SÖDERTÖRNS HÖGSKOLA
BOX 4101
141 04 HUDDINGE

NÄR LIVET BLIR Lajv

En uppsats om rollspel, media och moralisk panik

Uppsats för påbyggnadskurs
Etnologi
Vårterminen 2003
Filippa Glaser
Handledare: Agneta Lilja

ABSTRACT

Detta är en uppsats som behandlar rollspel, ungdomskultur och massmedia där syftet främst är att studera massmedias relation till rollspelskulturen. Mina frågeställningar är: Vilken funktion fyller rollspel? Är rollspelsidentiteten tillfällig eller integrerad i utövaren? Hur ser medias diskurs ut när det gäller rollspel och hur kan den förklaras? Materialet består av litteratur och arkivmaterial från dags- och kvällspress men även av tidskrifter samt ett fåtal intervjuer. Teoretiska utgångspunkter är Stanley Cohens *moralisk panik*, om medias sätt att rapportera om vissa fenomen och Howard S. Beckers *stämplingsteori* om avvikande beteende. Mina slutsatser är att den moderna människan då och då vill bryta sig ur de rutiner och regelbundenheter som präglar den ”grå” vardagen och genom att ta på sig en annan roll kan hon pröva på något som inte är möjlighet i det verkliga livet. I leken är den lekande både sig själv som person och sig själv som lekdeltagare och rollspelsidentiteten kan därför ses som en identitet som läggs som ett lager utanpå den verkliga identiteten. Rollspelaren, som väljer att släppa taget om ”sig själv” för att vara någon annan för en stund, är väl medveten om att denne endast spelar en roll. Oron för ungdomskulturens nya trender avspeglas i massmedia genom svarta och braskande rubriker som i sin tur skapar moralisk panik, alltså en reaktion på verkliga eller inbillade faror. Ungdomar stämplas i dessa situationer som avvikare från samhällets norm. Massmedia kan sägas inneha i en särställning genom att de behandlar i stort sett all information innan den når invånarna i ett välfärdssamhälle.

Nyckelord: avvikare, lek, media, moralisk panik, rollspel, ungdomskultur

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

ABSTRACT

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Förord

INLEDNING
Bakgrund ..... s 1
Syfte och problemställningar ..... s 3
Material och metod ..... s 3
Teoretiska utgångspunkter ..... s 4
Howard S. Beckers stämplingsteori ..... s 4
Avvikande beteende ..... s 4
Makten att stämpla ..... s 4
Stanley Cohens teori om moralisk panik ..... s 5
Moralisk ambivalens ..... s 5
Moraliska entreprenörer ..... s 6
Moralisk panik och massmedia ..... s 7
Avgränsning och disposition ..... s 9

KAPITEL 1
Rollspel
SVEROK ..... s 10
Vad är levande rollspel? ..... s 10
Lajvets tre faser ..... s 12
Rollspel – inte ett spel som alla andra ..... s 12
Varför spela rollspel? ..... s 13
Att fly vardagen ..... s 14
Rollspelandet förtjänster ..... s 15
Är rollspel farligt att utöva? ..... s 15
Kritiken mot rollspel ..... s 15
Rollspel – inte långt ifrån teater ..... s 17

KAPITEL 2
Ungdomskultur
En tid i förändring ..... s 19
De ”nya” tonåringarna ..... s 19
Att investera i sin framtid ..... s 20
Identitet
Essentialistiskt kontra konstruktivistiskt synsätt ..... s 21
Två roller samtidigt ..... s 21

Lek
Kriterier för lek ..... s 22
En i tid och rum begränsad aktivitet ..... s 23
Leka – inget för vuxna? ..... s 23

KAPITEL 3
Massmedia
Ungdomar i massmedia ..... s 25
Vuxnas åsikter om rollspel kopplat till media ..... s 25
Att nöta in ett budskap ..... s 27
Mordet i Bjuv och styckmordet i Halmstad – två exempel ..... s 27

SAMMANFATTANDE DISKUSSION ..... s 31

KÄLL- OCH LITTERATURFÖRTECKNING
Tryckta källor
Litteratur ..... s 35
Tidningar och häften ..... s 36
Tidningsartiklar i dags- och kvällspress ..... s 37
Otryckta källor
Internet ..... s 37
Intervjuer och samtal ..... s 37
Opublicerade uppsatser ..... s 38
TV-program ..... s 38
Övrigt ..... s 38

BILAGA

”Om rädslan är förståelig är det betydligt svårare att ta allvarligt på den kritik som bottnar i ett slags moralisk panik, en usch-och-fy mentalitet som ropar efter censur och förbud utan att egentligen ha en aning om vad det är som är så farligt. De mest energiska förbudsivrarna har inte själva spelat rollspel, det tål att tänkas på. Vi massmedierepresentanter är inte heller några mästare i att tolka denna yttring inom ungdomskulturen. Det kan vara lockande att fästa sig vid smaskiga detaljer och blunda för i vilka sammanhang de utspelas. Men det är egentligen betydligt mer lockande att åtminstone försöka förstå…”

Sydsvenska Dagbladet 12 februari 1995

SVEROX. Förbundstidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund. Nr 24, Maj 2002

INLEDNING

Bakgrund

När Marcus Norén i Halmstad i slutet av förra året blev styckmördad stod det att läsa i dags- och kvällspress att hans fritidssysselsättning, rollspel med ”inriktning på” vampyrer, var ett tänkbart motiv till händelsen. Hur obehagligt än ordet ”vampyr” klingar i mina öron ställde jag mig frågande till hur en hobby kan ge upphov till en kriminell handling som mord. Varför ville man koppla motivet till hans rollspelande och vilka underliggande faktorer kunde bli synliga vid en närmare granskning? Denna undran väckte min nyfikenhet och kom att bli upptakten till följande uppsats.

> Tisdagen den 15 april i år befann jag mig i en sporthall, precis som alla andra aprilmånader de senaste 18 åren. Det var dags för basketligans finalspel, nummer fyra i ordningen. Alla som känner mig vet att jag brinner för den här sporten och jag har till och med uttalat att jag upplever en av mina bästa stunder när jag hör ljudet av gnisslande gympaskor mot golvet – det är som musik i mina öron – och skulle jag dö där på plats, skulle jag i alla fall dö lycklig. På väg hem från matchen pratade jag med vampyrlajvaren Katarina Ask, och vi bestämde dag och tid för intervju. För att känna igen varandra på mötesplatsen beskriv vi oss själva lite kort. Katarina sa att hon hade blont långt hår och en lång, lite sliten, svart läderrock.

Varför då kåsera här och nu? Jo, av tre anledningar. Först och främst för att förklara att ”min värld” är idrottens, fjärran från improvisationsteater och medeltidskläder, och jag har aldrig tidigare varit i kontakt med vare sig utövare av rollspel eller rollspelshobbyn i sig. Teater har väl alltid funnits med i bilden men jag har hittills agerat passiv åskådare och så kommer det nog att förbli. Enbart av orsaken att förställandets konst inte är något jag vill ägna mig åt. För mig skulle denna uppsats av det skälet innebära en stor kontrast; lämna en värld som för många är känd – ”sportfånar” eller ”fanatiker” har de flesta hört talas om – och dessutom är allmänt accepterad, för att under en tid kliva in i en annan värld, som fläckats av rykten om våld och kriminalitet. Min tanke var att jag där jag skulle få ta del av en mängd information, som jag, efter viss bearbetning skulle kunna vidareförmedla till mina okunniga, nyfikna och lite skeptiska medmänniskor. Rollspelsmotståndare, med Didi Örnstedt och Björn Sjöstedt (1997) i spetsen, har framfört kritik mot att det många gånger är okritiska rollspelare som står för ”den goda bilden” av rollspel; i böcker, artiklar eller uppsatser på olika nivåer. Följande uppsats gör inte anspråk på att vara bättre än annat som är skrivet om rollspel men det är för den skull jag vill klargöra att detta inte är en rollspelares försvarstal. Slutligen vill jag delge en av mina första tankar kring intervjuperson Katarina, innan jag visste det jag vet idag; det

kallas visst förutfattade meningar. I ett antal tidningar, bland annat Aftonbladet 3 januari 2003, stod det efter styckmordet i Halmstad beskrivet hur Marcus Norén klätt sig tiden innan mordet och att plagget kanske kunde kopplas till orsaken; ”en lång svart läderrock”. När jag på telefon hörde Katarinas beskrivning av sin klädsel for därför en tanke genom mitt huvud att ”aha, precis som Marcus Norén. De (underförstått vampyrlajvare) klär sig tydligen så?!” Att se likheter och dra paralleller är *per se* inget fel men uppstår då man börjar jämföra, kategorisera och värdesätta, vilka många gånger är ett naturligt, ofta omedvetet, nästa steg i tankegången. Och det var precis ett steg till jag tog när jag drog slutsatser av egentligen ingenting.

Den amerikanske sociologen Alan Fine (1983) beskriver den typiske rollspelaren som en ogift man, 20-25 år, som inte vill vara någon så kallad ”medelsvensson”[1] genom att vuxenvärlden och ”svenssonlivet” representerar tvång och förkonstling, struktur och förstelnad ordning. De unga vill ”lägga av sig civilisationens tvångströja” och istället representera det omedelbara och äkta, en förnyelse som bara kan äga rum utanför ”vuxenkulturens landmärken”, skriver Jonas Frykman.[2] De flesta människor drömmer vid olika tillfällen om att vara någon annan person, på en annan plats och ibland i en annan tid. När det gäller levande rollspel är det bara fantasin som sätter gränser och gör att människor kan leva ut sina mest fantastiska drömmar. Men på senare tid har debatten om rollspelens vara eller icke vara och om deras påstådda skadeverkningar åter blivit aktuell, bland annat genom ett rollspelsrelaterat mord i Bjuv 1994 och ett styckmord i Halmstad 2002, och då hobbyn fortfarande är relativt okänd för allmänheten finns det en risk att fördomar ersätter fakta och att förnuftet får ge vika för rädslan för det okända. Därtill kan man lägga den statiska och ensidiga bild som massmedia förmedlar när det gäller rollspelare och rollspelshobbyn men också dess slagkraftighet som förlänger livet på den existerande rollspelsstereotypen. MEN som student får man lära sig att *allt inte är som det ser ut att vara* och att *man måste gå på djupet för att se något nytt eller intressant*. Denna lärdom har satt sin prägel på uppsatsen.

Jag vill här passa på att säga tack till SVEROK, särskilt Lars ”Molle” Johansson, som både hjälpt mig med material och tagit sig tid att svara på frågor men också till mina två intervjupersoner; Katarina Ask och Marcus Tagel, som har rätat ut frågetecken till utropstecken och jagat min potentiella moraliska panik på flykten.

[1] Fine 1983
[2] Frykman 1988:102

Syfte och problemställningar

Syftet är att 1) presentera och synliggöra rollspelskulturen; 2) visa på rollspelskulturens koppling till ungdomskultur och användandet av flera identiteter; 3) undersöka och försöka förklara massmedias relation till rollspelskulturen. Detta gör jag genom att ställa och besvara följande frågor:

- Vilken funktion fyller rollspel?
- Är rollspelsidentiteten tillfällig eller integrerad i utövaren?
- Hur ser medias diskurs ut när det gäller rollspel och hur kan den förklaras?

Material och metod

Uppsatsen består huvudsakligen av litteraturgenomgång, tidskrifter, arkivmaterial från dags- och kvällspress samt ett fåtal intervjuer. Arbetet med att skriva uppsats handlar till stor del om att hitta bra inspirationskällor. Med detta avser jag främst de författare som har haft förmågan att göra, de för många självklara, vardagshändelserna synliga och intressanta och dessutom haft förmågan att sätta ord på dem, på ett till synes enkelt sätt. Under mitt skrivande har jag haft stor hjälp av framförallt tre författare vars böcker fyllt olika funktioner. Ingen av dessa böcker låter sig på ett par få rader rättvist beskrivas men jag kan emellertid kort beskriva varför var och en har varit viktiga för mig. Sociologen Stanley Cohen, författare till boken *Folk Devils and Moral Panics* (1987/2002) har huvudsakligen hjälpt mig med att betrakta rollspelsfenomenet med ”traditionella” glasögon genom att peka på en generations behov av tradition, stabilitet och igenkännande. I boken *Dansbaneeländet. Ungdomen, populärkulturen och opinionen* (1988) beskriver Etnologen Jonas Frykman hur fenomenet moralpanik dök upp i samband med jazzens inträde i Sverige under 40-talet som sågs leda ungdomen till dekadans och moraliskt förfall. Frykman har hjälpt mig att få upp ögonen för tidigare händelser som utlöst moralisk panik och samtidigt gjort det möjligt att dra paralleller till nutida fenomen, som till exempel rollspel. Till sist, Lotten Gustafssons etnologiska avhandling från 2002 *Den förtrollade zonen. Lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland* har fungerat som ett bra utgångsläge och i viss mån använts likt ett uppslagsverk om rollspel under skrivandets gång.

