur på ett sätt som skulle kunna föra hobbyrollspelarna in i en verklig outlawtillvaro med alla dess tänkbara konsekvenser."

Örn- & Sjöstedt ömmar inte för rollspelarnas förenings-, närings-, tryck- eller yttrandefrihet, utan är bara rädda för att alla möjligheter till kontroll då skulle försvinna. Hur ska man förresten undertrycka människors fantasi? Tankepolis? Lobotomi? Psykofarmaka i dricksvattnet?

Sid. 222-223: "Enligt branschens egna skattningar finns det mellan 100 000 och 200 000 rollspelare i landet. En förändrad inställning till moralbegrepp och samhällssyn skulle kunna leda till att rollspelshobbyn plötsligt byter skepnad och förvandlas till en militant, politisk rörelse. Hobbyn utövas inte endast av välartade och studiemotiverade tonåringar med god familjebakgrund. Det finns även rollspelare bland skinheads och mc-gäng."

Det här fullständigt orimliga påståendet förutsätter att rollspelsrörelsen är överlägset organiserad. Om den vore det, varför organiserar SVEROK i så fall bara 25 000 av de kanske 200 000 spelarna i landet? Enligt Ungdomsstyrelsens undersökning av rollspelarna, visade det sig att en siffra motsvarande 200 000 ungdomar hade spelat minst en gång det senaste året. De som spelat minst en gång i veckan uppgick till motsvarande 50 000; hobbyn är m a o inte så stor som den verkar.

Sid. 224: "Det är alla dessa övergivna barn som, om vuxna inte snabbt ändrar attityd och förhållningssätt, kan komma att sluta sig samman. Vilka skulle vara mer lämpade att leda en De övergivnas armé än de som under en stor del av sin uppväxt tränat ledarskap, gruppdynamik, manipulation och militanta scenarier? Kanske de får för sig att följa de unga vampyrernas tankar om 'hunting Elders' och att använda Grymkäfts Fällor eller tillämpa Mutant Chronicles, Kults, Wastelands eller Neotechs socialdarwinistiska läror."

(Kommentar överflödig.)

Sakfel

Med tanke på att Örn- & Sjöstedt ska ha studerat rollspelen i tio år, har ett påfallande stort antal sakfel uppstått. Kan det vara så att de slarvat även på andra, mer svårkontrollerade, punkter?

Sid. 23: *Diplomacy är ingen separat spelform; det är ett av många konflikt- och diplomatiska spel som finns. Exempel på andra sådana spel är Advanced Civilization och Republic of Rome.*

Sid. 31-32: [Om rollspelet Dungeons & Dragons] "I Sverige översattes och modifierades spelet till *Drakar och Demoner*, 1981, genom att företaget Target Games AB köpte rättigheterna från det av Gary Gygax grundade amerikanska spelföretaget TSR (Tactical Studies Rules)." (...)

"Runequest

Detta spel är en engelsk bearbetning av det amerikanska Dungeons & Dragons och tjänar som förlaga för det svensktillverkade Drakar och Demoner." (...)

"Drakar och Demoner (DoD)

Drakar och Demoner är det första svenskproducerade rollspelet. Det har ett eget regelsystem utan speciell hänvisning till de utländska förlagorna (...)"

Hängde ni med? Drakar och Demoner är en översättning av Dungeons & Dragons, en översättning av RuneQuest, och ett eget spel! I själva verket kom spelet 1982, och var en bearbetning av Basic Role-Playing (BRP) som konstruerats av amerikanska Chaosium Inc. 1980 (samma företag som gett ut RuneQuest, som för ö ö är ett amerikanskt spel konstruerat av spelare som inte tyckte om Dungeons & Dragons). Rättigheterna till BRP köptes av Äventyrsspel och fick utgöra grunden till den första utgåvan av DoD. I senare versioner frångick man BRP. Dungeons & Dragons (D&D) utgavs första gången 1974 av TSR Inc. Den tredje versionen av D&D, publicerad 1983, översattes till svenska av Titan Games i Göteborg 1986 och marknadsfördes under originalnamnet. Bortsett från att båda spelen är fantasyrollspel, saknar de några som helst likheter i regelstruktur o s v. I presentationen av Drakar och Demoner nämns även DoD Expert, ett sedan flera år utgången komplement till den förförre versionen av DoD. Författarna verkar inte bekanta med den senaste versionen.

Sid. 53: [Om en bakgrund till Wastelands] "Deras ledare är en psykopatisk akademiker, som haft makten i 25 år."

Fast läser man originaltexten finner man att han styrde i sju år.

Sid. 55: "I spelet *Warhammer* möter man olika gäng eller klaner. En blivande medlem i något av alla de befintliga "Undercity Gangs" får genomgå initiationsriter av olika slag, t.ex. inskrifningar, tatueringar och andra typer av utsmyckningar. Fiender besegras i dessa klaner genom att man slår ihjäl dem och tar troféer från dem. *Warhammer* ges ut i England av Games Workshop Ltd., och den tillhörande speltidningen heter *White Dwarf* (Den vite dvärgen)."

Författarna förmår inte att hålla isär figurspelet Necromunda, som tillhör SF-figurspelet Warhammer 40000, ur vilket exemplet är hämtat, med fantasyrollspelet Warhammer.

Sid. 59: "Supplementet [The Anarch Cookbook] anknyter till bokoriginalet, den

välkända *The Anarch Cookbook* av William Powell, vars innehåll är koncentrerat på attentat, vapen och droger."

Boken är tydligen inte tillräckligt välkänd för att Ö&S ska få till titeln rätt: The Anarchist's Cookbook.

Sid. 65, 67 m fl: *Regelboxen Drakar och Demoner Magi refereras genomgående till som "Magi, m.m."*

Sid. 138-141: *Kapitlet om SCA innehåller ett flertal faktafel, men jag väljer att bara ta med de grövre. Det förefaller som om författarna granskade SCA under senare halvan av 1995. En av uppgiftslämnarna var en person, som vid intervjutillfället var mycket osams med SCA, och som kort därpå lämnade föreningen. Detta kan vara en förklaring till varför så mycket blivit fel.*

"Medlemmarna lever konstant med dubbla identiteter, den egna personen och dess medeltida SCA-alter ego (persona)."

Detta är inget annat än strunt. Den som bevistar våra tillställningar kommer att finna att folk fortfarande är sitt vanliga jag, om än med annat, medeltida namn och möjligen lite artigare. Till vardags är enda påminnelsen om medeltidspersonan medlemskortet i plånboken... Ö&S hävdar också att:

(...) "de amerikanska reglerna [innebär] att de överordnade 'ämbetsmännen' får ett livslångt 'förordnande'."

Om man läser Corpora (SCA:s "lagbok") och alla stadgar under denna, finner man att ingen kan sitta längre på sin post inom föreningen än två år.

På bilden på s. 139 ses en man, som bildtexten förklarar vara "Baron Erik Ålstene, härskare över Nordmark (Sverige)". Fotot togs på eftermiddagen 950809; senare på kvällen samma dag avgick han helt i enlighet med sitt förordnande. Fotot på s. 140 visar några arborstskyttar som inte är SCA-medlemmar eller deltagare i föreningens aktiviteter. Ö&S påstår att den amerikanska moderorganisationen "kräver avgifter av de svenska föreningarna", vilket inte är sant. Vidare görs det stor affär av att medlemmarna "måste räkna med att utsättas för farliga situationer (...) [för vilka] SCA inte tar något ansvar." Medlemmarna måste skriva under ett riskåtagande, som i korthet går ut på att man är medveten om att aktiviteterna (i princip bara för deltagare i torneringarna) är potentiellt farliga, och att man inte kan räkna med personligt försäkringsskydd, samt att man inte kan stämma föreningen för skitsaker. Riskåtagandet har ingen rättslig giltighet i Sverige. Så kommer ett konstigt påstående:

"En del av de ledande ämbetsmännen inom Nordmark [SCA:s svenska gren] återfinns även i Svenska Tolkiensällskapets olika föreningar, som utgivare av egna rollspelstidningar samt som medarbetare inom Target Games AB."

Om man kontrollerar ämbetsmannaförteckningen från juli -95, finner man att inte en enda person motsvarar denna beskrivning. Den person som avses, Olle Sahlin, avgick som ämbetsman redan 1990, är medlem i Stockholms Tolkiensällskap (Forodrim), utgav under sin ämbetsmannatid ingen egen rollspelstidning, men var faktiskt anställd på Target Games som tidningsredaktör. Till och med för Ö&S är bara ett rätt påstående av fyra ett dåligt resultat. Inte ens nu (okt. -97) finns det någon ämbetsman som motsvarar beskrivningen. Det enda syftet för Ö&S påstående måste vara att framställa SCA som nav för ett antal subkulturer. Fast Ö&S:s villfarelser slutar inte med detta...

"SCA är ett slutet sällskap (...) [som medverkar i bl a] prins Carl Philips riddarspel under Vattenfestivalen i Stockholm."

SCA är en politiskt och religiöst obunden ideell förening som är öppen för alla som vill delta i våra aktiviteter. Man behöver inte ens vara betalande medlem. SCA har aldrig deltagit i nämnda riddarspel. Möjligen kan några enskilda medlemmar varit där privat.

"SCA har varit en viktig förutsättning för tillkomsten och genomförandet av Medeltidsveckan i Visby."

Medeltidsveckan, som alltid arrangerats av gotlänningar, hölls första gången i augusti 1984. Nordmark bildades under hösten -84. Inte förrän året därpå var medlemmar med på Medeltidsveckan, och då som besökare med aktiviteter utanför det officiella programmet. Först 1987 omnämns SCA i programmet. Visserligen har föreningen bidragit till aktiviteterna, men aldrig varit "en viktig förutsättning".

"Till denna trend ansluter sig Nordiska Museets riddarklubb (...)"

Riddarklubben är helt och hållet Livrustkammarens påhitt och ansvar.

Sid. 150: *På denna sida påstås Åke Eldberg vara bågskyttekapten i SCA. Han lämnade detta uppdrag i augusti 1995.*

Sid. 213: *Erik Granström anges som författare till "rollspelet" Svavelvinter. Detta var en äventyrsmodul, inte ett självständigt spel.*

Kriminalitet

Författarna har haft ett flerårigt samarbete med polisen, med bl a föredragsturnéer och ett temanummer i personaltidningen Svensk polis (juni - juli 1996). Det är allvarligt att poliser förleds att tro att rollspelare är samhällsfarliga, och en konsekvens är att spelares fri- och rättigheter kan komma att ifrågasättas.

Sid. 29: "Häpnadsväckande nog används kreativiteten till att skapa extrema spelscenarier av kriminellt, militant, ockult och politiskt slag."

Detta är egentligen inte märkvärdigare än att de populäraste film- och bokgenrerna brukar vara deckare, thrillers och skräck. Det är mer spännande att jaga terrorister i ett scenario än att plocka violer, tro mig.

Sid. 48: *På denna sida uppmärksammas en artikel i nr 2, 1993, av den kortlivade speltidningen Gryning, som behandlade försåtsmineringar. Bildmaterialet (sex teckningar) är hämtat ur US Armys fälthandbok FM 5-31 "Boobytraps". Samma handbok har fått bidra med sex illustrationer (om än avritade) av försåtsmineringar i svenska försvarets handbok SoldF 1986 (Soldaten i fält), vilket innebär att hundratals svenska ungdomar har nåtts av bombbeskrivningarna, mångfalt fler än vad någonsin Gryning kunde med sin ringa spridning. Ö&S hävdar att: "det ges också instruktioner om tändanordningar med schematiska bildbeskrivningar", vilket inte stämmer. Det finns inga kopplingsscheman eller ritningar av bomberna. Instruktionerna är i skriven form, och inget en tekniskt begåvad person eller någon som gjort lumpen inte skulle kunna tänka ut själv. Det ska dock medges att artikeln var onödigt detaljerad för spelbruk, men att det krävs mer information för att t ex beräkna rätt mängd sprängmedel, o s v.*

Sid. 50: "Tips, idéer och fakta om vapen, sprängämnen och avrättningstekniker sprids genom fansins, på spelkonvent och via Internet."

