MAGISTERUPPSATS I BIBLIOTEKS- OCH INFORMATIONSVETENSKAP
VID INSTITUTIONEN BIBLIOTEKS- OCH INFORMATIONSVETENSKAP/BIBLIOTEKSHÖGSKOLAN
2007:101
ISSN 1654-0247

”Tärningen är kastad”:
Rollspelslitteratur i samhället och på folkbibliotek

CHRISTEL FALK
CHRISTOFER STENKULA

HÖGSKOLAN I BORÅS
VETENSKAP FÖR PROFESSION

© Christel Falk & Christofer Stenkula
Mångfaldigande och spridande av innehållet i denna uppsats
– helt eller delvis – är förbjudet utan medgivande.

Svensk titel: ”Tärningen är kastad”: Rollspelslitteratur i samhället och på bibliotek

Engelsk titel: “The die is cast”: Roleplay literature in society and at libraries

Författare: Christel Falk och Christofer Stenkula

Kollegium: Växjö

Färdigställt: 2007

Handledare: Carl Klintborg

Abstract: The role-playing game attracts a growing number of practisers. The aim of this master´s thesis is to examine role-playing literature as phenomenon in libraries through librarians´ attitudes. The paper is based on qualitative interviews with eight librarians: one personal interview with two librarians and six e-mail interviews with six librarians at different libraries. The paper starts with a definition of the term ”role-playing game”, its different categories and genres and a description of its background. We also discuss the debate about role-playing games and their position in society. We use Pierre Bourdieu´s theories about habitus, capital and taste and apply them to the librarians’ attitude towards users and literature. We place role-playing literature at the same level as popular literature. We describe the history of popular literature and the criticism against it and focus on fantasy literature. The scientific aspect of popular literature, in which we place role-play literature as well, has become more acceptable during the latest decades. The result of this paper shows that the librarians have a positive attitude towards role-playing literature at libraries and they feel that it can stimulate creativity and traditional reading as well as own writing. It can also attract people who don’t visit libraries regularly. The future of role-playing literature depends on the librarians’ willingness to familiarize themselves with the benefits and drawbacks of role-playing games and also how they market the games to their colleagues and the market of users.

Nyckelord: Rollspel, Rollspelslitteratur, Bibliotekarier, Bibliotek, Populärlitteratur, Fantasy

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. Inledning 5
1.1 Syfte 6
1.2 Frågeställningar 6
1.3 Definitioner 6
1.4 Avgränsning 7
1.5 Disposition 7
1.6 Litteratursökning 7
2. Rollspelens bakgrund 9
2.1 Vad är rollspel? 9
2.2 Fritidsrollspel 9
2.3 Andra sorter av rollspel 10
2.4 Rollspelsgenrer 10
2.5 Rollspelens historia 11
3. Tidigare forskning om bibliotek och rollspel 13
4. Teori 18
4.1 Kort om Pierre Bourdieu 18
4.2 Bourdieu om kulturbegreppet 19
4.3 Bourdieu om fälten 19
4.4 Bourdieu om habitus 19
4.5 Bourdieu om kapitalbegreppen 20
4.6 Bourdieu om smakvärden 21
5. Metod 23
5.1 Kvalitativ intervju 23
5.2 E-postbaserade intervjuer 25
5.3 Intervjuns upplägg 27
6. Ämneskontext: Rollspelets plats i samhällsdebatten 28
6.1 Populärkultur och populärlitteratur 28
6.2 Bibliotekariens förmedlarroll 31
6.3 Fantasygenren 35
6.3.1 Fantasygenrens bakgrundshistoria 35
6.3.2 Kritiken mot fantasygenren 38
6.3.3 Fantasygenren idag 39
6.4 Debatt om rollspel i samhället 40
6.4.1 Debatten i riksdagen 41
6.5 Sammanfattning av kapitlet 44
7. Resultat: Rollspelets plats på biblioteken 45
7.1 Resultat av intervjun med bibliotekarier på A bibliotek 45
7.2 Resultat av samtliga intervjuer 48
7.3 Sammanfattning av intervjuerna 51

