



# Är rollspel konst? – Rollspelens sociala och kulturella status

Marie-Therese Olenius

Examensarbete  
Kulturproducent  
2017

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Kulturproducent
Identifikationsnummer:	
Författare:	Marie-Therese Olenius
Arbetets namn:	Är rollspel konst – Rollspelens sociala och kulturella status
Handledare (Arcada):	Tomas Träskman
Uppdragsgivare:	
<p>Målsättningen med detta examensarbete var att producera ny kunskap om rollspel för människor som inte tidigare har haft den, få reda på hur rollspelens status (sociala samt kulturella) ser ut idag, samt förstå förutsättningarna för hur man kunde höja rollspelens sociala status. Arbetet var avgränsat till levande rollspel, d.v.s. lajv, samt klassiska bordsrollspel.</p> <p>För att samla in massdata användes enkäter som skrevs ut på svenska samt engelska, och publicerades i Facebookgrupper samt på forum med rollspel som huvudtema. Intervjuer gjordes över E-mail för att få en djupare insikt i rollspelarnas vardag. Inslag av aktionsforskning fanns med i form av egna observationer samt tidigare erfarenheter.</p>	
Nyckelord:	Rollspel - Lajv - Social status - Enkäter
Sidantal:	47
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Cultural management
Identification number:	
Author:	Marie-Therese Olenius
Title:	Is roleplaying art – The social and cultural status of roleplaying
Supervisor (Arcada):	Tomas Träskman
Commissioned by:	
<p>The aim of this graduation project was to produce new knowledge about roleplay for people who have not previously known about it, find out how the roleplaying status (social and cultural) looks today, and understand the conditions for raising the social status of roleplaying. The work was limited to live roleplaying, ie. larp, as well as classic tabletop roleplaygames.</p> <p>To collect mass data, Swedish and English surveys was used. They were published in Facebook groups as well as in roleplaying forums.</p> <p>Interviews were made over E-mail to gain a deeper insight into the roleplayers' everyday life. The elements of action research were included in the form of own observations as well as previous experiences.</p>	
Keywords:	Roleplay - Larp - Social Status - Surveys
Number of pages:	47
Language:	Swedish
Date of acceptance:	

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>1</b>	<b>INLEDNING.....</b>	<b>5</b>
1.1	Målsättning och syfte .....	7
1.2	Avgränsning .....	7
1.3	Material och metod .....	7
1.3.1	<i>Observationer, intervjuer samt enkäter.....</i>	<i>7</i>
1.3.2	<i>Aktionsforskning.....</i>	<i>9</i>
1.4	Termer och begrepp .....	10
<b>2</b>	<b>VAD ÄR ROLLSPEL.....</b>	<b>11</b>
1.5	2.1 Rollspel .....	11
1.6	2.2 Bordsrollspel .....	12
1.7	2.3 Figurspel & kortspel .....	13
1.8	2.4 Levande rollspel .....	15
1.9	2.5 Boffer .....	17
1.10	2.6 Historiskt återskapande .....	19
1.12	2.7 Cosplay .....	20
1.14	2.8 RPG .....	21
1.15	2.9 Spelledare/gamemaster.....	23
<b>2</b>	<b>3. INSAMLING AV PRIMÄRDATA.....</b>	<b>25</b>
2.1	Presentation .....	25
2.2	Analys.....	32
2.3	Slutsats.....	40
<b>3</b>	<b>4. FORTSATT FORSKNING .....</b>	<b>42</b>
3.1	Centret för konstfrämjande .....	42
<b>5</b>	<b>5. BIBLIOGRAFI OCH KÄLLOR.....</b>	<b>43</b>
5.1	Bibliografi .....	44
5.2	Elektroniskt material.....	45

# 1 INLEDNING

Ur fil.doktor Erika Lundells doktorsavhandling "*Förkroppsligad fiktion och fiktiona-  
liserade kroppar - levande rollspel i Östersjöregionen.*":

This dissertation concerns live action role-playing (larp). Larp may be described as im-  
provised theater without an audience, as participants simultaneously embody both audi-  
ence and actor in their constant interaction with one another. Hence, larp can be seen as  
a participatory culture.

Levande rollspel (även känt som lajv/live role playing/larp) och bordsrollspel är, och  
har alltid varit, en undangömd kultur. "Frowned upon", pinsamt, svettigt, rent av satan-  
istiskt, allt detta har kulturen blivit stämplad som under årens lopp. Även om det idag är  
mera accepterat än i rollspelens begynnelse på 80-talet, är det fortfarande för många en  
främmande kultur.

För många är rollspel det enda sociala utloppet de får. Om ens eget liv är trist och grått  
kan det vara en befrielse att hoppa in i en annan värld och börja om från början med en  
helt ny karaktär. Man kan också plocka upp många bra egenskaper från levande rollspel,  
som ledarskapsmetoder, improvisationstekniker eller att tala inför en publik. Det finns  
en oändlig lista på olika sorters rollspel, både i form av bordsrollspel som *Dungeons  
and Dragons* och levande rollspel. Alla spel fokuserar inte heller på fantasy eller över-  
naturliga fenomen, alla handlar inte om gummiöron och dvärgar som slår varandra med  
gummisvärd. Teman som karaktärsutveckling, politik, religion eller sexualitet spelar  
ofta en stor roll i storyna, och kan bidra till djupdykningar i historier som aldrig kunde  
nås via böcker eller filmer.

Jag har inte själv mera än 5 år av rollspel bakom mig, men dessa 5 år har gett mig mera självförtroende, språkkunskaper i både finska och engelska, samt en helt ny bekantskapskrets.

Med detta arbete vill jag göra någonting för rollspelsvärlden, såsom den gjort något för mig. Ingenting kan ändras med bara *en* person och *ett* arbete, men jag hoppas kunna sänka tröskeln för nya människor att prova på denna fantastiska kultur, samt att tvätta bort lite av den dåliga bild som den övriga världen har av rollspel. Det är möjligt att rollspelsvärlden är nöjd med var den är idag; inte längre jagad med högaffel och facklor, men fortfarande sedd som någonting barnsligt eller nedvärderande. Men jag skulle vilja tro att vi kunde nå högre om vi bara vågar "komma ut ur skåpet" .



*Figur 1. Drachenfest 2016, ett av Europas största levande rollspel. Foto av Nabil*

*Hanano*

## 1.1 Målsättning och syfte

Målsättningen med detta examensarbete är att producera ny kunskap om rollspel och lajv för människor som inte tidigare har haft den, samt bättre förstå förutsättningarna för hur man kunde höja rollspelens sociala status. Dessutom ser jag gärna att tröskeln för att prova på rollspel sänks, så att flera vågar prova på denna sorts aktiviteter.

## 1.2 Avgränsning

Under ämnet *rollspel* kan man klassa ett tiotal olika former av spel och aktiviteter, men detta arbete är främst avgränsat till levande rollspel/lajv samt bordsrollspel. De övriga formerna av rollspel kommer tas upp eftersom de är en så stor del av denna kulturform, men är inte arbetets huvudfokus.

## 1.3 Material och metod

### 1.3.1 Observationer, intervjuer samt enkäter

Enligt Edvard Befring (*Forskningsmetodik och statistik*, 1992, s. 64) opererar man med tre olika strategier för insamling av data; observationer, intervjuer eller enkäter. I denna avhandlings insamling av primärdata användes alla former av datainsamling; nätenkäter, delade på Facebook och forum, en kvalitativ textbaserad intervju via E-mail, samt observationer från mitt privatliv för att få en djupare analys.

Sekundärdata beskrivs som data man samlat in i andra syften än forskningsfrågan. Dessa data kan vara inhämtad från anteckningar, protokoll eller andra arkiv, och kan fungera som tillförlitlig info, om man räknar med en viss felmarginal (Edvard Befring, 1992, s. 65). I detta arbete används till viss mån sekundärdata, det mesta hämtat från nätet, vilket leder till att man får idka noggrann källkritik.

