

Nexus informerar om...

# ROLLSPEL



©1995, 1996, 1998 Max Zomborski

**R**ollspelen är en ny form av sällskapsspel som under det senaste årtiondet har kommit alltmer fram i rampljuset. Vad är då rollspelen? En klar och koncis definition är svår att ge. Frågar man en rollspelare är risken stor att man, som lekman, är lika förbryllad efter mötet, det har givits lika många förklaringar som det finns berättare. Varför? Likaså som det finns olika typer av bilar för olika typer av ändamål, finns det olika typer av rollspel som betonar vissa speciella delar för att framhäva vad spelkonstruktören önskar förmedla. En definition som är någorlunda heltäckande ges av Darwin Bromley och Lawrence Schick. De anser att rollspel är:

- |                     |                |
|---------------------|----------------|
| -Kvantifierade      | (Quantified)   |
| -Interaktiva        | (Interactive)  |
| -Berättelseskopande | (Storytelling) |

För att jämföra rollspelen med något fenomen som de flesta kan associera till kan vi dra paralleller med sådana barnlekar som 'tjuv och polis' och 'cowboys och indianer'. Båda dessa kan man säga är en form av rollspel i sin enklaste form.

### *Kvantifierade*

KVANTIFIERADE. I de flesta rollspel försöker man fånga, ibland omätbara, egenskaper i form av numeriska värden. Dessa egenskaper kan vara hur stark någon är, hur snabbt någon springer eller hur bra en viss person är på att reparera en trasig motor. I 'tjuv och polis' har man inte med denna egenskap hos rollspelen vilket oftast resulterar i diskussioner av slaget: 'Jag har fångat dig!' 'Nej, det har du inte, för att jag rymde!' 'Nähä' 'Joho!'. Med andra ord så används dessa konkretiseringar av abstrakta begrepp för att underlätta spelets gång, slippa onödig friktion och för att bygga upp en plattform på vilken spelet bygger vidare på. Vissa nydanande spel gör avkall på kvantifieringen och betonar istället interaktion, berättande och samförstånd, en lösning som även mycket erfarna rollspelare kan ha problem med.

### *Interaktiva*

INTERAKTIVA. 'Tjuv och polis' är i högsta grad interaktivt. I rollspelen är interaktion troligen den viktigaste ingrediensen. Idag finns det inga rollspel för persondatorer trots att mjukvarutillverkarna försöker få oss att tro motsatsen. Interaktionen mellan spelare och dator är alldeles för begränsad för att något egentligt rollspel skall kunna ske. Ofta krävs dessutom interaktion mellan fler parter än två i ett rollspel.

### *Levande rollspel*

Interaktionen består i regel av samtal mellan de olika parterna men i så kallade Live RolePlaying (LRP), levande rollspel, eller kort 'live' klär sig spelarna i tidsenliga kläder och likt skådespelarna i en pjäs eller film agerar sina roller till fullo. I denna senare typ av spel brukar dock interaktionen begränsas i sådana moment där verklig fara för t ex skador på personer eller omgivning hotar. Då kan man till exempel lösa momentet med en verbal överenskommelse, tidigare uppgjorda regler eller mindre farliga moment där särskild hänsyn tagits till säkerheten.

*Berättelseskapande*

BERÄTTELSESKAPANDE är den egenskap som under de senare år kommit att bli alltmer viktig. Den innefattar både sagoberättande och skådespeleri. I 'tjuv och polis' läggs inte alltför stor möda på detta.

Sagoberättandet är starkt bundet till interaktionen: tillsammans väver deltagarna ihop en historia. Detta kan liknas vid den gamla leken med ett vikt papper där någon ritar ett huvud, viker bort huvudet och låter någon annan fortsätta med kroppen osv. Ingen enskild deltagare har kontroll över historien men ändå spelar allas handlingar in på historiens helhet.

Skådespeleriet tar sin form i att deltagarnas rollfigurer som de själva eller andra har skapat, har en personlighet och uppträdande som deltagaren skall försöka leva sig in i och agera som om han vore personen i fråga, kort sagt rollspelande.

Alla rollkaraktärers responser på speciella situationer kan inte styras av rollbeskrivningen. Här får istället deltagarna improvisera med hjälp av den ram som rollkaraktären utgör. Improvisationen och samspelet med de övriga deltagarna gör spelet vidgas och fördjupas långt utöver vad t ex 'tjuv och polis' medger.

