

Ingrid Boström

Religion och världsbild i fritidsrollspel

Fritidsrollspel kan ses som kollektiv, muntlig berättarkonst. Religion används som en estetisk dimension i fritidsnöjen där myter skapas och religiositet bildar bakgrund. Tack vare kulturglobaliseringen kan detta passas in i den sk fantasy-kulturen och användas igen inom t ex litteratur, datorspel och film. Så skapas en ny slags religiositet, religion som lek.

Religion och magi i fantasy och science fiction (sf) ingår idag som en estetisk dimension av nöjen som konsumeras på fritiden. Inom underhållningsindustrin representerar religion och det övernaturliga inte längre endast en fråga om tro där människor böjer sig för högre makters vilja; magi och myter manifesterar i stället mångas önskan om ett alternativt sätt att leva där de själva agerar och kan förändra sin livssituation.

Från tennsoldat till strålpistol

I fritidsrollspel spelas äventyr som kan sträcka sig över flera månader och förutsätter ett aktivt deltagande från spelarnas sida till skillnad från konventionella sällskaps-spel, bokläsning eller TV-tittande. Spelaren agerar en karaktär, och är med om att skapa en berättelse vars slut är öppet för alla deltagare. Via media har en utveckling av rollspelen, "lajv", blivit ett känt fenomen. Då sitter deltagarna inte längre vid ett bord utan agerar själva på en särskilt uppbyggd plats, alla iförda tidstypiska kläder och utrustade med polstrade vapen. Den totala motsatsen är att spela i cyberrymden, i Multi User Dungeons (MUD). Det är en ny typ av social samvaro där alla spelare inte bara är anonyma utan dessutom endast existerar för varandra på en bildskärm.

Utänför spelkretsar har fritidsrollspelen mest blivit kända för den kritik som riktats mot dem. Framför allt vissa kristna grupper

menar att ungdomen genom spelen leds bort från kristendomen, i värsta fall till ockultism, djävulsdyrkan och avgudatro, samma resultat som vissa kristna menar att Tolkien och böckerna om Harry Potter ger. Från andra håll är man orolig för att de ungdomar som spelar fritidsrollspel exponeras för grovt våld, och flera studier har gjorts för att undersöka om rollspelare skulle vara mer benägna att begå våldsbrott eller självmord än andra ungdomar. En mer allmänt nedlåtande attityd riktar kritiken mot att vuxna spelar fritidsrollspel, vilket verkar vara provocerande för många icke-spelare. Både spelens utformning och debatten kring dem är skäl att uppmärksamma hur gamla myter och legender får nytt liv och nya betydelser när de används som samtida uttryckssätt. Att fantasy/sf har en lång historia är välkänt, men att fritidsrollspelen också har sin kulturhistoria är viktigt att känna till för förståelsen av dem som nutidsfenomen. Den följer till viss del fantasy/sf-genrens historia men har även en grund i konfliktspel, s.k. wargames.

År 1974 gavs regelsamlingen till det första fritidsrollspelet Dungeons & Dragons (D&D) ut i USA med undertiteln "Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures".¹ Båda utgivarna spelade wargames och ur dessa krigsspel kom fritidsrollspelen att utvecklas. Wargames är en

samlingsterm för olika typer av spel av konflikt- och strategikaraktär som i spelets form simulerar historiska eller påhittade konflikter.² I schack fokuserar spelarna på vissa delar av ett fältslag, och man tillåter inga interaktioner förutom de som finns uttryckta i de få reglerna. En spelare kan således inte låta sina schackpjäser röra sig utanför spelplanen, bönderna kan inte göra uppror och man kan inte förhandla med motspelaren. Samma sak gällde för alla wargames fram till 1960-talet då regler tillkom för man-mot-manstrider och torneringar. Dessa nya regler anpassades till spel med grupper av karaktärer. Gamla regler skrevs om, utökades och gavs ut av Gary Gygax 1974 under namnet *Dungeons & Dragons (D&D)*. Själva rollspelandet låg inte i inblandningen av fantasy-attribut i spelen, utan i att en spelare skulle genomföra ett enskilt uppdrag. Renodlade fritidsrollspel med i huvudsak fantasy-innehåll kom först runt 1970 då Dave Arneson arrangerade en serie spel, precis som han tidigare ordnat serier av slag i wargames-spelen, vilket han kallade "the Blackmoor Dungeon campaign".³