Med egna *observationer* har jag under årens lopp samlat in information genom att själv tala med insatta människor, uppleva, och prova på olika former av rollspel. Jag har under en längre tid försökt samla in intryck och observationer om varför rollspelskulturen inte blomstrar likt andra kulturformer, dessa observationer kan också kallas för "klinisk bedömning" eller "diagnos" (Edvard Befring, 1992, s. 66). Observationerna i fråga kan göras mera explorativt och ex tempore, eller noga förberett och planerat, med ett strukturellt tillvägagångssätt.

*Intervjuer* är generellt sett ett personligt samtal mellan två parter; intervjuaren samt respondenten/intervjuoffret. Dessa kan göras i en, för respondenten, bekväm livsmiljö som t.ex. skola, hem eller jobb. Det rekommenderas att använda sig av utbildade intervjuare, eller åtminstone inte utföra intervjun själv, för att undvika partiskhet. Detta är dock inte alltid möjligt. När en intervju görs i direktkontakt kan man analysera mikroutryck samt icke-verbala uppläggningar. Detta används främst när man talar med unga barn eller människor som inte har tillräckligt starkt språk för att kunna ge alla svar på det språket som intervjun förs på.

Om direktkontakt mellan intervjuaren och respondenten inte är möjlig kan man också utföra intervjun via telefon, E-mail eller Skype.

Som Befring uttrycker det (Edvard Befring 1992, s. 69);

Intervjun kan gestalta sig som ett samtal utifrån vissa teman och problemställningar. Vi brukar då tala om informella och ostrukturerade intervjuer. Å andra sidan kan man ha en detaljerad intervjuguide med fasta frågor och svarsalternativ. I så fall har vi att göra med en strukturerad intervju.

Denna avhandlingens intervjuer gjordes över E-mail med människor från "Roolipelaajien Suomi"-gruppen på Facebook. Kriterierna var att respondenten ska ha rollspelat i mer än 20 år, är en aktiv spelare idag, och att hen är väl insatt i kulturen. Intervjuerna gjordes på finska, men analyserna gjordes på arbetets huvudspråk; svenska.



*Enkäter* används för att samla in s.k. massdata. Till skillnad från intervjuer, där man bara frågar en eller ett fåtal personer, har enkäter en stor mängd besvarare. Intervjuer, både strukturerade och ostrukturerade, ger besvararen en chans att ge ett långt och täckande svar. I enkäter håller man sig i allmänhet till låsta svar, som ja/nej, eller frågor där man bara kan krusa i ett eller flera alternativ, istället för att svara i text. Förr skickades enkäter ut med post, och man fick vänta länge på att kunna analysera svaren för hand. Idag har Google egna program där man kan bygga upp, skicka ut och analysera enkäter i (Google Forms). Detta underlättar insamling av sådan massdata enormt, då man bara bygger upp enkäten med existerande pusselbitar, och sedan delar den med ett knapptryck.

### **1.3.2 Aktionsforskning**

Bland metoderna finns inslag av aktionsforskning. Oftast används denna typ av forskning då man inom organisationer vill hitta och ändra på rutiner eller något problem. Detta kan vara svårt om forskaren själv är aktiv inom den organisationen, då hen inte alltid kan se de problem som måste isoleras. Det kan krävas år av systematisk observation för att finna den information som behövs.

“[...] aktionsforskningen bygger på systematisk dokumentation och analys. Det kan upplevas som att ett nytt arbete ska göras, samtidigt som det finns en helt ny terminologi att ta till sig.” (Skolverket, Annette Wallqvist, s. 4)

Aktionsforskning går hand i hand med mina *observationer* (se kapitlet *Observationer, enkäter och intervjuer*). I och med att ämnet intresserar mig personligen, och jag själv varit med om det jag vill ändra på, var det lämpligt att fokusera på forskningsmetoder inspirerade av aktionsforskning.

## 1.4 Termer och begrepp

Följande ord och begrepp används i detta arbete:

**Boffer/Bofferi** - ett mjukt, hemmagjort vapen, ofta svärd, för rollspel eller boffning

**Boffning/Boffaus** - Sporten man utövar med boffers

**Con** - förkortning på convent, ett evenemang som kan handla om t.ex. japansk popkultur

**Cosplay** - förkortning på costume play, då man klär sig som en redan existerande karaktär från t.ex. film eller videospel.

**Dungeons and Dragons** - ett av de första bordsrollspelen någonsin, först publicerat av Tactical Studies Rules 1974, men idag ägs av Wizards of the Coast (Hasbro)

**Dungeonmaster** - Se "spelledare"

**DnD/D&D** - förkortning på bordsrollspelet Dungeons and Dragons

**ERP** - erotic roleplay, då man utövar rollspel i sexlivet

**Exp** - experience points, poäng din karaktär kan samla genom att utföra quests

**Foamweapon** - Se "mockweapon"

**Gamemaster** - Se "spelledare"

**Lajv** - förkortning på levande rollspel, d.v.s. ett rollspel där deltagarna fysiskt utövar sin karaktärs handlingar

**Larp** - engelska för lajv (eng. live action roleplay)

**Mockweapon** - ett vapen tillverkat av mjuka material som kan användas i rollspel, ofta gjort av latex och skumgummi

**NPC** - non playable character, en karaktär du inte kan styra eller påverka i ett rollspel

**Quest** - en uppgift i ett rollspel; rädda prinsessan, döda odjuret eller ta dig från punkt A till B

**Rollspel** - rollspel syftar på att ändra sin karaktär samt sitt betende och ta på sig en annan roll

**Roleplay** - engelska för rollspel

**RPG** - förkortning på roleplaying game, men man syftar i allmänhet på datorrollspel/videospel som t.ex. Skyrim

**Spelledare** - en person som drar/leder ett rollspel

## 2 VAD ÄR ROLLSPEL?

### 2.1 Rollspel

Rollspel syftar på att ändra sin karaktär samt sitt betende och ta på sig en annan roll. Det finns ett brett spektrum av rollspel, och många utövar det varje dag utan att tänka på det. Bara att ta på sig en annan personlighet när man umgås med nya människor, eller hur ens sätt ändras när man kliver in på jobbet, är att spela någon slags roll. Detta syftar man oftast på som *socialt rollspel*, och det kan ske omedvetet eller med vilje.

Enligt rollspelstidningen Runan kan man dela upp rollspelen i 3 olika varianter; kvantifierade (quantified), interaktiva (interactive) och berättelseskapande (storytelling).

Redan när barnen leker “mamma, pappa, barn”, “tjuv och polis” eller någon annan slags make-believe lek (ungefär “låtsas-lek”) utövar de ett slags rollspel (Rollspelstidningen Runan, 19.4.2017). Detta utnyttjas i skolor för att lära, eller för att spela upp, sociala situationer som små barn kan ha svårt att greppa. T.ex. “Lisa har en boll, och Kalle tar bollen av henne, hur kommer Lisa reagera”? Sedan spelar barnen tillsammans upp situationen och försöker reda ut problemet med hjälp av dessa påhittade roller och situationer. Rollspel används idag i utbildning för såväl barn som vuxna.

Under sociala rollspel kan man också klassa sexuella rollspel (eng. erotic roleplay, ERP). För vissa är ERP ett sätt att leva ut sina sexuella fantasier, och detta kan göras i det riktiga livet, via meddelanden, över telefon eller på nätet.

## 2.2 Bordsrollspel

I bordsrollspel utövas den fiktiva berättelsen muntligt, med spelmarkörer/figurer eller med papper och penna. Till skillnad från vanliga bordsspel, som Afrikas Stjärna eller Carcassonne, där målet är att vinna över de andra spelarna, spelar man i bordsrollspel i grupp tillsammans med en spelledare, eller s.k gamemaster/dungeonmaster. Spelledaren sätter upp ramarna för spelet; var och när det utspelar sig, vilka hinder spelarna möter på vägen eller vart de hamnar. Spelarna skapar sina egna karaktärer som de muntligt för genom denna påhittade värld. Händelseförloppet styrs av något slags regelsystem, av spelledaren, och oftast också av tärningskast. I allmänhet är målet att spelarna ska ta sig från punkt A till punkt B, övervinna fienden, samla skatter och få exp (experience points). Ju mer exp en karaktär har, desto starkare är den. Spelarens karaktär, tillsammans med sin exp och sina vunna skatter och vapen, kan sparas till nästa spel, och på så sätt bli starkare och bättre varje gång spelet spelas.