När en deltagares rollbeskrivning skiljer sig alltför mycket från hans egen personlighet eller är för komplex, kan det vara svårt för deltagaren att tolka rollen. Här visar de duktiga rollspelarna sig. En bra rollspelare ska, liksom en bra skådespelare, inte vara begränsad till en viss typ utav roller utan egentligen kunna tolka vilken roll som helst. För att kunna tolka många olika roller och ständigt improvisera är god allmänkunskap en förutsättning.

*Nollsummespel*

En viktig faktor som definitionen ovan inte beaktar är att rollspel inte är nollsummespel. Till skillnad från de flesta traditionella spel behöver därför en eller flera spelare inte förlora för att några andra ska kunna vinna.

Liksom i det verkliga livet strävar spelarna framåt, var för sig eller gruppvis, och kan drabbas av med- eller motgångar. Just att rollspelandet befrämjar samarbete mellan deltagarna är unikt. Rollspelen fyller med andra ord en plats som andra spel lämnar vakant.

Ofta är rollspel någon sorts simulering av en eller flera personers liv. Att personerna kan utvecklas och få erfarenheter gör att spelet blir intressant och suget att fortsätta ökar. Utan denna möjlighet vore spelen tämligen tråkiga. Då skulle trots timmars möda allt vara oförändrat.

En vinnare i ett rollspel kan man säga vara någon som utvecklat sin rollperson. Någon egentligen förlorare finns däremot inte. Nog finns alltid risken att en viss rollkaraktär förolyckas eller på annat sätt kommer ur spel, men spelaren kan alltid börja på en ny kula, dvs skapa en ny karaktär och fortsätta spelet.

*Sällskapsspel*

Observera att rollspelen är en form utav sällskapsspel och spelas för nöjes skull. Därför kan man också säga att en vinnare är den som har haft en rolig stund under spelets gång.

## Spelets gång

**H**ur spelar man rollspel? Den bild media normalt målar upp visar en grupp ungdomar sittandes kring ett bord täckt av papper, böcker och färgglada tärningar. Men vad gör de?

Deltagarna i ett rollspel kan delas upp i två kategorier: spelarna och spelledaren. Som namnet antyder är spelarna spelets egentliga deltagare i traditionell mening. Spelledaren är den som leder spelet och har flera funktioner:

*Spelledaren*

*Vägvisande*

-Spelarna har normalt ingen spelplan att titta på utan måste försöka att visualisera vad karaktärerna ser, hör och känner genom de beskrivningar som spelledaren

målar upp. I stort sett kan man säga att spelledaren är karaktärernas sinnen. Dessutom ska spelledaren driva spelet framåt utan att dra spelarna längs en förutbestämd väg. Spelarna ska få göra sina egna val men spelledaren ska kunna stimulera spelarna ifall de skulle köra fast i något problem eller på något annat sätt komma vilse i spelet. Det kan vara svårt nog för spelarna att försöka visualisera världen omkring sig utan att försöka lösa gåtor och problem.

Låt en person beskriva ett objekt du inte känner till medan du blundar. Försök se framför dig hur saken ser ut. Ju komplexare objekt och beskrivning desto svårare brukar det vara att ha samma uppfattning när man öppnar ögonen och samtalar. Låt en liten grupp rita på var sitt papper vad de "såg" efter en sådan beskrivning. Detta är en intressant övning som visar var spelarnas problem ligger. Om handlingen står still brukar rollspelet avta och spelarna förlorar intresse för spelet. Det är upp till spelledaren att förhindra detta.

#### *Styrande*

-Spelarna är inte de enda innevånarna i världen. Alla varelser som spelarna möter och inte styrs av andra spelare styrs av spelledaren. På grund av att spelledarens uppgift kan vara väldigt stor, kanske beskriva och styra ett trettiotal personer samtidigt, blir dessa personer inte lika noggrant beskrivna och detaljerade som spelarkaraktärerna, något som erfarna spelledare lär sig bättra på. Dessa spelledarstyrda roller kan vara med eller mot spelarna eller ännu inte format någon opinion. Sålunda är spelledaren ett centrum för interaktion.