Till skillnad från konfliktspelen fanns inte något tävlingsmoment i fritidsrollspelen. Målet var att gruppen av karaktärer skulle överleva alla monster och fällor som fanns i de underjordiska gångarna och få med sig alla skatter. Detta mål kunde bara uppnås om karaktärerna samarbetade och kompetensen inom gruppen var bred. Rollspelandet gav spelarna en viss frihet att improvisera händelseutvecklingen. De första tio åren spelades mest korta historier som varade en kväll och i mycket visade släktskap med wargames, eftersom reglerna uppmuntrade stereotypa karaktärer. Det var inte mycket interagerande, och efter ett äventyr kunde gruppen av karaktärer splittras. Inte förrän TSR Hobbies Inc. gav ut äventyret *The Isle of Dread* 1980 kom en förändring. Karak-

tärerna agerade utomhus på en ö så stor att man inte kunde utforska den på en spelkväll. Så kom samma karaktärer att färdas ihop under en längre tid. Detta betydde mer interaktion mellan karaktärerna, och spelen började bli till regelrätta berättelser. Karaktärerna fick mer personlighet och det blev svårare för en spelare att förlora en karaktär som funnits med länge. Scenarion fick man bl.a. från den fantasylvåg som redan då svepte över världen med rötter i J.R.R. Tolkiens *Lord of the Rings* (1954–55).⁴

Fritidsrollspel

Den amerikanske sociologen Stephen L. Lortz definierar fritidsrollspel som: "... a game which allows a number of players to assume the roles of imaginary characters and operate with some degree of freedom in an imaginary environment".⁵ Till skillnad från behandlingsrollspel och de pedagogiska rollspelen har spelledaren inom fritidsrollspelen ingen terapeutisk funktion och det finns inga på förhand uppsatta terapeutiska mål som ska uppnås. I fritidsrollspel finns alltid spelare (players) och en spelledare (i D&D kallad "Dungeon Master", "DM"). Spelarna spelar en karaktär (character), en fiktiv person i spelet. Dessa karaktärer bildar en grupp (party). Alla de personer som karaktärerna möter och interagerar med, spelas av spelledaren och kallas "non-player characters". Termerna kan variera från spel till spel, men spelare, spelledare, karaktär och non-player characters utgör de fyra grundstenarna i alla fritidsrollspel.

I Sverige är år 2005 runt 65 000 rollspelare mellan 7–25 år anslutna till Sverok (Sveriges roll- och konfliktspelsförbund). Hur många som spelar utan att vara anslutna vet ingen, men Sverok räknar med ungefär 200 000 personer (år 2000). De undersökningar som finns från både USA och Sverige, visar att spelarna kommer från alla sociala skikt,



III. Peter Bergting ur *Drakar och demoner, Rollspelet* (Stockholm: Riotminds, 2003), med tillstånd av Riotminds. Liksom spelets karaktärer påminner miljöerna i detta rollspel om fantasyvärldar som den värld skapad av Tolkien.



med någon liten övervikt för personer vars föräldrar är akademiker. Oftast spelas fritidsrollspel i hemmiljö, men lokala rollspelsföreningar hyr lokaler där man ibland kan få spela dygnet runt. För de engagerade finns spelkonvent där man har turneringar i olika fritidsrollspel och wargames.⁶ Föreningsverige kunde utan problem fånga upp den nya rörelsen, och på så sätt finns en viss kontroll som saknas i andra länder. Ungdomsstyrelsens svar (*Rollspel som fritidssysselsättning*, 1997) till kritikerna av fritidsrollspel gav inte vid handen att det fanns några seriösa studier som visat att fritidsrollspel ensamt kunde vara orsak till det våld och de självmord som rollspelskritikerna velat skylla på fritidsrollspelen. Man tyckte att det inom Sverok fanns vilja till intern diskussion och självkritik som gjorde annan inblandning onödig. Kritiken mot fritidsrollspel har oftast handlat om att spelen uppfattats som helt inriktade på våld och dödande. Man menar att den trenden ökat i nyare spel. Mot detta svarar spelarna att våldet i fritidsrollspel alltid är talat våld. Detta kan jämföras med att läsa om motsvarande strid i en bok, att se den på film eller en simulering i ett dataspel. Spelarna är heller aldrig ensamma i sin upplevelse av striden, och våldet får konsekvenser, även om det sker i fantasin. Fritidsrollspelens karaktärer är inte osårbara, och de kan sörja sina sårade och döda. Att ingen sörjer en död orch kan tyckas orättvist, men sådan är fantasykulturens etik. Att kritikerna har rätt i att en del nyare spel är mer våldsamma och att våld riktas mot vanliga människor i vår värld är inget som fritidsrollspelare förnekar.⁷

På frågan om vad som inspirerat honom vid fritidsrollspelens tillkomst, svarar Gary Gygax att bortsett från wargamesspelen, tog han mycket från litteraturen. Gary Fine har i sin bok analyserat sf- och fantasy-litteraturens betydelse för de första rollspelarna. Ef-

ter det tidiga 1970-talets fantasy-våg blev i ett slag fantasy en uppskattad litteraturgenre av många vuxna, från att tidigare mest ha varit en genre för barn. Spelkonstruktören Gygax skrev i ett e-brev till mig:

As to inspiration, my father told me bedtime stories he made up, tales of magic and wondrous spells, magic rings, all of that and more, when I was very little. Also, my mother read many adventure and fantasy stories to me – along with *Behind the North Wind*, *Tom Sawyer*, etc. – Besides history and such authors as Edgar Allen Poe, I enjoyed a wide variety of children's books, adventure stories, even westerns. In 1950, at age 12, I "discovered" pulp magazines and became a devotee of science fiction, fantasy, horror, and "oriental mystery". There is a fair list of authors from whom I drew inspiration in the original AD&D (Advanced D&D) version of the *Dungeon Master Guide*. Frankly, while I appreciate the popularisation that J. R. R. Tolkien brought to the fantasy genre, other than *The Hobbit*, I did not find his writing inspiring at all. Robert E. Howard, Jack Vance, Poul Anderson, Fritz Leiber, de Camp & Pratt, Moorcock, Saberhagen, Merritt-those and a few others are the authors that really brought much to the creation of D&D⁸

Sociologen Fine skriver om rollspelarna han träffade på 1980-talet:

Many gamers have an extensive knowledge of medieval history, science fiction, fantasy literature, and war gaming. I had not even read *The Lord of the Rings* when I started gaming. Many gamers were avid science fiction and fantasy readers, who read what are called "space operas" or "Sword & Sorcery" fiction – fantastic literature of adventure, rather than ideas. I spent many evenings racing (not plowing) through this pulp fiction. Among the authors necessary for understanding these fantasy worlds the following stand out: Robert E. Howard (and his Conan

series) Edgar Rice Burroughs, Michael Moorcock, Jack Vance, H. Beam Piper, Gordon Dickson (The Dorsai), Larry Niven, and Robert Heinlein.⁹

I Gygax uppräknning finns många av de mest lästa sf-författarna och även den första fantasy-berättelsen, *At the Back of the North Wind* av George MacDonald (1868). Fine skriver att många av spelarna var hängivna läsare av sf och fantasy, fast det är böcker som är mer koncentrerade på äventyr och mindre på idéer. Annars är just idéinnehållet av stor vikt för den mest uppmärksammade sf-litteraturen.

Flera författare har fått se sina verk omvandlade till fritidsrollspelsvärldar och kampanjer. Tolkiens *The Lord of the Rings* har gett scenariot till spel i magisk medeltidsmiljö som D&D, men även mer specifikt till fritidsrollspelet Middle-Earth. Anne Rices böcker om vampyrer har fått stå som förebild för fritidsrollspelet Vampire. H.P. Lovecrafts böcker har inspirerat till Call of Cthulhu, ett ockult scenario. Andra fritidsrollspel kan härledas tillbaka till Michael Moorcocks fantasy-böcker. Från film och TV har spelkonstruktörerna hämtat idén till fritidsrollspelen Star Trek, The Babylon projekt (efter TV-serien Babylon 5) och agentspelet James Bond samt Indiana Jones, Teenage Mutant Ninja Turtles och Star Wars. Tack vare massmedierna blir fritidsrollspelandet internationellt och förebilderna till spelen finns numera att tillgå nästan överallt i världen. I spelen och litteraturen återfinns ungefär samma berättelser som i TV/video, dataspel osv. Det finns en stark koppling mellan litteratur och fritidsrollspel, även om detta faktum kanske inte ofta diskuteras av spelarna själva och mycket i deras livsstil präglas av fantasy-kulturen.

Fantasy-kulturen

Svenska studier visar att fritidsrollspelen är en del av fantasy-kulturen, ett komplex av

olika former av underhållning som hänvisar till magi och till det utomjordiska.¹⁰ Användandet av magi går som en röd tråd genom fantasykulturen, eller i de fall vi talar om sf, mycket avancerad teknologi. En grundläggande konflikt kan noteras mellan fantasykulturens bakåtsträvande traditionalism (ibland uttalade anti-modernism) och sf-litteraturen som ett barn av upplysningen med dess framtidstro och teknikbeundran. Sf-litteraturen har fokus riktat mot en nära men inte uppnådd framtid. Denna framtid är bättre än vår egen tid, därför att tekniken är mer avancerad, samt inte minst för att religionen får stå tillbaka för tekniken. Trots skillnaderna är både framtiden och religionen viktiga motiv i fantasy-kulturen i kontrast till annan mer realistisk skönlitteratur. Men fantasy-kulturen är inte begränsad till litteratur: den finns i TV, filmer, musik, dataspel, fritidsrollspel och serietidningar.

Ibland hänvisas i fantasy till semiokulta företeelser: tankeöverföring, poltergeistförmågor, mental förmåga att förändra föremål på molekylnivå med mera. Den gemensamma nämnaren är att man med magi, avancerad teknik eller semiokultism kan åstadkomma sådant som vi inte kan göra idag eller i vår värld. Exempel från film och TV-serier är Star Wars och Star Trek. I början av serietidningarnas historia läste man om superhjältar som *Superman*. Senare kom vuxenserier med allt från sf till horror och ockultism som t.ex. i *Spawn*. Rockmusik med fantasy-inspirerade texter har gjorts av Luca Turilli. Black metal och death metal-musiken hör ihop med satanism, djävulsdyrkan och andra ockulta företeelser och finns med som en del i fantasy-kulturen. I begreppet horror finns filmer, böcker, serier m.m. som gör en djupdykning i det ockulta, det äckliga och det smaklösa, "skräckel". Ett tidigt exempel var Alice Coopers schavott-shower från 1970-talet. Vanligast är dock konventionell fantasy och sf.