Det är svårt att precisera exakt när de första bordsrollspelen börjat, men nästan alla de rollspel vi har idag härstammar från det klassiska Dungeons & Dragons (förkortat D&D eller DnD) från 1974.

Idag kan man köpa regelböcker i bokhandeln eller i spelbutiker, eller ladda ner regler till olika bordsrollspel på nätet. Det finns också kartor att spela på och miniatyrfigurer att markera sin karaktärs position med, men allt man egentligen behöver till spelet är papper och penna samt sin fantasi, därav det svenska namnet "penna- och papper spel". Exempel på bordsrollspel är *Pathfinder*, *Praedor* och *World of Darkness*.



Figur 2. Hur ett klassiskt bordsrollspel gestaltas, från filmen *Zero Charisma* (2013)

## 2.3 Figurspel & kortspel

Figurspel och *trading card games* (sv. samlarkortspel) har utvecklats sida vid sida under årens lopp. Dessa spel är möjliga att spela utan att äga alla delar/figurer eller alla korten i spelet. Det allra första figurspelet, eller wargame (sv. krigsspel), var Wei-Hai från Kina. Spelet är idag mera känt som Go. Till skillnad från bordsrollspel eller lajv kommer det väldigt lite story ur ett figurspel. En slags narrativ eller bakgrundshistoria kan läsas upp före spelets början, men utöver det består en spelsession främst av taktiska drag och turvisa spelturer.

Miniatyrer eller *figurer* i wargames, kan representera enskilda krigare, eller hela arméer, eftersom en hel armé av små figurer skulle ta för mycket plats på ett spelbräde. (Sverok, Figurspel 19.4.2017).

Detta sätter spelaren i en gudalik, eller åtminstone general-lik, position då hen flyttar sina arméer över spelplanen. Dessa figurer är oftast gjorda av plast eller metall, och är mellan 2 cm och 20 cm stora. De kan köpas i spelbutiker eller online, och säljs främst omålade, så att spelaren själv kan måla karaktärerna enligt tycke. Också omgivningen, d.v.s. spelplanen, spelar stor roll då man spelar. Man kan köpa färdiga spelplaner av

papper eller tyg, eller bygga upp en 3D modell av omgivningen i miniatyr. Det anses höra till spelet att man ska måla sina egna figurer, eftersom man då skapar ett band till varje enskild figur. Målandet kan ta timmar, rentav dagar, då alla figurer ska sprejas, grundmålas och detaljmålas. Det kändaste figurspelet idag är Warhammer-serien som skapades av Games Workshop 1983.

Även om samlarkortspel har sin bakgrund i bordsrollspel har de mera gemensamt med kortspel som t.ex. poker, med den skillnaden att TCG'n (samlarkortspelet) har många fler kort och enormt komplexa regler. Magic: The Gathering var ett av de första, om inte det allra första, TCG-spelet som gjordes. *“Det finns färdiga lekar att köpa som består av 60 kort, men man kan också köpa slumpade kort och bygga en egen lek. Det är kortkombinationerna i lekarna, sättet du spelar korten på och en gnutta tur som avgör vem som vinner.”* (Sverok, Kortspel 19.4.2017). Konceptet är att varje spel är en kamp mellan starka magiker som använder sig av trollformler för att vinna. På korten finns det formler eller varelser med ett visst värde. Attacker, typ, styrka, mm. står tryckta på korten, och alla kort säljs slumpvis i förseglade paket. Detta försäkrar en jämnare och rättvisare värld att spela i, då alla köper korten i blindo. Detta är alltså om man bortser från bytandet och köpandet av secondhand kort, som de flesta säkert gjort i sin ungdom med Pokémon TCG korten.



Figur 3. Skolbarn byter Pokémonkort på rasterna. Fotograf Glenn Hartong

## 2.4 Levande rollspel

Levande rollspel, d.v.s. *lajv* (från eng. "live") eller live action roleplay, d.v.s. *larp*, är ett rollspel där deltagarna fysiskt utövar sin karaktärs handlingar. *"I en påhittad verklighet har alla spelare en roll som skall gestaltas så trovärdigt som möjligt."* (Sverok, Lajv 19.4.2017). Det kan ses som en väldigt immersiv och interaktiv form av storytelling. Tillsammans försöker deltagarna nå ett fiktivt mål, och resultatet helt beror på deras beslut och handlingar under spelets gång. Till skillnad från teater har lajv inget skrivet manus, utan bara en tid, en plats och ett mål att sträva efter.

De fantasybaserade lajven fick sin start under sent 70-tal, inspirerade av bordsrollspel samt fantasy- böcker och filmer. Under 80-talet spreds trenden fort och grenades ut i flera olika variationer av rollspel och teman, t.ex. politik, science fiction, steampunk, historiskt eller mysterie.

Rollspel kan ta allt från några timmar till flera veckor. Det ordnas flera veckolånga larp runtom i världen, där man stannar i sin karaktär under hela spelet, också nattetid. Antalet kan variera från några stycken till tiotusentals. Dessa massrollspel har ofta en lång bakgrundshistoria med flera olika mål samtidigt, men en röd tråd som går genom hela historien.

Likt RPG (se RPG, sid X) kan det i larp finnas NPCn, d.v.s. Non Playable Characters. Dessa karaktärer hör till bakgrundshistorien, och ses inte som andra spelare. NPCn kan ha någon form av manus som de ska följa, och de finns med för att bygga upp story och känsla i ett spel. En NPC kan ha information som andra spelare behöver för att komma vidare, men de kan också fungera som hinder på vägen, något som spelarna måste segra över innan de kan ta sig vidare.

I flera länder undersöks det om man kunde använda sig av levande rollspel inom utbildningen. Det kunde vara ett mera integrerande sätt att lära ut, framförallt för elever med inlärningshinder som ADHD eller Aspergers syndrom. I Danmark har detta redan undersökts sedan 80-talet, och en stor del av Danmarks unga utövar idag någon form av rollspel (Financial Times, Play school: live-action role-playing in Danish classrooms).





*Figur 4. En grupp orcher från rollspelet Drachenfest 2017. Fotograf Nabil Hanano, 2017*

## **2.5 Boffer**

Allteftersom lajven utvecklades kom alltmer vapen som svärd, pil & båge, spjut och dolk, med i spelen. Dessa måste såklart vara totalt säkra att använda, så att ingen kunde komma till skada vid strider. För detta ändamål utvecklades foam weapons/mock weapons för lajven. Dessa vapen är i allmänhet gjorda av glasfiber, skumgummi och målade med latexfärger, och är därför relativt mjuka och säkra att slåss med. Latexvapen är dock dyra att köpa och svåra att tillverka själv. Detta ledde till att man började göra silvertejpsvapen, eller boffers som de kallas på svenska (fin. bofferi). Boffervapen är gjorda av en kärna (förr glasfiber, idag pvc-rör), skumgummimadrass, liggunderlag och silvertejp. Dessa vapen är inte till utseendet vackra eller realistiska, men fungerade bra i strider då de är mer flexibla än latexvapen och går att tillverka hemma för en väldigt liten summa.

Ju mer man utvecklade stilen och poängräkningen för bofferstrider i lajven, desto mer blev det en sport av det. Idag kan man tävla i boffer (fin. boffaus) som en ren idrott, utan element av rollspel eller lek. Man kan tävla på personnivå eller som lagsport. I Finland samlar boffermästerskapet *Sotahuuto* årligen över 600 deltagare uppdelade på ca 30 lag. Huvudreglerna i boffer är simpla; ett slag mot huvud eller torso - du är "död", d.v.s. ute ur matchen. Ett slag mot ben eller arm - den extremiteten får ej mera användas, utan måste hållas bakom ryggen/uppe från marken. Ett till slag mot samma extremitet, eller ett slag mot vardera armen/benet - du är ute ur matchen. På detta bygger man sedan på med rustningspoäng (med en hjälm kan du ta 2 slag mot huvudet istället för 1), lagtaktik, vapenvariation, osv.