8. Analys.....54
9. Avslutande diskussion.....56
9.1 Förslag till fortsatt forskning 60
10. Sammanfattning.....61

1. Inledning

Rollspelsutövande är en fritidssysselsättning som lockar allt fler idag. För närvarande är ca 72 500 personer medlemmar i SVEROK (Sveriges roll- och konfliktspelsförbund),[1] vilka sysslar med olika sorter av fritidsrollspel. Bland dem finns det många rollspelare som ägnar sig åt bordsrollspel, även kallat det traditionella rollspelet. Bordsrollspelen baserar sig på olika genrer precis som t.ex. skönlitteraturen. De är ofta kopplade till fantasy-, skräck- och sciencefictionlitteratur men har även påverkats av filmer och tv-serier. Nuförtiden kan man i en välsorterad rollspelsbutik eller i en nätbutik köpa rollspel inom så skilda titlar som *Buffy the Vampire Slayer*, *Star Wars*, *Lord of the rings* eller *Call of Cthulhu (*som baseras på H.P. Lovecrafts skräcknoveller från 1930-talet). Rollspelsupplagorna ökar allt mer i samhället.

Fantasy- och sciencefictionlitteraturen har den senaste tiden fått ett nytt uppsving då filmer inom de båda kategorierna och böcker som *Harry Potter* av J.K. Rowling lett till en ökad efterfrågan på böcker och filmer inom dessa genrer på biblioteken. För att bistå användarna med såväl nya som äldre böcker inom nämnda genrer har biblioteken därför ofta indexerat fantasy- och sciencefictionböckerna för sig. Då rollspelslitteraturen är så starkt kopplad till fantasy- och sciencefiction- samt skräcklitteratur, antog vi att det skulle vara vanligt med rollspelslitteratur på folkbiblioteken. Men när vi i vårt uppsatsarbete började göra undersökningar visade det sig att rollspelslitteraturen var ett relativt nytt fenomen på folkbiblioteken. Vår nyfikenhet hade väckts speciellt då en av uppsatsförfattarna som själv är aktiv rollspelare sedan ett antal år har ett stort intresse för och kunskap om rollspelskulturen. Som blivande bibliotekarier intresserar vi oss båda för hur verksamheten på dagens bibliotek utformas genom förändringar och kompletteringar inom såväl gamla som nya intresseområden.

Rollspelen och deras eventuella negativa effekter har stundtals hårt kritiserats i den offentliga pressen. Många kritiker har menat att efterverkningar som våldsamheter och psykiska problem kan uppstå. Ett par mordfall har förknippats som en följd av rollspelsutövandet enligt vissa medier. För många är rollspel fortfarande ett okänt fenomen, och syftet och utövandet kan av dem ses som mystiskt och dunkelt.

Kritiken som riktats mot rollspelen kan kopplas till bibliotekariens förmedlarroll och vad biblioteken ska ha i sitt bestånd. Hur ska bibliotekarierna parera mellan användarnas önskningar och det kvalitativa ansvar en samhällig institution ska erbjuda? Är rollspelslitteratur någonting som passar in i biblioteken trots de omdiskuterade biverkningarna. På vilka sätt kan rollspelslitteratur vara en form av ”populärlitteratur”? Vad definierar ett populärlitterärt verk? Vad för sort av litteratur kan passa in i bibliotekens utbud och hur ställer sig bibliotekarierna till vilken litteratur som ska ingå i bibliotekens utbud. I och med den allt snabbare tekniska utvecklingen kommer fler nya medier att introduceras på biblioteken och fler tjänster kommer att erbjudas. Biblioteksverksamheten är i ständig förändring. Då rollspelslitteraturen är ett mycket

[1]SVEROK, Sveriges roll- och konfliktspelsförbund, är en organisation för spelföreningar av olika slag vars huvudsakliga verksamhet sker i föreningarna runt om i Sverige. De huvudsakliga verksamheter som SVEROK stödjer med stadsbidrag är bordsrollspel, brädspel, figurspel, levande rollspel (lajv), kortspel samt datorspel. I dagsläget har SVEROK över 1600 föreningar med ca 72 500 föreningsmedlemmar och är en av Sveriges största ungdomsorganisationer.
Internetlänk: http:// www.sverok.se [2007-05-20]

nytt media på biblioteken och dessutom mycket omdiskuterad i samhällsdebatten är det intressant att studera vad bibliotekarierna anser om denna nyintroducering.