#### *Regeltolkande*

-Egenskapen kvantifiering säger att man gör ett set enhetliga regler för att deltagarna ska kunna kommunicera och interagera med varandra utan risk för missförstånd eller dispyter. Reglerna är en sorts nomenklatur som spelledaren har till uppgift att tolka. Reglerna är aldrig behårda utan spelledaren har rätt och skyl-

dighet att skapa nya eller ignorera gamla regler som skulle hindra spelets gång på något sätt. Reglernas komplexitet och omfattning varierar från spel till spel men i allmänhet gäller att alltför komplexa och invecklade regler tenderar att hämma rollspelandet, skådespelandet eller berättelsevävandet. Spelarna blir lätt indragna i regeltolkningar och detaljer, och bryr sig mindre om spelet som helhet. Detta är inte alltid fallet men utvecklingen hos rollspel tyder på att speltillverkarna verkar ha en liknande uppfattning då flertalet spel med enkla men ändå funktionella regler har dykt upp på marknaden. Man bör dock observera att alltför enkla regler inte alltid ger den referensram som önskas utan kräver att spelets deltagare själva definierar och upprätthåller denna ram.

### *Spelarna*

Spelarna har en funktion: att tolka sin rollkaraktär och spela enligt denna; En feg person springer inte fram till en morrande hund för att klappa den utan vidare. Innan spelets början ska karaktären definieras. Till spelarnas hjälp finns olika arketyper. Dessa arketyper är i stort sett de samma som man kan finna i filmer och dramer, i det senare fallet framför allt klassiska: Den ädle hjälten, girige köpmannen, vackra jungfrun, gäckande tjuven och lugna detektiven. Trots att det finns en myriad olika arketyper blir karaktärerna mest intressanta om de beskrivs av spelaren mer ingående och om de ges personliga karaktärsdrag. Utseende, uppträdande och personlighet är bara några attribut som ska bestämmas. En väl beskriven karaktär kan ta dagar att få fram likväl som det kan ta minuter. Huvudsaken är att spelaren har en uppfattning om hur den egna rollen/karaktären är, men det kan underlätta för medspelare och spelledaren om det kommer ned på papper. En detalj som ofta önskas är en välgjord och trolig levnads-historia till karaktärerna. En väl utvecklad roll ger extra djup till rollspelandet. Lägg märke till att olika spel-

ares karaktärer inte nödvändigtvis måste vara vänner. Det finns inget som säger att spelarna alltid, om någonsin, måste samarbeta. Interna dispyter, karaktärerna emellan, kan ge intressanta chanser till rollspelande.

## Material

*Regelbok*

*Äventyr*

*Kampanj*

Spelets regler beskriver hur en rollkaraktär skapas, hur man löser olika regelsituationer och en beskrivning av den värld som spelet utspelar sig i. Regelboken är, oftast, i sig ett komplett spel och räcker för att man ska kunna spela. Detta kräver dock att spelledaren själv skapar den historia som spelarna dras in i. För att underlätta för spelledaren, eller för de spelledare som inte själva vill göra detta arbete, finns det färdiga äventyr ar köpa till de flesta spel. Dessa äventyr är scenarion som beskriver ett händelseförlopp och hur spelarna kan påverka och påverkas av äventyret. Händelseförloppet är grovt skissat och lämnar utrymme för spelledaren att fylla i och för spelarna att ta egna initiativ. Äventyret innehåller även viktigare plats- och personbeskrivningar samt kartor och rekvisita t ex informationsark eller brev. Ett äventyr kan ta från några timmar till några dagar att spela. Det finns egentligen ingen övre gräns. Allt beror på spelarnas vilja att följa upp lösa trådar och spelledarens förmåga att spinna vidare. Självklart spelar även äventyrets omfattning in här.

Flera äventyr som spelas i rad med samma rollkaraktärer eller tema kallas kampanj. En kampanj kan pågå under flera år då man under kampanjens lopp kan skildra en persons liv och leverne eller kanske till och med flera generationers livsöden.

För att expandera spelen finns ofta supplement som tar upp och betonar något speciellt i spelet. Det kan vara ett bestiarium, magikers formelbok eller hur man ska-

*Tärningar*

par sig ett fordon i ett spel. Sammanlagt kan regler med tillhörande supplement bli många luntor att slå i. Ett problem med rollspel är spänningen. Bara genom interaktion och berättande blir det riktigt spännande för spelarna, eftersom de själva utformar historien. Genom att inkludera sluppen i form av tärningsslag kan man få ett spänningsmoment i form av ovisshet. De flesta spel använder sig av tärningar. Vissa spel kräver i stort sett inga tärningsslag medan andra går i stort sett bara ut på att rulla tärningar så fort reglerna berörs. Tärningarna har olika utformningar allt efter behov.