Bilden som pryder framsidan på spelhandboken *Complete Divine* av David Noonan (*Wizards of the Coast*, 2004).
Ill. Matt Cavotta.

Fantasy rymmer som genre berättelser om framtiden, om andra världar och dimensioner och fenomen som inte finns i vår egen värld. Där hittar vi berättelser om gudar, alver och troll, drakar och demoner. Fantasy är inte en muntlig tradition som folksagan och till skillnad från sagor finns oftast en känd upphovsman. Tekniken under 1900-talet har gjort att fantasy anpassats till de nya, massdistribuerade medierna, men en likhet mellan fantasy och sagor är att de ofta handlar om människors drömmar om att förändra sin tillvaro. Med de mer makabra berättelserna och den tunga hårdrocken kan tonåringar välja bort vuxenvärldens etik, eller i varje fall dess estetik. De tar då avstånd från vad

som uppfattas som kristna värderingar, i den meningen att man tar avstånd från tidigare generationers ideal.

Fritidsrollspel introducerades på 1970-talet parallellt med att fantasy-kulturen kom på modet. När man började skapa världar för fritidsrollspel fanns underlag i bl.a. böcker och TV-serier med färdiga världar eller scenarier som var lätta att "översätta" till fritidsrollspel. Internet används av både producenter och konsumenter för att göra reklam för olika spel, böcker, filmer osv. Det finns, liksom inom andra fritidsområden som t.ex. idrotten och pop-musiken, en utbredd knappologi. På Internet skriver konsumenterna sina egna berättelser och an-

vänder karaktärer och miljöer från filmer och TV-serier. Det finns till och med videonutttar gjorda av fans som bygger på filmer. Några kompletterar bakgrunden till olika rollfigurer eller världar från fritidsrollspel och MUDdar (MDU = Multi User Dungeon). Man kan i princip hitta på vad som helst. Så berättas historierna vidare och vidare, till synes utan att ta slut och med hjälp av alla tillgängliga medier. Fritidsrollspelsgenren blir också idag i fantasy-kulturen en ny muntlig, kollektiv berättarkonst, där berättelsen är densamma som den man redan läst, hört eller sett. Igenkännandet skapar ett "nytt" universum, ett fritidsrollspelsuniversum dit bara de som kan sin fantasy har tillträde.

Hur går ett rollspel till?

Fritidsrollspel innebär inte att man spelar teater, utan att man sitter vid ett bord och improviserar repliker eller berättar för spelledaren och de andra spelarna vad man tänker göra, allteftersom spelledaren meddelar nya förutsättningar. Om man jämför med konventionella sällskapsspel vars huvudsakliga syfte är tävlingsmomentet, kan fritidsrollspelandet ses som en form av muntligt berättande snarare än en lek.¹¹ Dessa berättelser får pusseldeckarens kännetecken, då de kommer att bestämmas helt efter den information som spelledaren ger spelarna i varje ny situation. Ibland måste spelarna/karaktärerna lösa en gåta eller få tag på viss information för att kunna ta sig vidare i spelet; ibland förändras förutsättningarna för gruppen i ett slag, och då gäller det att spelarna kan låta karaktärerna improvisera. Förutom den strikta kronologin där spelledaren leder partyt åt det håll han/hon önskar, finns alltså även ett inslag av fri improvisation. Om spelet/berättelsen mest blir en pusseldeckare eller fria improvisationer är omöjligt att säga på förhand. Alla inblanda-

de tycks vara eniga om att kvaliteten på ett rollspel är avhängig av hur skicklig spelledaren är. Kan denne skapa en passande stämning, spela non-playing-characters på ett övertygande sätt och förmå spelarna att inte förlora sig i prat om ovidkommande ting är grunden lagd för ett uppskattat rollspel. Spelarna sitter runt ett bord, spelledaren gärna vid en kortända, kanske delvis dold bakom den pappskärm som ska hindra spelarna att se spelledarens tärningslag och dennes papper.

Just skönlitteratur och kommunikation är utgångspunkten för Espen Aarseth när han analyserar cybertexter: alla texter från datorer – från Internet eller från dataspel – om de så bara existerar en kort stund på en bildskärm, och producerats i estetiskt syfte. För att förstå fritidsrollspelen bättre, kan man jämföra dem med cybertexter. Aarseth menar att cybertexter och tryckt litteratur skiljer sig på flera avgörande sätt. Mediet kan i cybertexter vara en del av berättelsen i så måtto att det är en integrerad del av kommunikationen. Maskinvaran är programmerad så att den inte släpper till en textsekvens innan läsaren/spelaren har utfört vad Aarseth kallar en semiotisk sekvens, "and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for" (se not 12). Läsningen skulle alltså enligt Aarseth inte bara försiga i huvudet på läsaren, den är även "extra-noematic", utanför sinnena därför att hindren finns utanför texten. Utan några vidare jämförelser kan noteras att spelledarens roll i fritidsrollspel är att sätta upp hinder som spelarna måste övervinna för att kunna gå vidare i berättelsen.