1.1 Syfte

Vårt syfte är följande: **Undersöka rollspelslitteratur som en företeelse på folkbibliotek.** I vår uppsats vill vi synliggöra uppfattningar och attityder bland bibliotekarier om utvecklingen av rollspelens förekomst på folkbiblioteken och uppmärksamma de kritiska rösterna som funnits och som fortfarande finns i samhällsdebatten. Med anledning av den kritik som riktats mot rollspelslitteraturen görs en parallell till forskningen om populärlitteraturen. Rollspelsmediet skildras som en del av ett populärkulturellt fenomen som nått fram till bibliotekens utbud. Denna uppsats avsikt är också att studera hur bibliotekariernas förmedlarroll kan ses mot bakgrund av den debatt som förts om populärlitteratur och om vilken litteratur som ska finnas i bibliotekets utbud.

1.2 Frågeställningar

Till uppsatsens syfte har vi ställt upp följande huvudfrågor som vi undersöker i uppsatsen

- Vilka åsikter och attityder om rollspelslitteratur förekommer bland bibliotekarier?
- Hur beskriver bibliotekarier arbetet med rollspelslitteratur på bibliotek?

1.3 Definitioner

I uppsatsarbetet använder vi oss av orden **finlitteratur** och **finkultur** respektive **populärlitteratur** och **populärkultur.** Det finns många olika sorters benämningar, men vi har valt dessa termer då vi finner dem tydligast och bäst att använda i vår undersökning. Finlitteraturen/-kulturen är det som anses vara bra och kvalitativt av smakdomare i samhället medan populärlitteraturen/-kulturen inte är det.

Det vi menar med benämningen **bibliotek** är endast folkbibliotek eftersom vår undersökning endast avser denna typ av biblioteksverksamhet och exkluderar andra som t.ex. skol- och forskningsbibliotek. Vi använder oss också av begreppet **användare** och inte brukare eller låntagare om besökarna på bibliotek.

Med begreppet **nytt media** menar vi inte något nyetablerat media i hela samhället utan endast inom biblioteksverksamheten som vår forskning påvisat.

Med benämningarna **rollspel** eller **rollspelslitteratur** menar vi endast bordsrollspel vilka vi kommer att beskriva närmare i detta uppsatsarbete.

1.4 Avgränsning

Vår forskning handlar om rollspelslitteratur i de svenska folkbibliotekens mediebestånd och synen på denna litteratur. När det gäller urval och inköp av rollspelslitteratur gör vi ingen allmän kartläggning över hur urval och inköp ser ut i Sverige eftersom det är ett så pass nytt media på biblioteken. Istället ser vi på de intervjuade bibliotekariernas olika principer och åsikter om olika alternativ.

1.5 Disposition

Uppsatsen är indelad i tio olika kapitel

Kapitel 2 tar upp en bakgrund till rollspelen och definierar vad för typ av rollspel som vi ska undersöka i vårt arbete.

Kapitel 3 handlar om tidigare forskning kring rollspel och bibliotek.

Kapitel 4 behandlar Pierre Bourdieus teorier om fält, habitus, kapitalbegrepp och smakvärden som vi kopplar till bibliotekariens förmedlarroll.

Kapitel 5 är en redogörelse för vilken metod som använts i uppsatsarbetet och hur den har använts.

Kapitel 6 beskriver rollspelets plats i samhället. Först redogör vi för populärkultur/-litteratur, sedan om bibliotekariens förmedlarroll. Därefter följer fantasygenrens bakgrund och kritiken mot den genren. Efter detta belyser vi debatten kring rollspellitteraturen.

I kapitel 7 skriver vi om rollspelslitteraturens plats på bibliotek. Avsnittet innehåller en kvalitativ intervju med åtta olika bibliotekarier angående deras åsikter kring rollspelslitteratur. Därefter följer en sammanfattning av samtliga intervjuer.