Även om det sällan dyker upp spelade roller eller fantasyvarelser i finsk bofferkultur finns det alltid en historisk bakgrund för alla officiella lag. Detta är mest för att hålla reglerna om bepansring simplare; ingen modern pansar (med undantag för skyddsglasögon och hjälmar för spelarens säkerhet) är tillåten. Allting ska vara i läder eller metall, och ska vara någorlunda historiskt. Under *Sotahuuto* har lagen tabarder (ett tygstycke som täcker torson) i olika färger för att skilja på vän och fiende, dessa följer också historiskt mönster, men annars är klädstilen helt fri för alla deltagare.



*Figur 5. Ett typiskt boffersvärd, fotograf SH wiki. Figur 6. Ett fabriksstillverkat latexvärd, Entertainment Earth*

## 2.6 Historiskt återskapande

Under lajv kan man också klassa historiskt återskapande, eller historical reenactment som det kallas på engelska. Dessa rollspel kan hållas i pedagogiskt eller helt underhållande syfte för att återskapa en historisk händelse eller bara en allmän tidsepok. Historiskt återskapande är dock ingalunda ett nytt påfund. På medeltiden kunde torneringar ha romerskt tema, och senare under sena 1800-talet kunde Slaget vid Waterloo ses på Astley's Amphitheatre.

Idag är det vanligt att i USA årligen återskapa det Amerikanska Inbördeskriget, medan det i Finland uppstått en trend med medeltida samt vikingatida marknader sommartid. På dessa marknader kan man ibland se tornerspel eller återskapade slagfält där deltagarna med trubbiga vapen utövar mer eller mindre koreograferade strider.

Förutom dessa strider och tävlingar riktar många in sig på att återuppleva själva livsstilen. Allting från tält och kläder till matlagning ska återskapas. Detta innebär att man bygger, smider och syr för hand. Kläder är ofta handsyddas i ylle eller linne, med handgjorda bronsdekorationer eller smycken, men detta beror såklart på tidsepoken.



*Figur 7. Återskapande av Slaget vid Waterloo (1815), fotograf Myrabella / Wikimedia Commons*

## **2.7 Cosplay**

Från den japanska popkulturen uppstod under 90-talet en subgenre till rollspelen; cosplay (från eng. costume play). I cosplay återskapar du en redan existerande karaktärs kläder och utseende. I cosplayns begynnelse kom de flesta karaktärerna från animeserier eller mangaböcker, men idag väljer många karaktärer från vanliga västerländska filmer, spel eller serietidningar.

I cosplay koncentrerar man sig främst på kostymen, som namnet kanske antyder. Med smink, peruker och kläder ska man återskapa en fiktiv karaktär så nära det bara går, och i vissa fall också röra sig, posera eller tala som denna karaktär. Idag tävlar man i både performance och utseende. Flera länder, bl.a Finland, har sin egna cosplaymästerskap där man väljer representanter till världsmästerskapen i cosplay.

I Finland utövar man främst cosplay på s.k conventions (förkortas con). Den kanske kändaste conventionen är ComiCon, en serietidnings convention som ordnas i flera olika länder runtom i världen. På en con kan man köpa "merchandise", d.v.s. olika saker som hör till cosplay, gå på olika programpunkter och lyssna på paneldiskussioner, eller bara umgås med andra som har samma intresse. I Finland hålls ett 20-tal conventions varje år, varav ca 5 st drar flera tusentals besökare. Till de största hör Tracon i Tammerfors, Desucon i Lahtis och Animecon som hålls på en ny ort varje år. Det är under någon av dessa cons som FM i cosplay också äger rum, där man väljer vem som ska representera Finland i världsmästerskapen.



*Figur 8. I cosplay ska man vara så lik karaktären som möjligt, okänd fotograf*

## 2.8 RPG

RPG översätts rakt till role-playing game, men syftar i allmänhet på datorrollspel/videospel. Dessa spelas på konsoler eller på datorer, och tar helt bort behovet av en spelledare/dungeonmaster. Spelen fungerar i grund och botten på samma sätt som bordsrollspel med karaktärer, quests, experience points och levels. RPG's har sina rötter i bordsrollspelen, och de allra första datorrollspelen var inget annat än textbaserade datorspel från 70-talet (t.ex. Zork-spelen). Idag har de flesta RPG's öppna världar i HD att

utforska, oändliga mängder NPC's (non-playable character, d.v.s. karaktärer som datorn styr) och väldigt avancerade handlingar.

Till dessa spel räknar man också MMORPG, d.v.s. massive multiplayer online role-playing game. Som namnet antyder spelar du inte ensam i dessa spel, utan är genom internet uppkopplad till en större server där flera andra människor kan spela med dig. Det kanske kändaste MMORPG spelet är *Wow*, alltså *World of Warcraft*, som släpptes 2004 av Blizzard Entertainment.

Exempel på RPG's idag är The Legend of Zelda-spelen, Final Fantasy, Path of Exile och The Elderscrolls-serien.

```
West of House                               Score: 0           Moves: 3
Copyright (C) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 840726

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>Open Mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>Take leaflet
Taken.

>Read leaflet
"WELCOME TO ZORK!

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore
some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be
without one!"

>
```

Figur 9. RPG's på 70-talet. Zork. Bild från Mr. Bill's Adventureland Review



*Figur 10. RPG's på 2010-talet. Skyrim. Bild av Nebula from AHBmods*

## **2.9 Spelledare/gamemaster**

Ett rollspel leds av en spelledare, och kvalitén av spelet beror på hur väl spelledaren kan sin roll. Dungeonmaster (förkortas DM), som hen också kan kallas, kommer från rollspelens begynnelse Dungeons & Dragons, när de flesta rollspel utspelade sig i grottor, eller s.k. *dungeons*. Ett rollspel är bara så bra som dess spelledare. Eftersom spelledaren sitter på all information om vad som kommer hända i spelet, och vad alla spelares aktioner har för konsekvenser, måste denne kunna spelets regler näst in på utantill.

Enligt Michael J. Tersca's *The evolution of fantasy role-playing games* har en spelledare 7 roller;

**Moving force/flyttande kraft:** DM fungerar som en kraft som för spelarnas karaktärer tillsammans när de driver isär, och får dem att mer eller mindre frivilligt ta sig från punkt A till B för att komma vidare i spelet.

**Creator/skapare:** som skapare är DM ansvarig för att skapa ett helt universum, en värld där spelarna kan röra sig och utöva sina roller. GM måste kunna skapa hinder eller hjälpmedel för spelarna, men måste hela tiden hålla sig till de riktlinjer reglerna ger.

**Designer:** Ibland dyker det upp situationer som inte täcks av någon regel i regelboken. Då måste DM kunna designa nya regler som passar in i spelet utan att strida med de redan existerande reglerna.

**Arbiter/domare:** som DM måste man mer eller mindre kunna alla bokens regler, och rättvist kunna applicera dem i spelet. DM är på så vis också den mest erfarna spelaren av alla.

**Overseer:** som en gudalik varelse överskådar dungeonmastern hela spelet, och styr omgivningen och de varelser som inte är styrda av spelarna själva. Hen är en storyteller som ser över alla handlingar, stora som små.

**Director/rektor:** nästan som en direktör hjälper DM spelarna åt rätt håll. Hen delar rätt information med dem som de behöver, och styr spelet i rätt riktning. Hen hindrar det från att spåra ur, och leder det in på rätt spår igen.

**Referee/berättarröst:** som en berättarröst förklarar DM vad tärningskasterna står för, vad spelarnas handlingar leder till, och hur världen omkring dem ser ut och reagerar.



# 3 INSAMLING AV PRIMÄRDATA

## 3.1 Presentation

För att undersöka såväl rollspelares som icke-rollspelares syn på denna kulturforms status framställde jag två olika enkäter i Google Forms, samt en textbaserad intervju.