En annan väsentlig skillnad rör den tid som avsätts av läsaren/spelaren. En roman på 300 sidor tar några timmar att läsa, medan ett dataspel sällan avverkas på mindre än 30–40 timmar. Inte sällan behöver spela-

ren hjälp för att ta sig hela vägen fram vilket inte läsaren i fåtöljen behöver. Jämfört med romanläsningen krävs både ansträngning och uthållighet för att fullborda ett dataspel eller ett fritidsrollspel. För detta nya sätt att läsa har Aarseth lånat ett uttryck från fysiken, ergodisk (från grekiskans *ergon* och *hodos*, arbete och stig). Aarseth skriver: "In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text."¹² Av detta följer att det även måste finnas icke-ergodisk litteratur, och dit hör den tryckta, där det enda "utanför sinnena" som krävs för att läsaren ska kunna ta sig igenom texten, är att han/hon då och då vänder blad samt ögonens rörelser över boksidorna.

Ytterligare en stor skillnad är upphovsmannens/kvinnans syn på berättelsens linjäritet och antalet berättelser. Hur man än väljer att läsa en bok, finns i de flesta fall författarens intention att skriva en enda berättelse invävd i dess kronologi. I icke-ergodisk litteratur kan berättelsen uppfattas olika, tolkas och ges olika mening av läsaren, men läsaren kan inte välja bort de explicita möjligheterna i berättelsen. I ergodisk litteratur kan läsaren/spelaren ibland välja i vilken ordning händelser ska komma, och därför sätts linjäriteten ur spel. Flera olika berättelser kan utvecklas beroende på vilken väg spelaren tar genom texten. Läsaren är medförfattare eftersom hans/hennes val påverkar historien.

En MUD är på samma gång ett datorprogram och ett utrymme på en server som tillhandahåller plats för en ny form av spel eller social cybersamvaro där du som spelare inte vet vilka de andra spelarna är. I en MUD finns ingen egentlig början på berättelsen för spelaren och heller inget riktigt slut. Man loggar in med en karaktär och väl i domänen kan man tala med andra karaktärer, bara gå omkring eller utforska stället grundligt. Där kan finnas monster som måste besegras eller

gåtor som väntar på att lösas. Här existerar parallella men även asynkrona berättelser samtidigt. Spelare uppmanas att konstruera bakgrund till sin karaktär, och dessa berättelser finns att läsa på Internet. De utgör en mängd små historier som vävs in i de historier som faktiskt utspelas på MUDden. Spelaren kastas framåt och bakåt i MUD-tiden, karaktärer kommer och går, nya historier börjar samtidigt som andra slutar. MUDden kan liknas vid ett cocktailparty där folk kommer och går, tar kontakt med andra, eller låter bli, äter, dricker, dansar eller längtar därifrån. Sällan talar man med alla, några går tidigt från festen, några kommer sent. Den enda gemensamma nämnaren är den fysiska platsen där festen hålls, samt möjligen värdparet.

Oavsett återblickar, byte av perspektiv och andra berättartekniska grepp, finns för den tryckta litteraturen författarens berättelse med en början, ett mittenparti och ett slut. I ergodisk litteratur fungerar inte läsningen så, utan

when you read from a cybertext, you are constantly reminded of inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard. Each decision will make some parts of the text more, and other less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed. This is very different from the ambiguities of a linear text. And inaccessibility, it must be noted, does not imply ambiguity but, rather, an absence of possibility - an aporia.¹³

Den som väljer att läsa slutet på deckaren först, läser inte ergodiskt, utan tjuvkikar bara och gör kanske läsningen mindre arbetsam. Men den som spelat dataspel vet att det ibland är omöjligt att ta sig tillbaka för att prova alternativa vägar när man väl passerat vissa, av spelet uppsatta trösklar. Linjäriteten försvinner helt i MUDdarna. Berättelsen är i full gång när en ny spelare kommer

Bilden illustrerar ett kapitel som tar upp skillnaden mellan vår världs religion och den i rollspelen. III. ur *Deities and Demigods* av Skip Williams, Rich Redman och James Wyatt (*Wizards of the Coast*, 2002).

in, och när denne loggar ut, fortsätter berättelsen trots detta.

Så beroende på vilka val man gör, kommer berättelsen att sluta på olika sätt. I data-spelen kommer en spelare att prova en väg tills karaktären inte kommer vidare eller dör. Sedan börjar spelaren om igen, med samma karaktär, eller en nyskapad, men en annan väg, och tills han/hon antingen ger upp eller kommer till slutet. I en MUD spelar man i realtid, och för varje val man gör, väljer man bort alla andra möjligheter, och just det tillfället är för alltid förlorat. I den form av fritidsrollspel som mer och mer spelas idag, det som kallas fri form, är den fasta berättelsen av underordnad betydelse, och improvisation den huvudsakliga berättartekniken. Genom att se på uppbyggnaden

av fritidsrollspelens kollektiva muntliga berättelser ser vi tydligare hur de är integrerade i en social kontext.