*Tennfigurer*

Ytterligare ett hjälpmedel som starkt förknippas med rollspel är tennfigurer. Egentligen är det meningen att spelarna själva ska tänka sig hur de står i förhållande till varandra och hur omgivningen ser ut. För att underlätta detta vid moment som lätt kan bli röriga kan man använda sig av någon sorts marker. Vissa ritar skisser i block, andra bygger upp modellandskap och befolkar dessa med detaljerade tennfigurer. Det finns ett stort utbud av tennfigurer och många spelare har med tiden blivit duktiga figurmålare. Årligen anordnas tävlingar i figurmåleri. Rollspelens ursprung, konfliktspelen, har även här med ett finger i spelet. Än så länge har rollspelen inte lösgjort sig från spelplan och figurer och det är frågan om man vill det. Notera att det finns särskilda spel; figurstridsspel, tabletop eller kriegspiel, vad man nu vill kalla dem, som endast går ut på slag med tenn- eller plastfigurer. Denna typ av spel är inte en form av rollspel även om det är en närbesläktad typ av spel.

*Figurspel*



## Teman

**R**ollspelen präglas ofta av en svart-vitt kamp mellan det onda och de goda. Spelarna är generellt sett kämpar för det goda. Redan arketyperna som rollpersonen bygger på färgas av svart-vita värderingar. Detta gör att spelarna lätt kan se vad som är moraliskt sett rätt och fel och låter dem lättare upptäcka vilken väg som de ska följa. Fenomenet känns igen ifrån filmer, böcker och dramer. I rollspel tenderar dock moraliska problemen bli mer förekommande än i t ex de flesta filmer. Spelarna hamnar inte alltför sällan i en ”gråzon” och tvingas välja mellan rätt eller fel. Ibland kan det förekomma att spelarna inte alls reflekterar över moraliska frågeställningar utan stövlar igenom äventyret utan att se bakåt. Sådana äventyr och rollkaraktärer är inte särskilt intressanta i längden, och de flesta av dessa spelare lägger om sin spelstil helt efter ett tag.

### *Fantasy*

Miljön i spelen har starkt påverkats av litteratur. Det finns ungefär samma genrer i rollspel som i litteraturen. En av de genrer som är mest populära är fantasy, världar där troll, spöken och drakar förpestar livet och där visa magiker, sluga tjuvar och heroiska riddare går på korståg. Författare som Tolkien, LeGuin och Eddings är inspirationskällor.

### *Science Fiction*

Science Fiction (SF) är en annan genre som är väldigt populär. Hit hör inte bara framtidsskildringar om rymdfarande civilisationer utan också ”gammal” SF som Jules Vernes ”En resa till månen” och H.G. Wells ”Tidsmaskinen”. Ur den rena SF-genren har minst tre betydande sub-genrer sprungit fram: Cyberpunk, Aftermath och Science Fantasy.

### *Cyberpunk*

Cyberpunk beskriver en inte alltför avlägsen framtid, och är egentligen en något överdriven extrapolation av dagens samhälle. Världen styrs av kommersiella intres-