Kapitel 8 innehåller en analys av det insamlade materialet och anknyter teorin till resultatet.

Kapitel 9 och 10 är en avslutande diskussion och en sammanfattning.

1.6 Litteratursökning

Vi har sökt på orden *rollspel* och *rollspelslitteratur* i databaserna; Libris, Bibliotek.se, Artikelsök, ERIC, LISA, EBSCO, EMERALD och Växjö universitetsbiblioteks databas Voyager. På de engelska databaserna gjorde vi våra sökningar med termerna *roleplay literature, roleplay* och *roleplay game*. När vi gjorde sökningar med dessa termer på de internationella databaserna fick vi upp många träffar. Det visade sig att de flesta av dessa träffar handlade om online spel som även kallas MMOG (Massive Multiplayer Online Game) eller MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game). Förutom online spel fick vi även träffar på data eller tv-spel som ingår i kategorin elektroniska spel. Då vår uppsats inriktar sig på det traditionella rollspelet, d.v.s. bordsrollspelet kan vi inte finna några gemensamma nämnare med de andra spelen.

Även sökningar efter uppsatser från hela landets universitet och högskolor som haft någon sorts forskning relaterat till rollspelslitteratur har utförts.

Sökningar på orden *populärlitteratur*, *populärkultur* och *folkbibliotek* har utförts i ovannämnda databaser. Det finns mycket forskningslitteratur inom dessa områden och begränsningar var nödvändiga att göra.

Vi har fått referenser till annan litteratur och artiklar genom våra undersökningar efter material till uppsatsarbetet, den s.k. lavineffekten. Denna process gjorde att vi fick hänvisningar till många fler okända böcker och artiklar som var relevanta för vår forskning.

2. Rollspelens bakgrund

2.1 Vad är rollspel?

Konceptet **rollspel** är en väldigt svårdefinierad benämning och vi tänkte därför visa på några olika exempel där benämningen rollspel används. När vi i uppsatsen nämner begreppet rollspel kommer vi att inrikta oss på bordsrollspel inom kategorin fritidsrollspel. När biblioteken som vi kontaktat köper in rollspel så är det rollspelsböcker till bordsrollspel de köper in.

Orsaken till att vi tar upp skillnaderna är att vi vill vara tydliga i vad som kommer att undersökas i vår uppsats. Här nedan tar vi upp det som vi tycker är viktigast när det gäller skillnader i benämningen rollspel.

2.2 Fritidsrollspel

Bordsrollspel
Ett av de viktigaste fritidsrollspelen är bordsrollspelet som är ett sällskapspel och ett verbalt spel där rollspelarna behöver papper, penna och tärningar. Bordsrollspelen kan utspela sig i andra tidsepoker eller annorlunda världar och finns inom olika kategorier, som t.ex. fantasy, västern, medeltid, cyberpunk, vikingatid och skräck.[2] På biblioteken som vi kontaktade i vår intervju var det främst genren fantasy som dominerade utbudet, men det lånades också ut sciencefiction, skräck och historiska rollspel.(se kapitel 7.2)

Vid bordsrollspel samlas en grupp människor från två personer till stora grupper på sex eller fler personer oftast runt ett bord. I gruppen finns en spelledare som oftast har skrivit en berättelse (ett äventyr utifrån en rollspelbok), där de andra personerna i gruppen, rollspelarna, befinner sig när de spelar. Rollspelslitteratur innehåller en beskrivning av en tidsepok eller en påhittad värld som rollspelarna befinner sig i när de spelar. I rollspelsboken får rollspelarna t.ex. reda på religion, befolkningssiffror, styrelseskick etc. samt vilka olika slags karaktärer som rollspelaren antingen kan vara eller möta i äventyret. Rollspelsboken brukar också innehålla korta äventyr som spelledaren kan använda sig av, och dessutom innehåller boken regler för vad rollpersonen kan eller inte kan göra samt olika färdigheter. Rollspelarna har innan äventyret börjat gjort rollspelsfigurer tillsammans med spelledaren och använt sig av speciella tärningar för att bestämma rollpersonens färdigheter som smidighet, styrka, svagheter, utseende, rikedom och kunskaper. Dessa färdigheter skrivs sedan ner på ett formulär/papper så att spelarna kommer ihåg dem. Före äventyrets början får också rollspelaren skriva ner en bakgrundshistoria till sin rollperson. I vissa fall får rollspelarna en färdig rollperson med bakgrundshistoria av spelledaren. Spelledarens uppgift är att vara spelarnas ögon, att driva handlingen framåt, presentera situationer som spelarna hamnar i och agera biroller som behövs för att äventyret ska gå vidare. När rollpersonen råkar ut för något i äventyret, rollpersonen kanske behöver gömma sig, kastar rollspelaren tärningar för att veta hur bra rollspelspersonen lyckades. För att veta hur bra rollpersonen klarat sig gäller det att bl.a. att se hur smidig rollpersonen är, hur