Tärningen är kastad!

Det är från regelböckerna som spelare och spelledare först får sin information om spelets förutsättningar. Men det som i varje enskild situation kommer att avgöra om något lyckas eller ej är tärningen. Vid strid slår man för träffar med vapen och för hur väl man lyckas överraska sin motståndare. Tärningen avgör om man klarar fysiska utmaningar, om man upptäcker fällor eller om man blivit lurad av en smidig försäljare. Så när spelledaren börjar rassla med tärningar bakom sin skärm, vet spelarna att något är på gång.

Under fritidsrollspel flyter dialogen inte

lika lätt som när någon läser högt ur en bok eller som när ett teaterstycke spelas, och mycket tid går åt till att få upplysningar om omgivningarna och om nya figurer som dyker upp. Ett slags spelspråk på svengelska med en egen syntax, och med olika dialekter beroende på vilket spel man spelar har utvecklats: "Jag lägger en clw på honom", "M-U:n vann initiativet", "Han gör en d-sexa plus tre i skada om inte goblinen klarar sejvet". Att samtala är en konst, och det är lätt att bryta mot etiketten om man är ovan att föra samtal med fängelsevakter, ogres och adelsdamer. Rollspelandet är inte alltid nödvändigt för handlingen, men kan ge en mustigare bakgrund.

När spelaren skapar en karaktär i ett frittidsrollspel används tärningen för att fastställa förhållandena mellan olika egenskaper hos figuren. I D&D slår man fram värden som bestämmer styrka, intelligens, vighet, karisma, visdom och konstitution. Dessa värden avgör vilken typ av yrke karaktären kan ha. Förutom yrke ska spelaren välja vilket kön och vilket slags varelse karaktären ska vara: människa, alv, dvärg, orch, gnom eller hybridformer. Vissa stående konflikter finns mellan olika grupper vilket gör det svårt för vissa karaktärer att överleva, men rollspelandet blir desto intressantare.

Spelaren ska även välja en moralkodex till sin karaktär. Den består av två delar, den etiska och den sociala. Man kan vara ond, god eller neutral. Den laglydige erkänner hierarkier och rådande strukturer, medan den kaotiske lever efter principen att det som gynnar honom/henne mest i varje situation är det rätta.

Religion och världsbild

På frågan varför man valde att basera så mycket på religion och magi i D&D svarade Gary Gygax att grunden var berättelser i form av myter, legender och sagor samt att

gudar självklart skulle finnas med i spelet eftersom han menar att tron på högre makter är en av grundstenarna för all mänsklig kultur. Gygax berättade att han först långt senare och av en slump läste Joseph Campbells böcker om "the heroic quest" men att han ändå fått med alla de element som Campbell tar upp, vilket han tolkade som att han lyckats att få med den essentiella "mytologiska/magiska kärnan".¹⁴ Efter några år kom kritik mot TSR Inc. från människor som ansåg att barn och tonåringar förleddes av spelet till att dyrka djävulen och att dras till det ockulta samt att konstruktörerna hånade den kristna tron. TSR formulerade då en strategi för hur företaget skulle förhålla sig till religion och ockultism i sina spel. En punkt lyder sålunda:

The use of religion in TSR products is to assist in clarifying the struggle between good and evil. Actual current religions are not to be depicted, ridiculed or attacked in any way that promotes disrespect. Ancient or mythological religions, such as those prevalent in ancient Grecian, Roman, American Indian and Norse societies, may be portrayed in their historic roles (in compliance with this code of ethics).¹⁵

En viktig beståndsdel i D&D är, som namnet antyder, demoner, men även halvgudar (demigods) förekommer.

Spelets utformning bygger på att gudarna inte kan intervensera på jorden hur som helst, de måste ha dödliga varelser (människor, alver, dvärgar, orcher, troll) som kanal för sitt agerande. Dessa varelser är inte styrda av gudarna utan väljer själva, kanske utifrån sin tro. Gudar/halvgudar och demoner har sina rumsliga domäner och sina verksamhetsområden, de har relationer till varandra med sympatier och antipatier.