Teoretiska utgångspunkter

Howard S. Beckers stämplingsteori

Avvikande beteende

Det som utmärker en avvikelse är upplevelsen att den sociala ordningen har brutits till följd av en speciell handling av en speciell individ. Avvikaren betraktas i denna definition som ett objektivt fenomen vilket innebär att dennes handling antingen *är* avvikande eller också *inte*, oavsett vem som begår den, om den upptäcks, varför den begås eller under vilka omständigheter.[3] En handling av detta slag betraktas ofta som fel, genom att uppförandet strider mot någons uppfattning om hur man *bör* uppträda. Den behöver heller inte vara verklig utan kan vara inbillad liksom individen som under en tid kan vara hypotetisk, exempelvis när ett mord uppenbarligen har begåtts men det ännu inte finns någon misstänkt. Definitionerna av vad som anses vara avvikande växlar från ett samhälle till ett annat, men inom ett bestämt samhälle är invånarna väl medvetna och eniga om reglerna/normen för att betrakta en viss handling som avvikande eller inte.[4] Men samtidigt är det inte bara en typ av beteende som definieras som brott mot den sociala ordningen utan även en hel kategori av människor som till exempel ungdomar, som följande uppsats inriktar på. En del teorier betonar att den samhällsoduglige individen skiljer sig från den laglydige genom att hans eller hennes socialisationsprocess har varit ofullständig eller ineffektiv.[5]

Makten att stämpla

Sociologen William I. Thomas uppmärksammar det betydelsefulla i hur människor reagerar på en viss situation, vilka meningar de fäster vid den och hur de sedan ingriper som aktörer på basis av denna mening. Den *seriösa* massmediedebatten kring avvikelse har tagit starkt intryck av detta thomasteorem som ligger till grund för sociologen Howard S. Beckers (1963) interaktionistiska *stämplingsteori*.[6] I det här perspektivet överges den tidigare fokuseringen på individen till förmån för begrepp som kultur/subkultur, värderingar, normer, social kontroll och makt. Behandlingen av avvikelsefenomenet betonar alltså *handlingen* snarare än den handlande individen men också att handlingen äger rum i en *situation* av något slag och att det i denna situation förekommer ett *samspel*. Beckers syn på avvikelse flyttar följaktligen ut avvikelsen ”utanför” människan och behandlar den inte som en egenskap hos individen eller

[3] Hewitt 1981:221
[4] Becker 1963:8
[5] Hewitt 1981:223-236
[6] Månsson 1998:174f

dennes handlingar utan som en egenskap eller egenskaper *tillskrivna* individen och dennes handlingar genom kategorisering, med andra ord en konstruktion.[7] En individ, kan vi nu konstatera, är i sig inte en avvikare men Becker tror att den med tiden kan övergå till att vara det *om* den tillräckligt konsekvent utsätts för trycket att bli det. Stämplingsteorin riktar sin udd mot egenskaps- eller personcentrerade förklaringar men även till förklaringar som målar upp avvikelse som ett kulturellt fenomen, till följd av att det är mot den etablerade kulturen som individer och subkulturer framstår som avvikare. Regeln är att avvikaren alltid avviker *från* något. I de tidigare stämplingsteorierna hade maktaspekten svårt att få genomslag genom att fokus, som bekant, lades på stämplingen som sådan och den drabbade personen och varken uppmärksammade eller reflekterade över vem som stämplade vem och i vilket syfte. Men för att teorins förklaringskraft ska öka krävs det en närmare analys av denna fråga och Becker talar därför om avvikelse i termer av relationer, som en relationell process: ”Deviance is not a quality that lies in behaviour itself, but in the interaction between the person who commits an act and those who respond to it”.[8] Avvikelser kan under sådana förhållanden endast förstås om vi sätter in dem i relationer mellan människor, där någon med makt stämplar ett visst beteende eller en viss handling som avvikande, såsom att färgen svart endast kan vara svart i relation till färgen vit. Betoningen på maktutövning kan föras tillbaka till sociologen Émile Durkheim. Hos honom finns tanken att varje samhälle måste skaffa sig åtminstone några avvikare för att kunna visa på vilka normer som gäller i samhället – om alla invånare är laglydiga mister normsystemet sin klarhet och kraft.[9] Givetvis kan inte brottslingar sägas medvetet arbeta *för* samhället men följderna av att deras uppträdande klassas och döms som avvikande är att alla får veta var gränserna för normalt och acceptabelt uppträdande går.

Stanley Cohens teori om moralisk panik

Moralisk ambivalens

Stanley Cohen (2002) framhåller att vissa ungdomsproblem, verkliga eller inbillade, leder till ett upprört paniktillstånd[10] bland de vuxna i samhället. En *moralisk panik* är kopplad till en enskild händelse och kan ses som en ”smittsam” vrede och fruktan som uppstår när beteendet hos vissa människor anses vara så förödande eller hotande för det övriga samhället, att

[7] Becker 1963:14 även Hewitt 1981:231
[8] Becker 1963:14
[9] Månsson 1998:177
[10] ”A panic, by definition, is self-limiting, temporary and spasmodic, splutter of rage which burns itself out”. Cohen 2002:xxx

omedelbara åtgärder måste till för att kontrollera beteendet och återställa samhällsordningen. Samtidigt menar sociologen Zygmunt Bauman (1995), att samtiden kännetecknas av situationer där det är svårt att bedöma handlingars moraliska värde, att människor saknar entydiga källor att hämta moralisk kunskap eller vägledning ur vilket kan ge upphov till *moralisk kris*. Och postmoderniteten sägs *dessutom* präglas av avsaknaden av en rättmätig auktoritet eller av absoluta etiska rättesnören. Människor måste därför informeras om att utöva sin plikt att ”göra gott” och uppmuntras att följa den moraliska impulsen vilken innebär att ta ansvar för ”den Andre”, något de kanske inte skulle göra utan information, stimulans eller tvång.[11] Men på samma gång överröstar experterna varandra; den ena prisar vad den andra fördömer, de kolliderar och motsäger varandra vilket resulterar i att en individ aldrig kan känna sig fullständigt säker på att dennes sätt att agera är ”det moraliskt riktiga” och kan fördenskull inge en känsla av ”moralisk ambivalens”.[12] En av de mest vanliga typerna av moralisk panik har på ett eller annat sätt varit kopplat till olika kategorier av ungdomskulturer, vars beteende har ansetts avvikande eller brottsligt. Utmärkande för samhällets ”strategi” i fråga om att ta ansvar för ”den Andre” har (då som nu) gått ut på att kritisera och utpeka vissa av grupperna som *folk-devils*, för att använda Cohens (2002) term, där medlemmarna blir *stämplade* genom att motvilligt bli kategoriserade och tillskrivna en avvikande identitet.[13]

Moraliska entreprenörer

Vilka är då de som kan (läs: ska) förgöra alla tecken på ungdomligt moraliskt fördärv? Frykman (1988) säger, att eftersom det inte är något lagbrott som faktiskt har begåtts är det inte heller den fysiskt disciplinära makten som ska ”frälsa folket ifrån ondo” utan ansvaret ligger istället på vissa professioner[14], så kallade religiösa och moraliska entreprenörer, som ser det som sin uppgift, sin plikt, att i sådana lägen träda fram och uttala sig.[15] Följden blir att de moraliska barrikaderna äntras av tidningsredaktörer, politiker och annat, i samhällets ögon,

[11] Bauman 1995:129
[12] Ljung 2001:9f
[13] Frykman 1988:113
[14] Profession syftar till en specialiserad yrkesgrupp som på vissa avgörande punkter skiljer sig från andra. Som ”traditionella” professioner brukar bland annat läkare, präster, advokater och, ibland, militärer nämnas. Men fler och fler yrkesgrupper gör anspråk på att bli betraktade som professionella och idag räknas även andra grupper in såsom ingenjörer, arkitekter, lärare och psykologer. Ett antal yrken benämns dessutom ”semiprofessionella”, till exempel socialarbetare och sjuksköterskor., vilket innebär att de (ännu) inte lyckats etablera sig som fullvärdiga professioner. (Hugemark 1994:41f) En del av professionaliteten är ”rätten att tala”, som legitimeras och respekteras genom erfarenhet och vetenskapligt ”objektivt” vetande. Även journalistkåren har tilldelats en unik roll. På medborgarnas uppdrag har journalister till uppgift att nå och förmedla den kunskap som dessa inte är kapabla till att få tag i på egen hand. Positionen innebär att vara den som avgör, beroende på var fokus läggs, vilken kunskap som folket vill nå men också hur den presenteras. (Petersson 1993:59, jfr Cohen 2002:xxiiif)
[15] Dessa kallar Frykman (1988) även samhällets ”vita magiker”. Frykman 1988:112ff, jfr Beckers diskussion om *Rule Creators* respektive *Rule Enforcers* 1963:147ff

rättänkande folk som försöker värdera, definiera och förstå vad som verkligen har hänt, under tiden som experter ställer diagnoser och föreslår lösningar. Ur detta utvecklas en slags konsensus om hur problemen ska uppfattas. När budskap förs fram av en eller flera röster ur denna utvalda grupp tar människor lättare till sig budskapet och den moraliska paniken, som redan präglar samhället, bevaras längre.[16] Detta gäller även när det enbart handlar om upprepning, vilket det många gånger gör. Parallellt pågår en icke-officiell kontroll av den moraliska paniken av olika grupper av civila vuxna som kräver ytterligare åtgärder och uttalar sig fördömande. Dessa kan göra situationen ännu värre. Politiker i regering och riksdag blir hetsade av medier och motståndare till att handla överilat och de som innan hyst vissa tvivel om situationen får dem bekräftade genom att åtgärder vidtas. För hade det inte funnits ett behov hade inte myndigheterna agerat, menar man. Genom de många debatter som sker i detta läge, i fråga om vissa myndigheter överreagerat eller inte, hålls det ursprungliga problemet vid liv. Men Cohen (1987/2002) vill ändå inte säga att moralisk panik är en medveten konspiration utan ser det mer som att samhällsarenans olika aktörer som press, forskare och myndigheter drar åt samma riktning.

En civilisation kan säga kännas igen på att dess resenärer följer redan anlagda vägar istället för att bana egna och vägarna har anlagts med intention att de ska följas. Situationen kan ses som en kamp mellan olika generationer och samhällsklasser vilket innebär att den moraliska paniken som process aldrig kommer att dö ut utan står i begrepp att fortgå med samma stereotypbildning, samma myter, samma medier och samma aktörer men inom nya områden.[17] Bauman påstår att det är ”inte själva ämnet som avgränsar krisen, utan ett samhälleligt tillstånd eller medvetenhet som genomsyrar alla samhällsområden”.[18] Med perspektivet moralisk panik förs vårt samhälles gällande normer upp i dagsljuset, fångas in och synliggörs.

Moralisk panik och massmedia

Många är oroliga för ungdomskulturens nya trender och detta avspeglas i massmedia. I välfärdssamhällen kommer informationen alltid i andra hand vilket innebär att den, innan den når samhällsmedborgarna, har bearbetats av massmedia, det vill säga informationen har blivit anpassad till den gällande definitionen av vad som utgör ”nyheter”, hur den ska sammanställas men också hur den ska presenteras. Därefter formas den ytterligare genom de

[16] Bauman 1995:48f
[17] Frykman 1988:154
[18] Ljung 2001:10

olika kommersiella och politiska sammanhang i vilka tidningar, radio och TV verkar. Processen kan på så sätt sägas vara stereotypiserande[19] och massmedia kan konstateras vara de som definierar och formar sociala problem. Media har länge opererat som moraliska agenter i en särställning och även om de inte medvetet varit ute efter smutskastning eller ”korståg” har deras rapportering av olika så kallade fakta, varit avgörande för uppkomsten av oro och rädsla eller frambringandet av panik.[20] Och massmedia lämnar också en stor del av tidningsutrymmet för reportage om avvikande beteende; sensationella brott, skandaler, bisarra och konstiga händelser är förstasidas stoff och ju större avståndet är mellan det avvikande beteendet och kontrollen, i form av hetsjakter, rättegångar och straff desto större är sannolikheten att händelsen eller liknande händelser får upprepad uppmärksamhet. Dessutom verkar det finnas en förkärlek för att ge utrymme åt grupper av moraliska entreprenörer och oroliga föräldrar, som båda hellre vill lägga krut på att peka ut syndabockar och farliga element än att ta reda på vad som verkligen har hänt och vilka orsaker som ligger bakom.[21] Det är inte så att det finns instruktionsböcker som talar om för publicister att ämnen som droger, sex eller våld tilltalar läsarna mer eller att vissa grupper som invandrare eller ungdomar oftare än andra ska synas under lupp. Det handlar snarare om inbyggda faktorer som sträcker sig från den enskilde reporterns instinktiva känsla för vad som är en bra story via regeln ”ge folket vad folket vill ha” till en, på falska grunder byggd, övertygelse att media förfogar över rätten att förvandla vissa händelser till nyheter och andra inte.[22]

Varje samhälle genererar ett antal teorier om vad som skapar avvikelse och målar upp en eller flera homogena bilder av en typisk avvikare som tillsammans talar om hur samhället ser på fenomenet. Här finns onekligen vissa likheter med kvällstidningarnas mer slående löpsedlar – ”nämn det och associationerna börjar löpa” är förmodligen en bra måttstock på vad en moralisk panik är. Människor uppmanas därför att ifrågasätta detta faktum och inte ta samhällets eller vissa makthavares stämplande av andra som avvikare eller problematiska för någonting som är av naturen givet.

