



JÖNKÖPING UNIVERSITY

*School of Education and  
Communication*

# ”Demoner härskar i ungdomens värld”

Hur rollspel beskrevs i svenska dagstidningar 1980-1999

**Kurs:** *Religionsvetenskap III, 15 hp*

**Program:** *Ämneslärarprogrammet*

**Författare:** *Elin Back*

**Examinator:** *Aron Engberg*

**Termin:** *VT2023*

## Abstract

# **Demons reign in the world of the young**

## **How roleplaying games are described in Swedish newspapers 1980-1999**

The purpose of this study is to examine how tabletop roleplaying games were portrayed in Swedish newspapers during the 1980s and the 1990s. To examine this a total of 48 articles from various Swedish newspapers have been analysed. The aim is to see how they were portrayed within the articles and to apply a model regarding moral panics to the descriptions.

The method used is text analysis of the articles, and the theoretical framework used is Stanley Cohens theory regarding moral panics and folk devils. The model used is created by Tommy Gustafsson and Klara Arnberg's and is used to find roles and mechanism present in a moral panic. The model is based on the theoretical framework designed by Cohen.

The result showed that all roles and mechanisms described in Gustafsson and Arnberg's model were present in the descriptions of roleplaying games in Swedish newspapers during this period. During both the 1980s and the 1990s the descriptions contained both positive and negative aspects of roleplaying games and its effect on the youth. During the 1980s the negative descriptions were reliant on the satanic panic in the United States, and during the 1990s several cases involving suicide, murder and crimes in Sweden were blamed on the roleplaying games. This created a fear of roleplaying games and what effect it had on the children and young adults that played these games. It also created a need to understand the contents of these games and why the young wanted to play them.

**Key words:** roleplaying games, newspaper analysis, moral panics, Stanley Cohen, folk devils

# Innehåll

1. Inledning .....	1
1.1 Syfte och frågeställningar .....	2
1.2 Metod och material .....	2
1.3 Teori .....	2
2. Tidigare forskning .....	5
2.1 Forskningslucka .....	10
3. Bakgrund .....	11
3.1 Den svenska moralpaniken under 1900-talet .....	11
3.2 "Satanic Panic" .....	12
3.3 Rollspel .....	13
4. Resultat .....	16
4.1 Rollspelen i media under 80-talet .....	16
4.1.1 En ny sorts underhållning dyker upp .....	16
4.1.2 Fördelarna med rollspelen .....	16
4.1.3 Kritiken som riktades mot rollspelen .....	17
4.2 Rollspelen i media under 90-talet .....	19
4.2.1 Skolgårdsmordet i Bjuv och andra händelser .....	19
4.2.2 Vuxenvärlden försöker förstå .....	20
4.2.3 Rollspelarnas försvar .....	22
5. Diskussion .....	24
5.1 Hur beskrivs rollspel i svenska dagstidningar under 1980-talet? .....	24
5.2 Hur beskrivs rollspel i svenska dagstidningar under 1990-talet? .....	25
5.3 Svenska dagstidningars beskrivning av rollspel utifrån Gustafsson och Arnbergs modell .....	26
5.4 Förslag till vidare forskning .....	29
5.5 Avslutande reflektioner .....	30
5.6 Didaktisk reflektion .....	30
Artiklar .....	32
Källor .....	33
Övriga källor .....	33

## 1. Inledning

När det kommer till begreppet moralpanik är detta något jag kopplar till den tid under sena 1900-talet då den framväxande ungdomskulturen med hårdrock, actionfilmer och rollspel attackerades av vuxenvärlden. Många tänker nog direkt på Siewert Öholm som står i en tv-studio under sitt tv-program "svar direkt" och läser texttrader från hårdrockslåtar för att hitta satanistiska budskap<sup>1</sup>. Dyker chansen upp så berättar min pappa mer än gärna om när kyrkan anordnade särskilda gudstjänster för ungdomarna i byn eftersom en rädsla för hårdrocken och dess dåliga inflytande spred sig. Eftersom en liten by i Småland inte erbjöd särskilt mycket aktiviteter och underhållning tog han sig till kyrkan för att se "spektaklet" som han uttrycker det. Under gudstjänsterna uppmanades ungdomarna att ta med sina vinylskivor med otäcka omslag och djävulsdyrkande texter och knäcka dem över altaret. Min far lämnade dock alltid sina Iron Maiden skivor hemma för han förstod inte vad det var de var så rädda för. Det var ju bara musik, häftig musik dessutom.

Men om man tittar närmare på moralpaniken så har det funnits många paniker, eller kanske snarare en lång moralpanik där fokus har skiftat mellan olika framväxande fenomen. På 30-talet var det dansbanorna som skulle leda ungdomarna till fördärvet och under mina egna tonår var det våldsamma tv-spel som diskuterades i media och som oroade föräldrar runt om i landet. När några vänner och jag för en tid la ifrån oss tv-spelen för att i stället fastna i Dungeons & Dragons var detta något som våra föräldrar såg på med glädje. Kanske på grund av nostalgi, kanske för att vi umgicks på "riktigt" med våra vänner eller kanske för att de såg böcker som mindre problematiska än bildskärmarna vi satt klistrade vid annars. Många företeelser kopplade till moralpaniken kan så här i efterhand framstå som nästan komiska att se tillbaka på. Men under tiden som debatterna rasade var det inte på skoj, det var på blodigt alvar. Det handlade om att skydda ungdomen mot ett nytt hot, och nya hot fanns det gott om. I de flesta fallen fanns det dessutom en kärna som på riktigt var skrämmande och problematisk, som gjorde en viss oro berättigad. Men någonstans finns det en gräns mellan berättigad kritik, och obefogad panik.

Den didaktiska kopplingen handlar om den övergripande synen på unga och deras kultur. Gemensamt för moralpanik oavsett folk-djävul är att det ofta handlar om ungdomskultur. Att plocka in dessa fenomen i undervisningen skulle säkerligen göra mer nytta än att demonisera dem, och en förståelse inför dem ger möjlighet till att hitta undervisningsexempel närmare ungdomarna. Genom att undersöka hur en moralpanik kan se ut blir det enklare att dra gränsen

---

<sup>1</sup> Youtube. *Svar direkt - Satanism, Siewert Öholm, Therion*. 2010.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Z5nWw12iqF8> [hämtad 2023-05-25]

mellan berättigad kritik mot ett fenomen och moralpanik.

## 1.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med denna uppsats är att undersöka hur rollspel<sup>2</sup> beskrevs i svenska dagstidningar under perioden 1980–1999 samt att jämföra detta med Gustafsson och Arnbergs modell gällande moralpanikens aktörer och mekanismer för att identifiera dessa i beskrivningen. För att besvara detta syfte utgår undersökningen från tre frågeställningar:

- Hur beskrevs rollspel i svenska dagstidningar under 1980-talet?
- Hur beskrevs rollspel i svenska dagstidningar under 1990-talet?
- Hur kan beskrivningen av rollspel i svenska dagstidningar analyseras utifrån Gustafsson och Arnbergs modell gällande moralpanik?

## 1.2 Metod och material

Materialet som ligger till grund för denna undersökning består av artiklar från svenska dagstidningar under den undersökta perioden. Dessa artiklar har inhämtats via Kungliga bibliotekets tidningsarkiv. Att just detta arkiv användes beror på att det var lättillgängligt under processen, vilket gör urvalet delvis baserat på bekvämlighet. Sökningen skedde för perioden 1974–1999 då det första kommersiellt framgångsrika rollspelet utgavs 1974, och att debatten kring rollspel började mattas av under slutet av 90-talet. De första relevanta artiklarna för undersökningen dök dock upp kring början av 80-talet, och således börjar frågeställningarna med 80-talet. Endast artiklar som ansågs relevanta för analysen valdes ut, och innehåll som exempelvis reklam eller köp och sälj valdes således bort. Detta urval resulterade i totalt 48 artiklar. Detta omfång ansågs tillräckligt då analysen är av kvalitativ sort och att innehållet således är viktigare än antalet.

Syftet med artiklarna är att förstå hur rollspelen beskrevs under denna tid, och därför användes en kvalitativ innehållsanalys för att analysera artiklarna. Artiklarna delades till en början in efter deras övervägande inställning till spelen, det vill säga om de var övervägande positiva eller negativa. Detta var vara en första utgångspunkt för att ge en överblick av den allmänna attityden kring spelen i dagstidningarna. Presentationen av dem utgår i stället från olika teman som framträdde genom den kvalitativa analysen.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Rollspel i detta fall syftar till tabletop roleplaying games, eller bordsrollspel på svenska. För ytterligare specifikation se avsnittet *bakgrund*.

<sup>3</sup> Ann Kristin Larsen, *Metod helt enkelt*, Malmö: Gleerups, 2009, s. 22,78.

### 1.3 Teori

Det teoretiska ramverk som denna uppsats utgår från är Stanley Cohens teori gällande moralpanik och "folk-devils". Cohen är professor i sociologi vid London School of Economics. När det kommer till moralpanik så finns det i kärnan en "folk-devil" eller folkdjävul som blir utgångspunkten för paniken och som demoniseras. Denna folkdjävul är den som får bära skulden.

Vidare bär alla företeelser som blir föremål för moralpaniker på lager. Det första lagret är det transparenta lagret och består av de delar som allmänheten ser och uppmärksammar. Exempel på detta kan vara en klädstil inom en subkultur. Men de innehåller även ett gömt lager, där experter är centrala för att presentera detta för allmänheten. Det är i det dolda och gömda som faran finns, och detta upplevs som särskilt farligt då det är svårare för befolkningen att upptäcka och förstå faran. Detta blir särskilt relevant när det kommer till rollspel som till så stor del baserar sig på spelarnas fantasi och uppfattning, det finns ganska lite som är synligt utåt vilket gör att stor del är det gömda och därmed "farligt".<sup>4</sup>

Termen panik i detta sammanhang är dock något som kan ifrågasättas, och faktiskt bör ifrågasättas. Cohen för i sin bok ett resonemang kring detta i introduktionen. Han framhåller att panik i en akut krissituation delar likheter med en moralpanik och att termen därmed är lämplig i även detta sammanhang. Termen panik präglas något olyckligt av föreställningar om irrationalitet.<sup>5</sup> Cohen menar dock att det finns två viktiga gemensamma nämnare som gör att en moralpanik kan liknas vid andra typer av panik, vilket således gör termen panik i sammanhanget relevant. Nämligen disproportionalitet och volatilitet, det vill säga att reaktionen inte är i proportion till händelsen eller fenomenet och att reaktionen är plötslig och oförutsägbar.<sup>6</sup>

Cohens teori publicerades för första gången 1972, och har således några år på nacken. Dessutom föregår den flera av de fenomen som utgör grunden för denna uppsats. Detta är något som Cohen diskuterar i introduktionen till tredje upplagan, som är den upplaga som används i denna uppsats. Cohen själv menar att vissa aspekter har åldrats, men att centrala delar fortfarande är relevanta. Nya moralpaniker och folk-djävlar har genererats utifrån hans teori sedan den först publicerades, och nya kommer att fortsätta genereras utifrån likande mönster då det i grunden är hur vårt samhälle är konstruerat som leder till detta.

---

<sup>4</sup> Stanley Cohen, *Folk devils and moral panics*, Oxon: Routledge, 2002, introduction to the third edition xxii

<sup>5</sup> Ibid, introduction to the third edition xxvii

<sup>6</sup> Ibid, introduction to the third edition xxvii

Ett modernare verk som knyter an till och vidareutvecklar denna teori och som är central för denna undersökning är *Moralpanik och lågkultur: Genus- och mediehistoriska analyser 1900–2012* skriven av Tommy Gustafsson och Klara Arnberg. Gustafsson är doktor i historia och docent i filmvetenskap vid Linnéuniversitetet. Arnberg är doktor i ekonomisk historia vid Stockholms universitet. Tillsammans har de skrivit en historisk analys av några olika aspekter av moralpaniken med ett fokus på genus. De företeelser som undersöks i boken är videovåld, serietidningar och våldsamma tv-spel. För att analysera detta presenteras aktörer samt mekanismer i en moralpanik baserade på Cohens teori.

Aktörerna består av tre olika kategorier.

- *Moralentreprenörer*: de som framhålls eller framhäver sig själva som experter på *folkdjävulen* eller *missbrukaren/offret* och tar del av det offentliga rummet i egenskap av expert. Denna roll som expert ger möjlighet till ett tolkningsföreträde när det kommer till det uppfattade problemet, det vill säga föremålet för moralpaniken.
- *Missbrukare/offer*: de som deltar i eller tar del av lågkulturen, ofta barn och ungdomar. Anses ofta vara offer för det som orsakar paniken.
- *Folkdjävlar*: individer, grupper eller ting som stereotypiseras och utses till problemet eller samhällsfiender som utgör ett hot.