Detta påstående understöds av citatet ur Gryning på s. 48 och en bild ur Fëa Livia på s. 49.; i övrigt saknas exempel. Att allt möjligt kan hittas på Internet är självklart. Att det sällan har rollspelsanknytning talas det tyst om. Jag har varit på drygt 30 spelkonvent, och de är inga kurstillfällen för terrormetoder. Ö&S påstående är både extremt luddigt och insinuant. När det gäller fansinen, har de verkligen ansträngt sig för att hitta två exempel. Ännu en olustig anklagelse.

Sid. 73: "Handlingar av tvivelaktigt slag kan skyllas på att de utförs i någon guddoms namn eller förklaras genom att rollpersonen eller hans vapen *blivit besatt*, och att han därför personligen är oskyldig och fri från ansvar för sina handlingar. Härigenom introduceras spelarna i nya, moraliskt och juridiskt gränsöverskridande tankemönster som i spelens världar framstår som tänkbara och även fullt acceptabla."

Värt att notera är att de åtalade i Bjuvmålet inte åberopade rollspelandet som en förklarande/förmildrande omständighet, och att man i liknande fall i USA inte godkännt argument i den stilen. Bortsett från Ö&S enfald/insinuans, har svenska domstolar sällan fallit för argumentet "jag var så j-a full så jag visste inte vad jag gjorde". Varför skulle de då godta ett påstående om att "min morakniv bebos av en demon"? (Om man nu inte siktar på att få icke tidsbestämd behandling på en psykiatrisk anstalt.)

Sid. 113-115: "Våra kyrkogårdar får ibland besök av människor som går på härjningståg. Framfarten har många *likheter* med den som beskrivs i olika rollspelsscenarioer. I *några* fall är det direkt belagt att gravskändningar utförts med inspiration från rollspel. Kanske är den sista viloplatsen för oss vanliga dödliga människor samtidigt lekplats för osaliga, hämndlystna 'vampyrer'? Att skapa fruktan i sin omgivning är helt i sin ordning i deras begreppsvärld, och att bidra till löpsedlar som skriker ut händelsen tilltalar vampyrernas fåfänga." (*Kursiveringarna är mina.*)

Dock ges inga exempel på vilka belagda gravskändningar som skulle ha utförts av deltagare i vampyrspel, vilket gör att anklagelsen tappar i trovärdighet. Däremot är det belagt att många gravskändningar utförts av rasister, satanister och vanliga vandaler.

Sid. 117: "Kampen mellan de olika vampyrklanerna pågår intensivt. Ibland blir vi kanske varse deras nattliga intrigerande i form av efterlämnad rekvisita, som exempelvis sprängdegattrapper och angripna gravstenar."

Blundern vid Törnedop (s. 118) är det enda exemplet som går att belägga. I övrigt försöker Ö&S insinuera att kyrkogårdsvandalisering orsakats av vampyrlive, vilket inte finns belagt.

Sid. 119: "Polisen har också ryckt ut på andra ställen i Sverige för att ta hand om 'bomber', som visat sig vara attrapper. Kanhända var även dessa kvarlämnad rekvisita efter nattliga vampyrives eller andra militanta rollspelsscenarioer? Polisen har i allmänhet inga spår efter 'attentatsmännen' och känner i mycket begränsad omfattning till den nya spelhobbyn. Att den överhuvudtaget skulle kunna handla om realistiska terrorist- och sabotagelekar skulle väl ingen vanlig svensk kunna drömma om."

Uppenbarligen är i så fall författarna tämligen unika svenskar. Annars är hela det här stycket bara en enda stor spekulation med syfte att misskreditera spelhobbyn, och som sådan både obegåvad, klumpig och förolämpande.

Sid. 121: "I regelboken för rollspelet The Masquerade ges tips på hur man skaffar sig inflytande genom manipulation, infiltration och sabotage på olika samhällsnivåer: inom förvaltningar, kyrkan (exempelvis hur man tillägnar sig en dyrbar relik), finanssektorn, sjukvården, industri, domstolsväsende, media, ockulta rörelser, polisen (hur man lyckas få en alltför kunnig polis avsatt), transportväsendet, i undre världen och inom universiteten. Är detta bara en tillfällighet, eller ser vi i rollspelskonceptet exempel på ett läromedel som kan tillämpas i verkligheten?"

Här är det oklart vad som avses: Vampire: - The Masquerade eller Masquerade: - The Mind's Eye Theatre. I vilket fall som helst är informationen tämligen abstrakt och skissartad; liverollspelet är känt för att vara ganska torftigt när det gäller regler. Om en spelare vill utöva t ex utpressning, går han till spelledaren och säger vad han tänker göra. Sedan avgörs utgången av handlingen genom "sten - sax - påse", och resultatet tar kraft. Att Ö&S övertolkar regelboken eller är medvetet ute efter att förleda läsarna är oklart - klart är däremot att låtsasvampyrerna inte skolas till terrorister.

Sid. 127: [Efter citat om lönnmördargille i ett levande rollspel] "Här manas till personlig karriär genom att mörda. Både spelare och rollperson, integrerade i varandra, tränar dödandets teknik och får upplevelser av framgång och dådkraft, vilket dessutom belönas av överordnade. Detta skulle kunna vara själva grundkursen för verkliga lönnmördare och torpeder."

Personligen tror jag att en rollspelare inte har några större problem att sticka en gummidolk i ryggen på någon eller "förgifta" en bägare vin med salt, men att därifrån ta steget till att mörda någon på riktigt... Ö&S låter sin sjuka fantasi nå nya djup genom att insinuera att rollspelare skulle bli yrkesmördare p g a lek. Hur många killar har blivit astronauter efter att ha lekt rymdfarare som små?

Sid. 128: "Mordet" på Sverker Olofsson har ältats i media några varv. Jag kontaktade honom 1996 för att förhöra mig om hans version av det hela, och då framkom det att han aldrig brydde sig om att polisanmäla händelsen. Dessutom är det regelvidrigt att blanda in utomstående i spelet. Arrangören var grovt oansvarig, och händelsen har fördömts av flera rollspelare, däribland mig.

Sid. 203 - 208: *Detta kapitel ska läsas med stor försiktighet. Inbrotten i fritidshus är unika företeelser, och författarna bryr sig inte om att hänvisa till fall som kan kontrolleras. Att spelaren säger sig ha varit driven av behovet av mat och skydd, och inte scenariots krav, tycks för Ö&S gå på ett ut.*

Anspelningarna på att rollspelare skulle vara de skyldiga till ritualer på kyrkogårdar är också mycket tunna vid närmare granskning; det underbyggs bara av påståendet att: "djurskändningar och offeritualer förekommer bland människor som förenas av viss dödsrockmusik, rollspel och apart filmsmak i förening med en samhällsfrånvärd livsfilosofi."

Då författarna ägnat ett par hundra sidor för att bygga upp denna bild av rollspelare, förväntas nu läsaren svälja detta med hull och hår. Ett enda exempel anförs, där betydelsen av det påstådda rollspelandet inte framkommer. I vilken grad och av vilken karaktär har spelandet varit?

Ett par postrånande ungdomar påstås ha gjort detta utifrån ett rollspelsscenario. Då ett scenario kan handla om vad som helst från en söndagsmiddag till kolonisation av världsrymden, skulle det varit intressant att i lite bättre detalj fått veta hur scenariot var skrivet. Sedan beskrivs hur ett rötägg entusiastiskt planerade rån "tillsammans med sin rollspelsgrupp", men att kamraterna till sist inte ville ställa upp (utan angav

honom?). Detta borde glädja Ö&S, då detta visar att spelledaren inte har den makt över spelgruppen som de tidigare hävdade.

Sedan förlitar sig författarna på hörsägen, när de hänvisar till uppgifter från en kamrat till medlemmarna i Militärligan som säger att dessa "ska" ha ägnat sig åt rollspelande. En av dem är tecken på oenighet inom polisen i Umeå, som är länspolisöverste Nils Holsts revir:

Sid. 205: [Om ett påstått Killerspel i Umeå] "Spelet övergick i ett regelrätt rån mot en av stadens hamburgerrestauranger."

Detta påstående utvecklas sedan när Nils Holst citeras från Barn & Ungdom #5/95 på s. 208, och där det inte lämnas någon tvekan om rollspelskopplingen. Man kan jämföra detta med vad polisspiranterna skriver på s. 13 i sitt specialarbete:

"I Umeå blev en hamburger restaurang (*sic!*) rånad av några ungdomar som deltagit i killerspel, men det råder delade meningar bland polisen i Umeå huruvida detta rån kan sättas i samband med killerspelandet."

Hoppsan! Finns det en opposition mot Holsts egenmäktiga metoder och ogrundade påståenden?

Sid. 205: "I december 1994 ägde en omfattande vapenstöld rum vid Lapplands Jägarregemente i Kiruna. De poliser som tog upp jakten på tjuvarna blev beskjutna med automatvapen från ett i förväg planerat bakhåll."

Poliserna hamnade aldrig i något bakhåll. De desperata tjuvarna beskjöt poliserna från sin flyktbil och kastade även handgranater, vilka hade ingen effekt då de hann brisera långt före det att polisbilarna var i riskzonen.

Efter en genomgång av det vilda livet i Umeåtrakten, en stad som utmärker sig för att ha fler extrema yttringar av olika ungdomskulturer än andra städer, kommer en radda lösa påståenden:

"En mamma berättar (...) hur hennes dotter (...) gick in i en rollspelsförening för att så småningom finna sig inbegripen i en svart sekt (...)"

Var rollspelsföreningen även en svart sekt? Eller fick hon kontakt med personer som lockade henne från spelgänget till sekten? Luddigt, minst sagt.

"Några ungdomar (...) utförde datorstölder (...) Planeringen var minutiöst gjord och exakta kunskaper om larmsystem och andra färdigheter utmärkte brottet. Enligt uppgift var de unga männen rollspelare."

Det verkar som om Ö&S glömt bort att referera till larmsystemkunskap i Neotech; i DN 950129 hävdade de i varje fall att rollspelens regelböcker är rena läroböckerna i "infiltration". Visst, tjuvarna kan mycket väl ha varit rollspelare, men då undrar man ju hur alla andra datortjuvar har lärt sig inbrotts teknik. Eller är alla datortjuvar rollspelare?

Referensen till dubbelmordet i Florida ("vampyr-morden") innehåller dels ett fel (det var fem ungdomar inblandade), dels en oklar koppling till rollspelet Vampire, samt en ofullständighet: Dottern till de mördade, som i media utmålades som mördare, frikändes av en åtalsjury 970128 från misstanken om delaktighet i morden; hennes pojkvän och en kamrat till denne kommer att åtalas för morden, medan de två andra flickorna åtalas för medhjälp.

Söderhamns- eller Joel-fallet innehåller ett fel: pojken ska ha varit spelledare, inte spelare, i gruppen. Att föräldrar sällan uppfattar signaler före ett självmord är inget ovanligt, och det är inte heller ovanligt att man i den åldern är olyckligt kär och inte vill prata om det.

Sedan citeras länspolismästare Holst på s. 207-208. Han påstår, fullständigt utan bevis, att mordet på en tonåring i Hammarbyhamnen skulle ha med rollspel att göra. Mig veterligen anhöll man en misstänkt, en skinnskalle, som sedan släpptes efter förhör. Någon rollspelskoppling står inte att finna. Nils Holst lyckades förresten med bedriften att utkommendera ett mängd poliser för att bevaka spelkonventet SnöCon -95. Inget hände förstås, utom att Holst brände en massa pengar på en helg. Det förefaller som om Holst fått det mesta av sin information från Ö&S.