[2] *Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9, 1997, s.7.
Skriften är i huvudsak baserad på *Rollspel – en kartläggning av fritidsrollspelande och dess betydelser* (PM Ungdomsstyrelsen 1996-05-31) av Thomas Östlund.

snabb denne är och hur mycket intelligens som behövs. Spelledarens uppgift är sedan att via regler och egna tärningar se hur bra rollpersonen lyckats med att gömma sig. Desto längre en rollspelare har haft en rollperson, ju bättre färdigheter får den. Övar rollpersonen på att gömma sig, kan den bli bättre på det ju mer han eller hon försöker.[3]

Levande rollspel/lajv
Levande rollspel som kallas lajv är en slags improviserad teater. Lajvarna som deltagarna kallas vill agera ut sina rollers handlingar genom att vara både skådespelare och publik.[4] Med hjälp av kläder, rekvisita och en karaktärsbakgrund vill spelarna gestalta sin roll så trovärdigt som möjligt. Precis som för bordsrollspelet finns det olika genrer inom lajv. Det finns fantasyinspirerad medeltid, sciencefiction, vampyr lajv, varulvs lajv, men också lajv som utspelar sig i nutiden eller framtiden.[5] Ett lajv kan pågå i flera dagar och det kan vara från några få deltagare till tusen deltagare som är med på lajvet. Under lajvet så spelar den aktive sin rollperson genom att agera under de föreskrifter som denne har kommit överens om med en spelledare dvs. en arrangör innan lajvet börjar. Precis som i bordsrollspel finns det inom lajv regler, och vill man t.ex. säga något ”utanför karaktären” så finns det i förväg överenskomna tecken för att avbryta. Vid ”strider” i t.ex. fantasyinspirerat lajv använder sig lajvarna av kraftigt vadderade vapen och för att ingen ska komma till skada under spelets gång är det här viktigt med stränga regler.[6] Till skillnad från traditionellt lajv så använder sig deltagarna i vampyrlajv av ”sten-, sax-, påse-metoden” vid strid för att se vem som har vunnit.

2.3 Andra sorter av rollspel

Terapeutiska rollspel används inom psykoterapin för att behandla problematiska situationer. Psykodrama är en psykoterapi där personliga konflikter, känslomässiga problem och relationer gestaltas i rollspel.

Socioanalytiska rollspel ska leda till att deltagarna genom rollspel får verktyg för att ändra sina åsikter och attityder och även få insikt om hur samhälle och individer fungerar.

Pedagogiska rollspel är en inlärningsmetod som ger hjälp för att bearbeta problem eller ge handlingsberedskap.[7]

Ett exempel på pedagogiskt rollspel är FN-rollspelet som Wargentinskolan i Östersund sedan några år håller i. Det är en årlig pedagogisk rollspelsdag, vars tema är FN. Eleverna på denna skola får ikläda sig rollen som en representant från ett land och presentera landet och dess önskningar för en fiktiv FN-generalsamling.[8]

2.4 Rollspelsgenrer

Fantasy. Majoriteten av de spel som ges ut och som spelas är fantasyspel. Miljön i dessa spel kan antingen vara inspirerad av sagovärlden med riddare, munkar, tiggare, tjuvar