När det kommer till mekanismer så finns det fem olika kategorier som kan identifieras.

- *Aktivt ingripande och social kontroll*: krav på att fenomenet måste stoppas på något vis, genom exempelvis lagstiftning eller hårdare tillämpning av existerande lagar.
- *Disproportionalitet*: överdrift av fenomenets omfattning, konsekvenser, antal drabbade och så vidare.
- *Hörsägen*: de som kritiserar fenomenet har sällan själva tagit del av det direkt, utan baserar sin uppfattning på vad de hört från andra.
- *Objektivism*: fokus på vad de lågkulturella produkterna anses ha för symptom, i stället för bakomliggande orsaker och sociala problem.
- *Överdrivna exempel*: de värsta exemplen och händelserna lyfts fram som de generella. Undantagsfallet blir regel.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Tommy Gustafsson och Klara Arnberg, *Moralpanik och lågkultur: genus – och mediehistoriska analyser 1900–2012*, Stockholm: Atlas, 2013, s. 21.

I analysdelen av denna uppsats kommer ovanstående kategoriseringar gällande aktörer och mekanismer att appliceras på resultatet av analysen för att ge en djupare förståelse för vilka delar som är aktiva. Anledningen till att Gustafsson och Arnbergs vidareutveckling används i stället för Cohens original-teori är dels för att det är en nyare bearbetning, dels att den är mer applicerbar på fenomen som exempelvis rollspel då den är utformad för att undersöka detta och dessutom i en svensk kontext.

## 2. Tidigare forskning

Bland de mesta omfattande verken som har skrivits om just rollspel och oron kring dem är *Dangerous Games : What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds* av Joseph Laycock, professor i religion vid Texas State University. Boken berör moralpaniken i USA, men eftersom den debatten stundvis kopplas in i den svenska får denna bok anses relevant för undersökandet av den svenska debatten. I boken presenteras flertalet aspekter som oroade allmänheten i USA under rollspelens framfart. Framför allt bestod de upplevda hoten av att spelen skulle få ungdomar att tappa greppet om gränsen mellan verkligheten och spelens engagerande fantasi-värld och de roller som spelarna spelade i den världen.

Ytterligare ett orosmoln med rollspelen enligt Laycock var att de i många fall innehöll teman som kunde kopplas till häxkonst, vilket skapade ytterligare en rädsla gällande att ungdomar skulle ledas till att gå med i kulter och bli satanister. Denna oro ledde till ett organiserat motstånd mot rollspelen på en samhällsnivå. Skolor och universitet förbjöd rollspelsklubbar och tog bort böcker kopplade till spelen från biblioteken. Kampanjer bedrevs för att få speltillverkarna att skriva varningstexter på kartongerna om hur spelen kunde leda till galenskap eller till och med död. Det växte på flera håll fram ett starkt motstånd mot rollspelen. En föreställning kring detta motstånd är att det handlade om extrema kristna grupper som var rädda för satanister, men Laycock lyfter att det inte var riktigt så enkelt. Skaparna av *Dungeons and Dragons* var själva troende kristna, och flertalet kristna rollspelsklubbar fanns vid tiden för debatten. Bland de som kritiserade rollspelen fanns det gott om icke-religiösa. Det fanns ett starkt motstånd mot rollspelen i flera kristna rörelser särskilt de mer konservativa, men det får inte förenklas till en skildring av kristna som icke-rationella.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Joseph Laycock, *Dangerous Games : What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*, University of California 2015, s. 12.



Ytterligare en aspekt som lyfts och som kan vara en förklarande faktor till hur spelen sågs som farliga och hotfulla är att de användes som förklaring till ett antal tragiska händelser där unga skadat sig eller till och med dött. Laycock beskriver det dock som att även om rollspelen var en del av individens liv vid tiden för tragedin så handlar det om ett försök till tröst för de anhöriga. Genom att lägga all skuld på ett rollspel så slipper leta mer efter anledningen, och man lägger anledningen på något som är långt borta och som kan avlägsnas. Detta är lättare än att möta faktumet som ofta involverar psykisk ohälsa. Det är helt enkelt tryggare att lägga skulden på någon ond influens som hjärntvättar än att möta faktumet att någon i ens närhet mådde dåligt utan att man kunde hjälpa dem. Tragedin behöver logik och därför används delar av ungdomskulturen som personen ägnat sig åt som anledning då det i många fall är något som de anhöriga inte är insatta i.<sup>9</sup>

Just det stora glappet mellan rollspelarna och omgivningen kring dem som inte deltar i spelet är något som Laycock lyfter. Han beskriver det som att under spelet skapas en värld inom spelets kontext där handlingar, riter och symboler får en helt annan betydelse, vilket gör att det som händer i spelet inte kan översättas till verkligheten. Det blir således svårt att beskriva denna värld för den som inte själv deltar då den enbart är möjlig att observera om man deltar i den och i gruppen som skapar den.<sup>10</sup> Vidare är rollspelen beroende av ett antal ramar där de två viktigaste är spelarens ram och karaktärens ram. Spelarens ram är det som sker kring bordet och informationen som spelaren kan hämta genom detta, exempelvis tärningskastet som avgör framgången i en handling. Karaktärens ram är vilken information karaktären kan inhämta i fantasins kontext. Exempelvis kan en spelares karaktär vara en väldigt kunnig botaniker som kan identifiera växter även om inte spelaren kan det. Ibland sker det under rollspelen att dessa ramar inte kan samarbeta, exempelvis kan en spelare få information som karaktären omöjligt kan veta. I detta blir ramarna tydliga och illusionen bryts, och spelarna behöver konstant hålla isär sina ramar för att framgångsrikt spela. Detta gör att idén om att rollspel skulle leda till att individer tappar grepp om vad som är verkligt och inte är mycket osannolik enligt Laycock.<sup>11</sup>

Vad gäller den svenska forskningen på ämnet så är det som tidigare nämnt ett fält med luckor. När det kommer till rollspel specifikt så finns det mycket lite forskning. Däremot är ett par andra företeelser som varit föremål för moralpanik mer undersökta. *Moralpanik och lågkultur: genus- och mediehistoriska analyser 1900–2012* spelar en viktig roll i teoridelen av denna

---

<sup>9</sup> Laycock 2015, s. 129–131.

<sup>10</sup> Ibid, s. 25–26.

<sup>11</sup> Ibid, s. 27–28.

uppsats, men den är värd att presentera även när det kommer till tidigare forskning genom att presentera innehållet av analyserna och de teman som framträder. Även om boken fokuserar på andra föremål för moralpaniken än det som denna uppsats fokuserar på så finns det flera likheter mellan de företeelser som tas upp där och rollspel. Exempelvis debatten gällande tv-spel och debatten om videovåld som delar många gemensamma punkter med rollspelen.

Vad gäller videovåldet så handlar det till stor del om att våld skulle bli alltför lättillgängligt för barn, samt att detta skulle ha skadliga effekter, men även om hur videobanden innehöll kvinnoförnedrande material. Bilden som målas av barn är att de är passiva objekt som utsätts för filmerna, inte att de söker upp och tittar på dem. En syn som framhölls var vidare att barnen var olika påverkade av olika saker. Flickor framställdes som att de lättare påverkades av sexuellt innehåll och att detta skulle forma dem till omoraliska och promiskuösa. Pojkarna å andra sidan drogs till våld och skulle triggas av de våldsamma scenerna och forma dem till våldsamma män.<sup>12</sup> Att just barn används som argument i sådan utsträckning handlar enligt Gustafsson och Arnberg om att det är svårt att argumentera mot någon som skyddar sig bakom argument om att de vill skydda barnen. Motståndarna mot videon plockade även fram de värsta exemplen, skiljde dessa från sammanhanget och framhöll dem som standard.<sup>13</sup>

I exempel med videovåld är det barnen som är brukarna, mediet folkdjävulen och de extremaste fallen framhölls som representativa för hela företeelsen.<sup>14</sup>

När det gäller de våldsamma tv-spelen så är de i början begränsade av tekniken och den dåliga grafiken under de första åren, så idéer om att de skulle leda till våld uppkommer först sent 90-tal och tidigt 00-tal. Oron i början handlar istället om oron för att pojkar blir stillasittande och asociala av spelen. Men i takt med att grafiken förbättras väcks oron gällande att spelen ska trigga ungdomarna som konsumerar spelen att bruka våld. I denna debatt är det till stor del enbart pojkar och unga män som anses vara brukarna. Men just att spelet krävde ett agerande från brukaren ändrade vinkeln. Det handlade inte om att skydda barnen från våldet som det handlat om under video-debatten, det handlade om att skydda samhället från framtida mördare. Detta eftersom tv-spelen nu var så realistiska och krävde aktivt handlande, och därför skulle gränsen mellan fiktion och verklighet suddas ut hos de som spelade och spelen anklagades även för att lära ungdomarna att döda.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Gustafsson och Arnberg 2013, s. 70.

<sup>13</sup> Ibid, s. 72.

<sup>14</sup> Ibid, s. 81.

<sup>15</sup> Gustafsson och Arnberg 2013, s. 136.

Ytterligare en aspekt när det kommer till just tv-spelen var hur kommersiella de var och att de lurade in unga genom spel med sedan tidigare välkända varumärken och karaktärer, exempelvis lego-spelen. Även här återfinns mekanismen att lyfta fram de värsta exemplen som om de vore allmänna. Det var enbart de våldsammaste spelen som lyftes fram i debatten trots att majoriteten av spelen som fanns på marknaden saknade explicit våldsamma element.<sup>16</sup>

I båda fallen ovan resulterade även paniken i rop efter agerande från staten, i form av regler och förbud som skulle begränsa skadeverkningarna.<sup>17</sup>

Gustafsson och Arnberg lyfter att i allmänhet kan moralpaniker knytas till ett samhälle i snabb förändring och moralpanik utgjorde en mekanism för människor att hantera oron inför denna snabba förändring. Men i samtliga fall går det att se nu i efterhand att faran egentligen inte var så stor, och att de unga i generationerna som berördes växte upp till att bli fungerande delar av samhället ändå.<sup>18</sup>

Det sista verket som kommer presenteras här är av ett något annorlunda slag. *Finna dolda ting: en bok om svensk rollspelshistoria* tillhör det populärvetenskapliga fältet. Syftet med boken är i grunden nostalgi för de som under 80- och 90-talet ägnade sig åt rollspel, men genom att lyfta fram nostalgin så skrivs stora delar av rollspelens historia i Sverige. Dessutom innehåller den ett antal intervjuer med de som stod i centrum av subkulturen vilket ger en annan typ av förståelse för ämnet. Bland de som intervjuas finns framstående spelkonstruktörer från rollspelens guldålder, eventarrangörer och speljournalister för att nämna några.

Frågan om varför vi spelar rollspel lyfts och det beskrivs hur detta fenomen snabbt växte under sent 70-tal och tidigt 80-tal. Paralleller dras till andra typer av rollspel än just bordsrollspelen och gemensamt för samtliga former är att vi genom att iklä oss en annan roll än den vi har i vardagen erbjuds andrum samt att det ger möjlighet till fri lek där tabun kan utforskas och det förbjudna kan undersökas utan repressalier. Det är roligare att vara en magiker som kan kasta förbannelser på alla som står i ens väg än att vara en gymnasieelev som oroar sig för sina betyg.<sup>19</sup> Dessa faktorer ges som bakgrund till epoken som kallas "guldåldern" för rollspel i Sverige som utgör 70- och 80-talet. Guldåldern är även namnet på kapitlet som presenterar denna tillväxt, och är ett av två kapitel i boken som är centrala för denna uppsats.

---

<sup>16</sup> Ibid, s. 143.

<sup>17</sup> Ibid, s. 145.

<sup>18</sup> Ibid, s. 49, 194.

<sup>19</sup> Anna-Karin Linder Krauklis och Daniel Linder Krauklis, *Finna dolda ting: en bok om svensk rollspelshistoria*, Stockholm: Galago, 2015, s. 15.