Sid. 208-210: Bjuvmordet är en härva av påståenden som svårligen låter sig genomträngas utan tillgång till samtliga handlingar, såsom förhørsprotokoll, läkar- och rättspsykiatikerutlåtanden, m m. Av den mediareportering som varit, har jag dock kunnat sluta mig till att orsakssambanden var mer komplexa än att de inblandade råkade spela rollspel. Det ska noteras att varken åklagare eller försvar hänvisade till rollspel som orsak. Vi har dessutom inte sett det som hänt i ett fåtal fall i USA. Personer som mördats och dömts till döden eller livstid, har efteråt hävdat att de var under inflytande av rollspelen de haft som hobby. Detta är ett sätt att försöka utnyttja "the sanity clause" och få straffen mildrade.

Sid. 222: "Tillämpningen av metoden [rollspel] kan innebära potentiella risker för kriminella gränsöverskridanden. (...) Ytterligare belägg utgörs av de exempel vi anfört från rättsfall med otvetydig anknytning till hobbyrollspel och där vederbörande fällt i domstol." (Samtliga kursiveringar mina.)

Om man med "otvetydig anknytning" menar att de dömda uppgetts ha spelat rollspel på fritiden så kan jag köpa det, men om Ö&S påstår att brotten utförts under direkt påverkan av rollspel ber jag att få tvivla. Det skulle vara intressant att läsa vad en kvalificerad kriminolog skulle komma fram till vid en ingående granskning av fallen

Påståenden

Genomgående för boken är att författarna gör ett antal dåligt underbyggda påståenden. Syftet är att misskreditera rollspelshobbyn inför personer som saknar egen erfarenhet.

Sid. 27: "Det finns till och med spelsällskap, vars medlemmar även till vardags lever med sitt alter ego vid sidan av sin verkliga identitet. Ett exempel är The Society for Creative Anachronism (SCA)."

SCA är inget spelsällskap; det är en förening för medeltidsentusiaster. Bland SCA-medlemmarnas kusiner, de levande rollspelarna, är SCA-terna betraktade som dåliga rollspelare. "Alter egot" är oftast bara ett medeltidsnamn, födelseplats och -år. Som SCA-medlem är det närmast så att jag beklagar att medlemmarna tycks ha svårt att plocka fram sitt "alter ego" ens under föreningens tillställningar. Att vi skulle leva med vår medeltidsidentitet till vardags är rent nys, och avslöjar bara författarnas okunnighet.

Sid. 41: "Film och litteratur har mycket stor betydelse för rollspelsutövare. Genrerna ska då stå i överensstämmelse med spelens innehåll: Ockultism, sex, action, skräck och militär dokumentär är de vanligaste genrerna."

På vilken/vilka undersökningar grundar de detta påstående? Ingen, tror jag. Att sex (!) skulle vara en populär inspirationskälla för rollspel är precis lika absurt som det låter; ämnet brukar ofta uppfattas som pinsamt, och skyndas över i spelsituationen. Ett mer representativt urval torde vara science fiction, fantasy, action, historiska skildringar och skräck.

Sid. 42-46: *De flesta drogerna och gifterna i spel som Drakar och Demoner och Sagan om ringen är påhittade; som exempel kan nämnas läkeörten athelas i Sagan om ringen. Man hittar mer pålitlig och användbar information i t ex FASS, läkarböcker, uppslagsverk och diverse antidroginfo.*

Sid. 70: "I Kult benämns spelledaren för första gången i femininum. Ett skäl kan vara att de sexuella ritualer som förekommer i spelet fordrar kvinnlig kunskap och medverkan."

Det kan ju förstås även bero på att den ena författaren till spelet är kvinna, och att man ville gå ifrån den ensidiga referensen till "han" eller det otympliga "han/hon". Vill Örn- & Sjöstedt låta påskina att Kultspelade tjejer ska delta på riktigt i sexritualerna, och att dessa ska spelas upp "live" på spelbordet?

Sid. 79: "Aleister Crowleys namn står även högt i kurs bland dem inom populärkulturen som låter sig inspireras av satanismen och det ockulta. Detta gäller för många av dem som skapar de olika hobbyrollspelen (...)"

Det ges inga exempel på vilka spel som skulle ha inspirerats av Crowleys läror.

Sid. 81: "Därför är det nödvändigt att han [spelarens rollfigur] är väl förtrogen med stridsteknik, strategi, övertalningsförmåga, manipulation, droger och vapen."

Detta innebär inte att spelaren måste kunna något om dessa ämnesområden. I en situation där t ex en rollfigur ska avfira ett gevär, sker detta genom att kolla rollfigurens värde i "Skjuta gevär" och göra ett tärningskast, eventuellt modifierat av vilket skydd målet har och hur långt bort det är. Trist, va?

Sid. 82: "Värderingen av 'högre' och 'lägre' raser återfinns även i rollspelskonceptens rasläror."

Vilka "rasläror"? Bara för att det finns olika raser, såsom människor, alver, orcher o s v, betyder inte detta att spelen är rasistiska till läggning eller budskap.

Sid. 83: "Riddarromantiken blommar i tornerspel och kämpalekar, men också dans, musik, gycklarkonster och medeltida kyrkmässor är på modet. Det starkt hierarkiska sociala systemet i medeltidssamhället ger i lekens form mannen, den adlade och besuttna, en dominerande och intressant framträdande ställning. Ett våldsamt riddarideal lanseras nu också av Hollywood genom filmen *Braveheart*.

På många sätt påminner vår tid om mellankrigstiden. Grekisk, romersk och keltisk mytologi, medeltida riddarideal, vikingakult och hedniska ritualer tjänade som inspiration för många av de blivande ledarna i det Tyska (*sic!*) riket. Den som främst vårdade detta nordiska kulturarv var SS-chefen, Heinrich Himmler."

Menar Ö&S att värderingar och symbolvärden är desamma nu som för 60-70 år sedan? Menar de också att de föreningar, grupper och studieförbund som ägnar sig åt vikinga- och medeltid delar nazisternas värderingar, om än omedvetet? Örn- & Sjöstedt är antingen skrämmande okunniga om 1900-talets historia och drivkraften hos moderna människors historieintresse, eller så fiskar de i grumliga vatten. De

tycks vilja att SCA:s och lajvares intresse för medeltiden ska få en högerextrem klang.

Sid. 94-95: "Arrangörer av levande rollspel meddelar aldrig i annonser var deras arrangemang ska utspelas. Dels behöver man först få kontakt med intresserade markupplåtare, dels vill man inte ha störande inslag i form av 'vanligt folk' eller 'inkräktare'."

Om man med annonser menar de som förekommer i livefansinen, är det inte så märkligt. Precis som Ö&S förmodar, så hänger det på att markområdet oftast inte har spikats när man börjar annonsera om arrangemanget (vilket kan ske mer än ett år i förväg). Varför "vanligt folk" skulle ha intresse av att läsa rollspelsfansin har jag svårt att förstå. Med "inkräktare" kan allt möjligt menas. Det kan vara spelare som vill "planka" in genom att strunta i att betala avgiften och bosätta sig strax utanför spelområdet, och sådana vill man ju inte ha med.

Sid. 160-161: *Bildtexterna till två ganska lika fantasyillustrationer, den ena på den numera tydligen avsomnade speltidningen SAGA, den andra till nazistbandet Division S:s skiva "Attack!" pekar på ett släktskap. Med detta vill Ö&S påvisa en estetisk gemenskap mellan rollspelshobbyn och naziströrelsen. Det finns visserligen en likhet mellan viss fantasykonst, historiemåleri och totalitär estetik (nazistisk, fascistisk och kommunistisk), men detta betyder inte att alla tiotusentals rollspelare och läsare av fantasy skulle dela totalitära värderingar. Som en parentes så tvivlar jag starkt på att Division S betalat för rättigheterna till illustrationen.*

Sid. 163-164: [Om SVEROK:s bidrag] "Det är lätt att förstå att ett förbund behöver ordentlig utrustning för att kunna driva sin verksamhet effektivt, men det är mindre begripligt varför det behövs statligt stöd för att bedriva 'sällskapsspel'. Detta är ju något som normalt sker runt köksbordet. Eller är statsbidraget ett förtäckt företagsstöd, som tjänar till att hjälpa förlagen att få avsättning för sina spel?"

*SVEROK:s verksamhet är ungdomsverksamhet, och för sådan utgår bidrag. Är det vettigt att **boll**spelare får bidrag för något som är att betrakta som en "lek" som normalt sker på en gräsplan? Här anknyts även till spekulatjonen att det är Target Games som i princip får pengar av staten genom samarbete med SVEROK på s. 143 och 163. Detta visar att författarna är ute och cyklar. Om nu SVEROK:s budget 1994 uppgick till totalt 3,5 milj. kronor (s. 163) och Target Games omsättning (inte vinst) uppgick till 60 milj. kronor (s. 142), blir det "förtäckta företagsstödet" inte större än 4% av omsättningen om man räknar av den moms som går till staten för alla försålda spel. Wow. Detta förutsätter att hela Sveroks budget användes till spelinköp. Man undrar i så fall varför Target Games gjorde sig av med Traditionbutikerna 1995 (s. 145), om de nu fungerade som en ren pipeline för bidragspengar. Fast i en konspirationsteori passar det ju fint med ett "rollspelsindustriellt komplex"...*

Överdrifter

Ett antal generaliserande påståenden innehåller kraftiga överdrifter som stammar ur författarnas vilja att framställa rollspelen i dålig dager samt som ett resultat av deras synnerligen snäva urval. Hade de haft några vetenskapliga ambitioner, skulle de granskat fler spel än ett halvdussin.

Sid. 17-18: "I de kommersiella rollspelen är en rasistisk och starkt hierarkisk grundton ständigt närvarande. Den utgör förutsättning för att skapa konflikter och motsättningar mellan starkt stiliserade, arketyppiska rollpersoner och olika folkgrupper."

Den första meningen innehåller en övertolkning och grov generalisering, som inte håller upp mot en närmare kontroll av spelen. Detta beror givetvis på hur man definierar rasism. Bara för att det finns olika raser (människor, alver, dvärgar, vättar, o s v), innebär detta inte att spelet är rasistiskt. Den andra meningen är en vantolkning; konflikterna i rollspel brukar ske mellan rollfigurerna och skurkar av olika typ.

Sid. 39-40: "Att spela magiker innebär att man får stor psykologisk makt över medspelarna. Spelledaren kan själv ikläda sig denna roll och styra rollpersonerna genom att demonstrera sin mentala styrka. Medlen kan vara skrämsel, hot och ödesdigra besvärjelser för att driva handlingen i önskad riktning."

Att vara magiker är ingen garanti för ett mentalt övertag, särskilt inte om rollfiguren är novis. Det är helt enkelt bara blaj. Spelledarens "mentala styrka" i kombination med "ödesdigra besvärjelser" låter som om spelledaren skulle kunna utslunga verkliga förbannelser över spelarna! Jag låter läsaren avgöra trovärdigheten i ett sådant påstående... Snarare är det väl så att spelledaren hotar med att avbryta spelsessionen om inte spelargänget slutar larva sig, eller att en spelledarperson i form av en trollkarl hotar med att förvandla rollfigurerna till grodor om de inte ger sig av efter den där draken.

Sid. 40: "Det är en och samma återkommande svartvita myt om den onda maktens väsen och syften, som är grundtemat i samtliga rollspel."

Ett kategoriskt påstående som inte klarar närmare granskning. Av de rollspel som författarna själva listar på sid. 230-231, är åtminstone Western och Viking spel som inte har denna världsbild. Har de inte läst på ordentligt? Vad tycker de om kaninrollspelet Bunnies & Burrows eller tecknade film-rollspelet Toon?

Sid. 50: "Intresset för strid är centralt i alla rollspel."

Av den enkla anledningen att strid är en actioningrediens. Det är dock fullt möjligt att spela rollspel helt utan strider, och det finns spel där strid bör undvikas. Stridsreglerna är oftast detaljerade för att spelaren ska känna att resultatet är rättvisa; det kan vara mycket frustrerande när en rollfigur dör p g a slarvigt skrivna regler eller en oskicklig spelledare.

