

## ROLLSPEL

Vad är rollspel?  
Vilka spelar?  
Hur påverkas de som spelar?  
Blir man våldsam?  
Eller rent av duktigare i skolan?

## SVART PÅ VITT

ÄR UTGIVEN AV  
SKOLKYRKAN I UMEÅ  
SOM MED DENNA SKRIFTSERIE  
VILL BIDRA TILL ATT ÖKA FÖRSTÅELSEN  
FÖR BARN OCH UNGDOMAR OCH DERAS LIV.  
SKOLKYRKAN  
STUDENTV 2  
907 38 UMEÅ  
090/ 15 55 00

Ett samarbete med Svenska Kyrkans Studieförbund.

# SVART PÅ VITT

EN SKRIFTSERIE UTGIVEN AV SKOLKYRKAN I UMEÅ  
NUMMER 1 1995

I detta nummer:  
Skolkyrkan undersöker rollspel  
Våldsfrosseri?  
Eller stimulerande kreativ lek?  
Vampyrer i Rådhuset  
Bland trollkarlar och krigare  
Rollspel i skolan?



Omslagsbild ur Drakar och demoner: Magikerns handbok

# Bland drakar och demoner

Kritikerna ser spöken och vampyrer. Våld och skräck. Pistoler på öppen gata. Rollspelarna själva menar att de av spelandet blir bättre i skolan och lär sig hur man ska lösa problem utan våld. Vem har rätt?



En favoritfigur bland rollspelare är trollkarlen. Bilden ur *Drakar och Demoner: Magikerns handbok*.

**Vi har sett** att rollspelskulturen breder ut sig snabbare än någon annan ungdomsreligiosa. 1991 hade rollspelsförbundet Sverok 3 000 medlemmar. Idag har de 20 000 registrerade spelare och inom ett år förväntas man sig ha ökat till 40 000!

**Vi har sett** hur rollspel väcker starka känslor hos många människor.

**Vi har sett** att rollspelsvärlden är en sluten värld för de som inte satt sig in.

**Vi har hört** vad föräldrar säger om rollspel, vad polisen tycker om rollspelare och hur rollspelarna själva beskriver vad de sysslar med.

**Vi har hört** lärare fantisera om rollspel som skolämne.

**Vi har hört** högljudda röster om att rollspel borde förbjudas nu.

De rollspelare vi mött inför denna undersökning är mestadels sådana som registrerat sig, exempelvis i en rollspelsförening. Ha det i minnet när du läser detta häfte. För vi vet att det också finns andra ungdomar som spelar rollspel. Men de är inte lika lätta att få tag på eftersom de inte är organiserade.

Med detta häfte vill vi i Skolkyrkan trots allt bidra till debatten och rensa upp bland argumenten. Vad vi själva tycker om rollspel får du veta på de sista sidorna.

**Lars-Erik Rännar**  
skolpräst

**Mikael Hansson**  
församlingspedagog

## Två läger

### JA TILL ROLLSPEL!

#### ROLLSPELARENS ARGUMENT

- Vänskapsbanden stärks med de man spelar. Man lär sig samarbeta och lösa problem och konfliktlösning i grupp.
- Man lär sig förstå olika människor och deras livsideal och åskådning. Toleransen mot oliktankande blir större.
- Man får en bättre språkkänsla, lär sig hantera berättelser, kunskaperna i engelska ökar (eftersom spelen ofta är skrivna på engelska) och intresset för historia, livsåskådningar och kultur väcks.
- Man lär sig lösa våldsamheter med fredliga medel och man lär sig tala inför folk.
- Jämfört med exempelvis film är rollspel mera aktivt. Man får själv vara med och styra äventyrets utveckling.

### NEJ TILL ROLLSPEL!

#### KRITIKERNS ARGUMENT

- Rollspel är krigsspel. Äventyren är för våldsamma och rent våldsförhållande. Att man ska döda ingår i spelens förutsättningar.
- Äventyren påverkar spelarna till att bli våldsamma och asociala.
- Yngre spelare lockas alltför ofta till att spela våldsamma äventyr.
- Det är farligt att leva i en roll för länge. Till slut kan man inte skilja på saga och verklighet.
- Många spel innehåller äventyr med trolldom och magi. Det är farligt eftersom man inte vet hur det kan påverka spelare.
- Rollspel kräver mycket tid. För en del kan det bli en konkurrens med skolarbetet.

## Vad är rollspel?

Rollspel är en slags teater med "skådespelare" som gestaltar olika rollfigurer. Man sitter i en grupp på fem, sex stycken runt ett bord och spelar ungefär som om det var radioteater. Ett äventyr tar ofta en fem, sex timmar att spela men det finns äventyr som tagit 300 timmar att spela under ett halvår. Denna spelform kallas bordsrollspel och är den absolut vanligaste.

En viktig del i rollspelandet är improvisationen. En spelledare styr gruppen, ofta varligt men ändå med fast hand. De övriga improviserar fram sina repliker vilket gör att handlingen inte helt kan förutsägas.

Äventyren man spelar finns att köpa, men de flesta spelledare hittar på egna. Ofta utspelar de sig i en slags sagovärld, gärna av medeltida karaktär med inspiration av **J R R Tolkiens Sagan om ringen**. Men det finns också äventyr som utspelar sig under 1900-talet eller i framtiden.

Det finns också levande rollspel. Några vill gärna kalla det interaktiv teater. Detta liknar mer den traditionella teatern eftersom man använder sig av dräkter och rekvisita fast inte heller här är man bunden till ett manus. Improvisationen är alltid basen.