På många vis beskrivs bordsrollspelen som barndomens lekar men i en ny och mer sofistikerad förpackning som gjorde dem mer accepterade även om de i många fall fortfarande ansågs som ”töntiga” i de jämnårigas ögon. Speldesignern och författaren Daniel Letho beskriver det som att rollspelen tillät honom att ägna sig åt lek, fast på ett mer ”vuxet” vis utifrån sett. Att rollspelshobbyn exploderade under guldåldern berodde enligt Letho på att det vid den tiden helt saknades konkurrerande tidsfördriv av samma kaliber. För de som var ointresserade av sport eller andra utomhusaktiviteter så var rollspel utan tvekan det häftigaste man kunde göra.<sup>20</sup>

Boken innehåller även ett kapitel som berör moralpaniken kring rollspel i Sverige, och utgör det andra kapitlet som undersöks. Moralpaniken beskrivs som den period av rollspelens historia som guldåldern övergår till. En orsak till oron som leder till moralpaniken är faktumet att det är svårt att visa rollspel för de som inte själva deltar. Det beskrivs i boken som att ”I en upplevelsebaserad uttrycksform behöver alla närvarande ta vad som sker på samma allvar, annars blir det bara larvigt [...] en upplevelseform kräver att alla deltagare är aktiva subjekt”<sup>21</sup>. Detta ledde till att en aktivitet bland de unga växte fram som föräldrar hade dålig insyn i och frågorna om vad de gjorde resulterade i obegripliga svar för de som inte var insatta. Själva poängen med rollspelen var något som behövde upplevas.

Det lyfts hur vissa religiösa grupper i Sverige oroade sig på grund av de ockulta inslagen. Rollspelen lekte enligt dem med farliga krafter och vissa frikyrkopastorer uppmanade medlemmar i sina församlingar att demonstrera mot försäljningen av spelen. Samtidigt fanns det de som även inom kyrkan såg en potential inom rollspelen. Len Howard arbetade under moralpanikens hetsigaste tid inom Västerås stift samtidigt som han undersökte rollspelens potential inom undervisning. 1993 skapade han rollspelet *Vägen* för konfirmander i kyrkan. I vägen mötte konfirmanderna olika moraliska dilemman som senare diskuterades. Spelet resulterade i Camelot, ett konfirmationsläger med fokus på lajv<sup>22</sup> och rollspel.<sup>23</sup>

Särskilt hetsig blev debatten gällande de skräckrollspel som började skapas i Sverige under rollspelsexplosionen. De första rollspelen i Sverige med fantasy-teman bar tydliga tecken av importen från USA. Men spelkonstruktören Mattias Lilja påpekar hur de svenska skräckspelen var så pass explicita och mörka att de inte kunde ha skapats på någon annan plats än i Sverige. Sverige var på många vis mer tillåtande när det kom till dessa teman jämfört med rollspelens

---

<sup>20</sup> Ibid, s. 105.

<sup>21</sup> Ibid, s. 105.

<sup>22</sup> Lajv, även kallat levande rollspel, är en typ av rollspel som innehåller teater-liknande inslag där spelarna lever och betar sig som sin karaktär under rollspelet.

<sup>23</sup> Linder Krauklis och Linder Krauklis, s. 119–123.

vagga USA. Men även i tillåtande Sverige blev måttet rågat av bordsrollspelen *kult*, *mutant* och *Wastelands*.<sup>24</sup> Johnsson och Petersén, skaparna av *kult* och *mutant*, säger själva att det handlade om en medveten positionering och att tiden var rätt för dessa teman. De erfarna spelarna sökte starkare intryck. Nya spelare lockades av det utmanande innehållet som dessutom tvättade bort den gamla "tönt-stämpeln". Syftet var att vara gränsöverskridande, och då är teman som ockultism, våld och sex tacksamma för att skapa en reaktion.<sup>25</sup>

En sista del som lyfts i kapitlet om moralpanik är boken *De övergivnas armé* av Didi Örnstedt och Björn Sjöstedt som gavs ut 1997. Boken är en reportagebok där de två pedagogerna Örnstedt och Sjöstedt försöker återge rollspelens innehåll för "vuxenvärlden". Boken möttes med både ris och ros från flera håll i samhället. De flesta var överens om att avsikten var god, då syftet var att återge rollspel för de som inte deltog själva. Slutsatsen som presenterades var dock att rollspelen kunde leda till att spelarna tappade förmågan att skilja mellan fantasi och verklighet.<sup>26</sup> Sammanfattningsvis ger boken en mångfacetterad bild av rollspelens status i Sverige. På vissa sätt välkomnas dem med öppna armar, men på andra vis får de agera syndabock.

## 2.1 Forskningslucka

När det kommer till rädslan för rollspel i USA så är detta ett ämne som är relativt väl kartlagt, och denna uppsats tänker inte göra anspråk på att försöka utvidga den nordamerikanska kartläggningen då det kulturella klimatet i USA skiljer sig från det Svenska. När det gäller hur debatten såg ut i Sverige så finns det luckor värda att fylla. Moralpanikens olika fokus har undersökts i varierande grad och rollspel är en av de aspekter som undersökts minst, vilket syntes under förarbetet till denna uppsats. En anledning till detta kan vara att rollspel under en ganska lång tid efter moralpaniken var ett fenomen som hölls vid liv av ett fåtal entusiaster, snarare än av en bred massa. Men rollspelen har under senare tid fått ett uppsving och intresserar en ny publik, vilket gör undersökningar som dessa relevanta. Men syftet med denna uppsats är inte enbart att fylla en lucka gällande rollspel, utan även moralpanik. Genom att undersöka den vid tidpunkten rådande debatten i Sverige så skapas en utvidgad förståelse för hur framväxande aspekter av en ungdomskultur har behandlats. Detta ger i sin tur en viss förståelse kring hur framtida företeelser kan komma att behandlas.

---

<sup>24</sup> Linder Krauklis och Linder Krauklis, s. 114.

<sup>25</sup> Ibid, s. 117.

<sup>26</sup> Ibid, s. 133-135

### 3. Bakgrund

Nedan presenteras tre teman som är centrala för att förstå ämnet som denna uppsats berör. Dessa tre är: den svenska moralpaniken under 1900-talet, "satanic panic" och rollspel. De kommer att presenteras var för sig men de kommer även att flyta ihop en del med varandra. Anledningen till att just dessa presenteras är att de är nödvändiga att ha vissa förkunskaper om för att förstå resultatet och diskussionen.

#### 3.1 Den svenska moralpaniken under 1900-talet

Centralt för denna del är uppdelningen i Sverige mellan finkultur och ful- eller lågkultur. I den svenska debatten handlar det till stor del om olika underhållnings- och medieformer som importerats till Sverige och som växer i popularitet främst i de lägre samhällsklasserna.

Oron byggde till stor del på en rädsla för att lågkulturen både i innehåll och förmedling skulle ha allvarliga konsekvenser gällande hur de formade barn och unga. Det fanns en rädsla för att dessa företeelser skulle forma de ungas ideal och världsåskådning utifrån normer som inte var sunda. Våldsamma filmer, serietidningar och tv-spel ansågs vara präglade av den amerikanska kommersialismen som endas ägnade sig åt hjärndöd underhållning snarare än förmedlandet av sunda budskap. Särskilt filmerna och tv-spelen utgjorde problem i sin utformning och hur de förmedlade innehållet då det audiovisuella formatet skulle bli för "verkligt" jämfört med böcker exempelvis.<sup>27</sup>

Rollspelen i Sverige präglas på många vis av en väldigt snabb uppgång följt av ett lika snabbt fall. Uppgången avhandlas i 3.3 men nedgången handlar till stor del om följderna av moralpaniken. Spelens tillväxt skapade en stor marknad, och på denna marknad konstruerades rollspel vars syfte på många vis var att provocera och att utforska det förbjudna. Rollspelen i Sverige hade på många vis fått ett varmare välkomnande än på många andra platser. Bokhandlare och leksaksaffärer köpte in dem och ställde upp på sina hyllor, och Sveriges roll- och konfliktspelsförbund (Sverok) hade som mest cirka 20 000 medlemmar och fick statliga bidrag på över två miljoner kronor per år för att bedriva sin verksamhet. Så även rollspelandet präglades av den svenska inställningen till föreningsliv.<sup>28</sup>

När fallet kom blev detta på många vis något som användes som slagträ. Framför allt inom vissa frikyrkliga församlingar uppmanas medlemmarna att demonstrera mot att de farliga rollspelen fanns så lättillgängliga, genom att demonstrera utanför butikerna som sålde dem. Detta ledde

---

<sup>27</sup> Gustafsson och Arnberg 2013, s. 32–36.

<sup>28</sup> Linder Krauklis och Linder Krauklis 2015, s. 119.

till att flertalet butiker som exempelvis Åhléns valde att plocka bort spelen. Även politiskt skedde flertalet försök att begränsa rollspelen, bland annat genom förslag gällande att rollspel som var våldsammare än vad som tilläts visas på video borde förbjudas.<sup>29</sup>

Flertalet fall från USA där rollspel beskylldes för mord och självmord lyftes fram i svensk media som att det bara var en tidsfråga att detta började ske även i Sverige, och att det var orimligt att skattepengar i form av dessa bidrag skulle gå till något som hotade att fördärva ungdomen.<sup>30</sup>

### 3.2 "Satanic Panic"

The Satanic Panic kan på många sätt liknas vid den svenska moralpaniken, då den bygger på en rädsla att en ny aspekt av ungdomskulturen håller på att leda ungdomarna i fördärvet. En aspekt som lyfts fram som särskilt oroväckande är dock att hotet till stor del utgörs av satanism som korrupperar de ungas sinne. The Satanic Panic omfattar flera delar av den framväxande ungdomskulturen under 1980-talet och framåt. Likt Sverige är det hårdrock, Metal och våldsamma filmer som utgör ett par av hoten, men i USA får rollspelen en mer framträdande roll än vad de får i Sverige. Detta främst eftersom spelen i flera fall tillät spelarna att delta i ritualer och andra ockulta företeelser som en del av spelets progression. Spelen beskrevs som portaler till satanismen, och just denna oro var mer spridd i USA än vad den var i Sverige.<sup>31</sup>

Ytterligare en aspekt av Satanic panic är det som benämns som satanic ritual abuse förkortat SRA. Grunden för benämningen handlar om de tusentals vittnesmål om sexuella övergrepp och fysiskt våld under satanistiska och ockulta ritualer som dyker upp under 80-talet. Offren ska ha utsatts för dessa övergrepp men sedan förträngt minnena av detta, men de har med hjälp av terapi lyckats få tillbaka dessa förträngda minnen, kallade för "recovered memories".<sup>32</sup> Startskottet för debatten om SRA var när Michelle Smith från Kanada släppte boken *Michelle remembers* år 1980, som hon skrivit tillsammans med sin psykolog Lawrence Pazder. I boken beskrivs en serie fruktansvärda händelser som Michelle upplevt som femåring. Hon skulle enligt boken ha förträngt dessa minnen för att 20 år senare börja minnas dem med Pazders hjälp. De minnen som Michelle beskrev var hur hennes mor tvingade henne att delta i ritualer i en global satanistisk kult där deltagarna ägnade sig åt att bland annat äta kattungar, förgripa sig sexuellt på barn och mördra spädbarn.<sup>33</sup>

---

<sup>29</sup> Linder Krauklis och Linder Krauklis 2015, s. 108.

<sup>30</sup> Ibid, s. 119.

<sup>31</sup> Chris Mathews, *Modern satanism: Anatomy of a radical subculture*, London: Praeger, 2009, s. 121–129.

<sup>32</sup> Cohen 2002, introduction to the third edition xv

<sup>33</sup> Mathews 2009, s. 121.