[19] Cohen 1987:18
[20] ibid:16
[21] Cohen 2002:xxix
[22] Cohen 1987:45

Avgränsning och disposition

Inom rollspel finns ett antal inriktningar. Förutom rollspel på arbetsmarknaden (för att förbättra sin arbetsmiljö) och rollspel som terapi inom olika discipliner finns hobbyrelaterade rollspel. Alla hobbyrelaterade rollspel har gemensamt att utövarna tillsammans fantiserar ihop intrigen samtidigt skiljer de sig åt i utförandet. Denna essä kommer att behandla en av grenarna inom rollspelshobbyn; levande rollspel.

Uppsatsen är uppdelad i kapitel som vart och ett bidrar till att knyta ihop säcken och på så sätt ska läsaren själv, under resans gång, ha möjlighet att dra slutsatser och bilda sig en uppfattning. Avslutningsvis gör jag en sammanfattning där jag kopplar ihop de olika kapitlen och besvarar de frågor som ställts i inledningen. I *kapitel 1* presenteras SVEROK[23] och rollspel som fritidssysselsättning; Vad är rollspel? Varför spela rollspel? Är rollspel farligt att utöva? I *kapitel 2* beskrivs ungdomskulturen med tonåringen, som fenomen och investering, olika synsätt på identitet och leken som en, i tid och rum, begränsad aktivitet. *Kapitel 3* behandlar massmedias relation till ungdomar, vuxnas åsikter om rollspel kopplat till media, medias sätt att nöta in ett budskap samt två exempel på medias rapportering om ett visst fenomen.

[23] SVEROK. Sveriges rollspel- och konfliktspelsförbund

KAPITEL 1

Rollspel

SVEROK

SVEROK, Sveriges roll- och konfliktspelsförbund, organiserar rollspelande ungdomar. Rollspel, brädspel, figurspel, levande rollspel (lajv), kortspel och dataspel är de huvudsakliga verksamheterna. Gemensamt för alla är att utövarna tillsammans fantiserar ihop intrigen, som rör sig allt ifrån fornhistorisk tid till fjärran framtid. Sverok, som varken har religiösa eller politiska kopplingar, bildades 1988 för att underlätta för roll- och konfliktspelsutövare att kunna utöva sin hobby men även för att föra en dialog om rollspel med myndigheter samt bemöta medias synpunkter. Till skillnad från flertalet andra förbund ökade Sverok kraftigt sitt medlemsantal under 1990-talet och är nu en av Sveriges största ungdomsorganisationer.[24] Under 2002 antogs mer än 547 nya föreningar och idag består förbundet av drygt 1650 föreningar med över 30 000 medlemmar.[25] Medlemsantalet är dock inte statiskt då det är stor omsättning på föreningar i förbundet. Sverok anser att en förening bara ska finnas så länge den fyller en funktion, och om funktionen försvinner ska också föreningen läggas ner och dess medlemmar gå vidare till andra intressen och föreningar. Varje dag startas en ny förening och ungefär vart tredje år försvinner en.

Det är från förbundet Sverok får den största delen av sina intäkter men även genom Svenska Spels Jack Vegasöverskott. Sedan 1992 är dessutom Sverok, av Ungdomsstyrelsen,[26] godkänt för grundbidrag till ideella ungdomsorganisationer, det vill säga att organisationen uppfyller de krav på demokratisk uppbyggnad, antal medlemmar och regional spridning som ställs för att få statligt bidrag till verksamheten.[27] År 2002 var det statliga stödet till Sverok cirka sex och en halv miljon kronor och tanken är, att då det är i föreningarna verksamheten bedrivs är det också dit den övervägande delen av bidraget ska gå.[28]

Vad är levande rollspel?

Poeten Nina Burton (1995) talar om att vi står inför en ny tid. En postmateriell era där industrialismens prylar och splittrade arbetsuppgifter kan vara på väg ut. De ska ersättas av kreativitet, kultur, kunskap och framförallt kommunikation, vilket passar det fria och

[24] Ungdomsstyrelsen rapporterar 9, 1997:11
[25] SVEROX nr 28, 2003
[26] Ungdomsstyrelsen är en av kulturdepartementet utsedd tillsynsmyndighet för ungdomsorganisationer
[27] Ungdomsstyrelsen rapporterar 9, 1997:4
[28] www.sverok.se

självorganiserade kulturliv som väntar.[29] Rollspel som sådant är inget nytt. Teater är urtypen för alla slags rollspel och metoden har sedan tagits över av olika behandlingsinriktningar. Ett rollspel kan ha många olika skepnader. Gemensamt är dock att deltagarna (en eller flera) ska föreställa någon annan än sig själv.

Levande rollspel kallas också live eller lajv, försvenskat från engelskans ”live role playing”[30] med verbformerna lajva och substantivet lajvare om dem som deltar i spelen.[31] Lajv har en del av sitt ursprung i rollspelen men är idag en helt egen verksamhet som skiljer sig väsentligt från dessa. Det kan liknas vid en improviserad teateruppsättning, ett sätt att interaktivt berätta en saga,[32] där deltagarna är både skådespelare och publik. Man samlas i en skog eller inne i en sluten lokal och leker tillsammans för en (som regel) kort tid och alla spelare har kläder och utrustning som passar rollfigurerna i den tid och miljö berättelsen utspelas i. Rollspelare intresserar sig för sådana hantverk som annars glöms bort allt mer. Sånger, danser, skomakeri, sömnad och andra viktiga kulturarv får genom lajvare liv igen.[33] Jag får uppfattningen att halva nöjet är att i förväg arbeta in sig i sin roll tillsammans med andra, att sy sina kläder och att göra karaktärer och miljöer så autentiska som möjligt och Katarina Ask, aktiv lajvare, instämmer; ”ju mer man kan återskapa desto roligare blir det”! Förutom en övergripande ramberättelse finns det ingen förutbestämd handling, utan samtal, diskussioner och förhandlingar för spelet framåt och rollspel kan därför betraktas som en verbal lek i allra högsta grad. Varje deltagare tolkar allt ur sitt perspektiv, tills lajvvärlden, ”lajvanien”[34], blivit ett ”nät” av meningar. Det ligger nära till hands att dra en parallell till teater beroende på att rollspel inte är ett helt nytt påfund, som tidigare påpekats, utan en sammanslagning av flera tidigare kända fenomen, bland annat improvisationsteater och historieberättande. Det nya ligger i att det är många som (öppet) utövar det men även rubrikerna kring det.

> ”Den bästa liknelsen är att tänka sig att en regissör ska spela upp en pjäs som han har skrivit synopsis till, men som ingen av skådespelarna har läst. Skådespelarna får själva skriva manus för sina roller, och ange rollfigurernas egenskaper och personlighet. Regissören talar sedan om förutsättningarna för varje scen och var skådespelarna befinner sig. Då får skådespelarna improvisera vad de säger och vad de gör. Detta leder till att pjäsens handling utvecklas, mer eller mindre i den riktning som regissören har bestämt sig för. Så fort en situation uppstår, där skådespelarna vill ta sig för något vars utgång inte är given, konsulteras reglerna”.[35]

---

[29] Nina Burton. *Det oskrivna nu-spelet: live* i tidningen 90TAL. Om litteratur och konst nr 16, 1995
[30] http://lrp.zon.se
[31] Gustafsson 2002:56
[32] Käll 1998:18
[33] Sverok har bland annat inlett ett samarbete med Historiska museet. Se vidare www.sverok.se
[34] Tagel 25 april 2003
[35] Anglemark 1992

Lajvets tre faser

Ett levande rollspel kan sägas bestå av tre faser: idé, utveckling och evenemang. De flesta lajv startar med att en arrangörsgrupp får en idé kring en speciell händelse eller något de skulle vilja iscensätta och då de konkretiserat idén börjar arbetet med att utveckla tankarna till ett genomförbart arrangemang. Tillsammans arbetar arrangörer och deltagare med att skapa individuella roller och en bakgrundshistoria. Under lajvet talar och uppför sig deltagarna i enlighet med den påhittade världen och karaktärerna[36] och ”det finns inte många ställen där 12-åringar och 30-åringar samsas på samma ställe under samma förutsättningar, och dessutom gör det bra”, påpekar den Västeråsbaserade lajvföreningen ”Syskonskapet” i sin text avsedd för föräldrar till lajvare att läsa.[37] Deltagarna måste verkligen gå in i sina roller för att rollspelet ska fungera; när individen går in i en roll kliver denne för stunden utanför sig själv och framkallar en perspektivförskjutning. Han eller hon kan då agera och handla utanför de försvarsmekanismer, som man i vanliga fall är bunden till. Lotten Gustafsson (2002) kallar det ”en vila från det normativa nolläget, vardagens iscensättning av normalitet”.[38] För att styra förloppet finns det en hel uppsättning moraliska regler.[39] Detta gäller främst sådant som inte kan gestaltas fullt ut utan kräver ett stort mått fantasi och urskiljning, såsom strid och magi. Burton (1995) anser att det som gör ”lajvvärlden” så intressant är att den knyter ihop många av 1990-talets tendenser; betoningen av upplevelsen i stället för texten, spelet, äventyret, romantiken, nostalgin, genreblandningen och den multimediala konsten.[40]

Rollspel – inte ett spel som alla andra

Samvaron i en grupp rollspelare är densamma som i vilken annan grupp som helst, båda ställer krav på ett acceptabelt beteende. Den enda skillnaden är att i en rollspelsgrupp ställs krav både på en deltagares eget beteende och på dennes rollkaraktärs beteende. En rollspelare har alltså två normer att rätta sig efter; den i verkligheten och den i rollspelsvärlden.[41] Rollspel skiljer sig också på flera sätt från många andra spel dels genom att det inte är en fråga om rent fysiska utmaningar. Det som utmanas är sinnet, talangen och strävan efter att förbättra dessa, att tillsammans med andra skapa en länk i den kedja som håller ihop illusionen av det som eftersträvas. Dels saknar rollspel tävlingsinslag av typen ”vinna eller förlora”. Det går inte ut på att någon ska vinna spelet utan syftar istället till att skapa spänning

[36] www.sverok.se
[37] ”Viktigt: att läsas av föräldrar till lajvare!” på http://lrp.zon.se
[38] Gustafsson 2002:158
[39] Tagel 25 april 2003
[40] Nina Burton. *Det oskrivna nu-spelet: live* i tidningen 90TAL. Om litteratur och konst nr 16, 1995
[41] Jonsson 2002:16

genom ett kollektivt fantiserande och samarbete. Dem man spelar med är (som regel) inte motståndare utan kompanjoner som man tjänar på att komma överens och samarbeta med. Att det saknar grund i tävlandet är ovanligt i dagens fritidssysselsättningar framförallt då det gäller fritidsaktiviteter som i huvudsak vänder sig till pojkar. Den som får spela olika roller förbereder sig för den framtid vi redan anar; en värld där man kan byta yrke många gånger, där det finns flera moralsystem och där man varje dag kan möta representanter för andra kulturer. Theo Axner (1998) kallar behållningen för ”gratis livserfarenhet”.[42]

Varför spela rollspel?

Anledningarna till varför man spelar rollspel är kanske lika många som antalet utövare.[43] Några finner stor glädje i själva spelandet och spelar enbart för nöjes skull, för att träffa kompisar och umgås, andra ser det som ett alternativ till andra gruppaktiviteter som till exempel idrott och vissa har sett äventyr på film eller läst spännande böcker som de vill uppleva på egen hand. Film kan tyckas servera allting ”färdigtuggat” och böcker kräva (för) lite inlevelse och fantasi av läsaren. Levande rollspel är att i verkligheten skapa en verklighetsflykt som är aktiv och kreativ snarare än passiv. Här kan man delta i äventyret, uppleva det och som kronan på verket påverka utgången i mångt och mycket.[44] Man har också möjlighet (beroende på tema) att för en helg vara vem man vill; prinsessa, rövare, vampyr eller ung adelsman:

> ”Det var bland annat för att få inblick i hur folk resonerade kring sina val som jag följde en sykurs under ett fältarbete i mars 1996. En av deltagarna i kursen hade redan sytt flera dräkter och visste med en gång vad hon ville göra. Det skulle bli en pagedräkt i ljusblå sammet, en dräkt för en ung adelsman, och hon började genast rita. Jag blev fascinerad; ’Ska du vara pojke? Varför vill du det?’ När hon tittade upp från sitt mönster såg jag att ögonen hade samma ljusa färg. Hon gav mig ett lätt leende: ’För att det går – förstås’”![45]

Rollspelaren Dennis Rundqvist berättar i en intervju genomförd under lajvet ”En tid av kaos”, 2002 att han tror sig kunna dela in olika sorters rollspelare och levande rollspelare i olika grupper.[46] Dels är det de gamla bordsrollspelarna som tycker om inlevelsen, sagoberättandet och den lättare teatern och som vill träffas i större grupper för att göra det. Dels är det de som

[42] Axner 1997:42
[43] Ask 16 april 2003
[44] ibid.
[45] Gustafsson 2002:224
[46] Reportage ”Monster för en dag” i EKG, 2002

är mer vildmarksbetonade, de som gillar att få komma ut i naturen och röra på sig i kombination med att spela teater. ”De är lite tuffare” och åker framförallt på fantasyarrangemangen. Slutligen är det de ”riktiga” skådespelarna, amatörteaterspelarna, som gillar att spela teater och tycker att det är otroligt kul att göra det under så fri form, med så mycket folk och under de villkor som ett lajv erbjuder.