# Röster om rollspel

En del hävdar att rollspel är farliga. De menar att rollspelen gör ungdomar våldsamma och får dem att tappa respekten för liv och kärlek.

Andra menar att rollspel är bra, rent av uppbyggliga. De menar att kritikerna är sådana som aldrig spelat och inte satt sig in i vad rollspel egentligen är. Här låter vi båda dessa åsikter komma till tals.

## ANKLAGELSEN!

Drama-  
pedagogen  
Didi Örnstedt  
anser att  
rollspelen  
lovsjunger  
våldet och att  
de saknar  
respekt för  
liv.

Att mörda  
och döda är  
enligt hennes  
mening  
inbyggt i  
spelens  
förutsätt-  
ningar.  
Ur hennes  
bok Robot-  
tider har vi  
saxat följande  
anklageise.

"Medan vi spelar slänger jag en blick på kartongomslaget till spelet Mutant. En tungt beväpnad man, en kvinna som förefaller vara en blandning av hulk och indianska med sitt lansliknande stickvapen, pansarvagnar på väg upp ur det vänstra hörnet och beväpnade urtidsdrakar anger tonen i spelet: det gäller att döda!...

Den respekt för livet jag har som mål att ge mina barn, känns i ett svindlande ögonblick hotad...

Och så varseblir jag också steg för steg, att spelet knappast går vidare om man inte mördar, spränger, smiter osv. Det är inbyggt i spelets förutsättningar. Vem i herrans namn skapar dessa spel? Hur kan de säljas öppet i butiker som säljer leksaker?"  
(Ur Didi Örnstedt: Robottider)

En av de stora debatterna kring rollspel handlar om våld. Uppmuntrar rollspelen till dråp och mord eller lär man sig genom dem att hantera våldsamma situationer på ett fredligt sätt? Illustrationerna i rollspelsböcker kretsar ofta kring olika strider och väpnade kamper. - Alltför våldsfixerat, hävdar motståndarna. - Visst hamnar vi i våldsamheter, menar försvararna, men vi lär oss komma ur dem med fredliga medel. Illustration ur Drakar och demoner: Cronopia.



## FÖRSVARET!

Försvararna av  
rollspel åter-  
finns framför  
allt bland  
rollspelare  
själva, natur-  
ligtvis. Men  
även föräldrar  
till rollspelare  
tar ofta barnens  
spelande i  
försvar (se mer  
därom längre  
fram).  
Följande  
försvarsinlägg  
har vi fått av en  
19-årig gymna-  
siecelev som  
läser på  
naturvetenskap-  
lig linje.

"Det är oerhört mycket floskler man hör av diverse vuxna som tror allt möjligt om denna fantastiska hobby. Att man skulle bli mer våldsbenägen av rollspel är lika befängt som att man får HIV av att andas...

De flesta situationer inför vilka rollpersonerna hamnar går att ta sig igenom utan bruk av våld och för det mesta är det också det bästa sättet, dvs genom listighet och klurighet.

Detta är en av rollspelens bästa sidor - problemlösningen.

Precis som i verkligheten kan man inte lösa alla problem genom att springa omkring och döda alla man ser.

Det absolut bästa med rollspelen är nog den sociala samvaron som de ger. Att med sina kompisar sammanstråla för att ha roligt med skrott, problemlösning och fantasieggande historier."  
(Ur enkätsvar från manlig gymnasieelev, 19 år)

# Klassens ljushuvud

De flesta rollspelare är skötsamma. Deras föräldrar är akademiker och själva siktar de också på en akademiska karriär. Betygen är höga och studiemotivationen god. Att rollspelare skulle vara kriminellt belastade som hänger i gathörnen fick vi inga belägg för. Snarare fann vi klassens ljushuvud och stipendiaten till USA.

Porträttet på denna och nästa sida är grundat på en enkät som vi skickade till 250 personer vilka visat intresse för rollspelshelgen SNÖKON i Umeå, januari 1995. Nära 100 svarade och bilden vi fann var entydig. Rollspelare är inte nödvändigtvis födda i farstun.

## FANTOMBILDEN

Han är man, 19 år, intellektuell, verbal och studerar på naturvetenskapliga programmet. I medelbetyg har han 3,8 och han siktar på att bli lärare eller möjligen programmerare. Men ett jobb som musiker eller skådespelare lockar också. Han har flera strängar på lyran och egen dator. Mamma och pappa är akademiker. Han läser ofta och helst Tolkiens Sagan om ringen och när han köper en skiva vill han inte ha melodiradioskval. Ace of Base och samlingsplattor är urtöntigt. Bästa film han sett är Forrest Gump och bästa serie är Sandman. Han är onykter en gång i månaden men aldrig när han spelar rollspel. Minst en gång i månaden spelar han rollspel och då gärna som magiker, adelsman eller munk.



Rollen som magiker eller munk lockar. Här en bild ur Rolemaster.

## KÖN

Rollspel är pojkarnas värld. Av de 250 enkäter vi sände ut gick endast ett tiotal till flickor. Flickorna finns däremot med när det handlar om levande rollspel. Till Törnedop som spelas i Umeå är mer än hälften flickor.

## ÅLDER

Snittåldern på enkätsvararna är 19,5 år. Men spannvidden rör sig mellan 12 och 32 år.