“*Enkät för rollspelare*” och “*Enkät för icke-rollspelare*” finns på svenska samt engelska, för att kunna delas internationellt och samla så många svar som möjligt. Enkäterna delades på Facebook i början av mars 2017, och var öppna i en veckas tid för insamling av svar. Den engelska enkäten för rollspelare delades på ett av de största europeiska larp-evenemangenas facebook-sida (DrachenFest - The official group), och spreds därifrån till andra facebook-sidor, hemsidor och forum med människor som alla delar rollspel som intresse. Dessutom lades den upp på Roolipelaajien Suomi-gruppen på facebook med över 2300 finska medlemmar. I den korta inledningen ombads alla att dela enkäten till passande hemsidor och facebookgrupper, vilket jag tror att är anledningen till dess stora svars mängd. Den engelska enkäten för rollspelare samlade 532 svar, medan den svenska motsvarigheten bara fick 7 svar allt som allt. Den engelska enkäten för icke-rollspelare samlade 5 svar, och den svenskspråkiga varianten 16 svar.

Med flera frågor som bara handlar om ämnet *kultur* och inte direkt rollspel ville jag se om de som svarat, framförallt icke-rollspelarna, finner intresse i andra, “vanligare”, kulturformer. Levande rollspel ligger närmast teater när det kommer till de mera officiella kulturformerna, så ett intresse i t.ex. teater och film & TV kunde tyda på att en person kunde vara villig att prova på rollspel, eller i alla fall vara mera positivt inställd till spelen.

I mina uträkningar och analyser har jag slagit ihop den svenskspråkiga och den engelskspråkiga versionen med varandra, och räknat medelvärdet på dem.

**Enkäten för rollspelare innehöll följande frågor:**

Hur länge har du rollspelat?

Spelar du regelbundet (lajv eller bordsrollspel)?

Vilka av följande former av rollspel har du testat på:

Levande rollspel

Bordsrollspel, t.ex. DnD

Figurspel/krigsspel, t.ex. Warhammer

Trading card games, t.ex. Magic: The Gathering

RPG/MMORPG, t.ex. The Elder Scrolls

Cosplay

Inget av ovanstående

Tycker du det var svårt att börja rollspela?

Om ja, varför?

Ingen att spela med

För många eller svåra regler

Kände inte till rollspel över huvudtaget

Det kändes pinsamt eller tråkigt

Hade inte de material som behövdes

Har du varit gamemaster/dungeonmaster någon gång?

Har du någonsin skämts för din medverkan i rollspel?

Har du någonsin stött på negativa reaktioner när du nämnt att du rollspelat?

Om ja, vad har hänt dig?

Anser du dig själv vara någon form av konstnär?

Anser du själv att rollspel är en konstform?

Har du någonsin skapat någonting textbaserat till ett rollspel (t.ex. spelregler, bakgrundsstory, karaktärsbeskrivningar)?

Har du någonsin skapat någonting bildrelaterat till ett rollspel (karaktärsdesign, kartor, bakgrundsbilder)?

Har du någonsin byggt eller sytt någonting till ett rollspel (dräkter, props, vapen, målat miniatyrfigurer)?

Hur skulle du kortfattat definiera "konst"?

Hur gammal är du?

Vilket kön är du?

**Enkäten för icke-rollspelare innehöll följande frågor:**

Har du provat, ens en gång, på levande rollspel (lajv/larp) eller bordsrollspel?

Skulle du själv vilja testa på levande rollspel (lajv/larp) eller bordsrollspel som t.ex. Dungeons and Dragons?

Har du någonsin provat på någon av de övriga formerna av rollspel, i så fall vilka?

Trading card games, som Magic: The Gathering eller Pokémon

Figurspel/miniaturspel, som Warhammer

RPG eller MMORPG, som The Elder Scrolls eller WoW

Historiskt återskapande

Cosplay

Inget av ovanstående

Skulle du själv vilja testa på någon av de övriga formerna av rollspel, i så fall vilka?

Trading card games, som Magic: The Gathering eller Pokémon

Figurspel/miniaturspel, som Warhammer

RPG eller MMORPG, som The Elder Scrolls eller WoW

Historiskt återskapande

Cosplay

Inget av ovanstående

Varför rollspelar du inte?

Jag har ingen att spela med

Jag har inte de material som behövs

Jag vet inte hur man spelar

Det verkar tråkigt

Det verkar pinsamt

Det verkar inte vara något för mig

Är du intresserad av någon av följande konstformer?

Teater

Dans

Musik

Bildkonst, fotokonst, formgivning, design

Videospel

Film & TV

Ingen av ovanstående

Vad är det första du tänker på när du hör ordet "rollspel"? Berätta kort med några ord eller meningar.

Berätta kort vad "konst" är för dig.

Associerar du konst med rollspel?

Hur gammal är du?

Vilket kön är du?

Intervjun skrevs och genomfördes på finska, över E-mail. Kriterierna var att respondenten ska ha rollspelat i mer än 20 år, är en aktiv spelare idag, och att hen är väl insatt i kulturen. Intervjuoffren efterlystes i den finska rollspelsgruppen Roolipelaajien Suomi, och inom 12h hade 10 frivilliga ställt upp. Alla deltagare var av manligt kön, och över 38 år gamla.

**Intervjun innehöll följande frågor samt följebrev:**

*Arvoisa ropettaja!*

*Olen kulttuurituottaja joka kirjoittaa gradua roolipelien kulttuurisesta ja sosiaalisesta asemasta (tarkempaan suuntauksena pöytäroolipelit ja live roolipelit). Kulttuuristatuksella tarkoitan että vertaan roolipelit mm. musiikin, kuvataiteen ja teatterin kanssa. Jos roolipeleistä tehtäis n.s "oikea" kulttuurimuoto, millaisia mahdollisuuksia se voisi luoda meille ropettajille? Ja "sosialinen status" on tässä projektissa miten ulkopuoliset näkevät harrastuksen, ja miten niitten asenne vois muuttua, jos sen tarvitsisi muuttua. Mikään vastaus ei ole liian pitkä tai spekuloiiva, sillä tarvitsen kaiken tiedon minkä vain kykenen saamaan tästä kiehtovasta aiheesta!*

*\* Kuinka vanha olet, ja montako vuotta olet pelannut/larpannut?*

*\* Mikä sai sinut aloittamaan pelaamisen/larppaamisen?*

*\* Oletko mukana jossain roolipeli/larp-ryhmässä?*

*\* Oletko ikinä saannut negatiivisiä reaktioita ulkopuolisilta kun olet maininnut harrastusesi?*

*\* Kuinka roolipelit voivat kulttuurimuotona, paremmin vai huonommin kuin 10/20 vuotta sitten? "Kulttuurimuodolla" tarkoitan siis harrastajamäärä, uusien pelien määrä, tapahtumia, ryhmiä/seuroja, mahdollisuuksia harrastaa tätä, jne.*

*\* Ihmiset ovat nykyään avoimempia ja suvaitsevaisempia kuin 80- ja 90-luvulla. Ihannetilanteessa roolipelit voisivat nostaa asemansa kulttuurimuotona samalle tasolle esim improteatterin, sirukus-taiteiden, muiden modernien taiteiden tai jopa videopelien tasolle (uskon että videopelit tulevat saavuttamaan saman aseman kuin TV ja elovuvat 10 vuoden sisällä). Koetteko tämän olevan mahdollista? Onko roolipelien mahdollista nousta korkeammalle, vai tulisiko meidän tyytyä siihen tasoon jonka olemme jo saavuttaneet?*

*\* Muita kommentteja? Sana on vapaa! :)*

*\* Haluatko osallistua omalla nimelläsi, vai anonyyminä?*

## 3.2 Analys

### 3.2.1 Enkäter

Med mina två enkäter ville jag se hur utövare av rollspel ser på sin egna hobby, samt vad utomstående har för syn på kulturen. Det jag hoppades på var att se en förståelse för rollspelen som en konstform, att även sådana som inte är insatta kunde se detta som en typ av konst. Med några frågor som bara snuddar vid ämnet, samt en fråga med ett öppet svar, hoppas jag få en vidare inblick i huruvida rollspelen som en kulturform kunde stiga i "rang" och med tiden kanske komma upp till samma nivå som t.ex. cirkus eller fotokonst.