Detta ledde till en hysteri och en häxjakt på de misstänkta satanisterna, som i efterhand visade sig vara obefogad. För av de närmare 12 000 påstådda fallen så kunde man i efterhand inte bekräfta att så var fallet i ett enda fall. De förträngda minnena var i stället fabricerade minnen som uppstått under terapin, och i vissa fall var det psykisk ohälsa som låg bakom ”minnena”.<sup>34</sup>

SRA har så här i efterhand inget att göra direkt med rollspelen, men SRA spädde på den redan stora rädslan för satanister och kulter, som sas vara inslag i rollspelen. Eftersom de betraktades som så pass farliga blev det ytterst angeläget att se till att de unga inte kom i kontakt med det ockulta genom exempelvis ungdomskulturen eller rent av drivas till galenskap. Ett exempel på detta är fallet med Irving Lee pulling som tog sitt liv 1982. Klasskamraterna beskrev honom som en individ men psykiska och sociala problem, men hans mor var övertygad om att orsaken till självmordet var att en besvärjelse lagts på Irving under en rollspelsession. Förbannelsen skulle ha drivit honom till galenskap och resulterat i den tragiska händelsen, enligt modern Patricia Pulling. Patricia pulling skapade därför organisationen Bothered about Dungeons and Dragons (BADD) 1983 som utgjorde en plattform för flertalet kampanjer mot rollspelen.<sup>35</sup>

### 3.3 Rollspel

För att börja tala om rollspel behövs först en definition av vad rollspel innebär och vilken typ som avses. Rollspel i sin grund handlar om att en person iklär sig en roll annan än vem de egentligen är. Denna typ av lek är något som de flesta barn ägnar sig åt intuitivt.<sup>36</sup> Med rollspel i denna uppsats syftas det på en mer specifik typ av lek. Rollspel i denna uppsats syftar till den typ av spel där spelarna skapar karaktärer som de lever sig in i och styr genom en interaktiv berättelse, och inom berättelsen finns ett system gällande vad en spelare kan och inte kan göra. Vidare är platsen en viktig del av att skilja mellan olika typer av rollspel, och här är det specifikt bordsrollspel som åsyftas. Till skillnad från exempelvis rollspel i form av datorspel sker dessa bordsrollspel med hjälp av analoga medel i stället för digitala. Papper, rollformulär, penna och en mängd olika tärningar runt ett bord är scenen där rollspelet sker.<sup>37</sup> Vanligen leds spelen av en spelledare som fungerar som berättaren av äventyret, upprätthåller regelsystemet och som till viss del styr vad som sker under spelets gång beroende på vilka val spelarna gör. Framgången under spelet bestäms till stor del av tärningskast som bestämmer hur väl de olika aktörerna lyckas med det de försöker åstadkomma.<sup>38</sup>

---

<sup>34</sup> Ibid, s. 128.

<sup>35</sup> Linder Krauklis och Linder Krauklis 2015, s. 107.

<sup>36</sup> Laycock 2015, s.15.

<sup>37</sup> Linder Krauklis och Linder Krauklis 2015, s.13.

<sup>38</sup> Linder Krauklis och Linder Krauklis 2015, s. 13.



Rollspel av denna typ återfinns inom en mängd genrer som exempelvis fantasy, skräck och sci-fi. Inom vardera genre finns det en uppsjö av rollspel, men om man talar om rollspel så finns det ett som har en särställning: Dungeons and Dragons. Dungeons and Dragons, vanligen förkortat DnD, är på många vis det första kommersiellt framgångsrika rollspelet. 1974 publicerades spelet i sin första utgåva av Gary Gygax och David Arneson, och bygger till största del på klassisk fantasy.<sup>39</sup> Äventyr i en värld som liknar vår medeltid med tillägg i form av magi, skatter och inte minst drakar. Rollspel i grunden hänger på spelarnas egen fantasi som sagt, men det DnD gjorde som var nytt rent kommersiellt var att skapa en ram för detta med etablerade regelsystem och mekanismer, samt kampanjer och karaktärer. Detta gjorde att steget för att börja spela blev mindre vilket gjorde att fler började. Just aspekten att spelen hänger till så stora delar på deltagarnas fantasi och introspektion gör rollspel till en aktivitet som är svår att observera utan eget deltagande.<sup>40</sup>

Efter DnDs kommersiella framgångar växte marknaden för rollspel snabbt, och med fler spelare så tillkom även fler spelsystem. Som tidigare nämnt så finns det idag ett oräkneligt antal rollspel, men det finns ändå ett par utöver DnD som är av vikt att ta upp för att ge en förståelse. Under 80-talet sker det som beskrivs som en explosion på rollspelsmarknaden och fler och fler av dessa kliver ut ur "Tolkiens skugga".<sup>41</sup> Det första av dessa är *Mutant*, publicerat första gången 1984 av Gunilla Jonsson och Michael Petersén. Till skillnad från DnDs klassiska Tolkien-inspirerade fantasy utspelar sig *Mutant*-serien i ett framtida postapokalyptiskt Sverige och innehåller i regel mörkare teman än de tidigare rollspelen.<sup>42</sup> Dock är det en särskild variant av *Mutant* som blir central i debatten om rollspel, *Mutant: chronicles*. Anledningen till att just detta rollspel fick så pass mycket uppmärksamhet är att det av vissa pekades ut som anledningen till mordet på 15-årige Thomas Michelsen 1994, ett fall som går under namnet "skolgårdsmordet i Bjuv" och som kommer diskuteras mer ingående i resultatdelen. Jonsson och Petersén är även upphovsmakarna till en annan svensk rollspelsklassiker, skräckspelet *kult*.<sup>43</sup>

Ytterligare en typ av rollspel kommer att diskuteras, nämligen soloäventyr. Framför allt är det serien ensamma vargen som slår igenom i Sverige. Dessa äventyr kommer i form av en pocketbok där spelaren själv läser och med jämna mellanrum får läsaren ta ett beslut eller slå en

---

<sup>39</sup> Ibid, s. 15.

<sup>40</sup> Ibid, s.13.

<sup>41</sup> Ibid, s. 15.

<sup>42</sup> Ibid, s. 16-17.

<sup>43</sup> Ibid, s. 17.

tärning. Beroende på val eller resultatet av tärningslaget får läsaren hoppa till en viss sida i boken. Serien utkom i tolv delar i Sverige och var en storsäljare för Äventyrsspel, företaget som distribuerade böckerna i Sverige.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Orvar Säfström och Jimmy Wilhelmsson, *Äventyrsspel: Bland mutanter, drakar och demoner*, Malmö: Bokfabriken, 2017, s. 206–207.

## 4. Resultat

Nedan presenteras resultatet av undersökningen. Avsnittet består av två huvudkategorier där vardera huvudkategori utgörs av årtiondet som presenteras. Huvudkategorierna utgörs av tre underrubriker vardera där underrubrikerna är teman som framkommit under analysen.

### 4.1 Rollspelen i media under 80-talet

När det kommer till de 15 artiklar som tillhör 80-talet så är fördelningen någorlunda jämn mellan antalet positiva och antalet negativa, åtta ställer sig övervägande positivt till rollspelen och resterande sju är övervägande negativa. De flesta av artiklarna tar dock upp båda sidor och lyfter vad ”den andra sidan” säger. Därför kommer artiklarna inte att behandlas utifrån deras inställning som sådan, utan i stället utifrån teman i form av underrubrikerna nedan.

#### 4.1.1 En ny sorts underhållning dyker upp

Till en början handlar det om att försöka få grepp om vad rollspel är för någonting. Det beskrivs som en hobby eller en fluga importerad från USA som snabbt ökar i popularitet bland unga män och pojkar. För det understryks i flertalet artiklar att det är just pojkar som spelar, och väldigt få flickor. Redan här blir det tydligt att det är pojkar och unga män som är brukarna av det nya fenomenet.<sup>45</sup>

Försök görs att likna spelen med redan etablerade saker i samhället. Äventyrsromaner, krigslekar och sällskapsspel som monopol och fia med knuff. Men samtidigt poängteras det hur långt ifrån dessa saker spelen är på samma gång. Det som verkar vara mest förbryllande med de nya rollspelen är att de saknar slut samt att alla spelar med varandra, inte mot varandra. Till skillnad från de redan etablerade spelen handlar det inte om att vinna mot de andra spelarna, utan att vinna tillsammans.<sup>46</sup>

Det är dock tillsammans med just sällskapsspel som rollspelen i regel presenteras, särskilt när det kommer till recensioner av diverse spel i dagstidningarna.<sup>47</sup>

#### 4.1.2 Fördelarna med rollspelen

När det kommer till fördelarna kring rollspel så kretsar det främst kring utvecklandet av positiva egenskaper som simuleringen ger. Vissa trycker på skapandet som rollspelen till stor del bygger på och att viljan att skapa leder till utvecklandet av kunskaper som gynnar studierna. Vissa av pojkarna lär sig avancerad engelska för att förstå de amerikanska regelböckerna, bildkunskap genom att rita kartor och svenska genom att öva berättande och skrivande på

---

<sup>45</sup> Kersti Raiend, ”Drakar lockar unga män”, *Göteborgs-Posten*, 26 mars, 1989, s. 6.

<sup>46</sup> Mårten Wikforss, ”Det planlösa spelet”, *Göteborgs-Tidningen*, 27 november, 1985, s. 7.

<sup>47</sup> Lasse Råde, ”Svenska spelmakare visar framfötterna”, *Göteborgs-Tidningen*, 10 december, 1986, s. 4.

fritiden. Det lyfts hur rollspelen lockar fram en vilja att lära bland de elever som annars inte intresserat sig mycket för skolan.<sup>48</sup>

Det talas framför allt om rollspelens fördelar när det kommer till hur ungdomar utvecklar förmågor som ledarskap, samarbete och kanske framför allt problemlösning. För att understryka detta så nämns det i ett antal artiklar hur rollspel är något som fått spridning bland främst akademiker, och i intervjuer lyfts det ofta vad spelarna studerar vid diverse universitet.<sup>49</sup>

Även när det kommer till frågan om våld så finns det de som lyfter att rollspelen, tack vare sitt våldsamma innehåll, kan ha en positiv effekt. Detta genom att de kan ge individer en möjlighet att bearbeta aggressioner så att de sedan kan släppa dem i stället för att bära med sig detta resten av livet eller tar ut dem på ett destruktivt vis.<sup>50</sup>

Men framför allt landar de flesta artiklarna att dessa spel inte är värre än något annat, och att rollspelen är den unga generationens svar på att leka "indian och cowboy" som deras föräldrar. Dessutom lyfter flertalet artiklar att det är det våldsfixerade samhället som smittar av sig på rollspelen, inte tvärtom. I en debattartikel publicerad i *Dagens Nyheter* skriver Magnus Knutsson: "varför ägnar sig ungdomar åt sådana ruskigheter? Jo, för att få ett grepp om det som kommer med radions nyhetssändningar, tidningarnas reportage och dokumentärserierna i tv". Han beskriver det även som att de som bekämpar våld är de som lär sig hantera det, inte de som förtränger det och tittar åt andra hållet.<sup>51</sup> En annan aspekt som lyfts är hur rollspelen förmedlar en annan syn på klass och vad detta betyder än vad det svenska samhället gör då karaktärerna kan samarbeta och bli vänner oavsett om de är adel eller bönder.<sup>52</sup>

Att rollspelen på många vis ses som något positivt för de unga att ägna sig åt syns inte minst i form av det stöd som kommunerna visar. I flera fall där rollspelsklubbar besöks av en journalist så är det i lokaler de får låna av kommunen för att bedriva sina spel och för att underlätta för rollspelarnas föräldrar, samt rollspel som köpts in till klubben tack vare bidrag från kommunerna.<sup>53</sup>

#### 4.1.3 Kritiken som riktades mot rollspelen

Av kritiken som riktas mot rollspelen så finns det framför allt tre typer som sticker ut. Det är dels larmen från USA, dels det våldsamma innehållet och slutligen att spelen ska leda till att

---

<sup>48</sup> Ana maria Narti, "Barn kan visst älska tankearbete", *Dagens Nyheter*, 19 juli, 1986, s. 2.

<sup>49</sup> Eva-Li Johansson, "Nonsens att vi skulle kunna begå självmord", *Dagens Nyheter*, 13 februari, 1985, s. 5.

<sup>50</sup> Gundel Wetter, "Våra tiders indian och cowboylek", *Göteborgs-Posten*, 17 december, 1986, s. 12.

<sup>51</sup> Magnus Knutsson, "Barn behöver krigsleksaker!", *Dagens Nyheter*, 1 november, 1987, s. 5.

<sup>52</sup> Ana maria Narti, "Barn kan visst älska tankearbete", *Dagens Nyheter*, 19 juli, 1986, s. 2.

<sup>53</sup> Eva-Li Johansson, "Nonsens att vi skulle kunna begå självmord", *Dagens Nyheter*, 13 februari, 1985, s. 5.

spelarna tappar uppfattningen om vad som är verkligt och vad som är fantasi. I flertalet artiklar förekommer flera av dessa rädslor i kombination.