- sen och människors värde mäts i dollar. Arbetslöshet, våld, miljöförstöring, högteknologi och Virtual Reality, är alla kryddor i spelet. Författaren William Gibson anses av många vara Cyberpunkens fader i och med boken "Neuromancer" men filmer som Anthony Burgess "A Clockwork Orange" och George Orwells bok "1984" var föregångare. Cyberpunk utspelar sig i överbefolkade storstäder och miljön är alltid mycket mörk.
- Aftermath* Aftermath är en utdöende genre, kanske på grund av det kalla krigets slut. Aftermath utspelar sig i den totala anarkin efter den stora katastrofen, ofta ett tredje världskrig. Nationer är slagna i spillror och den överlevande befolkningen försöker återigen bygga upp en civilisation i en värld där endast regeln "störst och starkast" gäller. Filmerna om Mad Max är bra exempel.
- Science Fantasy* Gränsen mellan SF och fantasy är ofta hårfin. I gränslandet däremellan finns den mer sällsynta genren Science Fantasy. Här blandas friskt magi och högteknologi. Ett exempel på Science Fantasy är Robert A Heinleins bok AB Magi.
- Pulp* Skräck har alltid varit populärt och genren pulp har sin grund i tidiga 1920-tals skräckromaner. En mycket populär författare härifrån är H.P. Lovecraft, men både mer modern skräck à la Stephen King och Clive Barker samt mer klassisk viktorsk skräck med Stokers Drakula och Shellys Frankenstein har funnit sin väg in i spelhyllorna.
- Gothic Punk* Detta är en relativt ny genre som utspelar sig i nutid. Världen är lite mörkare än vad vi ser den och befolkad av övernaturliga varelser som döljer sitt sanna jag. Ofta ligger betoningen i berättelsevävandet och intriger.
- Andra genres* Det finns humoristiska rollspel, satiriska, japanska robotspel, superhjälterrollspel och historiska rollspel om alla tidsepoker: Western, vikingatidens nord, revolutionens Frankrike och Karibiens pirater. I stort sett vilken genre man än väljer kan man hitta ett rollspel i.

## Rollspelens historia

Sammandrag ur *Heroic Worlds* av Lawrence Schick

### *Krigsspel*

I början och mitten på 1800-talet utvecklades krigsspel av militären, bl a i Preussen. Dessa spel fick betydelse i utbildning och användes till att planera kommande operationer. Sakta började spelen flytta in i hemmen. Sedan länge har småpojkar lekt med träsvärd och soldater gjorda av kottar. I och med tennsoldaterna fick spelen betydelse som sällskapsspel. 1913 gav H.G. Wells ut ett spel i bokform som heter "Little Wars". Av undertiteln att döma kunde redan H.G. Wells konstatera att krigsspel i stort sett är en manlig företeelse: "A game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girls who like boys' games and books". Spelet förklarar hur man med tennfigurer ska utkämpa slag. Det är en enkel form av konfliktspel som idag kallas tabletop, efter att man spelar dem på en bordsyta. På 1950-talet dök de första företagen upp som gjorde konfliktspel i större skala, som blev allt fler och mer avancerade. Man brukar säga att före 1974 fanns det inga rollspel. I området kring Minneapolis och St. Paul i USA fanns det många och ihärdiga konfliktspelare. En av dess, Dave Wesley, började under 60-talet intressera sig för nollsumme spel och spel där varje spelare hade sina egna förutsättningar och mål. Han kom på idén att tillsätta en opartisk domare för att övervaka spelet och lösa regeldispyter. Dessa domare var föregångare till dagens spelledare, även om de inte hade lika mycket att säga till om som idag. Spelet han konstruerade blev en succé. Många spelare gick ifrån spelet för att som domare starta egna likadana. En av dessa spelare var Dave Arneson. Spelet han satte upp byggde på en fantasyvärld där spelarna spelade sig själva, insugna genom någon magisk portal, vilsna i en främmande

### *Konfliktspel*

*Chainmail*

värld fylld med magi och monster. Arneson drog sig dock för att skada eller döda spelarna vilket gjorde att spelarna blev uttråkade på grund av att det inte var spännande. Till slut byttes spelarna i spelet ut mot karaktärer spelarna själva konstruerade. Det var Arneson som introducerade idén med karaktärsutveckling, allt eftersom spelet fortgick blev karaktärerna bättre. Han försökte också att frångå det traditionella spelsättet med tennfigurer på en bordsyta och istället låta spelarna spela i en labyrint han beskrev för dem. Det stora problemet med Arnesons kampanjer var att han saknade ett set enhetliga regler, utan lät domaren bestämma allt själv. Efter påtryckningar från sina spelare tog han spelet Chainmail, ett medeltida figurstridsystem, och anpassade till sin kampanj. En av författarna till Chainmail, Gary Gygax, var intresserad av fantasy och hade oberoende av Wesley och Arneson utvecklat Chainmail tillsammans med Jeff Perren för att simulera medeltida strider. Gygax var även intresserad av att, istället för att låta varje tennfigur symbolisera tio soldater, beskriva ett fåtal mäktiga individer på slagfältet. I och med att Arneson tog till sig dessa regler och demonstrerade sitt spel för Gygax, blev Gygax inspirerad att skriva ett nytt spel : Dungeons & Dragons (D&D). Ursprungligen riktat till en begränsad spelarkrets, spred sig D&D vida kring och introducerade nya koncept.