Sid. 54-55: [Om Neotech] "Om rollpersonen skulle ogilla någon som tar sig fram i bil eller annat fordon, och om han skulle vilja veta hur man får in en träff på fordonet, kan han få adekvat information av spelledaren som har uppgifterna i sin regelbok på hur man beräknar skottvinklar vid olika fordonshastigheter, ammunitionens utgångshastighet och annat. Detsamma gäller för sprängning av fordon."

I Neotechs regelbok finner man följande "adekvata information":

"Skjuta på fordon. För fordon kan man använda träfftabellen nedan. (...) En normal bil är mycket större än en människa och det blir därför en nivå enklare att träffa (-Ob1T6). Ännu större fordon bör naturligtvis vara ännu enklare att träffa."

Texten kompletteras med en enkel tabell med träffområden vid skott framifrån, från sidan samt bakifrån. Inga regler eller tabeller för beräkning av "skottvinklar vid olika fordonshastigheter" förekommer. Det finns heller inga instruktioner om hur man går tillväga vid sprängning av fordon, däremot regler för hur skadan fördelas vid en träff av ett skjutvapen (först fordonets yttre delar, sedan de inre, om nu någon inte kunde räkna ut det). Detta är, enligt min mening, bara ett försök att fabricera en koppling till försätsmineringen av en minibuss i Umeå (s. 205).

Sid. 56-57: Örnstedt och Sjöstedt upprörs vädeliga av speltillbehöret Grymkäfts fällor, som är Äventyrsspels översättning från 1987 av Grimtooth's Traps, som ursprungligen publicerades 1981 av Flying Buffalo. Häftet sålde i drygt 8.000 exemplar och utgick ur sortimentet omkring 1990. Det är numera mycket svårt att få tag på; har man tur kan det dyka upp på en spelauktion på något konvent. De flesta ligger nog nedpackade hos f d rollspelare, skulle jag gissa. Häftet innehåller 98 fällor för bruk i främst fantasyrollspel. 30 av dessa kan endast fungera med hjälp av magi eller andra övernaturligheter, 32 är tekniskt osannolika och endast de övriga skulle kunna tänkas fungera, om än med visst besvär. Tonen i häftet är rått humoristisk, då fällorna är listiga och lustiga varianter på några av de vanligast förekommande fällorna i de äventyr som var populära under rollspelens första tio år. De flesta fällorna är avsedda för placering i underjordiska gångar, och är ofta så pass utrymmeskrävande och komplicerade att ingen skulle komma på idén att bygga en på riktigt. Ö&S är förmodligen de enda personer som tagit dessa fällor på allvar, vilket säger något om deras kunskaper om teknik och rollspel. De påstår att:

"Under en föregiven ironisk skämtsamhet väcker man tanken på att man faktiskt kan bestraffa någon genom tortyr och dödsfällor."

Ursäkta, men är tortyr och fällor något som inte fanns före det att Grymkäfts fällor publicerades? Som exempel på en av fällorna kan "Plats, Fido!" tjäna. Det är en magisk hundvissla som även lockar till sig monster.

Sid. 62: "I alla rollspel finns ständiga hänvisningar till kyrkor, religiösa brödraskap, Bibeln o.s.v. Men det är inte den vanliga kristendomen eller judendomen vi får möta, utan ockultism."

Detta visar hur dåligt insatta författarna är i de spel de påstår sig ha studerat. I de rollspel som tilldrar sig i rena fantasivärldar skulle det vara märkligt om en kristen kyrka förekom. De flesta fantasyrollspelen är polyteistiska, där de olika gudarna har olika egenskaper, vanligtvis inspirerade av nordisk, keltisk, romersk eller grekisk mytologi. Man brukar kunna finna minst en god gud/gudinna och en ond dito. Om en religionsforskare hävdade att vikingarnas eller grekernas religioner var ockulta, skulle han bli utskrattad..

Sid. 73: "Spelaren kan ge sig in i ett äventyr som handlar om en vistelse i den ockult eller religiöst färgade onskans utmarker. Han eller hon kan medverka i svartmagiska ritualer eller verka inom suspekta sekter med mer eller mindre tvivelaktiga uppsåt."

Här sammanblandar författarna medvetet eller omedvetet "spelaren" med "rollpersonen". Texten får en helt annan laddning på detta vis.

Sid. 81: "I rollspelsvärldarna kretsar de centrala frågorna hela tiden kring onskan."

Ännu en av dessa svepande generaliseringar som Ö&S tar till för att slippa komplicera sitt resonemang. Envar som sätter sig in i rollspelen finner att andra existensiella frågor har stort utrymme, och att det ingalunda behövs någon "onska" för att spelvärlden ska fungera.

Sid. 82: "Polisorganisation och domstolsväsende är noggrant beskrivna och i exempelvis Neotech i stort helt i överensstämmelse med dagens svenska rättsväsende. Där framställs emellertid polisen och andra rättstjänare som korrumpade och styrda av mutor."

I Neotechs regler är rättsväsendets organisation redovisad i förenklade och

översiktliga former, mycket av det hopfantiserat för att passa i en framtidsvärld. I fråga om korruption hanteras detta på följande vis (ur Neotech, s. 194): "En spelare med mycket pengar kan muta sig till ett lägre straff. Man kan 'köpa' tärningar (-Ob1T6) som dras bort från BAV. Tabellen med mutkostnad anger vad varje tärning kostar. Observera att priset varierar med hur korrumpert rättsväsendet är. I tabellen över olika länder finns dett (*sic!*) värde angivet. För att lyckas måste man dessutom använda färdigheten Muta. En person som har råd att muta en hel domstol har dock ofta råd att anställa en 'advokat' som kan sköta detta åt honom." Gosh!

Sid. 132-133: Under rubriken "Själv mord en hedervärd handling" tas två exempel upp ur rollspelsregler. I en tidigare referens till total illusion i levande rollspel högst upp på s. 132, görs följande koppling till exemplet från ett par bordsrollspel:

"Frågan om att uppnå 'total illusion' ställs på sin spets i vissa extrema situationer. T.ex. beskrivs självmordsattacker som något ädelt och den ytterst intelligenta klarsyntheten i syfte att åstadkomma hjältedåd."

Exemplet, tagen från den andra, omarbetade versionen av Drakar och Demoner, lyder som följer (sammandragningarna är Örn- & Sjöstedts):

"I en verkligt extrem situation kanske trollkarlen kan rädda sina vänner genom att offra sitt eget liv ... Vid en sådan medveten självmordsattack, när trollkarlen vet att han kommer att dö, skärps hans sinnen till det yttersta och under några korta sekunder fungerar hans intelligens utöver det vanliga."

Det är skillnad på den egna fysiska personen i ett levande rollspel och den på papper nedtecknade rollfiguren i ett bordsrollspel, men Ö&S tycks vilja plantera tanken hos läsaren att "rollspel som rollspel, fungerar det så vid köksbordet vet man inte vad de kan ta sig för i verkligheten". Dessutom kryllar världslitteraturen av heroer som offerar sig för det de tror på. Ö&S går så vidare med ett exempel ur Call of Cthulhu, som de presenterar så här:

"Regelboken för Call of Cthulhu är välförsedd med fakta om hur män respektive kvinnor går till väga vid självmord."

Vad som sedan följer är en översättning av den amerikanska texten. Vad som inte nämns är att exemplet är hämtat ur ett kapitel om rättsmedicin och brottsplatsundersökningar, som ska ge spelledaren information vilken kan ligga till grund för mer trovärdiga beskrivningar i spelscenariot. Några instruktioner för, eller åsikter om, självmord förekommer inte.

Sid. 134: "Både rollspelet Kult och det amerikanska Call of Cthulhu laborerar med mörka upplevelser, undanträngda traumata, som människor kan bära inom sig."

Detta kan endast sägas gälla för Kult. I CoC börjar alla rollfigurer som mentalt friska. Under äventyren, där utomjordiska monstrositeter konfronteras, kan rollfigurernas från början höga summa "sanity points" (ung. "förnufts-poäng") reduceras. Vid förlust av större mängder poäng, kan rollfiguren för en kortare eller längre tid gå in i chocktillstånd eller vansinne, allt enligt vidhängande tabeller. Detta kan ju förstås framställas av spelaren på ett teatraliskt sätt, men det hela är så abstrakt att han/hon inte löper någon risk.

Sid. 142: På denna sida upprepas det felaktiga påståendet att Drakar och Demoner är en översättning av Dungeons & Dragons. Vidare hävdas det att:

"Spelbranschen omsätter bara i Sverige hundratals miljoner kronor årligen inom den

sektor som sysslar med roll- och konfliktspel."

Detta skulle kunna vara sant om man räknar in alla dataspel, men om man begränsar sig till enbart rollspel, bräd- och konfliktspel, figurspel och samlarkortspel, är en kvalificerad uppskattning (gjord av Thomas Gunnarsson, Tradition) att omsättningen knappast överstiger 25 miljoner (beräknat på 1996 års försäljning, före det att Spel & Sånt la ner).

Sid. 143: "Som marknadsledande producenter och återförsäljare har Target Games AB kontrollen över rollspelsvärlden i Sverige. Genom statliga bidrag till ungdomsorganisationen Sverok får de en växande kundkrets och möjligheter att öka koncernens försäljning."

Att Target Games inte längre är återförsäljare konstaterar Ö&S själva på s. 146, men vid det här laget har man börjat vänja sig vid deras självmotsägelser. De bäst säljande rollspelen är inte Target Games-produkter; företaget har dragit ned på rollspelsproduktionen och t ex den senaste versionen av Drakar och Demoner har inte blivit den succé man hoppats på. Med detta påstående vill Ö&S få läsaren att tro att statliga pengar går mer eller mindre oavkortat ner i Target Games ägares fickor.

Sid.124: "Eftersom livearrangemang ofta medför alkoholbruk i okontrollerade mängder (...)."

De tre livearrangemang jag varit på (Vinterkriget -91, Vildhavre -94, Skymningstjärnen -95) var alkoholfria. På banketten på Vildhavre serverades bara alkoholfritt vin och cider, och på värdshuset på Skymningstjärnen serverades bara lättöl och cider. Jag såg dock en berusad person på Skymningstjärnen (350 deltagare) - en oanmäld "gäst", som kom och störde i ottan den sista dagen. Alkoholen hade han intagit utanför byn. Han avvisades från området. Det ska dock inte förnekas att det förekommer arrangemang där alkohol finns tillgänglig, men många arrangemang förbjuder alkohol.

Sid. 168: "På frågan om förbundets inställning till de faktauppgifter i spelen som rör droger, vapenprestanda, terroraktioner, sabotage, hemliga sällskap, o.s.v., hävdar Sveroks styrelse att de saknar all kunskap om det rent innehållsliga. Man säger sig istället lägga tyngdpunkten på regler och *hur* man spelar spel. Denna aningslösa hållning till rollspelsmetodens kraft kopplad till innehåll och regelsystem förefaller knappast trovärdig. Hela den målmedvetna rekryteringsambitionen, den genomgripande och landsomfattande administrationen och förhållningssättet gentemot kritiska journalister och andra, tyder på en mer avancerad målsättning än att endast verka för harmlöst umgänge kring sällskapsspel och 'underhållningsvåld'."

Om jag inte missminner mig, så gällde det aktuella brevet med ovannämnda frågor Neotech. SVEROK valde att hänvisa till Neogames, och följde en policy som går ut på att inte kommentera/fördöma enskilda spel. Så kan det ju också vara så att ingen i ansvarig ställning spelade Neotech... Om SVEROK skulle hålla reda på alla spel som Örn- & Sjöstedt skulle kunna tänkas finna anstötliga, skulle man vara tvungen att utöka organisationen mångfalt.