När det kommer till larmen från USA så handlar det framför allt om fall där unga män har mördat eller begått självmord till följd av att de har spelat rollspel under en längre tid. I ett antal artiklar lyfts det specifikt att den amerikanska psykiatrikern Thomas Radecki har studerat spelet *Dungeons and Dragons* och menar att det resulterat i cirka 30 dödsfall.<sup>54</sup>

När det kommer till rädslan för det överdrivna våldet så finns det en person som återkommer i flera artiklar, mellanstadie läraren Agneta. Hennes kritik mot rollspelen berör en väldigt specifik typ, nämligen soloäventyren ensamman vargen. I en intervju i en av artiklarna säger Agneta att:

”Pojkar i den här åldern är väldigt lättpåverkade och lever sig så starkt in i de här rollfigurerna att de har svårt att skilja på verklighet och fantasi. De har blivit mer aggressiva och våldsinriktade [...] läs dem och ni förstår vad jag menar. Sätt sedan stopp för dem. Pojkar mår inte bra av att läsa dem.”<sup>55</sup>

Tillsammans med intervjun finns det utdrag ur en av ensamman vargen böckerna, där våldsamma slagsmålsscener återges tillsammans med en illustration av ett spetsat huvud från samma bok. I en annan artikel om Agneta får hennes klass läsa utdrag och förfäras av innehållet för att sedan skriva brev till bokhandlare och be dem att sluta köpa in böckerna. Agneta vill även lyfta frågan om sådana böcker över huvud taget borde få säljas i Sverige. För oavsett åldersgräns så finns risk att allt för unga läsare får tag på dem enligt henne.<sup>56</sup> Över lag så kretsar beskrivningarna kring spelens våldsamma innehåll och bygger på riktiga utdrag ur texter eller återgivning av spelens innehåll. I många fall får även spelkonstruktörerna försvara sig, om än i enbart en rad på slutet av artiklarna. En annan aspekt som lyfts är att spelförlagens utsatta åldersgränser är verkningslösa då yngre kan få tag på innehållet ändå. Som tidigare nämnt så finns det de som påpekar att våldet i rollspelen inte är värre än annat våld i samhället i stort, och i en artikel skrivs det att ”även fia med knuff har ju våldsinslag.”<sup>57</sup>

---

<sup>54</sup> Mårten Wikforss, ”Det planlösa spelet”, *Göteborgs-Tidningen*, 27 november, 1985, s. 7.; Gunilla Tengvall, ”Demoner härskar i ungdomens värld”, *Dagens Nyheter*, 12 januari, 1986, s. 33.; Gundel Wetter, ”Du riktar ett slag mot puckelryggens fula huvud...”, *Göteborgs-Posten*, 9 december, 1986, s. 26.

<sup>55</sup> Gundel Wetter, ”Du riktar ett slag mot puckelryggens fula huvud...”, *Göteborgs-Posten*, 9 december, 1986, s. 26.

<sup>56</sup> Christina Af Ekenstam, ”Det här är hemskt...dåligt!”, *Göteborgs-Tidningen*, 19 april, 1986, s. 10.

<sup>57</sup> Björn Holm, ”Bakom krönet väntar äventyret”, *Expressen*, 5 oktober, 1986, s. 18.

När det gäller spelens förmåga att få deltagarna att förlora greppet om vad som är verkligt och inte beskrivs detta ofta tillsammans med mängden timmar och att de unga pojkarna sitter hela nätter och spelar, och att efter så många timmar så kommer gränsen mellan fantasi och verklighet suddas ut. De som ställer sig skeptiska till denna oro menar dock att det måste gå oerhört långt innan detta sker.<sup>58</sup>

Vid ett fåtal tillfällen lyft även andra farhågor som att spelen innehåller ockulta och satanistiska inslag i spelens svartkonst och magi, men även att det förekommer droganvändning i spelen. Det uttrycks viss rädsla att förhållningarna av dessa saker kan leda till att ungdomar söker upp dessa saker även utanför spelen då spelen ger en allt för positiv bild av dessa saker och att de målas upp som spännande.<sup>59</sup>

## 4.2 Rollspelen i media under 90-talet

När det gäller rapporteringen under 90-talet så var det totalt 33 artiklar som uppfyllde kraven. Av dessa förmedlade 13 ett övervägande positivt budskap gällande rollspel. Av de 20 som förhöll sig övervägande negativt så rörde 12 en specifik händelse, nämligen skolgårdsmordet i Bjuv, som utgör det första temat.

### 4.2.1 Skolgårdsmordet i Bjuv och andra händelser

Den 20:e november 1994 mördas 15-åriga Thomas på en skolgård i Bjuv dit han luras och blir misshandlad till döds med en plank. Mordet begås av två bröder, 16 och 17 år gamla. Bröderna var vänner med Thomas, och på fritiden spelade de tre ofta rollspel tillsammans. Mordet skakade inte bara det lilla skånska samhället, hela Sverige vill förstå vad som hände och framför allt varför. I jakten på ett motiv pekas rollspelen ut som en möjlig orsak, vilket leder till att debatten om rollspelen trappas upp, och denna gång med ett konkret exempel på faran med rollspel. Artiklar som rör mordet i Bjuv pryds med rubriker som exempelvis ”rollspelet gick ut på att döda”<sup>60</sup> och ”rollspelet låg bakom mordet på Thomas”.<sup>61</sup>

I samtliga utvalda artiklar som rör mordet i Bjuv lyfts det hur de tre inblandade pojkarna ägnade mycket tid åt rollspel tillsammans. I vissa artiklar lyfts det teorier om att mordet i sig skulle vara en del av ett rollspel som tagits vidare utanför spelplanen, eftersom mordet ska ha varit ”rituallikt” och för att rollspelen ofta innehåller moment där en eller flera spelare måste dö som en del av spelet. Mordet i sig har likheter med bilden av rollspel, och slutsatsen dras att mordet

---

<sup>58</sup> Eva-Li Johansson, ”Nonsens att vi skulle kunna begå självmord”, *Dagens Nyheter*, 13 februari, 1985, s. 5.

<sup>59</sup> Madeleine Sahlman, ”Nyandlighet- en drog som luktar haschrök”, *Göteborgs-Posten*, 3 december, 1986, s. 13.

<sup>60</sup> Anders Fallén, ”Rollspelet gick ut på att döda”, *Expressen*, 24 november, 1994, s. 8.

<sup>61</sup> Per-Ola Ohlsson, ”Rollspel låg bakom mordet på Thomas”, *Aftonbladet*, 24 november, 1994, s. 11.

således inspirerades eller rent av var en följd av pojkarnas hobby<sup>62</sup>. I andra artiklar lyfts det att det är bröderna själva som tror att rollspelen och våldsamma filmer ledde dem till att mörda Thomas. I andra fall så lyfts det endast som att det bara är en teori av många, och chefsåklagare Carl-Gustaf Pfeiff understryker vid flertalet tillfällen att mordet inte varit en del av ett rollspel. Han kan dock inte förneka att rollspelen har varit en del av bilden. Men motivet för mordet beskrivs som en gåta, där någon egentlig förklaring saknas, vilket gör att alla möjliga aspekter av pojkarnas liv tiden innan mordet blir föremål för utredningar och spekulation. Det var inte enbart rollspelen som lyftes fram som möjliga orsaker. Det tidigare nämnda videovåldet var en möjlig anledning, även kampsport, hårdrock och serietidningar lyft som eventuella orsaker.<sup>63</sup>

Skolgårdsmordet i Bjuv var dock inte det enda fallet av brott eller dödsfall som kopplades till rollspel i Sverige. Men skolgårdsmordet i Bjuv är det största och inkluderas i debatten som följer de senare fallen. Exempelvis fallet där Sverker Olofsson skenavrättades av en ung kvinna som var engagerad i ett lajv-liknade rollspel med lönnmördar-tema. Utöver intervjun med Sverker så återfinns en lista över kända fall som kopplats till rollspel.<sup>64</sup> ett annat fall som diskuteras är en 16-årig pojkes självmord 1996. Pojkens mor intervjuas och hon uttrycker en rädsla att det var hans intensiva rollspelande tiden innan självmordet som ledde honom till det, och att föräldrar bör vara uppmärksamma så det inte händer deras barn med.<sup>65</sup>

I artiklarna kring dessa händelser finns det i flertalet fall med personer som efterfrågar förbud och kontroll av rollspelen. Polischefen i Bjuv uttrycker säger att ”rollspel borde inte få finnas”.<sup>66</sup> I en artikel om självmordet 1997 säger läkaren Björn Ogéus att ett förbud är nödvändigt.<sup>67</sup> Föräldrar uppmanas att engagera sig för att förstå ”rollspelens fördärliga inverkan på de unga” i samband med skolgårdsmordet i Bjuv.<sup>68</sup> I andra fall är kritiken mot rollspelen mer nyanserad och fokuserar i stället på att föräldrar bör sätta sig in i vad de unga konsumerar. Detta så att de kan sätta gränser men även för att vägleda barnen genom rätt och fel.<sup>69</sup>

#### 4.2.2 Vuxenvärlden försöker förstå

---

<sup>62</sup> Anders Fallenius, "Rollspelet gick ut på att döda", *Expressen*, 24 november, 1994, s. 8.

<sup>63</sup> Bo Lidén, "Ett helt samhälle frågar sig: Varför?", *Aftonbladet*, 26 november, 1994, s. 12.

<sup>64</sup> Anna Olsdotter Bergman, "TV-Sverker blev skenavrättad", *Expressen*, 15 juni, 1996, s. 8.

<sup>65</sup> Författare ej namngiven, "Mördande lek- eller oskyldigt spel?", *Arbetet*, 13 mars, 1997, s. 23.

<sup>66</sup> Per-Ola Ohlsson, "En av pojkarna spelade bödel", *Aftonbladet*, 25 november, 1994, s. 10.

<sup>67</sup> Författare ej namngiven, "Mördande lek- eller oskyldigt spel?", *Arbetet*, 13 mars, 1997, s. 23.

<sup>68</sup> Jan Malmborg, "Under ytan brottas Bjuv med skulden", *Dagens Nyheter*, 20 februari, 1995, s. 6.

<sup>69</sup> Björn Sjö, "På hyllorna lurar döden", *Arbetet*, 25 november, 1994, s. 7.

När det gäller hur vuxenvärlden försöker förstå detta fenomen så är det huvudsakligen två sätt som sticker ut i tidningarna. Den ena sidan består av experter på ett eller annat vis som analyserar rollspel för att sedan ge ett utlåtande om dem i tidningarna. Den andra sidan är journalister som besöker rollspelsaffärer och spelföreningar för att förstå vad som pågår bland de unga genom att observera och återge. Man försöker förstå det som kallas för det gömda lagret i Cohens teori.

Bland experterna så återfinns bland annat den tidigare nämnda boken *de övergivnas armé* av pedagogerna Didi Örnstedt och Björn Sjöstedt. Didi Örnstedt säger bland annat i en intervju i en av tidningarna att researchen om rollspel har tagit sju år, och att det de kommit fram till är att rollspelen är farliga. De innehåller droger, vapen och ockulta inslag på ett sätt som är väldigt realistiskt och potentiellt farligt. Spelledaren kan manipulera spelarna att göra vad hen vill, och spelarna kan tappa greppet om verkligheten av att spela samma karaktär för länge.<sup>70</sup> vidare ställer de sig frågan om vem som vinner på att unga formas så här, och vad spelkonstruktörerna har för motiv. Örnstedt och Sjöstedt menar att ”detta är träning för en verklig kamp i en mörk framtid”.<sup>71</sup> Denna artikel är skriven två år innan deras bok publiceras, men de har redan blivit betraktade som experter på ämnet genom sina föreläsningar om rollspel.

En annan expert som utgår från en annan vinkel är dåvarande generaldirektör för statens ungdomsstyrelse, Kerstin Wigzell. Efter mordet i Bjuv satte hon sig in i rollspelen som de unga sysslade med, och kontaktade därför Sverok. Sverok är vid tiden ett av de snabbast växande förbunden i Sverige, med 20 000 medlemmar i 800 olika rollspelsklubbar. Efter mötet med ordförande Jonas Birgersson och ett antal styrelsemedlemmar ur Sverok säger Wigzell till Svenska Dagbladet att hon fortsatt ser rollspel som något positivt som uppmuntrar unga till samarbete och kreativ problemlösning. Hon säger vidare att: ”man vill ju veta vad vi ger våra pengar till. Men det är klart, bland 20 000 personer, vilka de än är, händer alltid något”<sup>72</sup>

Flera andra experter uttalar sig i kortare uttalanden i diverse tidningar och då i egenskap av sin yrkesutövning. Lars Lindberg, professor i rättspsykiatri tillfrågas med anledning av mordet i Bjuv om rollspelens möjliga skadeverkningar. När det gäller att blanda ihop verklighet och fantasi så säger han att det kan vara en risk om individen sedan innan har problematik när det kommer till detta. De ungdomar som har den problematiken söker sig säkerligen även till rollspel för att uppleva en verklighetsflykt, vilket kan bli farligt. Men han understryker att detta

---

<sup>70</sup> Malin Ählman, ”Får klä sig i en ny identitet”. *Göteborgs-Posten*, 16 januari, 1995, s.16.