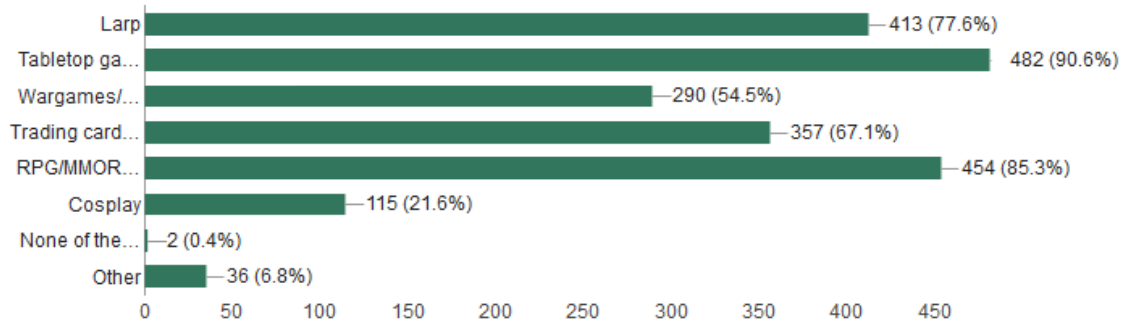
Varför finns det så få rollspelare i Finland? Varför är tröskeln så hög att prova på det? Min hypotes har alltid varit att det är svårt att komma igång med så invecklade spel, eller att ämnet som en helhet känns pinsamt och barnligt. Men i enkäten för rollspelare visade det sig att bara 19,4% av utövarna tyckt att det varit svårt att börja engagera sig i rollspel. Och orsaken var i de flesta fall brist på medspelare, inte socialt tryck.

Levande rollspel har i allmänhet lite högre krav än bordsrollspel. Även om många nybörjarlarp inte kräver annat än ett öppet sinne, så bygger man ändå stämning med rekvisita och kläder. I bordsrollspel kan man klara sig med regler från en nätsida, några papper och en penna. I Finland finns det bara ett tiotal larp-föreningar, varav endast en är svenskspråkig (Larp.fi 5.4.2017).

Av rollspelarna var majoriteten (83,6%) människor som rollspelar regelbundet, och de flesta hade testat på andra former av rollspel. Jämfört med icke-rollspelarna där bara ett fåtal provat på videospel eller kortspel någon gång.



### Which of the following kinds of roleplay have you tried? (532 responses)



Figur 11. Olika former av rollspel hos rollspelare. Från enkäten

I enkäten för rollspelare var könsfördelningen hos de svarande ganska jämn;  
46,9% av svaren var av män  
43,85% av svaren var av kvinnor  
9,3% var övrigt eller ville inte meddela kön

Åldersfördelningen på rollspelarna var överraskande; majoriteten var mellan 30-40 år gamla, och nästa åldersgrupp var mellan 25 och 30 år gamla. Jag hade förväntat mig en yngre målgrupp, med majoriteten under 30 år gamla. Men om man räknar med alla de som börjat spela redan på 80-talet när spelen uppstod är många idag över 40 år. De som har vuxit upp med spelen är snart i medelåldern, vilket kan bidra till varför yngre inte vill eller vågar testa på denna kulturform.

I enkäten för icke-rollspelare var könsfördelningen hos de svarande aningen större;  
36% av svaren var av män  
64% av svaren var kvinnor

54,4% av icke-rollspelarna var mellan 20 och 25 år gamla, och resten väldigt spridda åldrar.

När det kom till frågorna som rör rollspel som en konstform hade det kommit väldigt positiva svar. Denna fråga var ställd i flera olika former. En rakt på; *tycker du att rollspel är konst?* Bara 45,1% svarade *ja* på den frågan, och i frågan om respondenten anser sig själv vara en konstnär svarade 36,5% *ja*. Men om man inte ställde frågorna lika rakt på var resultaten annorlunda;

95,7% har skapat någonting textbaserat till ett rollspel

86,5% har skapat någonting bildbaserat till ett rollspel

82,7% har byggt eller sytt någonting till ett rollspel

Även om dessa respondenter inte ansåg sig vara någon form av konstnär, och mindre än hälften anser rollspel bidra som en konstform över huvud taget, så har en klar majoritet själva skapat **någonting**. Hur man definierar konst är såklart upp till var och en, men för att citera några av de anonyma svaren i enkäten på frågan "How would you define "art" in general?";

*"Creating something, either from a model or from your imagination."*

*"Something a person creates using his/her imagination."*

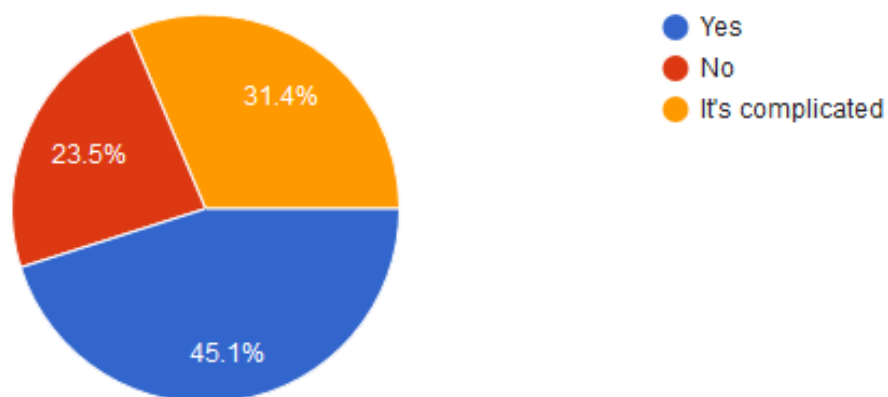
*"Expressing your creativity, bringing your fantasies to life"*

34,15% av rollspelarna kan direkt säga att de mött negativa reaktioner när de nämnt sin hobby. Det är lite lägre än vad jag själv hade i min hypotes, men jag har främst utövat rollspel i Finland, i trygghet bland likasinnade bekanta. Det var främst människor från andra delar av Europa som stött på dessa negativa reaktioner, även om det också händer

i Finland. Lite på hälften av alla svaren i den engelskspråkiga enkäten var från Finland, resten kom till stor del från Tyskland eller övriga Europa.

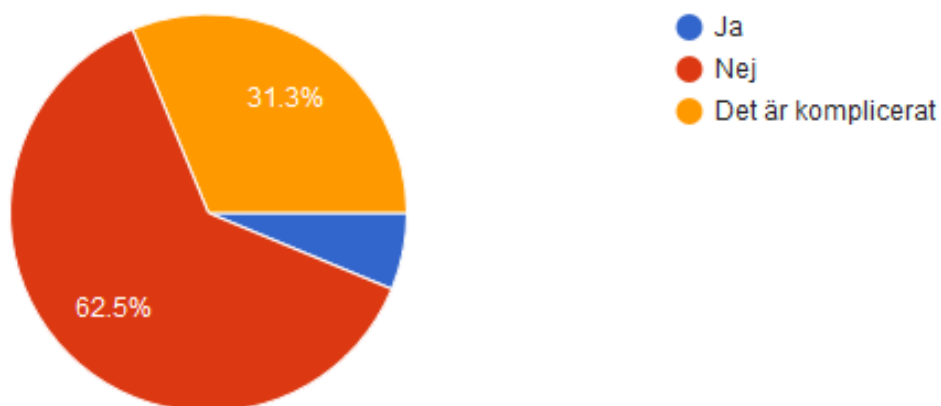
De allra flesta negativa reaktionerna kom från människor som aldrig själv testat på rollspel, och utgår från att det är en hobby främst för barn. Vilket är intressant då vi ser i enkäten att under 15% av de som svarat är minderåriga, och de allra flesta är nära 40 år gamla. Det är alltså en stark fördom som är långt ifrån sanningen.

Do you think roleplaying is a form of art? (532 responses)



Figur 12. Av rollspelarna anser nästan hälften att rollspel är någon form av konst

Associerar du konst med rollspel? (16 responses)



Figur 13. Av icke-rollspelarna ansåg över hälften att rollspel inte går att associera rollspel med konst

Flera av de öppna svaren nämnde att hobbyn blev mycket sämre bemött under 80- och 90-talet, och att det är aningen bättre idag.