Att fly vardagen

Cohen tillsammans med sociologen Laurie Taylor (1992) använder sig av en tankefigur när de diskuterar den moderna människans ”escape attempts”, hennes försök att bryta sig ur den grå, fängelselika vardagen genom att jaga upplevelser, nyheter och sensationer.[47] Cohen och Taylor skiljer på institutionaliserade frizoner som till exempel semester, idrott och fylla och på flyktvägar som innebär definitiva brott med den dominerande verkligheten. De förra betraktas som skenbara flyktalternativ genom att ”de socialt accepterade säkerhetsventilerna är i själva verket i vardagsverklighetens tjänst”.[48] Efter en kort vila förs den flyende tillbaka till ordningen för att tvingas ta sina nyvunna krafter i nyttans tjänst. De genuina rymningarna är inte bara oåterkalleliga utan gör också anspråk på att vara något mer än uppfriskande ”enklaver” i verkligheten, på att vara verkligheten själv. Men i min intervju med Katarina Ask är det ändå semester som lajvupplevelsen likställs med, när hon försöker förmedla vad rollspelandet ger henne. Kanske kan detta tyda på att rollspelandet trots allt inte kan ses som en definitiv verklighetsflykt utan snarare som ett tillfälligt avbrott, där man efter en kort tids vila är tvungen att återvända till verkligheten.

> ”Jag har frågat mig själv vad det är för någon hobby jag sysslar med. /För/ vilken vettig människa skulle sätta sig ett år i förväg för att förbereda; sy alla kläder, göra all utrustning, åka ut på ett område och bygga egna toaletter och bygga upp hus som vi ska bo i i fyra dagar för att sedan riva ned och åka hem. Men jag har inget bra svar på den frågan förutom att… upplevelsen man får är… Den är värd det! Dels får man en kick av att gå in i en annan miljö. Det är som semester egentligen, där du verkligen får koppla bort det vanliga livet; det finns inga mobiltelefoner, det finns inga telefoner. Man får koppla av i fyra dar.”[49]

Behovet av att koppla bort verkligheten för en stund är betydelsefullt för att man ska klara av den och jag kan ur en aspekt se rollspelandet som ett sätt att koppla av, för att med nya krafter och erfarenheter orka ta sig an vardagen, en tillfällig flykt från alla krav som ställs på en

[47] Sernhede 1995:105
[48] Gustafsson 2002:201
[49] Ask 16 april 2003

modern människa. Att man utvecklas som person när man spelar rollspel råder det inga tvivel om och många spelar självklart av den anledningen.

Rollspelandet förtjänster

Det ligger alltså nära till hands att betrakta rollspel som en konstruktiv fritidssysselsättning, något som framförallt ger många ungdomar möjlighet till tidsfördriv och att ha roligt under sociala former. Rollspelandets stora genomslagskraft tyder emellertid på att det ger något mer; möjlighet att förvärva spännande och komplexa kompetenser. Spelet som sådant inbjuder både till kreativitet och till ett lärande; muntlig framställning, förmågan att samarbeta under spelets gång, flexibilitet, förhandling och omförhandling i ett socialt sammanhang är några exempel. Genom att rollspelandet skapar ett behov av att lära sig mer om historiska, kulturella och sociala förhållanden stimuleras spelarna till ett lärande utöver spelsituationens behov. De tränas också i det skriftliga språket i och med författandet av egna äventyr.[50] Tagel ser två anledningar till det ökande intresset för rollspel, dels kopplingen mellan dåliga tider och människors läsande av fantasy och science fiction – ”i dåliga tider läser man om charmiga världar med tydligt definierad ondska” – och dels de goda recensionerna av ”Sagan om ringen”. ”Även människor som aldrig har spelat rollspel har läst och uppskattat ”Sagan om ringen” - trilogin”.[51]

Är rollspel farligt att utöva?

Kritiken mot rollspel

”Rollspelsutövande har påstått ligga bakom flera uppmärksammade våldsdåd utförda av ungdomar. Även självmord bland unga människor har kopplats till ett alltför starkt engagemang i den fantasivärld som rollspel erbjuder. Kritiken mot rollspel bör tas på allvar och denna form av sällskapsspel och dess effekter bör granskas vetenskapligt”, inleder Per Lindqvist, med. dr, specialistläkare i barn och ungdomspsykiatri, sin artikel ”Rollspel utlöser våld?” i Läkartidningen.[52] I två efterföljande nummer av läkartidningen kommenteras Lindqvists artikel av två rollspelsföreträdare. Deras inlägg ändrar emellertid inte Lindqvists ursprungliga inställning.[53] Debatten om våld i rollspelen har gett upphov till diskussioner

[50] Ungdomsstyrelsen rapporterar 9, 1997:13
[51] Tagel 25 april 2003
[52] Läkartidningen nr 39, 1996
[53] Örnstedt & Sjöstedt 1997:218

bland riksdagens ledamöter och Ungdomsstyrelsens godkännande av statliga bidrag till Sverok har ifrågasatts.[54] Ungdomsstyrelsen har därför genomfört, på uppdrag av Kulturutskottet, en studie av rollspelskulturen.[55]

Rollspel som fritidssysselsättning är en relativt ny och av många okänd företeelse och har därför också fått utstå en del kritik från olika håll. Ja, rollspelshobbyn kan till och med sägas ha varit omstridd ända sedan den uppstod. Ofta har spelet *Drakar & Demoner*[56] varit i hetluften, kanske för att det var det första svenska rollspelet som publicerades i början av 1980-talet. Rollspelsmotståndare hävdar att spelen utgör en introduktion till satanism och ockultism, att de driver vissa ungdomar till att begå våldsdåd som sexuella övergrepp, mord (och självmord) men också att de ger ett starkt beroende, inte olikt vissa droger. Många anser också att rollspel kan leda till att utövarna inte kan skilja på verklighet och fantasi genom att spelen ”fördunklar” verklighetsuppfattningen och verkar personlighetsupplösande. Känsliga människor drabbas av psykiska sjukdomar genom att de träder in i så kallade kampanjroller; samma roll gång på gång, månad efter månad. Identifikationen med rollspelspersonligheten leder till att inlevelsen då blir så total att de (läs: ungdomarna) börjar agera efter spelets anvisningar även ute i vardagslivet. Men Ask menar att man ändå inte alltid kan spela samma roll utan måste anpassa den till det lajv som anordnas och fortsätter:

> ”det är inte så att man glömmer bort den värld man vanligtvis lever i när man går ’in-lajv’ (in i spelet. Författarens kommentar.) utan man har full kontroll på… man vet att ’Jag ÄR Katarina. Jag jobbar på Pressbyrån’. Men man väljer att försöka släppa det för ett tag och vara någon annan. Att spela en roll – det är vad man gör”.

Tagel är inne på samma linje och förklarar att man hela tiden är väl medveten om att man spelar någon annan. ”Man *blir* ju aldrig sin karaktär även om man pratar om det som om man blev det. Detta har missuppfattats i media”. Etnologen Barbro Johansson (2000) som ser dataspelen som vår tids sagor hävdar att barn visst kan skilja på fiktion och verklighet[57] och

---

[54] Motioner gällande rollspel:
1994/95: Kr 418 – Bengt Silfverstrand och Birthe Sörestedt (s)
1994/95: Kr 501 – Karl-Gösta Svenson (m)
1996/97: Kr 508 – Bengt Silfverstrand och Birthe Sörestedt (s)
1997/98: Kr 501 – Bengt Silfverstrand och Birthe Sörestedt (s)
1997/98: Kr 508 – Torgny Danielsson och Marianne Carlström (s). Det är i denna motion som Sveroks statliga bidrag ifrågasätts. www.riksdagen.se/debatt/motioner/index.asp
[55] Ungdomsstyrelsen rapporterar 9. 1997 ”Rollspel som fritidssysselsättning”
[56] Engelsk originaltitel: *Dungeons & Dragons*
[57] Barbro Johansson. (2000) *Kom och ät! – Jag ska bara dö först. Datorn i barns vardag*

Fine (1983) påpekar att det finns rollspelare som råkar ut för ”overinvolvment” vilket innebär att de helt enkelt *väljer*, frivilligt, att inte gå ur rollen utanför spelet.[58]

Lars Johansson, som arbetar med administration och organisationsutveckling på Sveroks förbundskansli i Linköping, själv aktiv rollspelare, anser att det är svårt nog att hålla sig i en roll och bibehålla illusionen *under spelets gång*. Detta är något som även Tagel framhåller vid flera tillfällen under intervjun. Han anser att det inte behövs mer än att en bil kör på den grusväg som går igenom skogsområdet eller att en bärplockare, ovetandes om vad som försiggår, passerar eller för den delen stannar till för att prata. ”Den sköra illusionen” är något som även Gustafsson (2002) resonerar kring i sin avhandling *Den förtrollade zonen. Lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland*. Ett annat skäl till att det skulle vara svårt att tro att man förslagsvis är en vampyr även i kön till kassan i matvaruaffären har att göra med interaktionen. Ett rollspel går ut på att man i *samspel med andra* skapar en berättelse som sedan utvecklas och omsätts i en improviserad handling. Det handlar om tid, plats, kläder, rollfigurer och stämning. Kort sagt; en helhet som finns där och då, som ofta kallas tajming. Naturligtvis kan människor som spelar rollspel drabbas av psykiska sjukdomar men att skylla det på rollspel är en absurd tanke för många utövare. Hur man påverkas av rollspelande verkar snarare bero på hur livet ser ut för övrigt är både Ask och Tagel eniga om.

> ”Om man har en dålig tillvaro i verkliga livet tror jag att det är lätt att man ser det som en flykt istället för ett intresse, att man vill komma bort från den värld man lever i och kanske rent av förälskat sig så mycket i en av rollerna att man har svårt att släppa men jag tror inte /att/ det är ett problem som uppkommer av lajv utan det är nog… det är mer att folk som har problem, att de kan indikeras genom att de flyr verkligheten”.[59]

Rollspel – inte långt ifrån teater

Tagel drar gärna paralleller till en närliggande ”accepterad” sysselsättning: teater. När det gäller inlevelse, anser han, att rollspel är helt jämförbart med teater. Precis som en skådespelare går rollspelaren in i sin roll och försöker att gestalta den trovärdigt och Örnstedt & Sjöstedt (1997) exemplifierar; den yrkesverksamme skådespelaren kan lära sig att hantera vapen på riktigt för att i sin teaterföreställning eller på film uppträda trovärdigt medan skådespelerskan, som ska gestalta en prostituerad, kan leva ett tag i en miljö där dessa vistas

[58] Fine 1983:217
[59] Rollspelare Fredrik Ulvstig, reportage i ABC, 2001

och arbetar.[60] En skådespelares arbetssätt under instuderingen skiljer sig alltså inte från en rollspelsdeltagares[61] men om en skådespelare är psykiskt instabil och börjar visa tecken på personlighetsklyvning anklagas inte teatern för att vara orsaken till att han eller hon mår dåligt. ”Hittills har vi inte intresserat oss för hur skådespelare reagerar, om han eller hon flippar ur eller blir konstig men inom rollspelshobbyn har det blivit *väldigt* intressant”[62] så ”i vanlig ordning är det det okända som upplevs som ett hot medan det välkända är sunt”.[63] För den som vill delta under en begränsad tid måste arrangörer kontaktas *innan* speltillfället. Man får inte närvara civilklädd utan måste få sig en roll tilldelad och uppträda i en passande dräkt, allt för att smälta in i handlingen och således bevara illusionen för de övriga aktörerna.[64] Denna ”regel” uppfattas av media och rollspelsmotståndare som ett sätt att kontrollera vilka som släpps in och inte, att den möjliggör ett utestängande av dem som inte är lämpliga och trogna rollspelshobbyn, exempelvis journalister som skulle kunna skriva något olämpligt om ”det som egentligen sker” i lokalerna eller ute i skogarna. De flesta yngre spelare genomgår en fas[65] då spelet i verbalt avseende är våldsamt och makabert – ”det finns mycket våld och mycket blod med i rollspel speciellt om du hör de 12-åriga grabbarna spela bordsrollspel”[66] – men den efterträds av en mer distanserad hållning till spelet. ”Det gäller att se det i sitt sammanhang, se det för vad det är”, menar Tagel. Många som aldrig har provat på rollspel skräms av inlevelsen och frestas av den orsaken att dra vissa drastiska ogrundade slutsatser, men man får inte glömma att varje figur har regler och sina förutsättningar för karaktären. Margareta Rönnberg, skribent och barnkulturforskare, gör oss uppmärksamma på att:

> ”vi är ofta så rädda för allting som är nytt. Vi läser några hårdragna rubriker i tidningarna och har domen klar: detta är farligt. Men vi gör oss löjliga inför barnen om vi dömer utan att vara insatta – och det tror jag faktiskt att det finns få vuxna som är. Hur ska barnen få respekt för oss om vi inte vet vad vi talar om?”[67]