## GÖR JUST NU

De flesta studerar. Efter högstadiet går de vidare till långa akademiska utbildningar. Naturvetenskapliga programmet på gymnasiet är överrepresenterat och på högskolan lockar datalinjer, lärarlinjer eller naturvetenskapliga utbildningar som energilinjen, fysik eller molekylärbiologi.

## BETYG

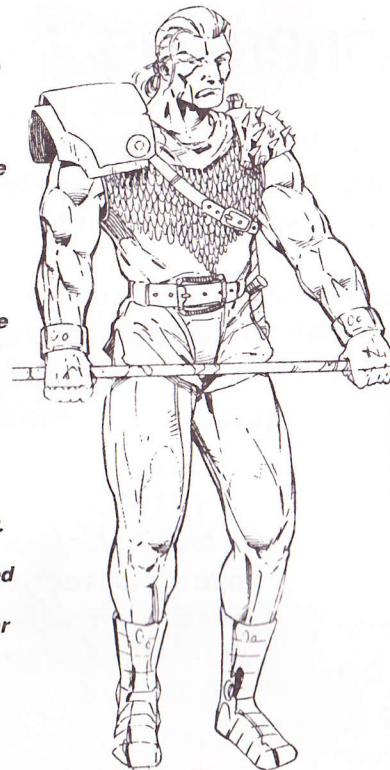
Ligger högt. 3,8 är medlet och 37 procent av de som svarat har över 4,0.

## FÖRÄLDRARS YRKE

Rollspelare är ofta barn till akademiker. Bland mammorna finns det en övervikt på lärare och vårdyrken (företrädesvis sjuk- och undersköterskor) men här finns också psykolog, kurator, socialchef, byrådirektör, chefsekonom, personalchef, arkitekt, doktorand och miljöinspektör.

Papporna är ofta lärare eller

Rollspelare må vara klassens ljushuvud, men krigare är ändå en vanlig rollfigur i rollspelsäventyr. Som krigare kan du t ex vara legosoldat, livvakt, stadsvakt, rånare, utkastare eller officer. Ofta är du skicklig med vapen och besitter stor styrka. Bilden ur Drakar och demoner: Cronopia.



läkare. Andra yrken är professor, docent, forskare, advokat, ingenjör, verkstadschef, förvaltningschef, VD och kriminalpolis.

## DRÖMYRKE

Många drömmer om ett fritt yrke som musiker, författare eller skådespelare. Men att bli programmerare, civilingenjör eller lärare lockar också.

## BÄSTA BOK

Rollspelare läser gärna och mycket. På frågan vilken som är den bästa bok man läst anger ett stort antal någon bok av J R R Tolkien (oftast Sagan om ringen). På klar andra plats kommer Isaac Asimov med Stiftelse-trilogin. Men här finns också Nietzsche, Strindberg, Hjalmar Bergman och Kafka.

## BÄSTA SKIVA

De väljer sin musik med omsorg. De är inte

typerna som köper samlingsplattan Absolut Music 18. Deras val är kliniskt rent från techno och hip-hop. Här finns inte heller radhus-rock typ Dire Straits, Tina Turner, Bryan Adams. Men här finns en viss förkärlek för musiker med existentiell ångest som Lars Demian, Ulf Lundell och Leonard Cohen. Det är genomgående en rätt grabbig musik.

## BÄSTA FILM

Här finns en blandning av nytt och gammalt. Nya filmer som Forrest Gump och Pulp Fiction gillar man men också äldre filmer som Bladerunner, Döda poeters sällskap och Amadeus finns med.

## BÄSTA SERIE

Sandman och samt Kalle och Hobbe vann stort men äldre Kalle Anka-serier och Larson anges även.

## ALKOHOL

En fjärdedel av rollspelarna är aldrig onyktra men nästan hälften är det minst en gång i månaden.

## RÖKER

Tobak är ute. Hela 87 procent är rökfria.

## HUR OFTA SPELAR DU?

Någon eller några gånger i månaden är vanligast, men mer än var tredje spelar varje vecka och några flera gånger i veckan.

## VILKET ROLLSPEL SPELAR DU?

Här finns en mängd förslag men vanligast är Drakar och demoner, Warhammer, Kult och Call of Cthulhu.

## VILKEN ROLLFIGUR?

Magiker, adelsman eller munk är vanligt. Men också mer moderna figurer som maffia-underhuggare, FBI-agent eller vetenskapsman. Andra figurer kan vara troll, resekrigare, fattig vandrare, alv, pyssling, magdansös, varulv, prisjägare, illusionist, äventyrare och ett otal andra.

# I goda vänners lag

Rollspelare är ofta goda skribenter med en väl utvecklad verbal förmåga. De kan argumentera för sina åsikter. Det märks i svaren på enkäten vi sände ut (se förra sidan).

I enkäten bad vi rollspelarna skriva något om vad de själva anser om sitt spelande. Här och på nästa uppslag är några av svaren.