Sid. 220: "Vid ett närmare studium framgår det med närmast patetisk tydlighet att *rollspelsbranschen*, jämförd med andra masskulturens mediaområden, innehar ett unikt rekord i ensidig inriktning på avancerat våld, mörk framtid, manlig maktkamp och manipulationer i förening med ockult och religiöst färgad ondska. I detta avseende är rollspelshobbyn speciell."

Speciell? Är det allt de har att säga efter en sådan breddsida? Att Ö&S så ensidigt

gått in för att granska ett fåtal spel (varav Kult anses som ett av de mest kontroversiella rollspel som någonsin publicerats på något språk), och därifrån bygger upp sin uppfattning om rollspelen är inget annat än enögdhet, ovetenskaplighet och ignorans.

Sid. 221: "Till skillnad från datavärldens många olika typer av spel är rollspelsbranschens spelvärldar nära nog monomant ensidiga i sin fixering på våld och skräck. Spelen har aldrig givits offentlighet genom annonsering i dagspress eller andra medier. De har därför heller aldrig blivit recenserade i dagspressen, vilket starkt skiljer dem från datorspelen, som regelbundet recenseras i en rikstidning som Dagens Nyheter. Rollspelsbranschen har därför, alltifrån begynnelsen, givit hobbyn en sekteristisk undergroundkaraktär."

Se min kommentar till s. 159. Kommentaren om datorspelsmarknadens mångfald och rollspelsmarknadens fåfald visar bara på författarnas enfald. Många av de spel som finns för datorbruk har sina förlagor i konflikt- och sällskapsspel. Dessa är dock inte att klassa som rollspel, så undra på att Ö&S blir förvirrade. Är det någon som inte tror att inga skulle bli gladare över uppmärksamhet och recensioner än rollspelsproducenterna? T o m dålig kritik har varit bra; när Kult orsakade mediarabalder 1992 påstås det att försäljningen av spelet ska ha ökat med 200%. I själva verket har det över åren skrivits mängder av artiklar och reportage om rollspel, spelkonvent, live och även kritik av spelen. Att ingen har sett det mödan värt att recensera dem är bara att beklaga.

"Psykisk påverkan"

Frågan om rollspelen skulle ha någon (negativ) påverkan på spelarnas mentala status är inte tillfredsställande utredd - möjligen p g a att rollspelen inte uppfattas som ett problem av mer sansade bedömare. Detta hindrar inte Ö&S att dra sina egna slutsatser, som dock haltar betänkligt. För vilken är effekten? Blir man schizofren eller avtrubbad?

Sid. 14: "(...) risken för yrkeskådespelaren att 'fastna' i en karaktär på ett djupt psykologiskt plan [är] mindre än för den tonåring som ägnar det mesta av sin vakna tid åt att identifiera sig med en främmande arketyp och som strävar efter att uppgå i denna."

Detta är, enligt min mening, bara lösa spekulationer. Visserligen kan man som rollspelare ägna en del tid åt att fundera på hur man ska låta sin rollfigur gå till väga i nästa äventyr, men enligt min erfarenhet är det ingen spelare som vill byta ut sin personlighet mot sin rolls.

Sid. 19: "Spelkonstruktörerna uppmanar spelledaren att se till att varje rollperson är inblandad i intrigen, för att på så sätt nå största engagemang och inlevelse. Ingen ska befinna sig i periferin. Målet är att alla ska ingå i samma gemenskap eller 'överenskommelse'. På så vis blir samtliga spelare och rollpersoner lika innäslade i händelseförloppet, det blir svårt att ta sig ur och man kan inte skylla på någon annan. Det tvingar dem att gå vidare i ett scenario som kan bli alltmer absurt och gränsöverskridande:

'Det kräver att du styr spelarna när de skapar sin rollperson. Du kan kräva att vissa gemensamma nämnare finns så att alla kan fogas in i handlingen.' (Gunilla Jonsson, Michael Petersén; Centurion nr 3/94)"

Detta är inget märkvärdigt; det finns inget värre än att försöka få en rollfigursgrupp utan några gemensamma intressen att sträva åt samma håll. Ö&S:s syfte är dock att framställa rollspel som alstrare av ett oerhört gruptryck. Under mina 15 år som rollspelare har jag aldrig upplevt något liknande; däremot har det inträffat att spelarna avbrutit spelsessionen på grund av för stor oenighet...

Sid. 20: "I den typ av intriger som konstruktörerna Jonsson och Petersén skapar, kan det vara direkt ohälsosamt och ödesdigert att ge sig in i en spelsituation under lång tid, där personlighetsförändringen blir ett faktum. Från att ha lekt och 'fått kickar' kan [min kursivering] verklighetsuppfattningen förvridas på allvar. Spelaren ser faror och bygger upp en misstro mot omgivningen som han sedan isolerar sig ifrån. Den enda grupp som då förstår honom blir spelgruppen, och spelledarens auktoritet gör att han paradoxalt nog känner sig trygg där."

Den här 25-örespsykologin bygger på rena antaganden, och understöds inte av några forskningsresultat från studier av rollspelare. Drabbas man av en psykos liknande den Ö&S beskriver på ett rollspel, är man nog i farozonen i vilket fall som helst. Rollspel skulle då inte behöva vara den utlösande faktorn.

Sid. 55: "I alla rollspel gäller det att poängsätta olika färdigheter. Härigenom lär sig spelarna att tillämpa ett logiskt, intellektuellt förhållningssätt till förmågan att utföra olika handlingar. Känslomässiga reaktioner underordnas det beräknande intellektet. Den emotionella inlevelsen får därigenom stå tillbaka för en saklig och känslolokal logik."

Skulle det vara så märkvärdigt att man i siffervärden anger rollpersonens förmåga att t ex hoppa över en avgrund? På så vis slipper spelaren och spelledaren diskutera om vad kan och inte kan. Om Ö&S uppfattar det som störande att regler är uppbyggda på ett logiskt sätt, får det stå för dem. Själv har både jag och mina medspelare känt ånger efter förhastade handlingar i låtsade rollspelsscenarier, så det är tydligen inte alla spelare som blir avtrubbade...

Sid. 181: "Vi tror inte på att ungdomar på egen hand ska odla sin gemenskap och förbereda sitt inträde i vuxenlivet med hjälp av våldsfilm eller våldsamma rollspel, för att initieras på den kommersiella marknadens villkor."

Kanske ett jobb för vissa arbetslösa dramapedagoger: att övervaka rollspelsmöten så att spelarna blir vuxna på ett pedagogiskt riktigt sätt. Ska rollspelen granskas och censureras, eller ska spelledarna genomgå "rollspelskörkortsutbildning"?

Sid. 184: "Om de unga männen runt spelbordet tänker sig att bekämpa drakar och demoner för att på så sätt genomgå olika arketyppiska, undermedvetna tillväxtprocesser på ett intellektuellt plan, så är livetillställningarna som tillåter roller som våldtäktsmän, pedofiler, rasister, lönnmördare, svartmagiker och vampyrer exempel på en högst påtaglig och verklighetsnära tillämpning. Vem leder här 'initiationsriten' in i vuxenlivet?"

På ett live, där våldtäktsmännen inte kan våldta, pedofilerna inte förgräpa sig på barn, rasisterna spelar sin rasism, lönnmördarna använder salt och gummidolkar, svartmagikerna mumlar ramsor lika effektiva som tipsraden och vampyrerna bär löständer, är det alltså farligt att vara ungdom på väg in i vuxenlivet. Hur har han/hon klarat sig så långt?

Sid. 196: "Det kan med fog hävdas att de har utsatts för allvarlig påverkan eller genom en form av 'frivillig hjärntvätt'."

Detta sagt om rollspelare som spelat intensivt en längre tid. Tyvärr understöds detta påstående inte av någon forskning om rollspelare.

Sid. 199: "Om det är en stark upplevelse för ledaren att se gruppens förskräckelse - hur är det inte då för de unga deltagarna? Kanske [min kursivering] innebär denna metod ett sätt 'härda' unga människor genom att bygga upp en ständigt växande misstro mot omvärlden (...)"

Jag trodde att Ö&S ansåg att problemet är att spelarna lyder sin ledare blint. Lite hälsosam misstro mot ledare hade inte suttit illa i Hitlers Tyskland eller Stalins Sovjet. Dessutom behövs inte rollspel för att genomföra denna härdning - det räcker med att läsa tidningar och se på nyheter för att bli desillusionerad.

Sid. 210-211: "Inom polisen noterar man idag att unga, begåvade människor, som tidigare aldrig varit kända i brottsliga sammanhang och som kommer från välartade hem, 'oförklarligt' gör sig skyldiga till grova våldsbrott. I många av fallen har långvarigt rollspelande förekommit."

Notera att ingen statistik underbygger detta påstående. Av de av författarna tämligen bristfälligt redovisade fallen, går det inte att utläsa att någon av ungdomarna passar in på profilen ovan. Därmed kan en förälders reaktion, när hon läser boken, bli "herregud, min unge är i farozonen!", varvid denne prompt förbjuds att rollspela.

Sid. 214: *Helt ovidkommande dras yrkesskådespeleri in och jämförs med rollspel. Det verkar som om den skola som benämns "method acting" och som kräver oerhört mycket av skådespelaren, ska likna hobbyrollspelen. Den som suttit med under en spelsession märker att med få undantag kan rollspelare kallas goda skådespelare, och att de skulle ha svårt att gå ur rollen.*

Sid. 214-215: *Här hävdar författarna att rollspelens "intellektualiserande" gör att spelarna avskärmas emotionellt.*

"Även i de mest vidriga och mänskligt sett utsatta situationerna har spelaren att spekulativt väga sina färdighets- och utrustningspoäng [?] mot en motståndares: det gäller att tänka - inte känna - i de mest engagerande spelmomenten. Säkert utvecklar detta förmågan till kalkylerande, mekaniska handlingar. Frågan är hur det går med förmågan till mänsklig inlevelse - i synnerhet då dessa färdigheter omsätts i levande rollspel?"

Här har författarna ägnat en hel bok åt att visa hur farliga spelen blir om spelaren engagerar sig för mycket emotionellt; se sidorna 14, 19-20, 124, 129, 132, 196-197, samt så pass sent som 214. Så blir de plötsligt avsensiteringsövningar! Snacka om att skjuta sin egen argumentation i sank. Hur ska Ö&S ha det? Blir rollspelare kalkylerande, iskalla hårdingar, eller fnattiga och med bristande förmåga att skilja på fantasi och verklighet?

Dålig koll

Örn- & Sjöstedt säger sig ha studerat rollspelen i tio år. Ändå verkar de ha förbluffande dålig koll på det aktuella läget; många uppgifter kan härledas till hur spelmarknaden såg ut för flera år sedan. Om nu boken ska vara en fakta- och debattbok, kan man ju i varje fall begära att informationen var aktuell vid pressläggningen.

Sid.14: "Hobbyrollspelen är inga färdiga spel. De skapas av spelledaren med hjälp

av regelböcker, som innehåller världsbeskrivningar och specialfakta för de olika spelgenrer som finns."

Det är mycket märkligt att Ö&S inte verkar ha lagt märke till att det finns ett antal färdiga scenarion och kampanjmoduler att köpa till de flesta spel. De verkar tro att det enbart faller på spelledaren att hitta på äventyren.

Sid. 32 och 33: *Beskrivningarna av RuneQuest och Viking ger intrycket av att Ö&S på sin höjd bläddrat igenom spelen. Exempel:*

"Viking Detta spel kan man kalla historisk fantasy. Det handlar om vikingarnas bosättningar och härnadståg. Hedendomen möter kristendomen, geografi, hantverk, vapen, strid."

Säga vad man vill om deras forskning, men de förstår att fokusera på ett fåtal spel; närmare bestämt ett halvdussin av mer än hundra rollspel.