---

[60] Örnstedt & Sjöstedt 1997:13

[61] Inom teater talas det om de sju ”v:na”, som hjälper till att bygga upp en roll och göra den verklighetstrogen. De utgör grundpelarna för karaktären och kan de besvaras har man en ganska god uppfattning om den som ska gestaltas. De är:

1. Vem är du?
2. Varifrån kommer du?
3. Vart ska du?
4. Varför är du här?
5. Vilka relationer har du?
6. Vad tänker och tycker du?
7. Vad har du med dig? Käll 1998:35

[62] Tagel 25 april 2003

[63] Anglemark u.å.:4

[64] Johansson 14 april 2003

[65] Internt benämnd ”hack ’n’ slash”. Läkartidningen nr 39, 1996

[66] Tagel 25 april 2003

[67] Lidbeck 1987

KAPITEL 2

Ungdomskultur

En tid i förändring

Ungdomarna befinner sig i en utvecklingsfas som präglas av stora biologiska, psykologiska och sociala förändringar. Antropologen och psykoanalytikern Erik H. Erikson (1977) anser att ungdomstiden kännetecknas av rollspelsexperimenterande. De prövar olika roller och identiteter både i sina fantasier och i verkligheten för att på så sätt utveckla en stabil identitet. Detta identitetsarbete äger rum inom vissa givna ramar såsom ungdomarnas klass- och könstillhörigheter, och en bestämd samhällsstruktur. Ungdomens identitetsarbete har således en dubbel funktion, dels att anpassa individen till vissa givna förutsättningar (socialisation) och dels att leda fram till en unik personlig identitet (individuation).[68] En individs identitetsarbete kan således beskrivas som en resa genom olika sociala och kulturella världar och som realiserandet av ett antal möjliga roller och identiteter. Genom att önskeidentifiera sig med olika fiktiva karaktärer kan ungdomar utveckla en personlig identitet.[69]

De ”nya” tonåringarna

Ungdomar har alltid varit ungdomar med allt vad det innebär men vad som har hänt under 1900-talet är unga män och kvinnor ”trotsat” sina föräldrar i större utsträckning än tidigare genom att konstruera ”alternativa livsformer”.[70] Till följd av det moderna välfärdsamhällets framväxt förnyar och förändrar sig varje generation i sådan takt att den senare generationen skiljer sig i flera avseenden från den tidigare, på ett sätt som inte tidigare förekommit i historien. ”Det är lättare att se avsaknaden av de egna mönstren än närvaron av de främmande nya”[71] och det är svårt att förmedla den komplexitet och de paradoxer som präglar det västerländska samhället till barnen när man själv inte är säker på sin sak. Under 50-talet, förvandlades ungdomen till (begreppet och idealet) ”tonåring”, en köpstark konsumentgrupp som gav upphov till den ”tonårsmarknad” som är en förutsättning för mångfalden av ungdomliga subkulturer. Ungdomskulturforskarna Johan Fornäs, Ulf Lindberg och Ove Sernhede (1991) menar att den ”nya” tonåringen suddade ut gränserna mellan normalt och onormalt, mellan good guys och bad guys och sågs som en generation som led brist på

[68] Erik Homburger Erikson. (1977) *Ungdomens identitetskriser*
[69] Dahlquist, Lööv & Miegel 1991:41
[70] Frykman 1988:96ff
[71] ibid:110

moraliska normer[72] och ungdomen fick/får, i Frykmans (1988) termer i egenskap av frigjord grupp, ta på sig rollen som det ”hotande annorlunda”, som samhällets ”avvikare”.

Att investera i sin framtid

Då en generations drömmar inte överensstämmer med en annan generations verklighet uppstår en konflikt av det slag som förekommer bland såväl dagens rollspelare som dåtidens jitterbuggare, för att anknyta till Frykman. Föräldrar ser i sina barn en dröm om ett bättre liv och i ungdomen ett hopp om en framtida frälsning. Kritik och oro över den tillvaro som ungdomen för, skulle ur detta perspektiv kunna förklaras eller tolkas som de vuxnas omsorg om framtiden, en rädsla för en misslyckad framtida investering.[73] Att investera i framtiden och rusta sig för sämre tider innebär enligt Bauman (1996) att man är en ”moralisk person”. Moral är det som en förnuftig människa, när hon är förnuftig och människa, skulle välja. En försäkring mot framtida risker är till exempel: ”jag bör inte tveka att hoppa i floden för att rädda en drunknande främling – ’anta att jag själv en dag behöver bli räddad’”.[74]

Det våldsamma engagemang i rollspel som många barn har skrämmer ofta föräldrar. Samtidigt som samma föräldrar inte upplever det som onormalt om deras barn vurmar för en popgrupp eller inriktar hela sin fritid[75] på att spela ishockey. Ett otroligt starkt engagemang är helt enkelt ett sätt att uttrycka sig för unga människor på väg in i vuxenvärlden, något som hör tonåren till oavsett det handlar om rollspel, ishockey eller jitterbug. Anita Andersson-Stenfors, mamma till två rollspelare, 18 respektive 22 år gamla, som båda har varit aktiva sedan 12-års ålder bedömer att:

> ”ungdomar (…) per definition alltid /är/ suspekta och misstänkta. Så har det varit i alla århundraden. När vi var tonåringar då var det suspekt om pojkar hade långt hår med lugg. Ungdomar uppfattas på något vis som hotfulla vad de än gör”.[76]

[72] Fornäs, Lindberg & Sernhede 1991:11
[73] ibid:105
[74] Bauman 1996:72ff
[75] Ungdomars fritid har ökat under 1900-talet dels genom skoltidens förlängning och dels genom att etableringen på arbetsmarknaden skjutits upp till 25-årsåldern under 1990-talet. Ungdomsstyrelsen rapporterar 9, 1997:10
[76] Hugosson 2000

Identitet

Essentialistiskt kontra konstruktivistiskt synsätt

Identitet sägs vara något som är bra att ha, som ger trygghet och stabilitet i tillvaron. Skapandet av ett subjekt uppfattas som en utveckling parallell med framväxten av en modernitet, med formandet av en fristående individ med egna fri- och rättigheter. I det moderna samhället har individen möjlighet att agera oberoende av grupptillhörighet, situation och arv och identiteten kan sägas resultera i tre typer; upplevd identitet, tillskriven identitet och önskad identitet. Den tidigare vetenskapliga traditionen som betecknade identitet som *essentialistisk* och lade betoning på helhet och tradition, stabilitet och kontinuitet har ersatts av ett *konstruktivistiskt* perspektiv där identitet, etnicitet, kultur och andra närliggande begrepp betraktas som något flexibelt, situationellt och utbytbart snarare än ett tillstånd, en process ständigt under konstruktion och förändring. Här läggs tyngden på individen snarare än på en avgränsad kulturell gemenskap och identiteten ses inte som något man bär med sig, inte heller något som bara är, utan något som skapas i relation med andra människor.[77] Perspektivet har alltså gått från identitet som ”själ” (sammansatt, kontinuerligt och grundläggande) till ”skjorta” (något man strategiskt kan byta ”när det passar”) för att använda etnologen Gunnar Alsmarks (1997) term. Axner (1998) förmodar att ”om ens identitet redan vore permanent fastlagd skulle det antagligen finnas ett mindre intresse av att pröva olika ’kostymer’”.[78]

Två roller samtidigt

När det gäller bokläsning och filmåskådning brukar man tala om ”the willing suspension of disbelief”[79], det vill säga att frivilligt ge upp tvivlet och låta sig förföras av berättelsen. Om detta synsätt överförs på lek ger det en skrämmande bild; barn och ungdomar som låtsas vara någon annanstans och ger upp tvivlet om denna fantasis riktighet. Men nu är det ingen som menar att barn faktiskt tror att de är cowboys och indianer. Av den anledningen är det här mer tillämpligt att tala om ”the willing suspension of belief”, alltså att det är tron snarare än tvivlet som ges upp. Leksignalerna, såsom uttalandet ”om du är mamma så är jag barn” eller att klä ut sig, markerar tydligt att ”detta är bara på låtsas” och ger ett område där man inte behöver tro, där man inte behöver ta saker för vad de synes vara. I leken talar lekteoretiker om rolltagande istället för identifikation; den lekande är både sig själv som person och sig själv

[77] Alsmark 1997:11ff
[78] Axner 1998:27
[79] Rönnberg 1990:10

som lekdeltagare och för Ask är rollspelsidentiteten just inte är en fråga om ”skjorta eller själ” utan snarare om ”skjorta på skjorta” alltså stunder av skjortor i dubbla lager, ”rollspelsskjortan” ovanpå ”verklighetsskjortan” på kroppen samtidigt.

Lek

Kriterier för lek

Bauman (1996) framhåller att det inte existerar någon ”lek på beställning”. Man kan tvingas att följa lekens regler men inte *att* leka. Kanske är det därför som den förblir så envetet icke-funktionell? För att förtydliga: skulle leken tjäna ett syfte, det vill säga att jag skulle leka ”för att” åstadkomma eller bevara vissa saker som jag eller andra tycker om, skulle det inte finnas så mycket frihet kvar i lekhandlingen. Handlingen är helt och fullt fri när den är helt och fullt omotiverad och skiljer sig på så sätt från det ”verkliga”, ”normala” och ”vanliga” livet.[80]

I ”Lek för livet” (1987) gör Birgitta Knutsdotter Olofsson, professor i pedagogik, en litteraturgenomgång av den moderna forskningen om barns lek. Hon granskar noga de kriterier som olika forskare satt upp för lek och kommer fram till att även den avgörande definitionen är lekens ”som om”- karaktär; det som är ”på lek” är skilt från ”icke-lek” genom att det inte är ”på riktigt”. Det kan vara svårt att skilja lek från icke-lek om man inte känner till omständigheterna men avgörande för vad som är lek respektive inte är lek är vad barnet menar, vad det åsyftar. Ett exempel kan vara att en docka kan tvättas *därför att* den är smutsig eller för att man *leker att* den är smutsig.[81] Olofsson talar också om några oskrivna grundläggande regler för leken. Ro och trygghet är nödvändigt för att man ska kunna gå in i en lek men framförallt samförstånd, ömsesidighet och turtagande:

> ”PANG, DU ÄR DÖD! Jag var Hopalong Cassidy när jag var liten. I vit hatt och revolverbälte nedlade jag varenda indian som vågade visa sig i grannens syrenberså. Om nu inte grannen överlistade mig och smög sig på bakifrån. Då blev jag skalperad och vred mig i ljudliga plågor. Han var några år äldre och vann oftast, men visste att han då och då måste låta mig skjuta först för att jag inte skulle tröttna. Våldsamma lekar med inslag av blod och grymhet, till och med rasism om man så vill. The good guy and the bad guy, och efter lunch bytte man roller”.[82]

[80] Bauman 1996:211
[81] Olofsson 1987:15f, jfr Bauman 1996:211
[82] Dagens Nyheter 13 januari 1995

En i tid och rum begränsad aktivitet

Den som signalerar lek inviterar till en gemensam överenskommelse om en särskild mental inställning, ett sätt att förhålla sig till verkligheten. Om den som blir inbjuden svarar med en annan leksignal etableras en lekram kring det som sägs och görs. De som leker är eniga om att ”de aktiviteter som vi just nu ägnar oss åt inte ska förstås som vad de skulle betyda i något annat sammanhang”[83]. Påföljden blir att man här har möjlighet att spänna av och använda alla sina resurser, utan att behöva vara rädd för vad andra ska tycka och tänka, och eventuella misstag förvandlas till goda erfarenheter och varje bortgörning blir till ett förlösande skratt: ”Leken är frivillig, överflödig och tydligt avgränsad i tid och rum från det vanliga vardagslivet – befinner sig utanför allvar och vardagskonsekvenser, men är ändå absorberande”.[84]

Leken har således en början och ett slut – en speciell plats som är tydligt markerad – som tillsammans sätter en slags parantes kring det sagda och gjorda vilken skyddar både sanningssägande och vilda utspel. ”Leken sprider sig inte, smittar inte ned och når inte de delar som man vill ha eller måste hålla rena; den kan isoleras, hållas inom vissa gränser så att den inte påverkar eller rubbar vad den inte bör påverka eller rubba”.[85] Ett exempel är Medeltidsveckan på Gotland där signalerandet av lek, vid bestämda tillfällen, på vissa platser är högst medvetet och organiserat. Och genom att ta ansvar för signalerandet försöker man skapa klara avgränsande och lätt igenkännbara zoner för lek.[86]

Leka – inget för vuxna?