I *The Complete Priests Handbook* (1990) till D&D finns utökat material om religion till hjälp för spelledare och spelare. Tanken är

att ju mer spelledare/spelare sätter sig in i ämnet, ju mer finns att rollspela kring. I många färdiga äventyr är uppgifterna knapphändiga och denna bok är tänkt att fylla ut den kunskapsluckan. En spelledare ska fundera över hur mycket karaktärerna känner till om kult, mytologi och andra religioners gudar. I fritidsrollspel brukar namn på karaktärer eller non player characters som är knutna till en specifik person eller varelse i "vår värld" undvikas. Det blir en Verfremdungseffekt som man inte vill ha. Gudar och karaktärer ska vara oskrivna blad för spelarna att själva fylla med personlighet, bakgrundshistoria och religiös åskådning. Så därför har man i *The Complete Priests Handbook* skapat gudar för olika områden som kärlek, litteratur och poesi och krig och gett förslag på hur deras religion kan se ut. Man har dock avstått från att ge dem namn och personliga drag.¹⁶

Magiker sysslar med att lära in nya trollformler, en tidsödande och kostsam procedur som kräver guidning. Magin antas i fritidsrollspelsvärlden oftast vara en självständig kraft i universum som kan tämjas genom formler, gester och magiska föremål. En magiker arbetar oftast för egen vinning, till skillnad från präster som handlar i sin guds namn. Prästernas formler liknar magikernas, men skiljer sig på några avgörande punkter. Prästens förmåga att göra underverk definieras i D&D som en kraft prästerna får från sin gud via meditation och bön. Prästerna är oftast läkekunniga och en mer eller mindre explicit hierarkisering mellan "magiker" och "präster" genomsyrar spelens logik.

I D&D dyker det upp inte bara drakar och demoner. På det ondas sida finns ett stort antal varelser som i vissa fall hämtats från världslitteraturen, folktron, myter med mera. På TSR, Inc. sammanställdes en mängd av dessa monster och varelser i särskilda mons-

termanualer.¹⁷ Några är bekanta: basilisk, brownie, centaur, chimera, devil, djinni, dryad, efreeti, elf, ettin, gargoyle, ghost, ghou, giant, goblin, golem, gorgon. Till de redan kända skapades ett antal nya monster och varelser. Det är upp till spelledaren och spelarna om man vill att ett möte med dessa ska sluta i en konflikt eller inte. Hur en karaktär bemöter dem man träffar ligger till en del i valet av moral.

Lördagsnöje, litteratur eller religionsutövning

Till det första fritidsrollspelet, D&D, ville Gary Gygax skapa en så helgjuten värld som möjligt. Han ansåg att tron på högre makter var grundläggande för människor och därför är religion och magi med i D&D. Efter kritik från kristna som menade att fritidsrollspel förleder barn och ungdomar till ockultism och djävulstro, utarbetades ett etiskt ställningstagande om hur religion skulle användas i D&D. Religionen skulle finnas för att göra spelets kamp mellan gott och ont tydligare. Vår världs gudar och vår tids religioner skulle inte överföras direkt till spelen. I stället skulle man skapa nya gudar och religioner speciellt för D&D som en del av den kreativa processen när man skrev ett äventyr eller skapade en karaktär. Till hjälp för spelare och spelledare har TSR, Inc. givit ut manualer med regler som sätter gränser för karaktärernas agerande.

I fritidsrollspel som utspelas i vår egen tid eller i framtiden ser scenariot lite annorlunda ut. Där utgår man främst från den mörka, kaotiska sidan av religion och mystik när man bygger upp sin värld. Människorna/karaktärerna är inte alltid goda eller ens normala; samhället är så fyllt av ondska, liknöjdhet och perversioner att människorna har svårt att vara goda. I framtidsspel av science fictionkaraktär spelar religion i konventionell mening liten roll. Men den högt

utvecklade teknologin har samma betydelse som magini de "medeltida" fritidsrollspelen.

Vissa kristna grupper upprörs över att religion profaneras till ett lördagsnöje för ungdomar. För andra aktualiserar spelen hur man ska ställa sig till fiktivt våld. För några är "profaneringen" av vad man menar vara ursprungliga myter från Homeros och eddorna svår att acceptera; myter ska inte tas från ett sammanhang och brukas i ett nytt. Mot detta kan man argumentera att det inte är märkligt att myter och folklöre omskapas; det har skett och sker ständigt både i litteraturens och religionens värld. Dock har det aldrig skett i den omfattning eller det tempo som sker idag. Kulturglobaliseringen har i fantasyvärlden både en form och ett innehåll som lätt sprids. Fritidsrollspelens och populärlitteraturens bruk av myter kan vara en påminnelse om två grundläggande villkor för hur religiösa texter förmedlas. För det första kan vi notera hur kreativiteten i berättandet alltid finner uttryckssätt som är kongruenta med det sammanhang de framförs i. För det andra att mytologiska motivkomplex nästan alltid har ett underhåll-

ningsvärde utöver sin religiösa betydelse. En bra historia är en bra historia – oavsett om den gestaltas vid spelbordet, vid lägerelden eller i poesins form.

Unga människor uppvuxna i sekulariserade samhällen kommer inte alltid i kontakt med religion på det sätt som tidigare var det konventionella. I fritidsrollspelen möter de myter och religiöst beteende omformulerat till underhållning. Vi kan idag inte veta om detta är en övergående modetrend eller om det på sikt kommer att påverka det faktiska religionsutövandet.

Alla svar finns inte i böcker, särskilt inte när det gäller fantasy-kulturen. Jag har i mycket fått förlita mig på uppgifter från spelare, från försäljare och från Internet. Ett stort tack till alla dem som så livfullt och roligt berättat om sin hobby!