Sid. 33-35: *Spelen Khelataar och Wastelands listas trots att tillverkaren, Lancelot Games, gick omkull för flera år sedan. Mutant från Äventyrsspel är nedlagt, och Kult från samma förlag har inte haft några nya tillbehör på svenska sedan våren 1995; den svenska versionen av spelet verkar föra en tynande tillvaro.*

Sid. 47: [Om drogbeskrivningarna i Neotech] "På fyra A4-sidor beskrivs olika droger ingående: effekt, biverkningar, abstinens och beroende. En del av drogerna är futuristiska fantasiskapelser medan andra är högst verkliga. (...) Även om handlingen i Neotech utspelas år 2051 kan man konstatera att de beskrivna framtidsdrogerna är i omlopp redan idag, i verkligheten."

Hoppsan! Först är drogerna fantasiskapelser, sedan finns de, om än under annat namn. Förklara det, den som kan... Av de 38 beskrivna drogerna är 26 rena påhitt. De tolv som finns är gamla bekanta som heroin, LSD, hasch, kokain, crack, meskalin och PCP. Drogernas verkningar i spelet gör att rollfiguren utsätter sig för stora risker, och budskapet att droganvändning är en dålig idé framförs därför på ett för spelaren påtagligt sätt.

Sid. 52: *Författarna gör stor sak av att man i Neotech får lära sig att sprängdeg är användbart och levereras i form av gula 125-gramsstavar. Det är precis samma information som man får sig till livs i lumpen, med den stora skillnaden att där får man spränga flera laddningar på riktigt!*

Sid. 54: "Inte heller avstår Neotechs konstruktörer från att informera om den avancerade stridsgasen zharin, som nazisterna utvecklade, samma gas som våren 1995 användes vid ett attentat i tunnelbanan i Tokyo, vilket utfördes av medlemmar i undergångssekten Aum Shinrikio."

Zharin hittades på av Neotechs författare. Den ska vara en farligare form av sarin, som är den gas som finns idag. Slarvigt att läsa på så dåligt. Det är inte svårt att få reda på verkan av stridsgaser i öppna källor, och att det tas upp i Neotech är för att ge en bred beskrivning av de hot som rollfigurerna kan komma att utsättas för. Vill förresten Ö&S antyda att om en tokig sekt kan genomföra attentat, kan även rollspelare tänkas göra det?

Sid. 83: "Livearrangemang som *Till kamp mot Vite Krist, Gudars skymning, Där alrunan växer, Efter Thule* är namnexempel på heroiskt och ockult intresse, som ofta har asatron som utgångspunkt."

Vid kontroll mot Strapats' och Fëa Livias kalendarier kunde endast "Gudars skymning" återfinnas, och av annonsen att döma fanns det inget asatema. "Efter Thule" är inte ens ett live-arrangemang, utan ett föga framgångsrikt, privatpublicerat vikingarollspel. De båda andra arrangemangen är okända och troligen mycket lokala.

Sid. 87-88: *Ö&S hänvisar till Ereb Altor, den sedan flera år nedlagda spelvärlden för Drakar och Demoner (fast den ska tydligen publiceras på nytt). Den nuvarande sättningen heter Chronopia. Det är märkligt att författarna inte är bättre orienterade.*

Sid. 89: *Ö&S spekulerar löst om att J.R.R. Tolkien kan ha varit påverkad av samtidens rasläror m m. Sedan ger de sig ut på djupt vatten, då de hävdar att i Tolkiens värld, Midgård, gäller att:*

(...) "människorna, den ädlaste rasen, har enligt Sagan om ringen-spelet, uppstått i östern och sedan förflyttat sig nord/nordväst. Det är inte svårt att här identifiera den ariska rasen. Teosoferna, och så småningom de nazistiska rasidologerna (...) menade att den ariska rasen uppstod någonstans i östern, närmare bestämt i Tibet."

Det förefaller som om ingen av de båda författarna läst Sagan om ringen-trilogin eller Silmarillion, där det är tydligt att det är alverna som av Tolkien ses som de ädlaste varelserna. Med detta kommer jämförelsen att plötsligt halta betänkligt.

Sid. 121: *"Dessutom redogörs i spelkonceptet för produktion av trycksaker, ockulta ritualer och olika former av krig och uppror samt 'jakt på äldre'."*

Det är oklart om författarna avser att förleda läsaren att tro att spelet uppmuntrar till jakt på vuxna, eller om de helt enkelt läst slarvigt och gjort en dålig översättning. I originaltexten står "hunting Elders", vilket avser de allra äldsta vampyrerna. Dessutom kan det utläsas som både "jaga Äldstar" och "jagande Äldstar" (d v s jagande andra). Begreppet används en gång till, felaktigt tolkat, på ett insinuant sätt på s. 224.

Sid. 145: *"Förlaget [Target Games] ger även ut ett antal böcker för solo-rollspel (...)"*

Soloäventyrsböcker upplevde en våg under mitten av 80-talet, sedan försvann de, troligen utkonkurrerade av de allt bättre dataspelen. Betecknande nog är det enda exemplet på en soloäventyrsbok i Ö&S:s källförteckning från 1986. Target Games slutade med sin utgivning runt 1989.

Sid. 146: *"Företagets [Target Games] rollspel säljs även i de flesta leksaksbutiker runt om i landet."*

Man får ha tur om man bor på en ort där det finns en butik med ett välsorterat rollspelssortiment; det är endast i de större städerna man kan finna ett hyggligt utbud.

Sid. 149: *"Projektet med konfirmandrollspelet gick en tid under arbetsnamnet Nuke a Whale for Christ (ung. 'Kärnspräng en baddare till Kristus') innan man slutligen bestämde sig för titeln Vägen."*

Såvitt jag vet var detta den ene av konstruktörernas, Johan Anglemark, interna namn på spelet. Ö&S:s översättning är obegriplig, och Anglemarks drastiska humor går därmed förlorad. Namnet anspelar på slogans som "Stop the nukes" ("stoppa kärnvapnen"), "Save the whales" ("rädda valarna") och nästan vad som helst som ska göras för Kristus skull. En mer trogen översättning lyder då "Kärnbomba en val åt Kristus", vilket inte behöver vara roligt, men i varje fall mer begripligt. Mer allvarligt

är att Ö&S inte förstår den svarta humor och det språk rollspelare kan använda sig av, vilket kan förklara varför de har så svårt för att ta rollspelen för vad de är: underhållning.

Sid. 216: Ö&S tycks totalt ha missat den debatt om rollspelen som förekom runt 1985-87 i bl a Expressen och Dagen.

Sid. 230-231: Förteckningen över "några av de vanligast förekommande rollspelen på den svenska marknaden" förtjänar vissa kommentarer.

Dungeons & Dragons: ett mycket sällsynt spel numera.

Drakar och Demoner Expert: nedlagt sedan årtal tillbaka; två nyare versioner av *DoD* har avlöst varandra sedan detta skedde.

Sagan om ringen, Chock, Mutant, Khelataar, Western, Wastelands: nedlagda sedan flera år.

Warhammer: författarna nämner "figur/brädspel", men missar att det även finns som rollspel sedan många år.

Kult: inga nya tillbehör har kommit sedan våren 1995.

Diplomacy: är inget rollspel.

Vägen, Quo Vadis: blygsam försäljning.

Författarna har totalt missat det spel som seglat upp som det populäraste svenska fantasyrollspelet sedan det släpptes i november 1996: *Eon* från Neogames.

Dessutom har de missat 80-talets populäraste science-fictionspel: *Stjärnornas krig*.

Rena påhitt

Författarna har gjort sig skyldiga till ett flertal påhittade påståenden, som inte har någon saklig grund. Vad de vill uppnå med dessa är troligen att "bättra på" rollspelens hemskheter i syfte att dupera läsaren.

Sid. 39: "*Call of Cthulhu* (...) Titeln betyder ungefär 'Djävulens anrop'. (...) [I spelvärlden är] forskning inom psykoanalysen och biologisk rashygien (...) de intellektuellas debattsfär."

I den av författaren H.P. Lovecraft påhittade Cthulhumyten finns ingen djävul i kristen mening. Guden Cthulhu påstås uppfattas av olika religioner som Satan, men hans utseende och "personlighet" är inte samma som den bibliske Satans. I spelet behandlas psykoanalys ytterst abstrakt, och "biologisk rashygien" förekommer inte i CoC:s regler; detta har Ö&S själva skarvat ihop med inslag från ett levande rollspelsarrangemang (Nemesis Divina)!

Sid. 89-90: "En del svenska livegrupper ägnar sig åt på ett sofistikerat, akademiskt plan åt att levandegöra den förnazistiska erans rasdiskussioner. Föraktet för svaghet avhandlas i elitistisk anda."

Av de vidhängande citaten från en skildring av det aktuella lajvet, Nemesis Divina, anas att endast en del av deltagarna ägnade sig åt slika diskussioner. Läser man referatet i sin helhet, framgår att huvuddelen av deltagarna inte diskuterade rasfrågor. Det är fel att "en del svenska livegrupper" skulle syssla med sådant; däremot var det några enstaka personer som spelade sådana roller. Ö&S:s påstående är lika intelligent som att hävda att bara för att en skådespelare gestaltar Hitler, måste han vara nazist...

Sid. 91: Ö&S gör på den här sidan ett av sina mest halsbrytande tankehopp. Några

huliganers tillmälen till en flyktingfamilj kopplas ihop med rollspelens vätteraser. När rättegången genomfördes, framkom inga uppgifter om att huliganerna skulle varit rollspelare i mediareporteringen. Den ytterst kränkande insinuationen yttrar sig som följer:

"I ena fallet är tillmälet 'svartblod' [egentligen "Ni har svart blod!"; min anm.] ägnat bosniska flyktingar, i det andra sammanhanget en faktor som befrämjar strid [fiendskapen mellan människor och t ex orcher; min anm.]. Är detta bara en tillfällighet? Eller frodas i själva verket stridsandan, också med rasistiska förtecken, i våra skogar i form av levande rollspel?"

Tidigare på samma sida hävdas det att:

"I rollspelen är svartblod en ras som funnits i Drakar och Demoner-konceptet sedan åttiotalets början."

Om man tittar i DoD-supplementet "Monster", Bok II, sidan 46, finner man att svartfolk är samlingsnamnet för ett flertal humanoida raser. Ingenstans nämns termen "svartblod", så de självutnämnda "forskarna", som enligt egen utsago ägnat tio år åt att "forska" om rollspelen har tydligen läst fel hela tiden. Däremot är det korrekt att termen "svartblod"(och "svartfolk") används för att beteckna orcher, vättar, m fl, inom levande rollspel. Då termen även används av de som föredrar sådana roller, kan man ifrågasätta om den har den negativa laddning som antyds av Ö&S.

Sid. 123: "Redan i reglerna för Drakar och Demoner införs synen på kvinnan som en särskild ras. Hon kan inte få yrken som är anpassade till hennes ras, sägs det. Kvinnans särställning, icke jämställd med mannen, blir i spelvärlden ett faktum att hantera för de unga deltagarna. Hennes ställning som sexvarelse, våp eller intetsägande tjänarinna står ibland i kontrast till en annan kvinnlig ytterlighet: den stridande hjältinnan."

Att kvinnorna skulle vara en egen ras i DoD är ett rent påhitt av författarna. Ingen av DoD:s versioner har haft några sådana regler; tvärtom står det klart och tydligt att några begränsningar på kön inte finns: "Du kan välja mellan 'man' eller 'kvinna'. Valet är ditt, det spelar ingen som helst roll när det gäller grundegenskaper, färdigheter eller yrken." (Drakar och Demoner bok I: rollpersonen, s. 23, 1991 års utgåva.)

Diverse

Under den här rubriken har jag samlat en hopar mer eller mindre konstiga påståenden, som har ett visst underhållningsvärde samtidigt som de belyser författarnas virriga sätt att resonera.

Sid. 35: "*Scientologigurun*" L. Ron Hubbard (död 1986) uppges stå som idégivare och inspirationskälla "till äventyr i den mörka framtidsvärlden." Hubbard är ingen särskilt populär SF-författare bland rollspelare, och enda anledningen till att han inkluderats är för att författarna vill antyda en koppling rollspel - scientologi.