När någon kallar rollspel eller lajv för lek så är det på ett nedvärderande sätt eller så känns det så på grund av att många människor anser att det bara är barn som håller på och leker, kritiserar Tagel och fortsätter ”lek är något som barn utför. Lek är något som du *inte* bör hålla på med när du blir äldre. Är du 15 eller äldre ska du *inte* leka. Är du över 20 ska du *definitivt inte* leka. (…) När man är vuxen ska man hålla på med mer vuxna, mer seriösa saker. Ingen skulle komma på tanken att kalla ärevördiga sporter som ishockey eller fotboll som människor utövar för lek och det är där problemet ligger. Rollspel som hobby behandlas inte med respekt”.[87] Av den orsaken ser Tagel hellre att rollspelshobbyn går under beteckningen ”spel”

[83] Gustafsson 2002:18
[84] Rönnberg 1990:11
[85] Bauman 1996:212
[86] Gustafsson 1995:6
[87] Tagel 25 april 2003. ”Men hellre en lekstämpel än en våldsstämpel”. Ask 16 april 2003

och kanske är det en mer korrekt definition. Sociologen George Herbert Mead skiljer mellan lek och spel. Han anser att ett barn kan leka ensam, men att ett spel kräver samarbete.[88]

Historieprofessorn Johan Huizinga (1945) har en teori om att ”det lekfulla trängts tillbaka i modern tid, tämjts på sin inneboende kraft och förpassats till barnkammaren”[89] och många vuxna verkar vara fasta i föreställningen att vuxna inte ska leka. Anders Forsberg är 60 år fyllda och har spelat rollspel i fyra år. Han kom i kontakt med lajv i och med att sonsonen började. Han tyckte att det verkade roligt och blev ”såld” på det. På frågan *Brukar dina vänner spela lajv?* Svarar han att ”Nej! De tycker att jag är *väldigt* lustig som håller på med det här” men tillägger att ”det är verkligen en sysselsättning som jag skulle tycka att flera ungdomar skulle ägna sig åt. För all del äldre också”.[90]

Foto: Olle Sahlin©

Med tillstånd av Olle Sahlin

Kaoskrigaren Magnus under lajvet ”En tid av kaos”, 2002

[88] Andersen & Kaspersen 1999:141
[89] Gustafsson 2002:26
[90] Reportage ”Monster för en dag” i EKG, 2002

KAPITEL 3

Massmedia

Ungdomar i massmedia

Rollspel har genom åren debatterats och diskuterats livligt i massmedia. Vuxenvärldens omdömen har varit skiftande, från positiva till starkt ifrågasättande. Vissa poängterar, som ovan beskrivits, all den kunskapsinhämtning och uppfinningsrikedom som rollspelen lockar fram hos ungdomarna, medan andra anklagar dem för att bidra till, eller till och med ha en direkt avgörande betydelse för olika brott. Till massmedia når därför med jämna mellanrum rykten om konstiga riter och rollspelsrelaterat våld vilka resulterar i svarta och braskande rubriker. Frykman (1988) påstår av den orsaken att ”den som vill veta vad som sägs om ’vår tids ungdom’ bör läsa tidningen”.[91] Med pressens hjälp formas opinioner som speglar vad det svenska folket får för information om ett särskilt ämne eller företeelse[92]. Massmedia har en förmåga att dränka samhällsmedborgarna med information framförallt via TV. Nyheter, reklam, ”talkshows” och konsumentprogram bildar tillsammans en stor del av det dagliga informationsflödet. Och når informationen av någon anledning inte fram via TV finns det andra informationskanaler. Samma flöde återfinns nämligen i de tidningar vi senare läser vid frukostbordet. Radio, TV och tidningar förmedlar i stort sett samma nyheter och vi tar medvetet eller omedvetet emot dem som ”sanna” upplysningar. Emellanåt försöker vissa grupper av människor att kritiskt granska utbudet men (alltför) många gånger sväljs både framsida och innehåll med hull och hår. Och i ärlighetens namn, hur många orkar, med tanke på det informationsflöde som moderniteten har fört med sig, var konstant uppmärksamma och analyserande?

Vuxnas åsikter om rollspel kopplat till media

Frykman hävdar att massmedia på gång under 1900-talet presenterar mardrömsscenarion över dekadans och moraliskt förfall och har allmän uppläsning i samhället. Han skriver att det i sig blivit en speciell genre att beskriva kulturens undergång, som skildrar kanske lika mycket den aktuella vuxenkulturen som den ungdomskultur den egentligen försöker påvisa. Det har i alla tider funnits ungdomar och grupper av ungdomar inom olika ungdomskulturer som genom sitt intresse för populärkultur väckt vuxenvärldens oro och stundtals avsky och den bildade borgerliga medelklassen – engagerade och oroade präster, läkare, lärare, redaktörer och

[91] Frykman 1988:30
[92] Jfr Ljung 2001:4f

socialarbetare – har då använt och använder fortfarande pressen som sitt språkrör.[93] Dessa utnyttjar ”ungdomsproblemet” för sina egna syften, för att föra fram hur *de* vill att samhället och kulturen ska se ut. Ungdomarna som görs till avvikare stärker därmed normaliteten i medelklassens beteende och föreställningen om ungdomen som hotad, utsatt eller farlig blir genom media integrerad i en läsande och skrivande allmänhets medvetande.

De flesta ungdomar har någon i sin bekantskapskrets som på något sätt kan förklara vad rollspel ”egentligen rör sig om” medan vuxna i större utsträckning baserar sina åsikter på vad massmedierna har att säga i frågan. Det är få vuxna som någon gång har provat på rollspel, oberoende av deras barn spelar eller inte. Exempel på hur det kan se ut när någon ställer frågor rörande rollspel till en grupp vuxna människor ges i uppsatsen *Spelar roll*, där ett 90-tal lärare och lärarstuderande utfrågas om sin syn på rollspel.[94] Resultatet visar på att enbart sju procent någon gång hade provat att spela rollspel och att dessa i stort sett uteslutande var lärarstuderande. Det vanligaste svaret på frågan *Hur har du fått reda på det Du eventuellt vet om rollspel*? var ”*Via massmedia*”. En majoritet av de tillfrågade svarade ja på frågan om de ville veta mer om rollspel. Bland dem som svarade nej trodde en majoritet att det fanns en koppling mellan rollspel och ungdomsvåld. Den information de baserade denna inställning på måste, om man ser till fakta denna undersökning lägger fram, komma från de tidigare nämnda massmedierna. Tagel tror att allmänhetens syn på rollspel med all sannolikhet kommer att ändras med tiden, både med tanke på antalet utövare och i takt med att de generationer som nu spelar rollspel växer upp och själva blir en del av vuxensamhället.

Cohen (2002) anser det klokt att hålla i minnet, dels att massmedia är den främsta källan till allmänhetens kunskap om avvikande beteende och sociala problem och dels att de innehar makten att; (1) sätta dagordning; (2) vidarebefordra föreställningar; (3) uttala föreställningar[95] Vi får via media alltså ”inte bara information om *vad* som sägs, utan också *hur* detta presenteras.”[96] Genom att studera på vilken sida, med vilket språk och i vilka sammanhang den moraliska paniken presenteras kan man sägas ha möjlighet att ”ta tempen” på upprördheten.

---

[93] Frykman 1988:9f. Tagel lägger även gärna till berörda forskare inom olika discipliner på Frykmans lista. Tagel 25 april 2003
[94] Björnwall & Hultman 1995
[95] Cohen 2002:xxiiif
[96] Frykman 1988:30

Att nöta in ett budskap

Både privata och institutionella medier arkiverar tidigare insamlat och dokumenterat material för att använda i nya sammanhang. De tidigare reportagen får tjänstgöra som mallar när man förbereder framtida program, vid planering av nya evenemang och iscensättningar. De kan också vävas in i nya sändningar och få tjänstgöra som jämförelsematerial i uttalanden om att ett fenomen är starkt, levande och under utveckling. Massmedier kan därför på allvar sägas bidra till ritualisering och i viss mån stereotypisering genom att de länkar samman enstaka besläktade händelser till större berättelser. Oftast gör de detta genom att bygga in en mängd upprepningar i reportagen vilka tycks ge eftertryck åt tanken att mönster bekräftar social kontinuitet och stabilitet men också inger en känsla av trygghet. En sådan tolkning överensstämmer med de flesta massmedieforskares förståelse av TV:s repetitativa och förenklade framställningssätt,[97] som leder till missuppfattningar, fördomar och lögner som i sin tur biter sig fast och blir en del av den ”officiella” mediebilden. Att media genom att både producera och reproducera nyheter intar en särställning ser Cohen en fara i.[98]

Mordet i Bjuv och styckmordet i Halmstad – två exempel

Skvallerpressen har länge tjänat grova pengar på både rykten och antaganden men Cohen lägger också till missledande rubriker, det vill säga att en rubrik som annonserar våld visar på en händelse där våld inte förekommit.[99] Det har gjorts till något av en konst att ta vanliga nyheter och blåsa upp dem till orimliga proportioner. ”Sensationsjournalistiken” har till och med slagit rot på pålitliga, ”mer aktade” tidningar då den visat sig effektiv i fråga att få upp lösnummeråtgången. Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet är bara två exempel. Om det står en dementi på löpsedeln köper människor inte tidningen i samma utsträckning som om det hade stått något i stil med ”Hemska vampyrungdomar dödar varandra!”. ”Det finns ju helt klart en ekonomisk aspekt om vad som är intressant och säljer”.[100]

Medias intresse för rollspel låg i träda fram till slutet av 1994 då ”Bjuv-mordet”, där två tonårspojkar stenade sin kompis till döds, åter gav rollspelshobbyn plats i tidningarna. ”När det händer något rollspelsrelaterat måste intresset försvaras,”[101] resonerar man på Sverok och bjöd följaktligen in media för att ge dem fakta om rollspel. För det som nästan alla journalister

[97] Klein (red) 1995:266f, jfr Frykmans diskussion om ”moraliska entreprenörer” 1988:112ff, Becker 1963: 147ff
[98] Cohen 2002:xxix
[99] ibid:21
[100] Tagel 25 april 2003
[101] Johansson 14 april 2003

verkar ha missat är att rollspel blir vad man gör det till, varken mer eller mindre. Det finns en risk i att Sverok är *för* snabba i sitt agerande och bidrar till en känsla av att: ”Så fort det är något är de där och försvarar sig. Försöker de dölja något?” ”/Men/ samtidigt behöver det inte vara fel utan lämpligt att vara ute och försvara sig”, förklarar Tagel. ”Det visar på att man inte har något att dölja. Det är en svår balansgång och avvägningar måste göras”. Oftast skiljer sig tidningarnas framställningar markant åt, som i följande exempel, men inte alltid, vilket ges prov på nedan. I Aftonbladet rådde det ingen tvekan om vad som låg bakom det inträffade i Bjuv; helsidesrubriker som ”Rollspel ledde till mordet”[102] och ”En av pojkarna spelade bödel”[103] ställdes mot Dagens Nyheters lilla notis som avslutas med orden: ”En av de teorier som utredarna arbetat med är att det rollspel som de tre ynglingarna spelade kan vara förklaringen till dådet”.[104]

22-årige Marcus Norén, som ägnade sig åt vampyrlajv på fritiden, hittades styckmördad i slutet av förra året. Drygt två dagar efter hans försvinnande hittade två barn hans huvud fastfruset i isen i Nissan, som rinner genom Halmstad. Tidningarna var inte sena att reagera och rollspelshobbyn var åter i hetluften, nästan 10 år efter händelsen i Bjuv. Aftonbladet skrev (apropå missledande rubriker) en artikel med rubriken ”Rollspel lär ut – så dödar man”[105] där man inne i texten kunde läsa att ”även om spelet innehåller mycket våld och ond bråd död förekommer inget verkligt våld. (…) Strider och överfall avgörs genom ’sten-sax-påse’” I Svenska Dagbladet infördes samma dag en artikel rubricerad ”Styckmördad besatt av rollspel”[106] med inledningen; ”Styckmördade Marcus Norén, gillade vampyr- och rollspel. På Internet gick det igår att hitta två spel där Marcus deltagit, båda med starka våldsinslag”. Samtidigt står det klart att det inte finns någon koppling mellan rollspel och våld *om man fortsätter* att läsa artikeln: ”förhören med medlemmar i rollspelskretsar betyder inte att vi fattat några särskilda misstankar åt det hållet, men vi vill få en bättre uppfattning om offrets umgängeskretsar, säger Lars Hamrén, chef för Halmstadspolisens rotel för grova brott”. Att detta stämmer får jag bekräftat av samme Lars Hamrén, som i ett e-post brev skriver att ”någon koppling till detta (syftar på vampyrlajv. Författarens kommentar.) gjordes inte, däremot hölls en del förhör med personer som sysslade med rollspel i syfte att kartlägga

[102] Aftonbladet 24 november 1994
[103] Aftonbladet 25 november 1994
[104] Dagens Nyheter 25 november 1994
[105] Aftonbladet 3 januari 2003
[106] Svenska Dagbladet 3 januari 2003

Marcus Norén som person, vanor, umgänge med mera. Detsamma hade gjorts om Marcus Norén varit med i en schack- eller bowlingklubb".[107]

Prästen Peder Jarnvall som stöttade (stöttar) den mördade Marcus Noréns familj säger till tidningen Dagen att ett viktigt led i att hantera sorg är att "försöka göra det som inträffat verkligt för oss själva".[108] Han anser att samtal och information ger kunskap och hjälper människor att förstå, så att de inte lämnas åt sina fantasier. "Efter mordet på Marcus har många därför följt nyheterna och läst alla artiklar i tidningarna för att försöka skaffa sig en helhetsbild".[109] Frågan är bara hur näras och käras bild av den "riktige" Marcus går ihop med den Marcus som framställs i media? Att läsa om händelsen såsom den presenterades i media var väl verkligen ett sätt att sätta igång fantasin?! För även om motivet fortfarande är okänt så står det klart vad som faktiskt hände den där natten till lördagen den 28 december 2002. Enligt åklagaren berövades Marcus livet genom att bli slagen i huvudet med en slipsten, stucken med en kniv i halsen och med en strypsnara av maskeringstejp dragen runt halsen.[110] En 47-årig man har ensam gjorts ansvarig för dådet[111], en man som inte är känd för att syssla med vampyrspel utan snarare med droger. Han är en, i Halmstad, känd missbrukare som tidigare haft att göra med polisen, bland annat för grova våldsbrott.[112]