[3]*Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9, s.7.
[4]Thors Hugosson, Christina 2000. När fantasin blir lajv. *Pedagogiska magasinet* nr: 1 2000, s.28-32.
[5]*Spela spel: Sveriges snabbaste växande folkrörelse*. Informationshäfte från SVEROK, s.17
[6]*Spela spel: Sveriges snabbaste växande folkrörelse*, s.17f.
[7]*Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9 1997, s.5.
[8]Dahlquist, Ulrica 2006. Wargenelever tar tag i jordens problem. *Länstidningen i Östersund*. 2006-12-08.

eller där det finns drakar, trollkarlar, rövare etc. Spelen kan också hämta inspiration från bl.a. romerska och grekiska mytologier eller från författare som t.ex. J.R.R. Tolkien.[9]

Sciencefiction och Cyberpunk. Rollspelen inom sciencefiction utspelar sig ofta i en ”framtid eller en alternativ dåtid/nutid”.[10] Äventyren inom riktningen cyberpunk utspelar sig ofta i en cynisk värld med storstäder där gigantiska företag styr världen och robotteknologin är väl utvecklad. Rollspelen har hämtat inspiration från författare som William Gibson och George Orwell och från filmer som *Blade Runner* (regisserad av Ridley Scott) och *The Matrix* (regisserad av Andy och Larry Wachowski.)[11]

Horror. Inspirationen kommer här ifrån sådan klassisk litteratur som Mary Shelleys *Frankenstein* och Bram Stokers *Dracula*. Den författare som främst har inspirerat rollspellitteraturen är H.P. Lovecraft som skrivit skräcknoveller om Cthulhu som är en skrämmande, gudalik varelse. Spelvärlden inom denna genre kan utspela sig från nutid till nära föregående tid, t.ex. det viktorianska England. Oftast är det något som hotar mänskligheten som rollpersonerna måste kämpa mot.[12]

2.5 Rollspelens historia

Under 1950-talet började vissa krigshistoriska och spelintresserade människor i USA att skapa regelverk för krigsspel/konfliktspel som var historiska slag med tennsoldater. Dessa spel som tidigare bara hade haft en militär funktion fick ett mer detaljerat regelverk och i vissa situationer kom spelen att avgöras av speldomare och tärningsslag.[13]

Språkvetaren Johan Anglemark skriver i artikeln ”Rollspelens historia”, från rollspelstidskriften *Sinkadus* 1992, att intresset blev allt större under 1960-talet då det bildades en klubb som fick namnet Tactical Studies Rules (TSR) som konstruerade och publicerade konfliktspelsregler. På 1970-talet slog sig två konfliktspelare ihop, Dave Arneson och Gary Gygax, och skapade det första fantasybaserade rollspelet som utspelade sig i underjordiska grottor och som fick namnet *Dungeons & Dragons*. Spelet spred sig snabbt i konfliktspelskretsar, men blev så populärt att det även blev uppmärksammat utanför kretsarna bland konfliktspelarna. Arneson och Gygax beslöt sig därför för att år 1974 trycka upp en stor upplaga för att sälja utanför konfliktspelsklubbarna. Succén var given för *Dungeons & Dragons* och redan efter ett par år var upplagorna uppe i många tusen. Naturligtvis var folk inte sena att hoppa på den senaste trenden och det började förekomma andra fantasyrollspel men även sciencefiction- och skräckrollspel. Tyvärr var vissa av spelen bara efterapningar av *Dungeons & Dragons* där miljöerna bytts ut men systemet behållits. Det fanns dock spel som skiljde sig från det tidiga *Dungeons & Dragons* som mestadels gått ut på att springa runt i grottsystem och slå ner monster och leta efter skatter. De nya spelen var rollspelsvänligare och hur spelarna agerade blev allt viktigare.[14] Naturligtvis var det inte bara i USA som rollspelen blev populära, utan trenden spred sig till andra länder och så

---

[9]*Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9 1997, s.7.
[10]*Spela spel: Sveriges snabbaste växande folkrörelse*. Informationshäfte från SVEROK, s.4.
[11]*Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 1997, nr: 9, s.8.
[12]*Spela spel: Sveriges snabbaste växande folkrörelse,* s.4f & *Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9 1997, s.8.
[13]*Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9 1997, s.5.
[14]Anglemark, Johan 1992. Rollspelens historia. *Sinkadu*s nr: 36, s.14f.