Som rollspelare anser jag att vänskapsbanden stärks för man lär sig snabbt att ensam är inte stark. (kille 18)

Ofta är rollpersonen mer fantastisk än man är själv och genom den har man möjlighet att som en sagans hjälte besegra ondska och mörker. (kille 25)

Rollspel för mig betyder: 3 liter kaffe, 1 dosa snus, 1 sömnlös natt, 1 hel del skratt samt 1 trevlig stund i glada vänners lag. (kille 27)

**Vår rollspelsgrupp består av 6 personer varav 2 är pacifister och 2 är vapenvägrare och ingen av oss har visat några våldsamma tendenser. Vi är alla goda vänner. (kille 23)**

*Ett bra sätt för föräldrar att ta sitt ansvar vore att spendera mer tid med sina barn och tala med dem, svara på deras frågor. Det kräver dock ett engagemang och vem har tid med något så tidsödande nu! (kille 23)*

*Rollspel går inte ut på att döda, det gäller att sätta sig in i sin karaktär med så äkta känslor som möjligt (rädsla, kärlek, girighet, givmildhet mm). (kille 16)*

Eftersom jag vanligtvis är spelledare försöker jag begränsa nyttjandet av våld genom att belöna smarta och genomtänkta lösningar på de problem som rollspelaren ställs inför. (kille 17)

**J**ag tror att i vissa extrema fall kan kritiken vara befogad. Vissa personer är lätt-påverkade och tar lätt åt sig av det som händer i rollspelsvärlden. Men dessa personer blir å andra sidan även påverkade av TV/video-våld. (kille 18)

Vi rollspelare bör vara noga med att poängtera att aktiviteter som t ex Killer inte är något rollspel i vanlig bemärkelse. (kille 22)



Alla rollfigurer bär inte vapen. Denna magiker beskrivs så här: "Akademikern är den klassiska tillbakadragna magikern som har vikt sitt liv åt forskning. Han kan sitta ensam i sitt torn, i kungens laboratorium eller på en Magiakademi. Akademikern tvekar inför tanken på att ge sig ut på äventyr och föredrar att sitta vid sitt överfyllda arbetsbord och forska i uråldriga skrifter." (Ur Drakar och demoner: Magikerns handbok.)

## Polisen om rollspel:

# Lämna dem inte ensamma!

**Blir man kriminell av att spela rollspel? Kan man till och med bli en mördare?**

**Farhågorna hördes i massmedia när det blev känt att pojkar som utfört det tragiska mordet i Bjuv i höstas spelat rollspel med den mördade kamraten. Vi vände oss till Umeåpolisens Jan Wikdahl för att få veta mer.**

Chefsåklagaren i Bjuvmålet, Carl-Gustaf Seif, menar att mordet i höstas på den 15-åriga pojken inte berodde på rollspelandet. Ändock kvarstår misstankarna hos många om att rollspel kan vara en orsak till våld ute på gatan.

- Det är inte otänkbart att rollspelandet för en liten del kan ha en skadlig effekt, menar Jan Wikdahl, kriminalkommissarie vid Umeåpolisens.

- För den lite känslomässigt störde som genom rollspel upplever starka känslor kan det gå snett, fortsätter han. Att det finns många barn och ungdomar från välartade och etablerade familjer som spelar rollspel är inte någon garanti för att man inte skulle hamna i brottslighet, menar Wikdahl vidare.

- Länge har vi talat om brottsstrappan som vägen in i kriminalitet, säger Jan

Wikdahl. Via snatteri och skadegörelse går man vidare mot allt grövre brott.

- Men på senare tid har man också börjat tala om "hissen". Ungdomar med bra bakgrund från väletablerade familjer utan anteckningar i kriminalregistret har plötsligt ertappats för grova brott och det är något nytt.

Men att tvärsäkert måla ut rollspel som en orsak till detta kan man inte göra, menar Jan Wikdahl. Vårre är, fortsätter han, att vi tillåter ungdomskulturen leva ett eget liv vid sidan av vuxenkulturen.

- När jag växte upp på femtiotalet var kontrollen större. Föräldrar visste mer då om vad vi ungdomar gjorde än vad dagens föräldrar vet.

Att försöka överbrygga klyftan mellan unga och gamla är därmed viktigt för att förebygga brott.

## Rollspelare hävdar: Våldsfrossan går över!

**Den unge nybörjaren väljer ofta våldsamma strider när han spelar rollspel. Den äldre söker sig däremot fram till äventyr som inte alls behöver innehålla våld.**

**Så resonerar Nils Ångquist som spelat rollspel i tolv år. När han började tyckte han det var roligt att gå in i våldsamma strider och attacker. Idag spelar han på ett annat sätt. Nu utvecklar han hellre sin rollfigurs karaktär än svingar stridsyxor. Läs på nästa sida om en rollspelares utveckling.**



Våldet lockar främst de yngre, menar Nils Ångquist. Bilden ur Hjältarnas handbok.

## En rollspelares syn på våldet i rollspel

10 år gammal började jag min karriär som rollspelare. På den tiden var det inte så noga med en enhetlig stämning i spelet. Min rollperson hette *Albin* och min kompis Martins rollperson lystrade till namnet *Magnus Gabriel de la Gardie*. Vi två trängde in i en underjordisk grotta där ett rövarband höll till. Albin hade ett tvåhandsvärd i ena handen (!) och en sköld i den andra och Magnus Gabriel var en riktigt usel magiker som endast behärskade fem olika magiska formler. Vi smög förbi en vaktpost som sov och kom in i en sovsal där åtta rövare låg och trynade. Min kompis Martin visste inte riktigt hur reglerna för magi fungerade så han använde en dolk i stället. Dessvärre var han inte särskilt skicklig i att använda den (20 % chans att träffa), och eftersom min storebror (som var spelledare) inte lärt sig att modifiera tärningslag efter hur svår handling man försöker utföra, så fick Magnus Gabriel försöka en sjuåtta gånger innan han lyckades träffa av den sovande rövaren. Utan att för en sekund reagera över det råa i handlingen fortsatte vi raskt vår färd längre in i grottan...