Tove Gillbring som arbetar på SVEROX, Sveroks förbundstidning, skrev följande efter händelsen i Halmstad:

> "Tragedier och tidningsankor.
> I början av januari skakades Sverige av ett styckmord. Offret var en ung man i Halmstad. Inom kort var mediedrevet igång. Någon "upptäckte" att han spelat vampyrlajv. Här fanns potential att sälja lösnummer, så varför hämmas av sådana grundläggande saker som respekt för den döde och hans anhöriga, eller faktakontroll? Det som följde var mycket obehagligt. Under några dagar frossade löpsedlarna i ett eventuellt samband med vampyrlajv och kvällspressen letade efter mördarna bland offrets lajvande vänner. Inga medel skyddes, trots att anklagelserna var helt grundlösa. Mina tankar går i första hand till hans familj och vänner i deras sorg. Att förlora någon som står en nära är svårt nog ändå, även utan medias inblandning. Sverok hade en svår uppgift, men seriösa medier höll en saklig ton. Mediemagasinet granskade kvällspressen i efterhand. Av de 17 kvällstidningsjournalister som skrivit om mordet ville ingen ställa upp på intervju. Tydligare än så kunde de inte erkänna att allt var en tidningsanka, där chansen att sälja fler lösnummer var viktigare än integriteten och respekten för den döde".[113]

---

[107] E-post från Lars Hamrén 11 april 2003
[108] Dagen 15 januari 2003
[109] ibid.
[110] Dagens Nyheter 17 april 2003
[111] Tingsrätten i Halmstad har friat mannen från mordanklagelserna men har dömt om honom till två års fängelse för att ha styckat mordoffrets kropp. Dagens Nyheter 15 maj 2003
[112] Göteborgs Posten 7 januari 2003
[113] Sverox nr 28, 2003

Med respekt och integritet i åtanke vill jag avsluta med att återge vad Lennart Norén, pappa till Marcus, sa i samhällsprogrammet *Debatt*[114] angående kvällspressens mediebevakning efter mordet. Han upplevde att journalisterna, ”mediedrevet”, inte visste några gränser i jakten på nyheter; de gick in på tomten, tittade in genom fönster och brevlådor och befann sig i den matvaruaffär som familjen Norén brukade handla i, för att ställa frågor. En journalist, som ringde på dörren för att få en kommentar en halvtimme efter att pappan identifierat sin styckade son, fick svaret ”jag har inga svar på dina frågor”. Ändå stod det dagen efter på framsidan på den tidning han representerade att ”pappan berättar…”. Lennart Norén understryker i reportaget att ”sakliga framställningar har vi ingenting emot men (…) man gör grova spekulationer, felaktiga påståenden /och/ förvränger verkligheten och det kan *aldrig* ligga i allmänhetens intresse”.

[114] Debatt 29 april 2003

SAMMANFATTANDE DISKUSSION

Den här uppsatsen har bland annat behandlat rollspel som fritidssysselsättning, ungdomskultur, synsätt på identitet och lek samt medias arbetssätt och dess relation till ungdomar och vuxna. I inledningen ställde jag följande tre frågor som jag här ska besvara; Vilken funktion fyller rollspel? Är rollspelsidentiteten tillfällig eller integrerad i utövaren? Hur ser medias diskurs ut när det gäller rollspel och hur kan den förklaras?

Rollspel som fritidsintresse är relativt nytt och kan ses som en subkultur som varken kan beskrivas eller dokumenteras. ”Man kan lika lite recensera ett levande rollspel som man kan recensera ett liv”, stod det i en av de texter jag har läst under resans gång. Detta har gjort att rollspel till viss del blivit stämplad som en dold verksamhet, som utövas i avskildhet utan insyn från föräldrar och den övriga vuxenvärldens granskande ögon. Men det är faktiskt något hemligt över den snabbt framväxande ungdomsrörelsen, hemligt i bemärkelsen att den har vuxit fram utanför de vuxnas kontroll – innehållet och reglerna är skapade av ungdomarna själva. Att det heller inte finns någon exakt struktur och omfattar moment av improvisation verkar ses som något av ett ”problem” för många i den äldre generationen. När en person på allvar går in i en roll kliver denne för tillfället utanför sig själv och framkallar en perspektivförskjutning som innebär att han eller hon kan agera och handla på ett annat sätt än det han eller hon i vanliga fall är bunden till. Och med andra kläder känner individen sig fri att göra saker den inte skulle våga göra annars. Genom en aktiv och kreativ verklighetsflykt av detta slag ges man möjlighet att själv delta i ett äventyr, uppleva det men också påverka utgången. Den uppdiktade världen kan ses som en tilltalande förenkling, en stereotyp, där valen är enkla och dikotomierna hägrar; gott mot ont, svart mot vitt och så vidare. På så sätt skiljer den sig kraftigt från den ”verkliga” världen, där osäkerhet och otillfredsställelse präglar de vardagliga vägvalen. Det sociala livet består i huvudsak av rutiner och med stor regelbundenhet upprepar vi varje dag samma handlingar, som tillsammans bildar ett mönster. Det är detta mönster som den moderna människan försöker att bryta sig ur, i det här fallet med hjälp av rollspel.

Några spelar rollspel enbart för nöjes skull, det vill säga för att träffa kompisar och umgås medan andra ser det som ett alternativ till andra gruppaktiviteter, exempelvis idrott. Vissa har sett äventyr på film eller läst spännande böcker som de vill uppleva på egen hand. Att spela en roll innebär att man låtsas vara någon man alltid drömt om, eller prövar på något man inte har

möjlighet till i verkliga livet. Genom att, i en påhittad värld, jaga upplevelser, nyheter och sensationer kan man nå ”kicken”, som Ask nämner i sin intervju.[115] ”Kicken” är vad människan söker, i sociologen Erving Goffmans terminologi, när denne ser sig om efter upplevelser utöver det vanliga. Den innebär en tillfällig känsla av lyckorus som upplevs när en specifik upplevelse frambringas, en stund av befrielse eller en form av ”time-out”, för att använda en aktuell och välanvänd term.[116] Att koppla bort ”den grå vardagen” för en stund är betydelsefullt eller snarare nödvändigt för att den samtida människan ska kunna orka med den. Genom att rollspel inte koncentrerar sig på rent fysiska utmaningar (till skillnad från de flesta andra spel) ses utövandet av en del som en lek snarare än ett spel, i negativ bemärkelse, och då en utbredd uppfattning är att vuxna människor inte leker eller ska leka tas intresset heller inte på allvar. I och med individualismens framväxt verkar det ha skapats ett större behov av tävlingsmoment av typen ”vinna eller förlora” även på fritiden och då rollspel saknar detta uteblir både status och respekt. Men den som får inta olika roller utvecklas som människa och förbereds för den framtid som stundar; med många yrkesbyten, åtskilliga moralsystem och en kulturell mångfald.

Ungdomstiden kännetecknas av ett ständigt rollspelsexperimenterande. Många prövar olika roller och identiteter, både i fantasin och i verkligheten, för att på så sätt utveckla en stabil identitet. Genom att önskeidentifiera sig med olika fiktiva karaktärer kan en personlig identitet utvecklas. Identitet ger trygghet och stabilitet i tillvaron och hänger intimt samman med framväxten av en modernitet, med formandet av en fristående individ. Framväxten har inneburit en revidering av identitetsperspektivet. Det har flyttats från att betraktas som någonting sammansatt, kontinuerligt och grundläggande (”själ”) till något föränderligt, som man kan byta ”när det passar” (”skjorta”). Och tanken på att identiteten inte längre är fast utan är möjlig att ”laborera med” verkar skapa oro i vuxenvärlden. I leken är den lekande *både* sig själv som person *och* sig själv som lekdeltagare och rollspelsidentiteten kan ses som en identitet som läggs på den verkliga identiteten, alltså ”skjorta på skjorta”. Individen väljer bara att (försöka) släppa taget om ”sig själv” för att vara någon annan för en stund samtidigt som denne är väl medveten om att det är en roll som spelas. Att lyckas behålla illusionen *under spelets gång* är svårt nog, påpekar flertalet rollspelsutövare. Ett rollspel kräver samspel, under en viss tid, på en speciell plats, i rätt miljö och så vidare. Av den orsaken fungerar inte ens karaktär utanför ”lekrummet” – ”ensam är man ingen inom lajv”, som

[115] Se citat sid. 14
[116] Giddens 1995:70

Tagel uttryckte det. Det som är *på lek* är alltså skilt från *icke-lek* genom att det inte är ”på riktigt” och de som leker är eniga om att ”de aktiviteter som vi just nu ägnar oss åt inte ska förstås som vad de skulle betyda i något annat sammanhang”. Många lajvare lägger ner mycket energi på att bygga upp en bakgrundshistoria, en personlighet och ett utseende till sin karaktär vilket är avgörande för att personen ska agera troligt och fungera i det sociala spelet.[117] Ju fler detaljer man lyckats återskapa och bättre påläst man är desto närmare den sanna bilden kommer rollspelaren med andra ord. Samtidigt är det just den eftersträvansvärda autenciteten som förvillar och skrämmer de oinsatta. Det är det alltför verklighetstrogna som får föräldrar, ”experter” och vuxenvärlden rent allmänt att tro att utövaren då inte kan skilja på vad som är verklighet och fantasi och i och med det tappar kontrollen.

Rollspel har genom åren debatterats och diskuterats livligt i massmedia och omdömena i vuxenvärlden har varit skiftande, från positiva till starkt ifrågasättande. Det har i alla tider funnits ungdomar och grupper av ungdomar inom olika ungdomskulturer som genom sitt intresse för populärkultur väckt vuxenvärldens oro och avsky. Föreställningen om att ungdomen är farlig kan sägas via media ha blivit integrerad i en läsande och skrivande allmänhets medvetande. Olika medier arkiverar tidigare insamlade dokument och använder dem i nya sammanhang. Tidigare reportage får tjänstgöra som mallar och vävs många gånger in i nya sändningar och där de dessutom får fungera som jämförelsematerial i uttalanden om att något är ”starkt, levande och under utveckling”. Att repetera ett budskap är således a och o inom journalistiken och syftar till att ge eftertryck åt tanken att ritualer bekräftar social kontinuitet och stabilitet samt inger en känsla av trygghet. Missuppfattningar, fördomar och lögner blir till stereotyper som på det sättet kan bita sig fast och blir en del av den ”officiella” mediebilden. Massmedia har haft och har fortfarande en förkärlek för att ge utrymme åt dem som vill peka ut syndabockar och farliga element såsom oroliga föräldrar och kloka sakkunniga. De har fått möjlighet att yttra sig och deras ”fakta” har bidragit till att frambringa en moralisk panikvåg som tidningen i sin tur kunnat rida på. Skvallerpressen har länge tjänat grova pengar på rykten, antaganden och missledande rubriker och man har gjort det till något av en konst att ta vanliga nyheter och blåsa upp dem till orimliga proportioner då det visat sig gynna lösnummeråtgången. ”Sverige är ett litet land. Det brukar sägas att massmedia bara kan diskutera en fråga åt gången – och den får då så mycket bredare genomslag”.[118]

---

[117] Jfr de sju ”v:na” inom teatern, fotnot sid. 18 i denna uppsats
[118] Frykman 1988:74

När ett avhugget huvud hittades av två barn reagerade både polis och medier instinktivt och en av de första sakerna man tog fasta på var att Marcus var rollspelare och hade lång svart rock. Ett flertal artiklar om rollspel började skrivas, framför allt om hur fritidssysselsättningen kunde påverka dess utövare negativt. Efter några dagar stod det att läsa i tidningen att mördarna hade anhållits och polisen klargjorde vid en presskonferens att mordet inte hade något med rollspel att göra. ”Häxjakten” avblåstes och det blev inget ”Vad var det vi sa, rollspel *är* farligt!” Så långt allt väl. Men samtidigt blev det heller inga löpsedlar som sa något i stil med ”Ingen anknytning till rollspel i fallet Marcus Norén”, av den enkla anledning att dementier inte säljer. För att vi ska kunna förstå kritiken, kritikerna och på vilket sätt den förs fram massmedia, måste vi se till samhället som helhet.