En överraskande del av svaren nämnde också fördomar om hobbyn som en religiös, t.o.m satanistisk aktivitet. Flera personer hade blivit förbjudna att spela över huvud taget, och hade inte kunnat börjat utöva rollspel förrän de flyttat hemifrån. Dessa misstankar uppstod främst under slutet av 80-talet och under tidiga 90-talet, och har sedan dess ganska långt dött ut. Det är förståeligt att föräldrar under 80-talet blev oroliga då deras barn låste in sig i källare i mystiska kläder med en stor bok som de läste upp trollformler ur. Idag är samhället upplyst till den grad att de inte mera anser rollspelen vara satanistiska, men att de fortfarande är pinsamma, barnsliga eller "nördiga".

*"Some people saw me as some kind of mentally ill freak and kept their distance afterwards."*

*"When I was younger and an active Christian I was asked by a fellow believer how I can believe in God and do roleplaying at the same time..."*

*"In very conservative, religious circles it is sometimes dealt with suspicion..."*

*"My school nurse was really suspicious about roleplaying, and on later are one psychologist questioned it much as well. They both kept asking if it was possible to "get stuck" into a role and if it was related to satan worshipping. In young age I learned not to mention it to any "professionals"."*

Anonyma svar om negativa bemötningar.

I enkäten för icke-rollspelare letade jag efter något som tydde på att människor som aldrig provat på rollspel ändå skulle kunna tänka sig att prova på aktiviteten, eller ens acceptera den som en form av kultur.

Av alla som svarat var det nästan jämnt en tredjedel som kunde tänka sig att prova på rollspel, en tredjedel som möjligen skulle vilja testa nån gång, och en tredjedel var inte alls intresserad. Ungefär hälften av alla som svarade hade dock provat på någon annan form av rollspel, t.ex. RPG eller trading card games.

Orsakerna till att de inte rollspelar är blandade. En fjärdedel av alla som svarat ansåg att spelen känns pinsamma, men det är inte lika många som jag utgått från. Den största orsaken är att de inte vet hur, eller med vem de skulle spela med.

Redan mängden svar på rollspelar-enkäten jämfört med icke-rollspelar-enkäten tyder på hur stark gemenskap människor inom denna kulturform har, och hur de stöder och hjälper andra inom samma område.

I kommentarsfältet på Facebook blev det snabbt klart att detta arbete kommer behöva översättas till engelska för att delas på nätet. I mina observationer följde jag med hur enkäten som lagts ut spreds, först genom Facebook, sen till flera forum, och över hela världen. E-mail kom hela vägen från Nya Zeeland med förfrågningar om att få läsa avhandlingen när den var klar, bara för att det var en "*fellow academic role player*" (- Anonym rollspelare) som skrivit det.

### **3.2.2 Intervjuer**

Majoriteten av respondenterna gick i grundskolan då de började rollspela. Detta går hand i hand med att rollspelen kom ut på 70-talet, blev översatta till finska i början av 80-talet, och att de flesta av svararna är runt 40 år gamla. Det var även nyhetsfaktorn som fick dem att börja spela, eftersom att det aldrig tidigare funnits immersiva spel som fungerat på detta sätt.

När det kom till frågan om respondenterna är medlemmar i någon form av rollspels- eller lajvförening var svaret hos de flesta 'nej'. De flesta bordsrollspel kräver åtminstone 3 spelare, och det är intervjuoffrens sedan tidigare bekanta som de spelar med regelbundet. Det kan vara just denna samhörighet som gör att rollspelare fortsätter spela genom åren, också i vuxen ålder. Detta kommer såklart med en baksida; utomstående kan ha svårt att komma med i slutna rollspelsgrupper, som mera är kompiskretsar än föreningar.

Alla respondenter har stött på negativa reaktioner någon gång, men som tidigare har konstaterats var bemötandet betydligt sämre på 80-talet. Då spelen var en nyhet drogs många paralleller till satanism, vilket i viss mån är förståeligt.

“Ehkä joskus ihan alussa, silloin pelejä ei vielä oikein tunnettu ja hommassa oli jopa idiottımaisia piirteitä noilta vastustajilta. Kaikenmaailman palvonta juttuja jne.” - Anonym, 48 år

“90-luvulla sain turpaani koska olin roolipelinörtti. Tuolloin Jyväskylä ei ollut kovin edistysellinen keskus nörttinuorelle. 2000-luvulla joitakin kertoja lähinnä huonojen vit-sien muodossa, mutta toisaalta kun huomauttaa kuinka typerää sellainen on, useimmat häpeävät sanomisiaan. “ - Jarno Ylitalo, 38 år

All höll med om att rollspelen som en kulturform växer och blomstrar. I och med att spelen idag kan publiceras rakt på nätet dyker det upp nya spel och variationer med allt tätare mellanrum. Detta är på gott och ont, enligt en av de anonyma respondenterna, då många i rollspelscommunityn föredrar de gammaldags fysiska böckerna. Detta höll inte Jarno 38 år, med om, han anser att detta ger ett större utbud och variationer på spel. Spelen genomgår just nu en renässansperiod, där allting ändras. Det är möjligt för rollspelen att bli en mera accepterad del av samhället, framförallt nu när vi lever i en tid av acceptans och jämlikhet. Utomstående förhåller sig allt bättre gentemot kulturen.

“Yleisesti kulttuurimuotona roolipelit voivat hyvin. Arvostus on selvästi noussut, harrastajat itse suhtautuvat harrastukseensa kunnianhimoisemmin, tapahtumat ovat isompia ja parempia, uusia suomalaisia pelejä ilmestyy tiheästi.” - Anonym, 39 år

“Uskon että roolipeillä on mahdollista kohota isommaksi ilmiöksi jos me pystymme yhteisönä keskustelemaan ongelmista tai tekemään niille jotain.” - Anonym 38 år

När respondenterna frågades om rollspelens framtid som en kultur- eller konstform var svaren däremot blandade. Hur rollspelen kommer att se ut efter denna tid av renässans eller pånyttfödelse är omöjligt att veta med säkerhet. Så kallade Let'sPlays på plattformar som Youtube (d.v.s. videon där man följer med när någon annan spelar ett videospel) är idag en populär form av underhållning. Detta kan jämföras med bänksportare/soffsportare som följer med fotbollsmatcher på TV utan att själv ha intresse för att utöva sporten själv.

En av de anonyma svararna sade att han sett flera videon med samma idé, fast med bordsrollspel istället för videospel. Denna variation på soffsport tros dock aldrig nå samma popularitet som den största videospelskanalen på Youtube; Pewdiepie, med 55 miljoner subscribers (följare) (Pewdiepies Youtubekanal, 16.4.2017).

I och med att människor idag är villiga att acceptera nya trender och över huvudtaget är mer toleranta än t.ex. på 80-talet, är rollspelskulturen också mera välkommen. Som en av de anonyma konstaterade är rollspelare också mera “stolta” över sin hobby, och vågar dela information om spelen.

### **3.3 Slutsats**

Både utgående från enkäterna och intervjuerna kan man konstatera att rollspelen sedan sin födelse på 70-, 80-talet tagit stora steg framåt. Utomstående är mera förstående och accepterande, vilket leder till att gamla spelare vågar sprida information om hobbyn.



Digitaliseringen har också fått spelen att utvecklas och öka explosionsartat, jämfört med den tiden då allting måste tryckas och köpas i fysisk form.

Majoriteten av de som svarat på enkäterna eller intervjun var mellan 35 och 45 år gamla, vilket går hand i hand med att rollspelen uppstod i slutet på 70-talet. De som börjat med spelen som tonåringar, då hobbyn var ny, håller fortfarande på med det. Många lämnade kommentarer om att det vore bra med "nytt blod" i kretsarna, att unga borde engageras i denna kultur för att den ska kunna fortsätta frodas. Detta sker redan i viss mån, men främst i de andra formerna av rollspel, som cosplay, videospel eller Trading Card spel.