De allra flesta rollspelare går till en början igenom en period i sitt rollspelande som av mer erfarna rollspelare kallas för "Hack n' slash". Perioden kännetecknas av mycket våldsamma strider och blod som flyter. Ofta är spelandet mer ett spel där det handlar om att vinna än teater. Rollgestaltningen kvävs nästan av behovet och strävandet efter att ha en så "bra" rollperson som möjligt. Med bra menar jag då en rollperson som är duktig på att nedgöra fiender, d.v.s. att döda.

Ur hack n' slash växer dock något bättre fram. Efter denna period av våldsfrosseri träder de flesta in i en period

där de i olika stark grad äcklas av våldet i spelet. Många spelare gör vid denna tid sina rollpersoner till uttalade pacifister eller religiöst hårt bundna individer, ofta med budord om att inte döda.

Slutligen lyckas rollspelaren frigöra sig från fixeringen vid våld, ty det är även i det andra stadiet fråga om en fixering även om den yttrar sig i avståndstagande. När detta sista steg tas kan rollspelaren se på sitt eget spelande utan skygglappar. Den värld som spelet utspelas i får ett naturligt och riktigt förhållande till våld genom att det är spelarna som formar världen efterhand, och om spelarna har ett okomplicerat förhållande till våld så blir även världens förhållande det.

Vad är det nu som har skett?

Jo, rollspelaren har under hela sin utvecklingstid likt katten runt gröten angripit problemet våld ur en mängd olika synvinklar. Till en början som direkt underhållning, senare ur föraktarens synvinkel och slutligen på ett mera okomplicerat sätt. Hela tiden bearbetas moralen kring våld. Frågor som "är våld berättigat i den här situationen?" och "finns det ingen annan lösning än våld på det här problemet?" dyker upp.

Efter denna närsynta granskning av våldet och dess natur når de flesta fram till en betydligt humanare världssyn än om man bara matats med våldsfilm. Rollspelare vet oftast hur de skall hantera frågor om våld, eftersom de debatterat dem i sina rollspelsessioner. På detta vis kan rollspel utnyttjas, även i andra sammanhang, för att nå kunskap och ta ställning i olika frågor på ett ofarligt sätt.



Nils Ångquist

# Vampyrer i Rådhuset

Är det dags för en ny rollspelsdebatt när vampyrerna kommer till Umeå? Frågan hänger i luften inför det rollspel som äger rum i Rådhuset natten mellan den 4 och 5 mars.

Arrangörer är fyra ungdomar i tjugoårsåldern som alla älskar att spela levande rollspel. Fast de vill hellre kalla det interaktiv teater.

Nu har de bjudit in ett åttiotal andra ungdomar till ett nattligt äventyr i Rådhusets lokaler.

Jocke Bergström, en av arrangörerna, suckar bara han tänker på alla debatter kring rollspel.

- Det vi gör handlar inte om att hoppa på varandra och slå. Vi använder inte vapen i spelet. Ingen ska dödas och det är inget krig. Vårt rollspel är allvarligt menat. Det är en interaktiv teater utan publik.

Jocke är 21 år, läser på universitetet för att bli ämneslärare i engelska och historia, och jobbar just nu intensivt med förberedelserna till Törnedop, som rollspelet kallas. Vad spelet handlar om vill han inte riktigt berätta. Inte än. För kommer handlingen ut innan spelet går av stapeln försvinner några av överraskningsmomenten för de som deltar. Det är som att berätta allt om en film för en som just ska se den. Men att spelet handlar om vampyrer, kan han i alla fall avslöja.

- Vi har bjudit in 84 personer, berättar Jocke.

De som deltar kommer från olika håll men ett stort flertal har teaterbakgrund. Flera är med i Norrlandsoperans kör och dess uppsättning av Carmen medan andra

kommer från teaterskolan i Luleå.

Mer än hälften är flickor. Levande rollspel har visat sig locka flickor på ett helt annat sätt än bordsrollspel som ofta är pojkarnas nöje.

Törnedop är en sluten tillställning med lägsta åldersgräns 18 år.

- Det är för att spelet är krävande rent skådespelarmässigt och därför vill vi ha deltagare som är mogna. De som kommer ska kunna spela och utveckla olika karaktärer.

- Törnedop bygger på att vi skapar en roll själva, säger Jocke Bergström. Vi improviserar dialoger och karaktärer utan att vara bundna till ett manus.

Det är just detta som är lockande i levande rollspel, menar Jocke. Det ger friare former än den traditionella teatern.