<sup>71</sup> Per Mortensen, ”Jag har en colt med sex skott”, *Dagens Nyheter*, 29 januari, 1995, s. 6.

<sup>72</sup> Kjell-Ove Andersson, ”Rollspel gör ingen till mördare”, *iDag*, 4 december, 1994, s. 13.



inte är någon fara för ”stabila” ungdomar, och att rollspel som sagt kan förvärra en existerande problematik snarare än skapa den.<sup>73</sup>

Bland journalisterna som försöker greppa rollspelens innehåll och dragningskraft är det ett exempel som sticker ut särskilt. Den 25:e november 1994 publiceras en artikel med rubriken ”på hyllorna lurar döden” i tidningen *Arbetet*. Artikeln är skriven av journalisten Björn Sjö som har besökt en butik för rollspel och det skrämmande och våldsamma innehållet som återfinns på kartongerna återges. Butiksinnehavaren frågas ut om mindre rumsrena spel, det våldsamma innehållet i spelen och kopplingarna till mordet i Bjuv fem dagar tidigare. En vecka senare publiceras en ny artikel av Sjö i *Arbetet*. Tidningen hade efter den förra veckans artiklar om rollspel och mord fått en inbjudan att besöka en rollspelsklubb för att spela rollspelet *kult*, och Sjö tackar ja. Det som skrivs i den resulterande artikeln är i stället att ”men att detta skulle inspirera någon till mord är långsökt. Oroliga föräldrar till rollspelande ungdomar kan sova lugnt- det här är nog mindre farligt än att lära barnen hantera brödkniven”.<sup>74</sup> Dessa två artiklar går att se på utifrån Cohens idé om lager i en subkultur. Den första artikeln kan liknas med det transparenta lagret, där det som en utomstående kan observera återges. Den andra kan ses som att den går in i det gömda lagret, för genom att delta i rollspelen får Sjö se något som utomstående inte kan se.

#### 4.2.3 Rollspelarnas försvar

Något som det läggs stor vikt vid när det talas om rollspelare på positiva sätt är deras akademiska engagemang. Det har tidigare framkommit att bilden av den typiska rollspelaren är en pojke eller ung man, och det läggs stundvis stor vikt vid att enbart ett mycket litet antal flickor ägnar sig åt spelen. Ett exempel är underrubriken ”700 pojkar och ett fåtal flickor samlade för att spela rollspel”<sup>75</sup>. Men ytterligare en aspekt i bilden av brukaren eller offret som lyfts är att de är just akademiker. Att rollspelarna ofta har ett akademiskt engagemang så kan detta beskrivas som både positivt och negativt, men det resulterar oavsett i en slutsats om att detta talar för att de inte gör individen våldsam. När det kommer till den positiva anmärkningen gällande kopplingen handlar det ofta om att lyfta att medlemmarna i en rollspelsklubb är studenter på universitet och därmed ses som högpresterande och skötsamma. I den tidigare nämnda artikeln om generaldirektören för statens ungdomsstyrelse som mötte representanter från Sverok så trycks det på att den ena representanten är kvinnoforskare och att den andra

---

<sup>73</sup> Per Mortensen, ”Jag har en colt med sex skott”, *Dagens Nyheter*, 29 januari, 1995, s. 6.

<sup>74</sup> Helena Andersson, ”Bjuv-bröderna erkänner fler brott”, *Göteborgs-Posten*, 30 november, 1994, s. 7.

<sup>75</sup> Lasse Grandstrand, ”Grabbarna flockas kring spelborden”, *Dagens Nyheter*, 7 januari, 1995, s. 7.

representanten studerar teknisk fysik vid KTH.<sup>76</sup> När det kommer till de mer negativa kopplingarna handlar det till viss del om den tidigare nämnda ”tönt-stämpeln” som rollspelen har. En polis intervjuas och anmärker exempelvis att våldsvideo är vanligt bland redan kriminellt belastade, men att rollspel mest verkar vara ”för plugghästar” då de kräver för mycket koncentrationsförmåga för att intressera bråkstakar.<sup>77</sup>

En person som får ta stort utrymme när det kommer till rollspelarnas försvar är Jonas Birgersson, ordförande för Sverok. Birgersson blir i sin roll på många vis den officiella företrädaren för rollspelen i Sverige. Det är oftast kortare kommentarer kring frågor om kopplingen mellan rollspel och våldsamma handlingar eller självmord. Poänger som lyfts av Birgersson är bland annat att rollspelen kanske kan trigga en person som lider av psykisk ohälsa sedan innan, men att det inte skapar dessa tankar hos en person.<sup>78</sup> Han lyfter även att spelen visst kan innehålla våldsamma inslag, men att det inte är värre än samhället i allmänhet.<sup>79</sup> Birgersson säger även att han kan garantera att våldsutövningen bland rollspelare är lägre än genomsnittet bland ungdomar i Sverige, men att de fall som sker kopplade till rollspel får stor uppmärksamhet.<sup>80</sup> Ana Valdés återger en liknande observation gällande rollspelarna kontra övriga unga i en krönika efter en promenad då hon passerar ett rollspelskonvent. Hon beskriver det som att ”den starkaste drycken var cocacola. Ingen rökte. På väg från [rollspelskonventet] passerade jag vattenfestivalen, där unga pojkar sov ruset av sig bland ölburkar [...]”.<sup>81</sup> Även vanliga rollspelare intervjuas frekvent, särskilt skolkamrater till de inblandade i skolgårdsmordet i Bjuv. Det är således ofta 15- och 16-åringar som får försvara sin hobby och svara på frågor gällande huruvida rollspel har en skadlig inverkan.<sup>82</sup>

Men sammanfattningsvis så ges rollspelarna en chans att komma till tals i tidningarna, och flertalet reportage publiceras där klubbarna besöks av journalister som observerar eller till och med deltar i rollspelen. Det finns även flertalet journalister som uttrycker ett öppet stöd mot rollspelarna. Detta ger rollspelarna en fördel som saknats i tidigare fall av moralpanik, kanske just på grund av Sverok och att det med föreningen finns utnämnda företrädare. Det bör dock understrykas att det antas bara vara var tionde rollspelare som är medlem i Sverok, så hur representativ föreningen blir för hobbyn går att diskutera.

---

<sup>76</sup> Kjell-Ove Andersson, ”Rollspel gör ingen till mördare”, *iDag*, 4 december, 1994, s. 13.

<sup>77</sup> Per Mortensen, ”Jag har en colt med sex skott”, *Dagens Nyheter*, 29 januari, 1995, s. 6.

<sup>78</sup> Ulf Mårtensson, ”Rollspel - en ny folkrörelse”, *Göteborgs-Posten*, 27 november, 1994, s. 37.

<sup>79</sup> Björn Sjö, ”På hyllorna lurar döden”, *Arbetet*, 25 november, 1994, s. 7.

<sup>80</sup> Kjell-Ove Andersson, ”Rollspel gör ingen till mördare”, *iDag*, 4 december, 1994, s. 13.

<sup>81</sup> Ana Valdés, ”Nya världar på Solvalla”, *Dagens Nyheter*, 29 augusti, 1992, s. 17.

<sup>82</sup> Per-Ola Ohlsson, ”Rollspel låg bakom mordet på Thomas”, *Aftonbladet*, 24 november, 1994, s. 11.

## 5. Diskussion

I detta kapitel kommer frågorna som ställdes i uppsatsens syfte att utgöra rubriker för struktureringen av analysen. De två första frågorna kommer besvaras genom att innehållet som framkommit under resultatet sammanfattas och kopplas samman med den tidigare forskningen. Den sista frågan besvaras genom att aktörerna och mekanismerna som presenterades i teoridelen urskiljs och diskuteras.

### 5.1 Hur beskrivs rollspel i svenska dagstidningar under 1980-talet?

Ett genomgående tema när det kommer till hur rollspelen beskrivs under 80-talet handlar om att man försöker förstå vad de är först och främst. Man försöker placera dem i relation till redan existerande fenomen i samhället för att greppa vad det är som växer fram, med varierande framgång.

Spelens positiva sidor är något som lyfts i relativt stor utsträckning, och även här handlar det om att försöka förstå. Dels vill man förstå vad det är som gör spelen populära bland de unga, dels vill man förstå hur spelen kan användas till något positivt.

Oron kring rollspelen som är närvarande handlar till stor del om innehållet i spelen, vad är det våra unga konsumerar egentligen. Här menar vissa att våldet som beskrivs i spelen är mycket problematiskt, och kan leda till att användarna skadas. Detta liknar på många vis debatten kring våldsvideo och oron för hur konsumtion av våldsamt material påverkar mottagaren.<sup>83</sup> Ungdomarna som spelar kan ses som offer för rollspelen. Samtidigt lyfts röster om att spelens våldsamma innehåll inte är något nytt, och att barn i alla tider har lekt våldsamma lekar och att detta enbart är en ny förpackning för samma typ av lek.<sup>84</sup> Förutom oron kring våldet baseras en del oro på debatten i USA och att rollspelen där beskylls för en mängd mord och självmord.<sup>85</sup> Kritiken handlar om att man måste skydda barnen från innehållet för att de inte ska ta skada.<sup>86</sup> Som tidigare nämnt är argumentet om att skydda barnen ett vanligt förekommande grepp när det kommer till moralpaniker eftersom det är så svårt att argumentera mot.<sup>87</sup> Ingen vill gå ut och säga att de inte bryr sig om barnen och det är kanske därför det blir så viktigt att lyfta rollspelens positiva sidor. Om det går att argumentera att rollspelen ger något positivt så behöver man inte framstå som att man vill barnen illa eller inte bryr sig om deras bästa.

---

<sup>83</sup> Gustafsson och Arnberg 2013, s. 92.

<sup>84</sup> Gundel Wetter, "Våra tiders indian och cowboylek", *Göteborgs-Posten*, 17 december, 1986, s. 12.

<sup>85</sup> Gustav Perciwall, "Tärningen är kastad", *Expressen*, 15 maj, 1988, s. 31.

<sup>86</sup> Gundel Wetter, "Du riktar ett slag mot puckelryggens fula huvud...", *Göteborgs-Posten*, 9 december, 1986, s. 26.

<sup>87</sup> Gustafsson och Arnberg 2013, s. 70–71.

Sammanfattningsvis går det att se att rollspel under 80-talet genomgående beskrivs som något importerat fortfarande, trots att flertalet spel skapade i Sverige ökar i popularitet. Fenomenet är fortfarande något diffust och huruvida det har en positiv eller negativ inverkan på de unga undersöks för fullt. Kritiken som riktas mot dem är även den till viss del importerad då den bygger på argument från USA, vilket gör att rollspelen upplevs som ett hot utifrån. Samtidigt finns det ett starkt stöd för rollspelen och de har ännu inte blivit så kontroversiella som de kommer bli under 1990-talet.

## 5.2 Hur beskrivs rollspel i svenska dagstidningar under 1990-talet?

Något som tar upp stor plats i beskrivningen under 90-talet är de uppmärksammade fall av mord, brott och självmord som i varierande grad anses orsakade av rollspel. Larmen kommer nu från Sverige snarare än USA, och rollspelen betraktas inte längre som något främmande som befinner sig utanför. Oron under 80-talet att de som skedde i USA skulle kunna ske i Sverige är under 90-talet verklighet enligt många. Här krävs det en viss förståelse för oron som växte fram och att det finns en kärna i rollspelen som är problematisk för vissa individer. Likt det Laycock beskriver om fallen i USA där rollspel beskylls för tragedier så handlar det säkerligen till viss del även i Sverige om att hitta en anledning till att något fruktansvärt hände.<sup>88</sup> Det känns bättre att hitta en konkret folk-djävul som kan bära skulden snarare än att undersöka andra bakomliggande faktorer i form av exempelvis psykisk ohälsa eller utanförskap. För rollspelen kan förbjudas, och då finns inte problemet längre enligt resonemanget. Därför är det tacksamt att beskylla något som enkelt kan avlägsnas genom aktivt ingripande eller social kontroll.

Detta leder till en ny syn på konsumenterna av rollspelen och de går från att vara offer till att vara missbrukare. Det handlar inte i samma utsträckning om att skydda barnen från rollspelen för barnens skull. Det handlar om att få bort rollspelen för samhällets skull då de skapar våldsamma och farliga individer. Här kommer det fram en syn på genus som liknar den Gustafsson och Arnberg når i sin analys av videovåldet och den förklarar till viss del varför det påpekas så starkt hur mansdominerad hobbyn är. Anledningen till att det anses så problematiskt att det är just pojkar och unga män som spelar har att göra med en syn på män som i grunden våldsammare än kvinnor och att män uppsöker våld samt triggas av det i högre utsträckning. En hobby som attraherat främst flickor och unga kvinnor hade sannolikt inte ansetts vara lika samhällsfarlig.<sup>89</sup>

---

<sup>88</sup> Laycock 2015, s. 21.