Sid. 54: "Den typ av vapen som i verkligheten är förbjudna att bära på allmän plats - kniv och liknande - anges i spelen som nödvändiga attribut i hjältens vapenbestånd."

Här finns utrymme för en skärpning av knivlagen - förbud av fiktiva vapen på allmän plats i påhittade världar.

Sid. 58-59: *Boken The Poor Man's James Bond är en samling återtryck av diverse gamla artiklar, arméhandböcker, m m. Compendium of Modern Firearms berörs också av Ö&S. Detta är en ren rollspelsprodukt, men informationen kan utan större svårighet återfinnas i böcker och vapentidskrifter. Man kan plocka ihop det mesta själv på sitt bibliotek, om man är flitig nog.*

Sid. 100: "Det finns de som passionerat ägnar det mesta av sin tid och ekonomi åt att resa runt och delta i levande rollspelsarrangemang."

Fritid ska det nog vara... och vad skiljer en engagerad lajvare från folk med andra tidskrävande hobbies?

Sid. 104: [Om det påstådda behovet av att behöva utöka sin fantasivärld] "Då finns möjligheten att ansluta sig till någon liveförening, The Society for Creative Anachronism (SCA), Tolkiensällskapet eller någon annan spelförening."

Varken SCA eller tolkiensällskapen är några (roll)spelföreningar.

Sid. 104: [Om Trenne byar] "Hela projektet utgjorde samtidigt ett omfattande affärsföretag med en omsättning på omkring en miljon kronor."

Arrangemanget anordnades av en förening, inte ett företag, och nettoförlusten uppgick till tiotusentals kronor.

Sid. 152: "Västerås stifts intresse att introducera spel (...) och därmed den ockulta dimensionen i sin ungdomsverksamhet har uppmärksamats och kommenterats av bl.a. Livets Ords tidning, *Magazinet*, som ägnat flera artiklar åt att beskriva och kritiskt diskutera rollspelens innehåll."

Personligen tycker jag att man ska vara försiktig med att referera till en kyrka som bergfast tror på förekomsten av djävlar och demoner. Livets Ord är det närmaste vi i Sverige kommit den högerkristna, moralistiska rollspelskritik som plågat amerikanska rollspelare. Enligt uppgift från Michael Petersén, den ene av Kults författare, har några av artiklarna författats av smärtläkaren Björn Ogéus från Söderhamn. Denne har även figurerat som "expert" i "Joel-fallet" (s. 206-207) i TV-programmet Taxi 970313.

Sid. 159: "Sällan ser man spelbutiker annonsera ut sina nya spel i dagspressen och därför blir de inte heller där föremål för recensioner eller konsumentkommentarer. Detta är en orsak till att rollspelshobbyn länge förblivit en okänd företeelse utanför spelarnas egen krets."

Man brukar sällan se annonser för dragspel och bowlingklot heller, för den delen. Skulle spelbutikerna annonsera på någorlunda reguljär basis skulle de snart gå omkull. En lokaltidningsannons i A6-format kan kosta runt 6000 kronor, och det tjänar man inte in på den eventuella ökningen av försålda spel. Att recensera rollspel i dagstidningar är lika meningslöst det; recensionerna och konsumentkommentarerna brukar återfinnas i spelfansinsin och eventuellt i den rollspelstidning som råkar finnas just då (dessa brukar gå omkull, inte minst p g a dåliga annonsintäkter...). Den första artikeln om rollspel i en svensk tidning var troligen Björn Nilssons utmärkta artikel på kultursidorna i Expressen i mars 1982, flera månader före att det första svenska rollspelet publicerades.

Sid. 162: "De stora konventen och kongresserna är i allmänhet mycket lönsamma för arrangörerna."

Detta framkallar troligen skratt från de som arrangerat konvent (däribland undertecknad), då många konvent gör endast en blygsam vinst. Denna går till de arrangerande föreningarna, vilkas tusentals mantimmar i form av medlemmarnas ideella arbete belönas med lite extrapengar till verksamheten. De ofta mycket höga lokalhyrorna har ibland gjort att konventen varit snubblande nära förlust.

Sid. 167-168: Örnstedt påstår att SVEROK har anstiftat till hot och trakasserier, och hon har vid andra tillfällen påstått att hon polisanmält dem. Några anmälningar har varken registrerats eller delgivits SVEROK. Det ska tydligen räcka med att ringa upp henne för att hon ska uppleva situationen som hotfull.

Sid. 170: "Det ska uppenbarligen inte längre lekas några fria, improvisatoriska lekar, åtminstone inte om man är pojke och om masskulturens producenter får bestämma."

Detta påstående kan jämföras med vad Ö&S säger på sid. 197-198, där en berättelse av hörsägenskaraktär återges:

"Det beskrivs från ett fritidshem i stockholmstrakten hur små barn fått leka krig. Föräldrar och lärare har reagerat mot att nioåriga pojkar ägnat sig åt regelrätta krigslekar. En tillfälligt anställd yngre man anförde dessa 'manslekar' med barnen, som ikläts både hjälmar och leksaksvapen. Leken ingick inte i något pedagogiskt sammanhang utan fungerade som introduktion till levande rollspel, som den anställde själv utövade på sin fritid."

OK, alla män och grabbar som läser detta: ni som inte lekte krig när ni var pojkar räcker upp en hand. När Ö&S på ena sidan beklagar sig över att det inte leks några fria, improvisatoriska lekar, ondgör de sig längre fram över att just detta sker, utan "något pedagogiskt sammanhang". När det idag talas om bristen på manliga förebilder för pojkar, är det märkligt att när väl sådana ordnar spännande (riddar?)lekar, så får de skit för det. Jämför också vad de säger på sid. 171:

"En del av dagens barn har ledsnat på att bara vara en passivt konsumerande publik."

Men om de börjar med rollspel så gör de fel, och hotar att bli framtidens härskarklass...

Sid. 181: "Efter att i många år ha studerat det ensidigt mörka och våldsamma rollspelsutbudet formulerar sig helt naturligt vår fråga: Varför saknas ett alternativt utbud av spännande och konstruktiva hobbyrollspel med världar som ger möjlighet att agera i en ljus framtid?"

Det finns flera svar på den frågan. Det mest direkta är att en konfliktfylld värld erbjuder större utmaningar och möjligheter till äventyr. Ö&S har själva varit ensidiga i sin granskning av rollspelen, och missat de inbyggda möjligheter spelen har till "ljusa framtidar". En spelvärld är inte fix och färdig, utan den kan anpassas av spelledaren efter tycke och smak. Ett antal rollspel tilldrar sig i rätt trevliga världar där våld och mörker inte är huvudingredienser. Exempel: Traveller, RuneQuest, Pendragon, ett antal av de olika världarna till GURPS, Skyrealms of Jorune, HårnMaster, Vägen.

Sid. 185: "I artikeln påstår Dalquist, med hänvisning till tidigare forskning, att rollspel varken är våldsfixerade eller förråande (...) Det har varit omöjligt att genom Dalquist få hänvisning till hans forskningsreferenser om rollspel (...)"

I det citat han hävdar detta gör han ingen referens till någon forskning. Jag ringde honom angående det här med forskningsreferenserna. Han uppgav att han blivit

kontaktad av Örnstedt efter att Skolvärlden-artikeln publicerats. Hon begärde att få hans forskningsreferenser, vilka han försökte maila eller faxa över ett par tre dagar senare. Dock var det tydligen något fel på Örnstedts ände på telenätet, för han fick upp ett felmeddelande. Han brydde sig inte om att försöka senare, då han tyckte att om hon var så himla angelägen skulle hon höra av sig igen. I Ö&S käll- och litteraturlistan återfinns omkring tio böcker, artiklar, forskningsrapporter och uppsatser, och av dessa är den övervägande delen positivt inställda till rollspel.

Sid. 192: "Föräldrar, pedagoger och andra vuxna, som hyser en annan uppfattning än de redan frälsta och införstådda, avfärdas många gånger som 'moralpaniker' (...)"

Men det är ju just det som "De övergivnas armé" är: en moralistiskt färgad bok framförd i ett paniskt tonläge. Den kritik som Ö&S framför fyller alla kriterier för moralpanik.

Sid. 208-211: *Professor Lidberg har, så vitt jag vet, inte gjort några studier av rollspelare. Det förefaller som om han aldrig varit i någon närmare kontakt med hobbyrollspelen. Det är oklart om han talar med stöd av icke redovisade rollspelsundersökningar, eller om han uttrycker sig i generella ordalag på basis av sin övriga erfarenhet.*

Sid. 211-212: *På dessa sidor ställer författarna den naiva frågan om polisen eller militären skulle ha användning av något som liknar hobbyrollspelen. Inte oväntat blir svaret "nej". Paintball spelar en framträdande roll i svaren - en större roll än vad denna hobby har i rollspelsrörelsen (paintball utgör en marginell del av de SVEROK-anslutna föreningarnas verksamhet). Personerna som uttalar sig verkar ha ingen eller mycket liten kunskap om hobbyrollspelen, varvid termen "rollspel" blir mer osäker.*

Sid. 216: "Undantagen är de föräldrar till rollspelande barn, de som ofta står för det ambitiösa föräldraskapet och som därför kämpar med näbbar och klor mot alla som ifrågasätter deras barns fritidssysselsättning. De föredrar att enbart se det positiva i att det egna barnet genom rollspelandet får 'ökade kunskaper och mycket intelligenta kamrater'."

Ett mycket otrevligt omyndigförklarande av de som faktiskt har insyn i vad deras barn håller på med.

Sid. 217-218: *Dr Per Lindqvist har bara skissat på ett forskningsprojekt; det återstår att få anslag för det. Vid ett samtal med honom, trodde han inte att vi skulle få se något resultat den här sidan år 2000. Ingen av de båda rollspelsföreträdarna försökte få honom att låta bli att forska kring rollspelens effekter; tvärtom välkomnade de en vetenskaplig undersökning.*

Sid. 218: *Längst ner på sidan underkänner Ö&S studenters vetenskapliga integritet. De av dem som skriver uppsatser och som själv är/ varit rollspelare beskylls för att författa okritiska arbeten. Dessutom underkänns lärarnas/handledarnas förmåga att läsa materialet kritiskt. Detta gäller troligen inte deras egen insats vid tillkomsten av "Rollspel - en lek på allvar?"*

Avslutande kommentar

Det som är särskilt beklämmande är att se hur ett vidlyftigt "guilt by association" har tjänat till att knyta ihop en mängd disparata företeelser för att ge trovärdighet åt bokens idéer. En av bokens stora svagheter är att den inte bygger på djupintervjuer

med rollspelare, utan istället fyllts med citat tagna ur sitt sammanhang, kvällstidningsuppgifter, hårt selekterade citat ur ett fåtal rollspel, samt icke relaterade citat. Den närmast paranoida världsbild som framträder i de spekulationer författarna framför är nästan värre än de rollspelsvärldar de kritiserar. När författarna dessutom bygger sitt verk på sakfel och självmotsägelser, framstår boken som ett slöseri med oskyldiga träd. "De övergivnas armé" var både den bok vi rollspelare ville se och inte se. Med boken har Örn- & Sjöstedt förbrukat all sin trovärdighet, men tyvärr har också debatten om rollspelen blivit berövad ett intressant bidrag.

Skövde i oktober 1997

Björn Hellqvist

Jag vill rikta ett tack till följande personer: min flickvän Titti för hennes hårt prövade tålmod, Jonas Nelson för lånet av boken, Olle Sahlin, Björn von Knorring, Roger Sjögren, Lars Bergström, Jonas Birgersson, Emma Wieslander, Thomas Gunnarsson och Anders Vidmark för inspiration och kompletterande uppgifter, Henrik Strandberg för info om "Grymkäfts fällor" och andra Target-produkter, samt inte minst Krister Sundelin för hjälpen med mailandet (ja, jag ska skaffa abonnemang!) och diverse referenser. Det känns lämpligt att avsluta med vad Olle sa i ett av våra samtal om jobbet med att bemöta bokuschlingen:

"Det som gör mig mest förbannad är all den tid och kreativa energi som går åt, och som man skulle kunna lägga på något roligare."