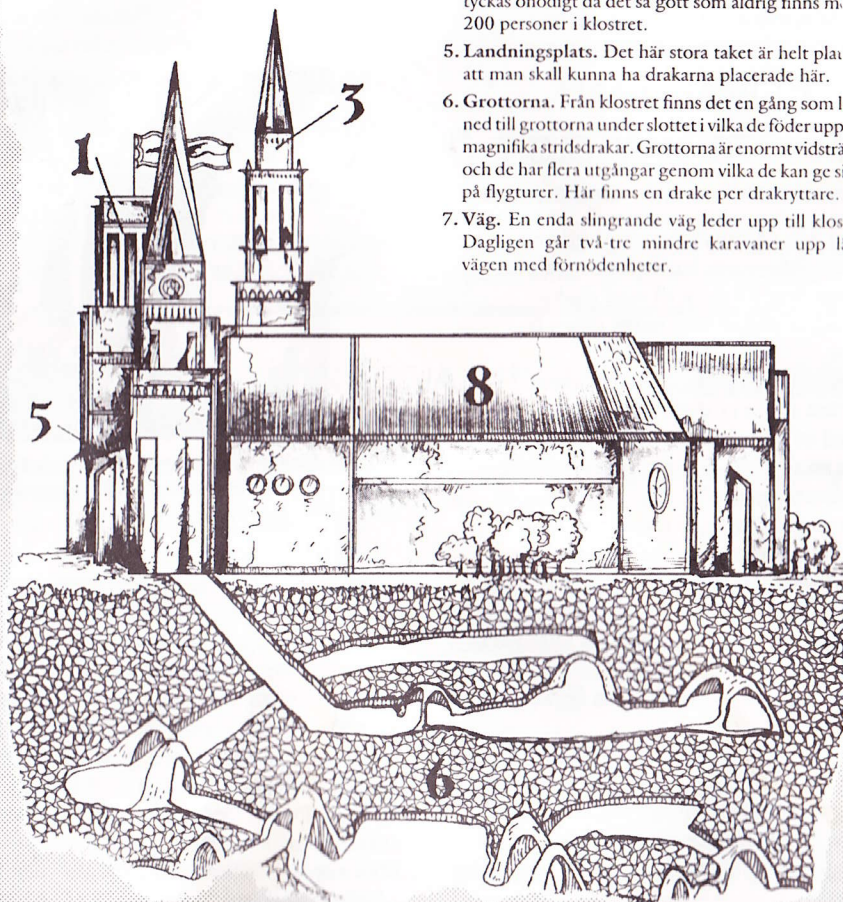
- Det här är roligt, fortsätter han. Det är kreativt och inte alls så passivt som att till exempel se en film.

*(Förutom Jocke Bergström är Martin Eriksson, Ulf Möller och Malin Karlsson också med och arrangerar.)*

## BESKRIVNING AV KLOSTRET

tret ligger högt uppe på ett berg och är i princip helt jligt att nå utan flygdjur. Visserligen leder en liten (7) upp till klostret, men den är bitvis så smal att opt fötterna får plats på den. Klosters tinnar och torn öga och ståtliga och det märks att ordens grundare en ambitiös man.

**Drakryttarnas torn.** I dessa två stora torn bor de rettio drakryttarna. De har varsitt väl tilltaget rum i ilket de fövarar all sin utrustning och liknande.



**2. Gärd.** Inne i det oktagonalt formade klostret finn gård som kan fungera utmärkt för start och landn av drakar om så blir nödvändigt. På gården sker stö delen av exercisen och vapenträning.

**3. Drakmästarens torn.** Här i detta magnifika torn b Drakmästaren. Här finns bl. a. ett stort bibliotek, mottagningsal, en stor personlig svit och en mats Drakherren lämnar nästan enbart tornet när det dags för kvällssamling.

**4. Samlingssal.** I den här enorma salen, utsmyckad i utsökta föremål och konstverk som påminner c ryttarna om deras historia hålls alltid kvällssamlir Salen kan rymma upp till 500 personer, vilke tyckas onödigt då det så gott som aldrig finns m 200 personer i klostret.

**5. Landningsplats.** Det här stora taket är helt pla att man skall kunna ha drakarna placerade här.

**6. Grottna.** Från klostret finns det en gång som le ned till grottna under slottet i vilka de föder upp s magnifika stridsdrakar. Grottna är enormt vidsträ och de har flera utgångar genom vilka de kan ge s på flygturer. Här finns en drake per drakryttare.

**7. Väg.** En enda slingrande väg leder upp till klost Dagligen går två-tre mindre karavaner upp lä vägen med förnödenheter.

*Kartor, byggnadsverk och miljöbeskrivningar är viktiga i rollspel. Med list och klurighet, med besvärjelser eller i väpnad kamp ska man ta sig fram i marker och områden där man förr aldrig satt sin fot. Rollspelshäftet ger detaljrik hjälp med ritning och områdesbeskrivning. Ur Drakar och demoner: Drakar.*

# Kvartssamtal

Inför arbetet med detta häfte har vi talat med många föräldrar vars barn spelar rollspel. Det visade sig att de flesta är positiva. Även om de i rollspelandet också kan se avarter och övertramp.

På detta uppslag möter du barnläkaren Lars H Gustafsson, journalisten Berit Bylund samt språkvårdaren och universitetsläraren Åke Jonsson. Alla tre har de barn som spelat länge och mycket.

## FÖRÄLDRAR MÅSTE BRY SIG

INTERVJU MED LARS H GUSTAFSSON

- Rollspel och våldshandlingar på gator och torg är som frågan om hönan och ägget. De pojkar som dras till rollspel med starka våldsinslag är pojkar som redan innan är gränslösa.

Barnläkaren Lars H Gustafsson har som förälder satt sig in i rollspel. Han är mycket fascinerad av detta nya.

*Blir man inte knäpp av att spela rollspel? Du verkar väldigt positiv?*

- Jag har en son som spelat rollspel. Jag försökte sätta mig in i vad han sysslade med och fann en helt fantastisk värld. Jag såg engagemanget och spelade lite själv. Han tyckte det var roligt att en vuxen kom och ville vara med.

*Så det handlar om att överbrygga klyftan mellan unga och vuxna.*

- Ja, delvis. Vi vuxna ställer oss snabbt i kritikerleden. Vi finns inte i ungdomars värld. Om du köper en dator till din son eller dotter ta då reda på hur du tar dig in på hårddisken. Då har du en viss överblick. Exakt samma bör gälla för rollspel.