även till Sverige. År 1980 utgavs det i Sverige ett häfte som fick heta *Basic Roleplaying*. Häftet var en översatt och förenklad version av rollspelet *RuneQuest*. Spelet gjordes senare om och gavs ut i en utgåva som fick namnet *Drakar och Demoner* och släpptes på marknaden år 1982. Åren gick och spelet blev så populärt att en ny utgåva, *Drakar och Demoner Expert* släpptes året 1985. Sedan dess har *Drakar och Demoner* fått vissa regler ändrade, och det har uppdaterats men annars är det i princip samma spel. Fram till år 1991 utkom det flera svenska rollspel, men det var skräckrollspelet *Kult*, menar Anglemark, som gjorde att media fick upp ögonen för rollspel och som gjorde att rollspelsmotståndarna fick vatten på sin kvarn.[15]

[15]Anglemark 1992, s.14f.

3. Tidigare forskning om bibliotek och rollspel

Det finns ingen större forskning kring rollspel på biblioteken då det är ett nyintroducerat media i bibliotekens utbud. Inom detta område finns det mest ett par magisteruppsatser som diskuterar rollspelandets påverkan på individen.

När vi sökte på orden *rollspel* och *rollspelslitteratur* i de svenska databaserna, fick vi bl.a. upp Anna-Karin Lindh Hedins magisteruppsats, *Drakar och demoner på bibliotek: Om fantasykultur, rollspel och ungdomar* (1998). Denna uppsats behandlar hur fantasykulturen sett ut under 1990-talet och tar upp frågan om rollspel är någonting som kan berika folkbiblioteken. Lindh Hedin har intervjuat både bibliotekarier och rollspelare om deras syn på rollspel och om de anser att det bör finnas i bibliotekets utbud. De resultat hon fick visar att både bibliotekarier och användare ansåg att rollspel borde finnas både som aktivitet och som litteraturform i bibliotekets verksamhet. Hon menar att ungdomarnas stora intresse för fantasylitteratur är något som främjar rollspelslitteraturen, och kombinationen skulle fungera väl på biblioteken. Lindh Hedins forskning visar också att rollspelsutövande är stimulerande för individens kreativitet och eget skapande. Hon menar därför att biblioteken bör intressera sig för detta media.[16] Lindh Hedins forskningsarbete är gjort innan rollspelslitteraturen introducerades på folkbiblioteken, och hon skriver om vad den *kan* bidra med i verksamheten. Vår forskning tar däremot upp rollspelslitteraturen på folkbiblioteken idag och hur bibliotekarier förhåller sig till detta nya media. Lindh Hedin tar upp mycket av den kritik som fördes fram på 1990-talet, speciellt i massmedia. I vår uppsats har vi inte använt oss av någon pressundersökning då vår uppsats har ett annat upplägg. Vi undersöker bibliotekariernas inställningar till rollspel och tar upp kritiken som en historisk faktor före rollspelens intåg på folkbiblioteken.

Peter Thim skriver i sin C- uppsats i pedagogik, *Spelar det någon roll? En undersökning om äventyrsrollspelets pedagogiska effekter* (2005), om rollspelets effekter. Han frågar sig vad rollspelarna lär sig genom rollspel och vilka pedagogiska följder det kan ge. Han nuddar också vid eventuella samband mellan våldsyttringar och rollspelsutövande. Thim har i sin studie intervjuat fem personer som sysslat med rollspel i ett stort antal år. Slutsatsen i denna uppsats är att de aktiva spelarna stimuleras att skaffa sig nya kunskaper för att lära känna den värld som rollspelen utspelar sig i. De inspireras att lära sig mer och de tränas i att agera, uttrycka sig och samarbeta i grupp. Thim ser inte att det finns några som helst samband mellan våld och rollspel då gränserna i denna aktivitet mellan fantasi och verklighet är mycket tydliga. Den enskilde individen kan däremot få pedagogiska färdigheter genom att rollspelgruppen bekräftar individens åsikter och tankar. Denne tränas också i att diskutera och argumentera i olika problemsituationer. Genom den påhittade värld som rollspelandet skapar får individen en ökad förståelse för fenomen och händelser som denne inte skulle ha upplevt i verkligheten.[17] I vår uppsats gör vi ingen psykologisk eller terapeutisk tolkning av rollspel. De positiva effekter som Thim för fram, anser vi ändå, kan vara bidragande orsaker varför dagens bibliotekarier menar att rollspelslitteratur skall finnas tillgänglig på biblioteken.