*Dungeons & Dragons*

Varje spelare spelade en roll och lät spelaren uppleva äventyr man tidigare bara funnit i böcker och på film. Man definierade karaktärens förmågor med numeriska värden och lät spelarna, genom interaktion, delvis bestämma spelets utgång. Mot alla förväntningar spred sig D&D som en löpeld.

De första efterföljarna var liksom D&D dåligt skrivna och hade tyngdpunkten på strid i olika underjordiska komplex, men snart dök andra spel upp. Allt eftersom

blev reglerna mer komplicerade och innefattade alla möjliga situationer än just strid. Idag är utbudet av rollspel enormt brett.

## Kritik mot rollspel

**R**ollspel har fått mycket kritik under åren lopp, många argument för och mot har lyfts fram. Ofta kommer kritiken från personer som opponerar sig nya ungdomskulturer och inte alltför sällan "proffs-tyckare" som sällan presenterar ordentligt sig för tidnings-redaktörerna innan deras material kommer i tryck. Dessa kritiker går i närmast ett korstågsliknande angrepp mot ungdomskultur. Ibland har dessa personer frireligiös bakgrund men mer vanligt förekommande är att de råkat i kollision med ungdomskultur på ett eller annat sätt och att de likställer alla former av ungdomskultur och andra fenomen i samhället med varandra som t ex hårdrock, våld, satanism och droger.

*Opålitliga källor*

Deras källor har visat sig vara opålitliga och tyvärr citeras alltid bara brottsstycken ur källorna, de stycken som lätt misstolkas. Då rollspelarna är en löst organiserad hobbyverksamhet, finns små eller inga resurser att försvara sig mot denna typ an angrepp. Därtill är det få rollspelskritiker som vill ställa upp i en öppen debatt där rollspelsrepresentanter finns med. Detta är ytterligare ett tecken på att de själva inte kan motivera sin ståndpunkt eller försvara sina källors trovärdighet. För gemene man är det svårt att vara källkritisk då källorna och upphovsmännen inte är allmänt kända.

*Våld*

Några av de allvarligare anklagelserna är att rollspelen uppmuntrar och i mycket handlar om våld.

I rollspelen förväntas spelarna kunna göra allting som går att göra i verkliga livet och våld är något vi tyvärr dagligen ser omkring oss på gatorna och på nyheterna. Detta är en anledning till att det finns medtaget. Ytterst

hänger det på deltagarna vad de vill göra med spelet. Man kan spela kampanjer utan att några våldsamheter nämns, även om det hör till ovanligheterna. Men man kan inte enbart anklaga spelet, spelarna är lika skyldiga, för även om spelet skulle ge möjligheter att lösa konflikter med våld är det spelarna som avgör om de ska utnyttja denna möjlighet.

*Spänningsfaktor*

Normalt innehåller ett äventyr mindre våldsamheter än en normal actionfilm på bio. Precis som i filmen är stridens hetta spännande, men om det fåktas och skjuts hela tiden, då är våldet bara meningslöst, avtrubbande och tråkigt. Men det finns många fler element som kan bidra till spänning.

Att rollspelen sprungit fram ur konfliktspelet har också satt sina spår. Nu, ca 20 år efter de första egentliga rollspelen, har de flesta rollspel betoningen på andra avsnitt i regelboken än just strid, men troligen kommer dessa avsnitt alltid att finnas kvar.

Normalt sett är dock inte rollspelarna som är ute på gatorna och slåss på kvällarna. Rollspelarna är ett relativt lugnt släkte som har betydligt mer stillsamma intressen.

*Verklighet och fantasi*

Ofta anklagas rollspelen för att vara farliga för att spelarna till slut inte kan skilja på verklighet och spel. En skådespelares roll är mer krävande, än att spela ett rollspel, och dessa personer lider sällan av ovan nämnda problem. Därtill ses det inte som något allvarligt hot från samhällets sida. En frisk människa vid sina sinnens fulla bruk har ingen svårighet att skilja en krigsfilm från ett nyhetsinslag från en krigskorrespondent, och inte är rollspelare annorlunda. Tvärtemot ska en bra rollspelare, liksom en bra skådespelare, utan problem kunna spela vilken roll som helst. Det förutsätter att man kan skilja på fantasi och verklighet.