*Så det handlar om kommunikation?*

- Det är avgörande skulle jag säga. Om vuxna blir tillräckligt engagerade i ungas värld så träder självreglerande mekanismer in.

*Men vem orkar engagera sig tillräckligt?*

- Det är vår enda chans. Om vi inte sätter oss in



**Många föräldrar är positiva till sina barns rollspelande. Bilden är från Drakar och Demoner: Magikerns handbok.**

i "materialet" är vi bortom all möjlighet till analys eller kritik.

*Men är inte rollspel farligt?*

- Nej, inte om det sköts på rätt sätt.

- Men det finns unga människor som har svårt att skilja mellan verklighet och fiction. De har lätt att upphäva gränser. Jag talar om människor som vi ibland måste hålla fast för att de springer för fort och gör för mycket dumma saker.

*Men någon kritik måste du väl ha?*

- Ledarskapet, spelledarens roll är viktig. Den måste man ta tag i. En icke seriös ledare kan leda spelarna vart som helst. Detta är mitt huvudbudskap till rollspelare. Ledaren måste ha förmåga att se vad som händer i gruppen. I annat fall är han inte seriös.

- Men det finns många duktiga spelledare.

## DE BLIR SÄKERT FÖRFATTARE

INTERVJU MED BERIT BYLUND

- Sagor är viktiga för mig. Jag gillar äventyr. Tänk om jag fick vara Marion, att få rida iväg på en springare tillsammans med Robin Hood. Berit Bylund har två pojkar som spelar rollspel. Den yngre spelar bordsrollspel och har gjort det i flera år, medan den äldre inte alls attraheras av det. Han gillar levande rollspel.

*Hur ser du på rollspel?*

- Jag tycker att rollspel är bra för att man kan lägga ned energi på det. Rollspelare, som jag känner dem, är mångsysslare. De spelar innebandy, kastar fresbeegolf, träffar tjejer och umgås på alla möjliga sätt.

*Men är du inte förd bakom ljuset? Är inte rollspel farliga?*

- Jag tror det är struntprat att rollspelare är jag-svaga individer som inte kan skilja mellan rätt

och fel. Jag känner mina barn.

*Väldet i rollspel, är inte det tvärtom hur du vill fostra dina barn?*

- Killarna som spelar här hemma spelar äventyrsspel. Det gäller att hålla ihop och finna smarta lösningar. Om spelledaren skulle leda spelet så att alla som spelade dör på en gång då skulle de andra gå hem. Det skulle ju bli dötrist. *Vad händer med dem som spelar rollspel?*

- Jag tror att vi om tjugo år kommer att se intervjuer med regissörer, författare m fl där de på frågan om vad som gett dem inspiration till sitt arbete svarar rollspel.

*Så man blir framgångsrik av att spela rollspel?*

- Jag tror det. Pontus kom hem och sa att han fick femma i engelska för att han tvingas läsa så mycket rollspelslitteratur på engelska.

## BRA ATT DE FÅR LEVA UT SINA KÄNSLOR

INTERVJU MED ÅKE JONSSON

- När jag fick höra att Sverker Olofsson blivit skjuten på låtsas blev jag mycket arg, säger Åke Jonsson. Jag tog tag i Joar och ställde honom mot väggen och frågade: Vad håller du på med? Vad är detta för strunt?

- Joar som just kommit hem från lumpen stannade till och sa: Det där är inget som vi håller på med. Det där är ett regelövertramp. Men det är ju typiskt att det skall komma nu just inför SNÖKON. Nu blir det hård bevakning utanför Östra gymnasiet. Dom måste tro att vi är livsfarliga..

*Men litade du på vad han sa?*

- Det är självklart att jag litar på att han inte springer och "skjuter" folk på stan.

- Men det är bra att killar som är väl mycket inne i den teoretiska sidan av livet också lever ut sina känslor. När man sätter sig in i en roll kommer känslorna fram.

*Det är väl detta som polisen och kritikerna är rädda för?*

- Jag förstår det, men Joar hävdar att han kan

hålla isär sin rollfigur trollkarlen och sig själv. *Hur länge tror Du att han kan det?*

- Man kan göra en jämförelse mellan värnplikten och rollspel.

- I värnplikten får man lära sig att döda. Det är inte någon som ifrågasätter det. En människa som inte kan skilja mellan verklighet och saga kan naturligtvis använda sina erfarenheter till att bruka våld ute på gatan. Exempelen är många.

*Så din inställning till rollspel har inte förändrats pga KILLER eller annat?*

- Nej, det kan jag inte säga. Man måste ha förmåga att leva sig in i livet. Inlevelseförmåga är oerhört viktigt. Jag tror att många får det genom att spela rollspel.

*Du som lärare, vad tror du om att spela rollspel i skolan?*

- Kanske kan det vara något. Jag menar spelet är så naket. Ingen rekvisita. De använder sin egen person i skapandet och framförandet. Visst kan man använda detta i skolan.





# SKOLKYRKAN ANSER...

Allt kan användas fel. Man kan köra en skoter över en tallplantering och ställa till stor skada. Men man kan också hämta hem björkved i skogen med hjälp av samma skoter.

Så är det också med rollspel. Vill man kan man förlusta sig i våldsgorgier och simpla bataljer. En del spelar så. Andra kan däremot stimuleras positivt och träna sin kreativitet och verbala förmåga genom sitt rollspelande.