Detta är en förkortad och uppdaterad version av en artikel som tidigare har publicerats i Svensk religionshistorisk årsskrift 2001.

Noter

1 Fine 1983:9.

2 Information om wargames finns bl a på faculty.virginia.edu/setear/students/wargames/page_1.htm.

3 Fine 1983:13 samt www.rpg.net/news+reviews/columns/lynch01may01.html.

4 Elliot & Aylot. wso.williams.edu/orgs/warp/resources/dungeon.html.

5 I *Shared Fantasy: Role-Playing Games and Social Worlds* (1983) citerar Gary Alan Fine Stephen Lortz artikel "Role-playing" i *Different Worlds* 1979:1:36-41.

6 *Rollspel som fritidssysselsättning* 1997:13-14, samt Fine 1983

7 Ibid, s. 19-20

8 E-postbrev till författaren 2001-02-08

9 Fine 1983:246-247

10 Dahlqvist et al. 1991:37 ff

11 <http://wso.williams.edu/orgs/warp/resources/dungeon.html>

12 Aarseth 1997:1

13 Aarseth 1997:3

14 E-postbrev till författaren 2001-02-10

15 Martin & Fine 1991:111

16 Allston 1990

17 Gyax 1979

Referenser

- Aarseth, J. Espen. 1997. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Maryland
- Allston, Aaron. 1990. *The complete priests handbook*. Lake Geneva, MI
- Dahlquist, Ulf, Tomas Lööv & Fredrik Miegel. 1991. "Trollkarlens lärlingar: fantasykulturen och manlig identitetsutveckling", i Anders Löfgren & Margareta Norell (red.). *Att förstå ungdom: identitet och mening i en föränderlig värld*. Stockholm
- Fine, Gary Alan. 1983. *Shared fantasy: role-playing games and social worlds*. Chicago.
- Gislén, Ylva. 1999. *Slumpen och hjältarna: en studie i rollspel som muntligt berättande*. Lund. Magisteruppsats
- Gygax, Gary. 1979. *Monster manual: an alphabetical compendium of all of the monsters found in Advanced Dungeons & Dragons, including attacks, damage, special abilities, and descriptions*. 4 ed. Lake Geneva, MI
- Huizinga, Johan. 1945. *Homo ludens: den lekande människan*. Stockholm.
- Kinley, Sandra. 1991. *Rollspel - en jungiansk analys: individuation och fantasispel, typen "Dungeons and Dragons"*. Stockholm. Examensarbete
- Lind Hedin, Anna-Karin. 1998. *Drakar och demoner på bibliotek*. Borås. Magisteruppsats.
- Mentzer, Frank. 1986a. *Player's guide to immortals*. Lake Geneva, WI
- . 1986b. *DM's guide to immortals*. Lake Geneva, WI
- Martin, Daniel & Gary Alan Fine. 1991. "Satanic cults, satanic play: is 'Dungeons & Dragons' a breeding ground for the Devil?", i James T. Richardson, Joel Best & David G. Bromley (red.) *The Satanism Scare*. New York
- Nelson, Jonas. 1997. "Vilka är egentligen de övergivna?" i *Sverox*. (1), s. 7-10
- Näsström, Britt-Marie. 2003. Hjältens väg: bakgrunden till George Lucas Star Wars-filmer, i Göran Larsson (red.) *Talande tro: ungdomar, religion och identitet*. Lund.
- Rollspel som fritidssysselsättning*. 1997. Ungdomsstyrelsen rapporterar, 9. Stockholm.
- Scott Sörensen, Anne. 1999. "New texts and media in global youth culture: the fantasy roleplaying games" i *Young*, (7:3), s. 40-56. Scott Sörensen har skrivit fler artiklar om rollspel.
- Sjödin, Ulf. 1994. *Flygande tefat, spöken och sanndrömmar*. Lund
- Örnstedt, Didi & Björn Sjöstedt. 1997. *De övergivnas armé: en bok om rollspel*. Stockholm
- E-post till författaren*
- Gygax, G. 2001-02-08 samt 2001-02-10
- Internet*
- Elliott, Toby & Chris Aylot. *Dungeoncrawls to dragonlance: the evolution of role-playing games* <http://wso.williams.edu/orgs/warp/resources/dungeon.html>
- Gray, Wilbur: *What is wargaming?* <http://www.hmgs.org/history.htm>
- Hellqvist, Björn. *Trender och traditioner: rollspelens historia*. <http://www.algonet.se/~enda/rollspel/historia.htm>) <http://bjorn.foxtail.nu/rollspel/>
- <http://www.rpg.net/news+reviews/columns/lynch01may01.html> rpg net
- <http://www.rpgstudies.net>
- <http://www.sverok.se>
- <http://www.tabletoptactics.com/wargaming.htm> (2005 finns inte denna)
- http://www.wizards.com/dnd/DnDArchives_History.asp (de sista länkarna saknas 2005)
- Allt otryckt material finns hos författaren.