<sup>89</sup> Gustafsson och Arnberg 2013, s. 81–84.

Ett tydligt exempel är en artikel där rollspel, paintball, laserdome och dataspel beskrivs. Fokus i beskrivningarna är hur våldsamma de är och att de kretsar kring vapen och död. Varje beskrivning avslutas med en mening i fetstil om hur det nästintill enbart är män och pojkar som ägnar sig åt vardera företeelse.<sup>90</sup> Samtidigt finns det ett visst mått av sanning gällande denna bild av rollspelen och genus. Rollspelen var en mansdominerad sfär som tydligt präglades av manliga normer och den manliga blicken, vilket gjorde att flickor och unga kvinnor valde att hålla sig borta trots att formatet intresserade dem.<sup>91</sup>

Ett tydligt tema i artiklarna är att man undersöker hur farliga rollspelen egentligen är genom att besöka klubbar och spelbutiker. Ett exempel som lyftes under resultatet är journalisten från tidningen arbetet som skrev en kritisk artikel gällande rollspelens skadeverkningar, för att sedan bli inbjuden till en rollspelsklubb för att delta i en kampanj. Efter deltagandet skriver samma journalist en ny artikel om att spelen inte alls är farliga.<sup>92</sup> Under resultatet kopplades detta till Cohens teori om lager och hur dessa lager påverkar bilden av ett fenomen. Men det går även att koppla detta till tanken om rollspel som ett format som kräver att deltagarna är aktiva subjekt och att det är en upplevelsebaserad form av aktivitet. Att rollspelaren inte enbart är mottagare av spelens innehåll, utan även skapare av innehållet genom sitt deltagande. Denna roll som skapare sätter spelens våldsamma innehåll i en ny kontext med flera olika ramar som samverkar, men det är otroligt svårt om inte omöjligt att återge detta i en artikel.<sup>93</sup>

### 5.3 Svenska dagstidningars beskrivning av rollspel utifrån Gustafsson och Arnbergs modell

Företeelsen som står i centrum för moralpanik är i detta fall rollspelen själva. Det är således rollspelen som innehar rollen *folkdjävulen*. Det som gör att rollspelen blir denna aktör är för att det är spelen i sig med sitt våldsamma innehåll och skadliga normer riskerar att leda till skada för konsumenterna såväl som samhället i helhet. Det är inte bara våldet och normerna i spelens innehåll som anses utgöra ett problem, utan även verklighetsflykten som ligger i spelens natur som ses som skadlig. Detta eftersom det kan leda till en utsuddad gräns mellan fantasi och verklighet, och att det då resulterar i att våldet och normerna från spelen förs med ut i individens verklighet. Detta är denna aspekt som gör att rollspelen i sin helhet blir folkdjävulen, snarare än enbart texterna i böckerna. Men eftersom även formen som innehållet förmedlas genom utgör ett problem så blir det konceptet rollspel som helhet som utpekats som folkdjävul.

---

<sup>90</sup> Lena Anderfelt, "Våldet utmanar vuxenvärlden", *Aftonbladet*, 5 december, 1994, s. 29.

<sup>91</sup> Linder Krauklis och Linder Krauklis 2015, s. 88.

<sup>92</sup> Björn Sjö, "Leken som skapar mördare?", *Arbetet*, 30 november, 1994, s. 28.

<sup>93</sup> Laycock 2015, s. 128-129.

De som är *missbrukare/offer* för rollspelen beskrivs främst vara pojkar och unga män, och det påpekas kanske extra att det är just pojkar och unga män då mansdominerade intressen ofta kopplas samman med våld som tidigare nämnt. I många fall beskrivs det även att det är främst inom akademiska kretsar som rollspelen börjar få fäste och bland artiklar som ställer sig positiva till rollspelen är detta en viktig del. Detta stämmer överens med Linder Krauklis beskrivning av den stereotypa rollspelaren som ”en vit, tonårig medelklasspojke med akademiska särintressen och svårigheter att umgås med tjejer”.<sup>94</sup> Detta dock är något som sticker ut lite då moralpanik ofta går hand i hand med något som blir populärt inom de lägre samhällsklasserna i första hand och en uppfattning om att det de lägre samhällsklasserna ägnar sig åt är farligare eller sämre. Samtidigt bekräftar framhävandet av spelarnas akademiska intresse som ett motargument till att spelen skulle vara dåliga denna syn på kultur och klass.<sup>95</sup> Det går att se att det finns både missbrukare och offer, beroende på mottagarens ålder. De unga männen beskrivs i regel mer som missbrukare, som influeras negativt av spelen vilket gör dem farliga för samhället då de blir onda och våldsamma vilket de kan ta ut på sin omgivning. Här är tanken om att rollspelen ger spelarna instruktioner i våld som är applicerbara i verkligheten central för oron. När det kommer till pojkarna framställs de mer som offer då de är yngre, och det snarare handlar om att innehållet är för otäckt för dem vilket kan skada dem känslomässigt. Rädslan handlar om vad som händer med dem snarare än vad de kan göra för skada mot samhället, även om viss rädsla uttryck för att de ska bli våldsamma.

Den tredje och sista kategorin av aktörer handlar om experterna som träder fram i debatten för att återge innehållet till de som inte är insatta då entreprenörerna får eller tar en expertroll i debatten. I debatten kring rollspelen blir det de föreläsare som syftar till att undervisa om rollspelens skadeverkan som blir det tydligaste exemplet på dessa *moralentreprenörer*. Ett exempel som dykt upp under resultatet är pedagogerna Didi Örnstedt och Björn Sjöstedt, som får sin expertroll genom att de har studerat rollspel under lång tid vilket ger dem utrymme i debatten och ger en allmän bild av att de är trovärdiga. Med hjälp av föreläsningar och boken *de övergivnas armé* återges rollspelens innehåll för oroliga föräldrar. När det kommer till moralentreprenörerna så blir motivationen till engagemanget något som är värt att reflektera kring. Är det en genuin oro för de unga som ligger bakom, eller är argumentet om barnens bästa en mantel för att bedriva en verksamhet som gagnar entreprenören.<sup>96</sup> Vad som är entreprenörernas drivkraft är inte en fråga som kan besvaras av denna undersökning men det

---

<sup>94</sup> Linder Krauklis och Linder Krauklis 2015, s. 89.

<sup>95</sup> Gustafsson och Arnberg 2013, s.27.

<sup>96</sup> Petter Larsson, ”Varning för rollspelen”, *Göteborgs-Tidningen*, 1 augusti, 1997, s. 15.

finns utrymme att reflektera kring detta.

När det kommer till mekanismerna som beskrivs av Gustafsson och Arnberg så återfinns samtliga i beskrivningarna av rollspelen men i något varierande grad.

När det kommer till aktivt ingripande och social kontroll, så är detta en mekanism som återfinns tidigt under det undersökta tidsspannet. Exempelvis i artiklarna som rör *Ensamma vargen*-böckerna 1986 där det argumenteras för att de inte borde få säljas i Sverige eftersom åldersgränserna som sätts är verkningslösa då allt för unga pojkar kan få tag på dem ändå.<sup>97</sup> Men allra tydligast är denna mekanism under mitten av 90-talet när flera uppmärksammade fall som kopplades till rollspel resulterar i kommentarer från olika håll om nyttan med ett förbud. Särskilt kring mordet i Bjuv talas det om ett behov att reglera rollspelen på något vis. Det som skiljer denna mekanism inom rollspelen från hur den tar sig uttryck i exempelvis debatten om videovåld är att det aldrig sker något aktivt ingripande eller social kontroll. Flera förespråkar det men det sker aldrig. Kanske beror detta på att rollspelen sakta men säkert minskar i popularitet vid 90-talets slut när ett av de stora förlagen försvinner från marknaden och att frågan om förbud således tappar relevans innan ett ingripande sker.<sup>98</sup>

Disproportionaliteten är något mindre tydlig i artiklarna, men att överdrifter sker gällande rollspelens omfattning och skadeverkan går ändå att se. Oavsett artikelns åsikt om rollspel så beskrivs hobbyns framväxt ofta som lavinartad. Skadeverkningarna kan argumenteras som överdrivna då uppmärksammade fall lätt tillskrivs som orsakade direkt av rollspel, och eftersom ämnet var lite av en vattendelare så fanns det sannolikt något att vinna för tidningar på att skriva rubriker som ”Rollspelet gick ut på att döda”<sup>99</sup> och ”Rollspel låg bakom mordet på Thomas”<sup>100</sup>, där rollspelen anklagades direkt. Framför allt är det i rubrikerna som denna mekanism syns.

Mekanismen hörsägen blir central just på grund av rollspelens format, då det i grunden är en upplevelsebaserad uttrycksform.<sup>101</sup> Att plocka upp en äventyrsbok och läsa beskrivningarna ger inte en egentlig inblick i innehållet då det krävs att man är en aktiv deltagare för att förstå formen. Även de artiklar som går ut på att journalister deltar i rollspelen kan inte spegla det faktiska innehållet på grund av detta. Så hörsägen blir på sätt och vis en oundviklig mekanism när det kommer till debatten kring rollspel. Hörsägen spelar även in i argumentet gällande att

---

<sup>97</sup> Gundel Wetter, ”Du riktar ett slag mot puckelryggens fula huvud...”, *Göteborgs-Posten*, 9 december, 1986, s. 26.

<sup>98</sup> Linder Krauklis och Linder Krauklis, s. 173-175.

<sup>99</sup> Anders Fallenius, ”Rollspelet gick ut på att döda”, *Expressen*, 24 november, 1994, s. 8.

<sup>100</sup> Per-Ola Ohlsson, ”Rollspel låg bakom mordet på Thomas”, *Aftonbladet*, 24 november, 1994, s. 11.

<sup>101</sup> Linder Krauklis och Linder Krauklis 2015, s. 105.

spelarna tappar greppet om vad som är verkligt och vad som är fantasi. Detta argument blir intressant att undersöka utifrån Laycocks beskrivning av rollspelens ramar. Dessa ramar kräver att spelaren konstant har koll på inom vilken ram någonting sker för att spelaren över huvud taget ska kunna spela. Att en person skulle dras med så av rollspelet att de tappar greppet om verkligheten blir på grund av spelets format nästintill omöjligt.<sup>102</sup>

Gällande objektivismen så går detta att koppla till de fall av mord och självmord som blir centrala i debatten under 90-talet. I de flesta fallen anges rollspel som en av många förklaringar men övriga alternativ är även de kopplade till ungdomskultur, snarare än bakomliggande orsaker. När det kommer till mordet i Bjuv målas rollspelen ut som en av de stora orsakerna till mordet, men även våldsamma filmer och serietidningar pekas ut.<sup>103</sup> Rollspelen och annan ungdomskultur ses som orsaken snarare än ett symptom på andra gömda orsaker. Verklighetsflykten anses leda till problemen, snarare än att individer med en bakomliggande problematik söker verklighetsflykt. Detta liknar diskussionen kring datorspel där en stor del av problematiken ansågs ligga i att gränsen mellan fantasi och verklighet suddades ut av inlevelsen och att beteenden som lärdes under spelets gång togs med ut i verkligheten.<sup>104</sup>

Slutligen är det överdrivna exempel i debatten. Denna mekanism går att nyansera något mer. Det förekommer i många artiklar att de värsta exemplen i form av korta citat lyfts fram som om de vore något genomgående för hela genren. I artiklarna som rör soloäventyren ensamman vargen är det ett fåtal rader som får representera en hel bokserie, och situationer som beskrivs lyfts ur sin kontext. Även händelser i äventyren karaktäriseras av detta. Det pratas mer om de ockulta ritualerna och krigsscenerna än vad det talas om exempelvis samarbetet mellan spelarna och miljöbeskrivningarna.<sup>105</sup> Detta sker på samma sätt som att de våldsammaste scenerna ur skräckfilmer klipptes ut och visades upp som ”typiska exempel” på vad som fanns att hyra i videobutikerna.<sup>106</sup> Det är främst under 80-talet som denna mekanism är aktiv när det nya fenomenet ska presenteras. Under 90-talet sker det inte i samma utsträckning när journalisterna besöker spelklubbar är det i stället exempel som är mer representativa för hobbyn som helhet som återges.

## 5.4 Förslag till vidare forskning

---

<sup>102</sup> Laycock 2015, s. 27-28.