Videospelen, som redan gått om de klassiska rollspelen, kommer nå sin status som en riktig kulturform långt innan bordsrollspelen. Detta kan bero bl.a. på att spelledare eller motspelare inte är nödvändiga, eller att videospelen är mera "straight forward" och inte kräver mycket kunskap om komplexa regler. Videospel är också väldigt enkla att komma över idag. Både gratis spel och sådana man bör betala för kan nås med tre musklick, spelare behöver inte ens bege sig till en videospelsaffär.

För att engagera den nya generationen i rollspel skulle det behövas en gemensam satsning från "originalspelarna". En "*Nyborjarens handbok i rollspel*" kunde underlätta processen för nybörjare att lära sig om spelen. En annan möjlighet vore en förening med bara nybörjarvänliga spel och vana spelare som gamemasters. Liknande föreningar finns från tidigare, men inte i Finland.

# 4 FORTSATT FORSKNING

## 4.1 Centret för konstfrämjande

Idén till examensarbetet kom från början då jag var inne på Taikes, d.v.s. centret för konstfrämjande, hemsida över kulturarter. Det var då tanken föddes; skulle rollspel kunna ta den tomma, lediga platsen bland de andra konstformerna? I möjlig fortsatt forskning kunde det undersökas vad som krävs för att få rollspelen att stiga till samma rang som t.ex. teater och fotokonst.

Centret för konstfrämjande har klassat alla konstarter som är värda att understödja på sin hemsida. Men jag kan inte låta bli att märka en tom plats i listan, en tom låda som kunde innehålla något som till exempel rollspel. Att kunna ansöka om finansiering från Taike, och därmed klassas som en riktig konstart, kunde vara den boosten rollspelen behöver för att lyftas från dunklet i källaren och vidare ut i ljuset.

I denna sorts forskning skulle litteraturstudier med inriktning på kulturpolitik vara en bra start. Kvalitativa intervjuer och besök till Centret för konstfrämjande skulle ge en inblick i hur de beslutstagarna tänker, och vad som skulle krävas för rollspelen att få en plats hos Taike som en riktig konstart.

<b>Illustration och seriekonst</b>	<b>Konstjournalistik</b>	<b>Litteratur</b>	<b>Mediekonst</b>
Kommissionen för visuell konst	Litteraturkommissionen	Litteraturkommissionen	Kommissionen för audiovisuell konst
<b>Ljus- och ljudkonst</b>	<b>Miljökonst</b>	<b>Multikonst</b>	<b>Musik</b>
Kommissionen för audiovisuell konst	Kommissionen för visuell konst	Kommissionen för mångfald och mobilitet inom konst	Musikkommissionen
<b>Mångkultur</b>	<b>Performanskonst och experimentell scenkonst</b>	<b>Scenkonst</b>	
Kommissionen för mångfald och mobilitet inom konst	Scenkonstkommissionen	Scenkonstkommissionen	

**Taiteen edistämiskeskus**  
 Centret för konstfrämjande (Taike) är ett expert- och serviceambetsverk för konstfrämjande.

Hagnäskajen 6, PB 1001  
 00531 Helsingfors  
 tfn 0295 330 900  
 (växel)  
 tfn 0295 330 700  
 (kundservice 10-14)

asiakaspalvelu@taike.fi  
 kirjaamo@taike.fi  
 fornamn.efternamn@taike.fi

Figur 14. En passlig plats för rollspel. Från Taikes hemsida 16.4.2017

# 5 BIBLIOGRAFI OCH KÄLLOR

## 5.1 Bibliografi

Käll, H., 1998 *Levande rollspel: en handbook*.

Stockholm: Natur och Kultur. 204 s.

Linder Krauklis A-K. & Linder Krauklis D., 2015, *Finna dolda ting: en bok om svensk rollspelshistoria*. Stockholm: Galago. 256 s.

Befring, Edvard. *Forskningsmetodik och statistic*. 1992. Svensk översättning av Studentlitteratur: Lund, 1994. Den norske samlaget: Oslo 1992, 203 s

Tresca, Michael J. *The evolution of fantasy role-playing games*. 2011

Library of congress cataloging-in-publication data: USA

McFarland & company, inc., publishers:

Box 611, Jefferson, North Carolina 28640

## 5.2 Elektroniskt material

Montola M., Stenros J.& Waern A. *Philosophies and strategies of pervasive larp design*

Tillgänglig: [http://knutepunkt.lai.v.org/2009/book/PhilosophiesAndStrategiesOfPervasiveLarpDesign/kp09\\_PhilosophiesAndStrategiesOfPervasiveLarpDesign.pdf](http://knutepunkt.lai.v.org/2009/book/PhilosophiesAndStrategiesOfPervasiveLarpDesign/kp09_PhilosophiesAndStrategiesOfPervasiveLarpDesign.pdf)

Hämtad 17.10.2016

Harrison, Jacobs. Business Insider, *Here Are Some Of The American Adults Who Started Live-Action Role Playing And Never Stopped*. 24.10.2014.

Tillgänglig: <http://www.businessinsider.com/why-people-love-larping-2014-10?r=US&IR=T&IR=T>

Hämtad 17.10.2016

Lundell, Erika. Stockholms universitet.

*Förkroppsligad fiktion och fiktionaliserade kroppar - Levande rollspel i Östersjöregionen*.

Tillgänglig: <http://su.diva-portal.org/smash/get/diva2:716323/FULLTEXT02.pdf>

Hämtad 26.9.2016

Dniworrom. *Urban Dictionary*. 16.4.2008.

Tillgänglig: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=LARP&defid=3089012>

Hämtad 26.9.2016

Wizards of the Coast; Joel A. Hahn, Lawrence "DMGorgon" Mead, Malcomson Ian, *Dungeons & Dragons FAQ*.

Tillgänglig: [http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.wizards.com%2Fdnd%2FDnDArchives\\_FAQ.asp&date=2008-10-03](http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.wizards.com%2Fdnd%2FDnDArchives_FAQ.asp&date=2008-10-03)

Hämtad 9.4.2017

*Forskningsstrategier*

Tillgänglig: <https://forskningsstrategier.wordpress.com/aktionsforskning/>

Hämtad 9.4.2017

Wallqvist, Annette. Skolverket. *Kunskapen finns i den egna praktiken – för den som tittar*, 6 s.

Tillgänglig: [https://www.skolverket.se/polopoly\\_fs/1.225660!/Kunskapen%20finns%20i%20den%20egna%20praktiken.pdf](https://www.skolverket.se/polopoly_fs/1.225660!/Kunskapen%20finns%20i%20den%20egna%20praktiken.pdf)

Hämtad 15.4.2017.

*Sverok, figurspel*

Tillgänglig: <http://www.sverok.se/spel/figurspel/>

Hämtad 19.4.2017

*Sverok, cosplay*

Tillgänglig: <http://www.sverok.se/spel/cosplay/>

Hämtad 19.4.2017

*Sverok, lajv*

Tillgänglig: <http://www.sverok.se/spel/lajv/>

Hämtad 19.4.2017

*Sverok, rollspel*

Tillgänglig: <http://www.runan.info/rollspel/>

Hämtad 19.4.2017

Zomborszki, Max. Rollspelstidningen Runan. *Nexus informerar om rollspel*, (1995, 1996, 1998)

Tillgänglig: <http://www.stacken.kth.se/~maxz/files/roleplay.pdf>

Hämtad 19.4.2017

Clasper, James. Financial Times

*Play school: live-action role-playing in Danish classrooms*

Tillgänglig: <https://www.ft.com/content/b334feae-f884-11e6-bd4e-68d53499ed71>

Hämtad 19.4.2017

*Taike, konstarter*

Tillgänglig: <http://www.taike.fi/sv/web/taiteenalat>

Hämtad 9.4.2017

*Larp.fi, rollspelsgrupper*

Tillgänglig: <http://www.larp.fi/index.php/Larpryhmat/Larp-ryhmät>

Hämtad 5.4.2017

Pewdiepies youtubekanal

Tillgänglig: <https://www.youtube.com/user/PewDiePie>

Hämtad 16.4.2017