Men några måste göra det, om vi alla ska få ha roligt.

© 1997-99 Björn Hellqvist. Denna text får fritt spridas och återges i syfte att bemöta boken "De övergivnas armé" och dess författare, så länge detta sker mot uppgivande av källan, utan vinstsyfte eller att ändringar görs i texten. Denna text ersätter mina tidigare texter, som härmed förklaras inaktuella.

Lättare revision gjord i november 1997. Viss korrektur gjord i januari 1998. Ytterligare korrektur och förtydliganden utförda i februari 1998. Mindre tillägg i augusti 1999.

Emma vs Bengt

Debatt på P3 971002.

Följande är en utskrift av ett inslag i radio 971002. Jag har försökt att hålla texten så intakt som möjligt, men stakningar och upprepningar har tagits bort. De pratade lite väl mycket i munnen på varandra, så det var svårt att höra ibland.

- Krister Sundelin

Programledaren: ...handlar om nu, hundratusentals unga svenskar spelar rollspel på fritiden. Allt för okontrollerat, det kan leda till mord, misshandel och elände, det tycker i alla fall två socialdemokratiska riksdagsledamöter som vill ha förhandsgranskning av spelen, precis som videofilmer granskas, och dessutom så vill de dra in bidragen till föreningen SVEROK, det är Sveriges Roll- och Konfliktspelsförbund, det, som organiserar många av rollspelarna. Och Bengt Silverstrand från socialdemokraterna, du är en av de som vill ha censur, välkommen hit.

Bengt Silverstrand: Tack.

PL: Och Emma Wieslander, ordförande i SVEROK, du finns i en studio i Malmö.

Emma Wieslander: Jepp.

PL: Välkommen är du också. Men först ska vi höra, vad innebär det egentligen att spela rollspel...

[bortklippt, förklarande inslag om rollspel och rollspelare]

PL: Ulla Svensson hade träffat rollspelare som ni tidigare hört i Kompass här i P3. Är det kul, kufiskt eller en fara för ungdomen? Snart här så möter riksdagsmannen rollspelaren här i Folkradion.

[musik]

PL: Om rollspel, farligt eller bara "kufiskt kul", i reportaget som vi hörde alldeles för en stund om rollspel så sade en av deltagarna att "om det duger åt min mamma så borde det kunna duga för vem som helst", ungefär så uttryckte han sig. Men inte för dig, Bengt Silverstrand. Varför vill du ha förhandsgranskning av rollspel?

BS: För att de i många fall direkt uppmanar till våld. Det finns rasistiska inslag, och flera rollspel präglas också av kvinnoförakt och det har ju visat sig att det finns rättsfall som, eh, där mycket klara samband föreligger mellan ett intensivt och långvarigt rollspelande och exempelvis då, kamratmordet i Bjuv, mordet i Hammarbyhamnen, och så vidare. Igår kunde vi läsa i Expressen, Polisen, enligt polisen rollspel kan ha utlöst mordet på tåget.

PL: Kan ha utlöst?

BS: Ja.

PL: Men du är övertygad om det finns såna här samband, alltså?

BS: Ja, de andra fallen som jag har pekat på, i Bjuv exempelvis, har jag läst en rättspsykiatrisk undersökning, och då där påstår man att det finns ett mycket klart samband. Det är ju inte vad jag tror och tycker eller vad min medmotionär tror och tycker, utan det bygger ju på långvariga studier och samtal med då poliser, åklagare och advokater.

PL: Så därför vill du ha förhandsgranskning och dra in bidragen till Emma Wieslander. Du är ordförande i SVEROK. Du, em, du ska alltså bli av med dina bidrag, vad säger du?

EW: Till att börja med så manar inte rollspel till våld, det finns inte kvinnoförnedrande inslag i rollspel, och det finns inga klara samband med kriminella tendenser och rollspel.

PL: Så det här har Bengt Silverstrand fantiserat ihop, då?

EW: Nej, det har han inte. Däremot så bygger han på en människa som utger sig för att vara forskare, som inte är forskare, så han har inte hittat på det helt själv. Om man tittar och granskar de här rättspsykiatriska protokollen från Bjuvmordet så står det att de här killarna är vid marginell psykisk hälsa, det står också att de har påverkats av att de har haft väldigt dålig kontakt med sina föräldrar långt innan de kom i kontakt med rollspel, och att de har levt ut en del utav de sakerna som har gått snett för dem, i rollspel, genom att titta på videofilmer och så vidare. Det finns en ganska stor splittring inom psykiatriker-Sverige, vad det gäller det här, och det finns ledande barnpsykiatriker som inte alls håller med psykiatrikerna som har gjort utredningen ifråga. Vad gäller Hammarbyhamnen så vet man *ingenting* om det. Man vet inte vem som har gjort det, man vet inte varför, man vet ingenting och det finns ingen som helst koppling vare sig till *fotboll* eller rollspel.

PL: Det här med Hammarbyhamnen, Bengt Silverstrand, det är väl helt riktigt. Man vet faktiskt inte vem som utförde det dådet, det var en sextonåring som hittades död...

BS: *(avbryter)* Det finns alltså sådana iakttagelser, och det här, tycker jag, är ett sätt att verkligen inte ta sitt ansvar. Jag kan ju bara citera här ur regelboken för rollspelet Kult, så kan ju var och en själv få döma vad han eller hon anser. Jag citerar "Huvudpersonerna kan vara hjälplösa offer som slaktats av psykopatiska mördare,

eller de kan själva vara personlighetskluvna som måste avslöja sin egen mörka hemlighet, och göra slut på den, kanske genom att dö." Och sen när det gäller då Bjuv har alltså professorn i rättspsykiatri Lars Liedberg klart framhållit att de här som spelar rollspel de lever sig ofta in i tankarna, lever sig in i sin roll där man våldtar, torterar och mördar. Det är då att skapa en beredskap för att göra så också i verkligheten. Det är alltså, det är inte...

EW: Det är då ingenting som står i något psykiatriskt protokoll, kan ju då påpekas dessutom.

BS: De handlingar jag har läst, då finns det klart och tydligt att man pekar på sambanden. Varför ska man försöka, varför inte istället erkänna att det finns inslag som bör tas bort, och att man använder rollspelledaren och de kan fylla en positiv roll?

PL: (*i munnen på BS*) Men Emma Wieslander, för... Emma Wieslander, det här citatet som Bengt Silverstrand läste upp, från Kult, vad säger du om det? Det låter ganska otrevligt.

EW: Han har ju till att börja med klippt bort ungefär hälften utav det, där det står att man kan spela mörk, man kan spela mittemellan, man kan spela god, man kan spela i princip allting som finns i verkligheten i Kult.

PL: Är det inte lätt, Bengt Silverstrand, att haka upp sig på just, vad ska man säga, signalord och sånt som förefaller ont.

BS: Jo, men om det är på det sättet att ett stort antal rollspel har de här inslagen som de bevisligen har - det här var ju bara ett citat - och man inom polisen noterar på en rad olika håll, att till och med unga begåvade människor som tidigare aldrig varit kända i brottsliga sammanhang, och som vad man kan kalla välartade hem, oförklarligt gör sig skyldiga till grova våldsbrott och i många fall så har då bakgrunden varit ett långvarigt rollspelande.

PL: (*avbryter*) Har du själv spelat rollspel, får jag fråga det?

BS: Jag har inte gjort det, men jag har tagit del av hur det ser ut och jag har avlyssnat hur det här gått till, men, ja?

PL: Vad jag har förstått så pågår rätt mycket i fantasin hos spelarna. Hur ska det kunna kontrolleras? Hur ska den här förhandsgranskningen ske?

BS: Vi har ju har ju klart och tydligt sagt här att, eh, jag skulle vilja formulera det så här att det behövs en lagerrensning och ett ökat ansvarstagande, och sen ska man ju inte i en, när fortfarande kör man ju med ekonomiska resurser, betala ut statsbidrag till sådan här verksamhet, när vi inte klarar av att ha vård och omsorg på många håll...

EW: (*avbryter*) Får jag bara fråga en sak här: du säger att du vill bli av med eventuella avarter..

BS: (*avbryter*) Ja, en lagerrensning behövs...

EW: Du vill bli av med eventuella avarter, och därför vill du ta bort bidragen till den organisation som faktiskt håller på med demokratiutveckling, och den biten. Du ska alltså skära bort den biten först, och så säger du att du vill bli av med avarterna, hur går det ihop?

BS: Det har vi mycket tydligt, och du har tydligen inte läst motionen, vi har sagt att...

EW: (*avbryter*) Jag läste motionen som kom i våras. Tyvärr har inte Lex kommit ut med den nya motionen.

PL: Men det finns väl en poäng här, Bengt Silverstrand, alltså om det här är den enda organisationen som finns som försöker hålla ordning, och den ska du "döda"?

BS: Den håller ju inte ordning. Om man inte klarar så... Min inställning till sådana här saker är att först när det har gått mycket långt och avarterna blir starkare och sambanden med kriminella handlingar...

EW: (*avbryter*) Nämn en enda avert?

BS: ... jag får tala till punkt. Då ska man i första hand ta ett eget ansvar inom organisationen och sanera. Det har man precis som när det gäller videovåld inte gjort utan först när man ingriper med lite hårdare metoder. Men, det viktiga i

motionen, det är att vi vill att Ungdomsstyrelsen ska göra en *ny* undersökning, att de ska göra en utvärdering av det här. Och i avvaktan på detta så finns det ju ingen, då är det bättre att använda de här bidragen till annan ungdomsverksamhet.

EW: Ungdomsstyrelsen har redan gjort en seriös granskning av rollspel, gjord av en man som heter Thomas Öhlund. Den höll han på med en bit över ett år och i den så skriver han bland annat, låt mig citera: "Med utgångspunkt..."

PL: (*avbryter*) Gör det kort.

EW: Mmm, det är mycket kort, "Med utgångspunkt från detta perspektiv", det är alltså hans avslutande diskussion, "är det möjligt att se hur delar av den kritik som riktas mot rollspel närmast är att betrakta som uttryck för vad som kallas 'moralisk panik'. Det är långt ifrån ovanligt att nya ungdomskulturer betraktas som farliga, antingen för ungdomarna eller för samhället." Det är slutdiskussionen i den här. Är den därför den inte duger? Är det därför den inte är tillräckligt bra för dig, för att den inte säger vad du vill att den ska säga?

BS: Nej, men det är på det sättet, om jag får kommentera detta, så är det fel i den undersökningen och Kulturutskottet kommer att titta på det här djupare nu då och...

PL: Så det behövs en ny undersökningen. Får jag då kort fråga dig, Bengt Silverstrand, avslutningsvis. Du har tidigare motionerat om de här rollspelen. Då blev det avslag. Varför ska det upp igen?

BS: Jo, därför att nu har vi fått nya infallsvinklar. Nu har det kommit en bok som heter "De Övergivnas Armé" som jag rekommenderar också och SVEROK att läsa, där man får reda på vad man sysslar med.

EW: (*avbryter*) Vi har läst den och vi har granskat den och det är över ett sakfel på varje sida utav den här och vi har gjort en [sammanställning](#) utav det...

PL: (*försöker överrösta EW*) Emma, tror du att den där... Emma, tror du att den där motionen kommer gå igenom nu då?

EW: Nej, det tror jag inte. Det hoppas jag verkligen inte, för i så fall så finns det ingen demokrati i Sverige.

PL: Ajdå. Bengt Silverstrand säger jag tack till, socialdemokraten som vill få en förhandsgranskning av rollspel, och Emma Wieslander från Sveriges Roll- och Konfliktspelsförbund.