<sup>103</sup> Per-Ola Ohlsson, ”En av pojkarna spelade bödel”, *Aftonbladet*, 25 november, 1994, s. 10-11.

<sup>104</sup> Gustafsson och Arnberg 2013, s. 34-136.

<sup>105</sup> Petter Larsson, ”Varning för rollspelen”, *Göteborgs-Tidningen*, 1 augusti, 1997, s. 15.

<sup>106</sup> Gustafsson och Arnberg 2013, s. 71-72.



Som tidigare nämnt är ämnet rollspel ett ämne som över lag har många luckor. En stor del av denna uppsats vilar på material som tillhör det populärvetenskapliga facket, och det skulle finnas utrymme för att kartlägga rollspelens historia i Sverige utifrån ett mer vetenskapligt och undersökande perspektiv. En aspekt som dök upp och som fångade mitt intresse var ett påstående om att de kontroversiella spelen som skapades och gavs ut i Sverige inte hade kunnat skapas någon annan stans just på grund av att Sverige vid den tiden var en perfekt grogrund. Det hade varit intressant att undersöka vad denna grogrund bestod av och vilka faktorer som spelade in i detta samt att undersöka i vilken utsträckning detta påstående stämmer. Denna uppsats begränsades av vilka källor som fanns tillgängliga via databasen som användes, men en annan vinkel som hade varit intressant hade varit att undersöka hur rollspelen skildrades i tidningar med en religiös anknytning. Detta var själva grundtanken med denna uppsats, men den ändrade sig under arbetet till sin nuvarande frågeställning på grund av tidsomfånget.

## 5.5 Avslutande reflektioner

En tanke som dök upp tidigt under skrivandet av denna uppsats är huruvida diskussionen kring rollspel faktiskt kan klassas som en moralpanik. Även om samtliga aktörer och mekanismer som beskrivs av Gustafson och Arnberg återfinns när det kommer till rollspelen så finns det många försvarare av rollspelen som inte själva är rollspelare. Många artiklar innehåller ganska stor nyansering av fenomenet där båda sidor får uttrycka tankar och åsikter, vilket vid första anblick inte stämmer överens med uppfattningen om vad en moralpanik är. Fenomenet och beskrivningen av det passar in i modellen för en moralpanik. Men modellen tar inte hänsyn till det som händer på andra sidan vågskålen, engagemanget för det nya fenomenet. En slutsats som framkommer under arbetes gång är dock att det kanske inte är så svart och vitt, att det antingen är en renodlad moralpanik eller ingen moralpanik alls. Om man i stället ser detta som en skala så hamnar ändå rollspelen nära moralpaniken, framför allt på grund av disproportionaliteten i rädslan och oron. Denna oro drivs säkerligen på av ekonomiska intressen dessutom då det finns de som kan sko sig på oron och viljan att sätta sig in i ämnet som denna oro skapar. Oron i sig grundar sig dessutom i något väldigt verkligt. Men som motpol till oron finns det uppmuntran och en vilja att ta till vara på eventuella fördelar.

Även om debatten innehöll nyanseringar och oron grundade sig i något som faktiskt var skrämmande och obehagligt så skapar moralpaniken en grumlig lins. Om de ungas uppfattning mellan verklighet och fantasi suddades ut av rollspelen så suddades vuxenvärldens gräns mellan befogad kritik och demonisering ut.

Samtidigt är det på något vis ungdomens uppgift att provocera, testa gränser och utmana vuxenvärlden. Det blir ett sätt att utforska både sig själv och sin omvärld, vilket blir en del av ett identitetsskapande. Vidare visar moralpanikens skiftande folkdjävul en syn på ungdomars kultur som något mindre viktigt eller mindre värdigt att ägna sig åt.

Även min generation kommer säkerligen att förfäras över vad barnen ägnar sig åt, precis som våra föräldrar förfärades över oss. Det går nog inte att kräva av en människa att inte reagera så, men det går att kräva proportionalitet och en respekt för den ungdomskultur som vi är för gamla för att begripa. För om det är något vi kan och bör lära oss av moralpaniken så är det att oavsett folkdjävul så har den utsatta generationen ändå klarat sig rätt bra.

## 5.6 Didaktisk reflektion

På många vis verkar en stor pusselbit i moralpanikers uppkomst såväl som förlopp kretsa kring barnen. Det är de som riskerar att råka illa ut och som behöver värnas om, men samtidigt grundas rädslan ofta i en misstro inför ungas förmåga att välja vad de ska ägna sig åt. Det dök upp flertalet exempel i denna uppsats där lärare och andra som arbetade med barn använde rollspel till sin fördel, dels för att visa intresse för vad eleverna ägnade sig åt på fritiden. Men även för att engagera elever i sitt lärande genom att utforma undervisningen så det kändes aktuellt för dem. Om man ämnar arbeta som lärare så finns det mycket att lära av moralpaniken. Även om rollspelen idag inte är något som förfäras vuxenvärlden så finns det gott om delar av dagens ungdomskultur som skapar debatt gällande deras ”lämplighet” för unga. Denna uppsats visar på många vis att försöken att motarbeta rollspelen inte hjälpte, det skapade på många vis ett större intresse bland de unga att söka upp det förbjudna. I ett par fall nämns det hur spelen kan användas till de vuxnas fördel genom att engagera de unga i lärande i en ny form, och här finns det en vinst att hämta. Dels är rollspelsformatet i sig en beprövad form av undervisning, särskilt när det kommer till undervisning kring etik och moral.<sup>107</sup>

När det kommer till moralpanik kring de ungdomskultur finns det även en möjlighet att använda detta som en utgångspunkt för att diskutera exempelvis livsfrågor, och att då plocka något som ligger närmare ungdomarna. Detta för att skapa intresse samt att utgå från elevernas verklighet.<sup>108</sup>

---

<sup>107</sup> Lena Roos, ”Religion i rollerna”, i Malin Löfstedt (red.), *Religionsdidaktik: mångfald, livsfrågor och etik i skolan*, Lund: studentlitteratur, 2011, s. 179–184.

<sup>108</sup> Malin Löfstedt, *Religionsdidaktik: Mångfald, livsfrågor och etik i skolan*, Lund: studentlitteratur, 2011, s. 57–63.

## Artiklar

- Af Ekenstam, Christina. "Det här är hemskt...dåligt!", *Göteborgs-Tidningen*, 19 april, 1986.
- Anderfelt, Lena. "Våldet utmanar vuxenvärlden", *Aftonbladet*, 5 december, 1994.
- Andersson, Helena. "Bjuv-bröderna erkänner fler brott", *Göteborgs-Posten*, 30 november, 1994.
- Andersson, Kjell-Ove. "Rollspel gör ingen till mördare", *iDag*, 4 december, 1994.
- Börtz-Nydahl, Torun. "Rollspel kan ligga bakom pojkmordet", *Göteborgs-Posten*, 25 november, 1994.
- Fallenius, Anders. "Rollspelet gick ut på att döda", *Expressen*, 24 november, 1994.
- Författare ej namngiven, "Mördande lek- eller oskyldigt spel?", *Arbetet*, 13 mars, 1997
- Granestrand, Lasse. "Grabbarna flockas kring spelborden", *Dagens Nyheter*, 7 januari, 1995.
- Holm, Björn. "Bakom krönet väntar äventyret", *Expressen*, 5 oktober, 1986.
- Johansson, Eva-Li. "Nonsens att vi skulle kunna begå självmord", *Dagens Nyheter*, 13 februari, 1985.
- Knutsson, Magnus. "Barn behöver krigsleksaker!", *Dagens Nyheter*, 1 november, 1987.
- Larsson, Petter. "Varning för rollspelen", *Göteborgs-Tidningen*, 1 augusti, 1997.
- Lidén, Bo. "Ett helt samhälle frågar sig: Varför?", *Aftonbladet*, 26 november, 1994.
- Lindblom Hulthén, Agneta. "De ger skolan en andra chans", *Göteborgs-Tidningen*, 7 mars, 1989.
- Lundquist, Lennart. "Bröderna i Bjuv fick sex år", *Svenska Dagbladet*, 2 februari, 1995.
- Malmberg, Jan. "Under ytan brottas Bjuv med skulden", *Dagens Nyheter*, 20 februari, 1995.
- Mortensen, Per. "Jag har en colt med sex skott", *Dagens Nyheter*, 29 januari, 1995.
- Mårtensson, Ulf. "Rollspel - en ny folkrörelse", *Göteborgs-Posten*, 27 november, 1994.
- Narti, Ana maria. "Barn kan visst älska tankearbete", *Dagens Nyheter*, 19 juli, 1986.
- Nilsson, Ingemar. "Jag kände starkt med Joels förtvivlade mamma", *Göteborgs-Tidningen*, 14 mars, 1997.
- Olsdotter Bergman, Anna. "TV-Sverker blev skenavrättad", *Expressen*, 15 juni, 1996.
- Ohlsson, Per-Ola. "En av pojkarna spelade bödel", *Aftonbladet*, 25 november, 1994.
- Ohlsson, Per-Ola. "Rollspel låg bakom mordet på Thomas", *Aftonbladet*, 24 november, 1994.
- Perciwall, Gustav. "Tärningen är kastad", *Expressen*, 15 maj, 1988.
- Raiend, Kersti. "Drakar lockar unga män", *Göteborgs-Posten*, 26 mars, 1989.

Rehnberg, Anna Maria. "Rollspel- på lek eller blodigt allvar", *Svenska Dagbladet*, 4 december, 1994.

Råde, Lasse. "Svenska spelmakare visar framfötterna", *Göteborgs-Tidningen*, 10 december, 1986.

Sahlman, Madeleine. "Nyandlighet- en drog som luktar haschrök", *Göteborgs-Posten*, 3 december, 1986.

Sjö, Björn. "Barnen utan vuxenideal", *Arbetet*, 24 november, 1994.

Sjö, Björn. "Leken som skapar mördare?", *Arbetet*, 30 november, 1994.

Sjö, Björn. "På hyllorna lurar döden", *Arbetet*, 25 november, 1994.

Sjöholm, Per-Axel. "Vi fick en kick av att döda Thomas", *iDag*, 30 november, 1994.

Strömberg, Lars-Olof. "Bröderna erkänner", *iDag*, 24 november, 1994.

Tengvall, Gunilla. "Demoner härskar i ungdomens värld", *Dagens Nyheter*, 12 januari, 1986.

Thorpenberg-Paulsson, Eva. "De nya leksakerna är allt annat än fredliga", *Göteborgs-Posten*, 19 oktober, 1987.

Valdés, Ana. "Nya världar på Solvalla", *Dagens Nyheter*, 29 augusti, 1992.

Wetter, Gundel. "Du riktar ett slag mot puckelryggens fula huvud...", *Göteborgs-Posten*, 9 december, 1986.

Wetter, Gundel. "Våra tiders indian och cowboylek", *Göteborgs-Posten*, 17 december, 1986.

Wikforss, Mårten. "Det planlösa spelet", *Göteborgs-Tidningen*, 27 november, 1985.

Ählman, Malin. "Får klä sig i en ny identitet". *Göteborgs-Posten*, 16 januari, 1995.

## Källor

Cohen, Stanley, *Folk devils and moral panics*, 3. Uppl. Oxon: Routledge, 2002.

Gustafsson, Tommy och Arnberg, Klara, *Moralpanik och lågkultur: Genus- och mediehistoriska analyser 1900-2012*, Stockholm: Atlas, 2013.

Larsen, Ann Kristin, *Metod helt enkelt*, Malmö: Gleerups, 2009.

Laycock, Joseph, *Dangerous games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*, University of California press, 2015.

Linder Krauklis, Anna-Karin och Linder Krauklis, Daniel, *Finna dolda ting: en bok om svensk rollspelshistoria*, Stockholm: Galago, 2015.

Löfstedt, Malin, *Religionsdidaktik: Mångfald, livsfrågor och etik i skolan*, Lund: Studentlitteratur, 2011.

Mathews, Chris, *Modern satanism: anatomy of a radical subculture*, London: Praeger, 2009.

Roos, Lena, "Religion i rollerna", i Löfstedt, Malin (red.), *Religionsdidaktik: Mångfald, livsfrågor och etik i skolan*, Lund: Studentlitteratur, 2011, s.177–186.

Säfström, Orvar och Wilhelmsson, Jimmy, *Äventyrsspel: Bland mutanter, drakar och demoner*. Malmö: Bokfabriken, 2017.

### Övriga källor

Youtube. 2010. Svar direkt - Satanism, Siewert Öholm, Therion.

<https://www.youtube.com/watch?v=Z5nWw12iqF8> [hämtad 2023-05-25]