*Konspirationsteori/  
Occultism*

Den tredje typen av anklagelse är att rollspelen egentligen är handböcker i demonologi eller att rollspelstill-

verkarna är högerextremistiska krafter som försöker värva anhängare. Jag väljer att inte kommentera sådana konspira-tions-/occultistiska teorier då få personer verkligen tar dessa på allvar.

## Rollspel i samhället

**K**an man tävla i rollspel som i andra spel? Visst kan man det. Med beskrivningen ovan om vad rollspel är kan det tyckas svårt att bedöma rollspel och kora en vinnare. Detta kräver att man har lite speciella förutsättningar för att kunna hålla en tävling. Alla tävlande delas upp i lag. Alla lag spelar samma äventyr med samma uppsättning färdiggjorda karaktärer. Poängsättning är redan fastslagen och tilldelas bra rollspelare, problemlösande och hur väl äventyret gick. Varje spelare kan få poäng som räknas samman för laget. Det lag som fått flest poäng vinner.

*Konvent*

Tävlingar i rollspel håll ofta på så kallade konvent som är årliga evenemang. På konvent arrangeras turneringar i olika spel och aktiviteter med anknytning till roll- och konfliktspel.

*Föreningar*

Föreningarna har stor del i rollspelshobbyn. Då rollspel är ett sällskapsspel och i stor utsträckning en ungdomshobby har ett stort antal föreningar vuxit fram. I Sverige finns numera ett riksförbund, SVEROK (Sveriges roll- och konfliktspelsförbund), som bevakar hobbyn och hjälper föreningarna. Hobbyn har sin största utbredning i övre tonåren men spelare finns i alla åldrar. Är man intresserad av rollspel eller vill veta mer kan man vända sig till en lokal förening, SVEROK eller något av SVEROKs distrikt.

**Källor**

*Heroic Worlds* av Lawrence Schick Prometheus Books 1991 (ISBN 0-87975-653-5)

## Mer Information

Är du intresserad av vilka rollspel som finns på svenska? På World Wide Web finns en engelskspråkig sida om svenska rollspel. Du kan finna den på <http://www.stacken.kth.se/~maxz/swerpj/>. Det har även skrivits en del uppsatser/arbeten om rollspel, eller så kan ni vända er till SVEROK där ni kan få mer information.

Rollspel på gott och ont	Tobias Bengtsson Högskolan i Halmstad 1993 (5-p. arbete i metod)
Rollspelare: En omdebatterad delkultur	Peter Svensson Stockholms Universitet, Folklivsforskning 1993
Rollspel - en jungiansk analys	Sandra Kinley Stockholms Universitet, Psykologiska inst. 1991
Rollspel: en fantasieggande fritidssysselsättning	Jon Findahl Katedralsskolan, Uppsala, 1993 (Specialarbete)
Shared Fantasy: RPGs as Social Worlds	G.A. Fine Chicago 1983

SVEROK	Telefon:	013-14 06 00
Köpmansgränd 4	Fax:	013-14 22 99
582 24 Linköping		

WWW: <http://www.sverok.se>  
e-mail: [sverok@sverok.se](mailto:sverok@sverok.se)



Jag som har skrivit denna broschyr heter Max Zomborszki och är ordförande i Nexus, en roll- och konfliktspelesförening i Huddinge, söder om Stockholm. Självt har jag varit aktiv inom rollspels-hobbyn sedan 1985 och i föreningslivet sedan 1990, samt inom SVEROK Stockholm sedan distriktet bildades. Nexus har hjälpt till vid några arrangemang tillsammans med andra föreningar inom Stockholmsdistriktet och arrangerar stormöten och andra aktiviteter för medlemmarna. Inom Nexus spelas alla former av spel även om tyngnpunkten ligger på rollspel, och det finns medlemmar av alla åldrar. Medlemsavgiften är 50 kr/år. Välkomna.

NEXUS  
c/o Leif Lundgren  
Dalhemsvägen 10  
141 46 Huddinge

Postgiro : 467 09 70 - 5

WWW: <http://www.stacken.kth.se/~maxz/NEXUS/>  
e-mail : [d94-llu@nada.kth.se](mailto:d94-llu@nada.kth.se) (Leif)  
[maxz@stacken.kth.se](mailto:maxz@stacken.kth.se) (Max)