Kritikerna ser idag med samma skepsis på dagens ungdomar, som gårdagens kritiker såg på sin tids dekadenta generation. Verkliga eller inbillade faror framstår för vissa så stora att de startar moderna motsvarigheter till häxjakter och syndabockar utses bland de olika ungdomskulturerna. Någon måste klandras för det förfall som ”välfärdsexperterna” menar breder ut sig i samhället. Att utmåla ungdomar som ett problem, som avvikare, kan vara ett effektivt sätt att få uppmärksamhet för en ideologi, få fler resurser, ett sätt att skapa kontroll med mera. De som oftast pratar om ungdomens dekadans och moraliska förfall kommer från den bildade medelklassen. Dessa ”problemutpekare” vill slå vakt om de normer och den kultur de själva står för samtidigt som det kanske också finns en rädsla för att förlora kontrollen över ungdomarna. Ur detta perspektiv kan det alltså ses som att det inte är ungdomarna som är det egentliga problemet utan de vuxna. Jag anser det vara viktigt att ta rollspelandet på fullaste allvar, för med Sveroks ständigt ökande medlemsskara är intresset här för att stanna. Denna, i mångas ögon, aningen egendomliga och obegripliga uttrycksform fyller helt klart en viktig funktion i ungdomars liv och bör behandlas med respekt och acceptans. Den okunniga vuxenvärldens vanföreställningar och förutfattade meningar främjar varken relationen, förståelsen eller kommunikationen mellan de olika generationerna, som så gärna önskas, utan för dem med all sannolikhet längre bort från varandra. Mycket av oklarheten i den uppkomna rollspelsdebatten har utan tvivel sin grund i både brist på insyn och kunskap om vad rollspel handlar om och fyller för funktion. Efter att ha levt och andats rollspel i snart tre månader är det dags att tacka för besöket och återvända tillbaka till ”verkligheten”. Den tyske författaren Friedrich von Schillers (1759) ord får avsluta denna uppsats: ”Människan leker blott när hon i ordets fulla bemärkelse är människa och hon är då blott helt människa när hon leker”.

KÄLL- OCH LITTERATURFÖRTECKNING

Tryckta källor

Litteratur

Alsmark, Gunnar. (1997) *Skjorta eller själ? Kulturella identiteter i tid och rum*. Lund: Studentlitteratur

Andersen, Heine & Kaspersen, Lars Bo (red). (1999) *Klassisk och modern samhällsteori*. Lund: Studentlitteratur

Bauman, Zygmunt. (1995) *Skärvor och fragment. Essäer i postmodern moral*. Göteborg: Daidalos

Bauman, Zygmunt. (1996) *Postmodern etik*. Göteborg: Daidalos

Becker, Howard S. (1963) *Outsiders. Studies in the Sociology of Deviance*. New York: The Free Press

Cohen, Stanley & Taylor, Laurie. (1992) *Escape Attemts. The Theory and Practice of Resistance of Everyday Life*. London: Routledge

Cohen, Stanley. (1987) *Folk Devils and Moral Panics*. Oxford: Basil Blackwell

Cohen, Stanley. (2002) *Folk Devils and Moral Panics*. New York: Routledge

Dahlquist, Ulf, Lööv, Tomas & Miegel, Fredrik. (1991) Trollkarlens lärlingar. I: *Att förstå ungdom. Identitet och mening i en föränderlig värld*. Anders Löfgren & Margareta Norell (red). Stockholm: Brutus Östlings

Erikson , Erik Homburger. (1977) *Ungdomens identitetskriser*. Stockholm: Natur och Kultur

Fine, Gary Alan. (1983) *Shared Fantasy. Role-playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press

Fornäs, Johan, Lindberg, Ulf & Sernhede, Ove. (1991) *Ungdomskultur: Identitet och motstånd*. Stockholm: Brutus Östlings

Frykman, Jonas. (1988) *Dansbaneeländet. Ungdomen, populärkulturen och opinionen*. Stockholm: Natur och Kultur

Giddens, Anthony. (1995) *Intimitetens omvandling. Sexualitet, kärlek och erotik i det moderna samhället*. Nora: Nya Doxa

Gustafsson, Lotten. (2002) *Den förtrollade zonen. Lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland*. Etnologiska institutionen, Stockholms universitet. Nora: Nya Doxa

Hewitt, John P. (1981) *Jaget och samhället. Socialpsykologi ur den symboliska interaktionismens perspektiv.* Stockholm: Wahlström & Widstrand

Hugemark, Agneta. (1994). *Den fängslande marknaden. Ekonomiska experter om välfärdsstaten*. Lund: Arkiv

Huizinga, Johan. (1945) *Den lekande människan. (Homo ludens)*. Stockholm. Natur och Kultur

Johansson, Barbro. (2000) *Kom och ät! – Jag ska bara dö först. Datorn i barns vardag.* Etnologiska Föreningen, Göteborg

Käll, Hans. (1998) *Levande rollspel. En handbok*. Stockholm: Natur och Kultur

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

Ljung, Anna. (2001) *Bortom oskuldens tid. En etnologisk studie av moral, trygghet och otrygghet i skuggan av HIV*. Etnolore 24, Etnologiska avdelningen, Uppsala universitet

Månsson, Per (red). (1998) *Moderna samhällsteorier. Traditioner, riktningar, teoretiker*. Stockholm: Prisma

Olofsson, Birgitta Knutsdotter (1992) Lek för livet. Uppsats I: *Leka för livet*. Nordiska Museets och Skansens årsbok. Stockholm: Nordiska museet

Petersson, Olof. (1993) *Makt. En sammanfattning av maktutredningen*. Stockholm: Publica

Rönnberg, Margareta. (1990) Från Homo ludens till Homo ridens. I: *Spelrum: om lek, stil och flyt i ungdomskulturen*. Peter Dahlén Peter & Margareta Rönnberg (red). Uppsala: Filmförlaget

Sernhede, Ove. (1995) *Modernitet, adolescens och kulturella uttryck*. Institutionen för socialt arbete, Göteborgs universitet. Göteborg: Kompendiet

Örnstedt, Didi & Sjöstedt, Björn. (1997) *De övergivnas armé. En bok om rollspel*. Stockholm: Norstedts

Tidningar och häften

Anglemark, Johan. (1992) Är rollspel farliga? *Sinkadus*, nr 35

Anglemark, Johan. (u.å.) Rollspel, kan det vara skadligt? Häfte

Burton, Nina. (1995) Det oskrivna nu-spelet: live. *90TAL. Om litteratur och konst*, nr 16

Gillbring, Tove. (2003) Tragedier och tidningsankor. *SVEROX. Förbundstidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund*, nr 28

Gustafsson, Lotten. (1995) Om den förtrollande zonen. Leken som möjlighet och fara under Medeltidsveckan i Visby. *Kulturella perspektiv*, nr 2

Hugosson, Christina Thors. (2000) När fantasin blir lajv. *Pedagogiska magasinet*, nr 1

Lidbeck, Lena. (1987) Är det här farligt? *Vi föräldrar*, häfte 5

Lindqvist, Per. (1996) Rollspel utlöser våld? "'Sällskapsspelens" effekter bör granskas vetenskapligt". *Läkartidningen*, nr 39

SVEROX. Förbundstidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund. Nr 24, 2002,

Ungdomsstyrelsen. (1997) Rollspel som fritidssysselsättning. *Ungdomsstyrelsen rapporterar 9*

Tidningsartiklar i dags- och kvällspress

Aftonbladet 24 november 1994

Aftonbladet 25 november 1994

Aftonbladet 3 januari 2003

Dagen 15 januari 2003

Dagens Nyheter 25 november 1994

Dagens Nyheter 13 januari 1995 (krönika)

Dagens Nyheter 17 april 2003

Dagens Nyheter 15 maj 2003

Göteborgs Posten 7 januari 2003

Svenska Dagbladet 27 januari 1985

Svenska Dagbladet 3 januari 2003

Sydsvenska Dagbladet 12 februari 1995

Otryckta källor

Internet

http://lrp.zon.se. Verifierad 2003-05-05

www.riksdagen.se Verifierad 2003-05-05

- 1994/95: Kr 418
- 1994/95: Kr 501
- 1996/97: Kr 508
- 1997/98: Kr 501
- 1997/98: Kr 508

www.sverok.se. Verifierad 2003-05-05

Intervjuer och samtal

Intervju med Katarina Ask, aktiv lajvare. Datum och tid för intervju: 2003-04-16, kl. 14-17.20. Den delvis inspelade intervjun förvaras hos uppsatsförfattaren

Intervju med Marcus Tagel, aktiv bordsrollspelare och lajvare. Datum och tid för intervju: 2003-04-25, kl.11-13.20 Den delvis inspelade intervjun förvaras hos uppsatsförfattaren

Samtal med Lars Johansson, administration och organisationsutveckling, Sveroks kansli i Linköping. Datum: 2003-04-14.

Opublicerade uppsatser

Axner, Theo. 1998. *Debatt är livsblod. Den interna diskussionen bland svenska Liveare*. C-uppsats. Institutionen för kulturantropologi och etnologi. Uppsala universitet

Björnwall, Martin & Hultman, Kristian. 1995. *Spelar roll. En rapport om lärares bild av rollspel*. Examensarbete. Litteraturvetenskapliga institutionen. Umeå universitet

Jonsson, Maud Henrik-. 2002. ”*Den dansande draken – om rollspelshobbyn.*” B-uppsats. Mitthögskolan, Östersund

Löfbom, Tobias. 1996. *Swingpjattar & demoner. En jämförande analys av rollspel och dansbaneelände – två kritiserade ungdomskulturer*. C-uppsats. Historiska institutionen. Umeå universitet.

TV-program

Reportage i ABC (regionala nyheter) om levande rollspelet “Nidgärning” i SVT 2, 2001

Reportage ”Monster för en dag” i EKG (programserie, SVT:s finskspråkiga redaktion) om levande rollspelet ”En tid av kaos” i SVT 2, 2002

Debatt 29 april 2003, SVT 1.

Övrigt

E-post från Lars Hamrén 11 april 2003

BILAGA

Tre typer av artiklar

Tobias Löfbom (1996) talar om olika artikelgrupper.[119] Han menar att typer kan urskiljas i en närmare granskning av medias artiklar om rollspel. I och med indelningen av typer synliggörs ett mönster som visar på hur en moralisk panik byggs upp och tilltar.

1. *Den introducerande artikeln*

   Den första typen av artiklar är, vad Löfbom kallar för, en introducerande artikel. Den dyker ofta upp som den absolut första skrivna, i syfte att presentera en företeelse som den största delen av tidningens läsekrets förmodas ha bristfällig kunskap om. Ståndpunkten är antingen neutral eller negativ. Den tidiga neutrala artikeln brukar vanligast blanda rollspelares egna röster med viss bakgrundsfakta. Rollspelaren får, med anledning av att det är han och inte reportern som sköter presentationen, en reellt större roll i artikeln än vad själva företeelsen får. Den negativa artikeln, ifall det är den första, tar vanligtvis upp de amerikanska larmrapporterna rörande rollspelets farlighet och de svenska reportrarna vidareförmedlar bara de rapporter som sprids genom nyhetsvärlden. ”Fantasivärld av våld tar livet av unga”[120] är en typisk titel på en sådan artikel. Rollspel kan verka såväl komplicerat som förvirrande men också smått skrämmande för den som inte är insatt. Den introducerande artikeln kan även återkomma upprepade gånger, ofta med något års mellanrum och kan tyda på att tidningarna verkar anse rollspel som en så pass okänd företeelse att det krävs upprepade presentationer för att nå ut till allmänheten.

2. *Debatter*

   Den andra typen av artiklar bygger till stor del på de debatter som med vissa mellanrum dyker upp i pressen. Debatterna uppkommer senare, tidsmässigt sett, än vad de informerande gör. I dessa ordkrig är det uteslutande rollspelsmotståndare som startar debatten, med någon mer eller mindre genomtänkt argumentation. De argument som läggs fram mot rollspel är

[119] Löfbom 1996:20
[120] Svenska Dagbladet 27 januari 1985

varierande, beroende på vilken sida den aktuella debattören står. Motargumenten varierar därför beroende på kritiken. Rollspelsdebatter ges utrymme i massmedia på grund av de spektakulära anklagelserna kring verksamheten och inte för att skapa en allmännyttig diskussion. Insändare som anklagar rollspelare för att vara djävulsdyrkare anses vara mer intressanta än en lång och förklarande artikelserie.

3. *Rubrikskapande nyheter*

   Detta har osökt lett oss in på den tredje artikeltypen; rubriknyheter. Vardagshändelser intresserar inte alltid tidningar i den utsträckning att de gör reportage om vad som helst. Rollspel fick sin beskärda del när det var något nytt och okänt men på senare tid har det varit ett krav på att något större händer för att en tidning ska engagera sig. Synliga tecken på detta märks bland annat i samband med mordet i Bjuv[121] (och styckmordet i Halmstad.[122] Författarens kommentar.) Bland de positiva inslagen finns, bland annat, reportage från större konvent och rollspelskongresser, i regel skrivna av lokala tidningar. I artiklarna framställs rollspelare som ”normala” unga män och kvinnor och inte som potentiella framtidsfaror. Likväl är det de negativa rubrikerna som märks mest. Stora rubriker med ord som *Demoner, Mord* och *Farligt* i samband med *Rollspel* och *Barn*, gör att det känns som om det inte spelar någon roll hur många positiva artiklar som egentligen skrivs då det är dessa artiklar som etsar sig fast i minnet hos allmänheten.[123]

[121] Se sid. 27f i denna uppsats
[122] Se sid. 27ff i denna uppsats
[123] Löfbom 1996:20ff