## OM VÅLDET

Rollspel innehåller ofta våldsskildringar. Det märks inte minst när man bläddrar i olika rollspelsböcker. Här finns krigare och prisjägare med dragna vapen, här finns agenter och spioner på jakt efter fiender. Men sättet att förhålla sig till våldet skiljer sig från spelare till spelare. Nybörjaren i tolv-, trettonårsåldern låter gärna sin rollfigur ta till våld. Men under högstadiet och gymnasiet ökar ofta insikten om att våld är en sämre lösning än smidighet, övertalning och diplomati. "Man utvecklas i sitt spel", menar de äldre rollspelare vi talat med. "Hack ´n slash" (hacka och slå) överger man efter tag, menar de. Klart står dock att ingen ännu bevisat att våldet på gatan ökat för att rollspelarna blivit fler. Orsakerna till kriminalitet är mycket mer komplicerade än så och sambanden inte alltid lätta att finna.

## SPELLEDAREN

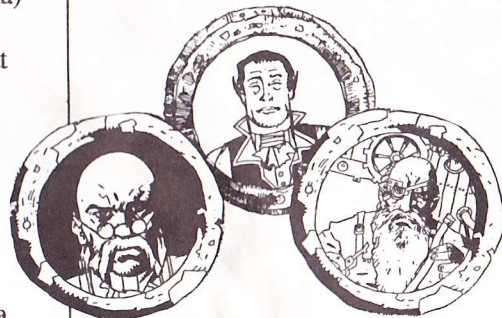
Rollspelsgruppen styrs till stor del av spelledaren. En bra spelledare kan locka spelarna att hitta fredliga lösningar i strider och sträva efter ett gott mål med goda medel. En dålig spelledare kan däremot ställa till med ett elände.

## POJKARNAS VÄRLD

Bordsrollspelare är nästan undantagsvis pojkar från 8 år och upp mot 25-års ålder, men det finns också både 30- och 40-åringar med i skaran. Många yngre pojkar kommer med all säkerhet att fortsätta spela också sedan de blivit vuxna. Det som varit en hobby för pojkar blir därmed om några år också en hobby för vuxna män.

## MEN FLICKORNA DÅ?

Under den stora rollspelshelgen SNÖKON i januari 1995 i Umeå fanns det bland spelledarna en flicka. Händelsen betrakta-



*Men väldigt få är flickor. Bilderna på rollfigurer är ur Drakar och Démoner.*

des som närmast unik. Så ovanligt är det. Detta gäller den vanligaste formen av rollspel, bordsrollspel. Däremot är flickorna med när levande rollspel sätts upp.

Mer än hälften av deltagarna i Törnedop den 4 mars i Umeå är flickor.

Förmodligen beror detta på att levande rollspel mer har drag av interaktiv teater och teater har av tradition ofta lockat fler flickor än pojkar.

## INTELLIGENTIAN

Rollspelare är inte födda i farstun. Av de svar vi fått på vår enkät visar det sig att ett stort antal kommer från väletablerade akademikerhem. Det är lärarnas, läkarnas och ingenjörernas barn som spelar rollspel. Och själva vill de bli musiker, författare och skådespelare eller akademiker som sina föräldrar.

Några föräldrar vi talat med har haft söner med läs- och skrivsvårigheter. Samstämt menar de att barnen kommit över dessa problem därför att de spelat rollspel. De hävdar att rollspelandet uppövat den verbala förmågan.

En annan förälder berättar att hennes son fått femma i engelska för att han läst tjocka oöversatta rollspelsböcker.

Ännu en annan förälder hävdar att rollspel utgör myllan för en kommande författarkår. Vår tids rollspelare kommer att bli morgondagens tänkarelit.

Detta verkar troligt. Rollspelare har onekligen med "klasstillhörighet" att göra.

## FASCINATIONEN

Många spelar mycket och länge. Rollspel tar tid. Mycket tid. Men det berikar ens övriga liv, menar både de som spelar och många av deras föräldrar.

Fast det finns också de som är rädda för att spelandet stjäl tid från skolan och läxläsning.

Här finner vi inga entydiga svar. Vi har mött de som hävdar att de får bättre betyg av att spela rollspel. Men vi har också mött de som knappt orkar upp till skolan eftersom de spelat hela natten.

Det som fascinerar är att rollspelare, ända upp till 30-års åldern, kan bli så uppsluktade av sin hobby.

## LEVANDE ROLLSPEL

Levande rollspel kan vara som en slags interaktiv teater som uppmuntrar till improvisation och kreativitet.

Men det har också hänt att levande rollspel gått över gränsen för det tillåtna. Vi ställer oss frågande till spel som Killer när dessa urartar i låtsasmord på privatpersoner som inte är med i spelet och där man springer omkring på gatorna med dragna låtsasvapen.

Många rollspelare har dock tydligt klargjort för oss att man inte godtar det sätt som Killer spelats på i Umeå. Ett flertal vägrar till och med att kalla Killer för ett rollspel. Man menar att det bara är en variant på den gamla leken Tjuv och polis.

## NYANSERNA

De vuxnas uppgift gentemot unga människor är att guida, leda och dela ut kompasser. Vi måste finna vägar in i unga människors värld och våga stanna där så länge att vi förstår vart vi kommit. Detta gäller alla olika ungdomskulturer och rollspelskulten i synnerhet.

Det är en tunn linje mellan att vara auktoritär och auktoritet. Vi vill vara auktoriserade vuxenmänniskor som inte blir rädda förbudsvuxna som springer när drakarna och demonerna kommer.