---

[16]Lindh Hedin, Anna-Karin 1998. *Drakar och demoner på bibliotek: Om fantasykultur, rollspel och ungdomar.*
[17]Thim, Peter 2005. *Spelar det någon roll? En undersökning om äventyrsrollspelets pedagogiska effekter.*

Maria Björklund och Lisa Roos har skrivit en magisteruppsats i biblioteks- och informationsvetenskap, *Folkbibliotekarier och nya medier: En diskursanalys av folkbibliotekariers inställning till nya medier* (2004), där de undersökt bibliotekariers syn på nya medier i *BBL* (*Biblioteksbladet*). De använder sig av lingvisten Norman Faircloughs teorier om att det finns övergripande samhällsdiskurser. Han menar att olika ideologier fungerar som sociala element i samhället. Dessa visar sig självfallet också i biblioteksverksamheten där Björklund och Roos menar att folkbildningstraditionen är det sociala elementet. Fairclough anser vidare att det inom statliga institutioner finns både motstånd till och bevarande av ideologin. Beträffande bibliotekarier och deras syn på nya medier har Björklund och Roos uppmärksammat i *BBL* att det finns både en inställning att biblioteket ska tillhandahålla alla sorters medier med god kvalité och en inställning att det är endast den traditionella boken som ska finnas på biblioteket. När ett nytt media introduceras splittras bibliotekariernas åsikter. Det blir ett konkurrenstänkande bland vissa bibliotekarier då de sätter den traditionella boken och läsningen mot de nya medierna. När de endast värnar om boken följer de inte med i samhällets utveckling. Uppsatsen framhäver också att det finns andra viktiga mål med dagens biblioteksverksamhet, t.ex. mediekompetens och kulturell kompetens och dessutom har biblioteken idag också rollen som informations-/kulturcentra och mötesplats. Björklunds och Roos slutsats i de undersökta artiklarna är ändå att folkbildningstanken är stark hos alla bibliotekarier i deras syn på nya medier.[18] Björklund och Roos för en debatt om vad det finns för skäl till att bibliotekarier väljer att köpa in eller inte köpa in nya medier på sina bibliotek. Rollspelslitteratur är ett nytt media på bibliotek precis som DVD och dataspel. Om bibliotekariernas inställningar till inköp av ett nytt media beror på om de anser att rollspelslitteratur passar in i bibliotekets bestånd eller inte är också en del av frågeställningarna i denna uppsats.

”När livet blir lajv: En uppsats om rollspel, media och moralisk panik” av Filippa Glaser (2003) är en uppsats för påbyggnadskurs i etnologi som inriktar sig på ungdomskultur och massmedias inställning till levande rollspel. I uppsatsen ställer Filippa Glaser frågeställningar som: Vilken funktion fyller rollspel? Är rollspelsidentiteten tillfällig eller integrerad i utövaren? Hur ser medias diskurs ut när det gäller rollspel och hur kan det förklaras? Materialet har hon hämtat från litteratur, arkivmaterial från dags- och kvällspress samt tidskrifter och intervjuer. Hennes uppsats har utgått från Stanley Cohens teori om moralisk panik och medias sätt att rapportera om vissa fenomen samt Howard S. Beckers stämplingsteori om avvikande beteende. Glasers slutsatser är att rollspelaren är väl medveten om att denne spelar en roll och kritiken som förts mot rollspel i media handlar om moralpanik mot en ny form av ungdomskultur samt bristen på kommunikation och kunskap mellan generationer.[19] Glaser har i sin uppsats till skillnad från vår lagt perspektivet på att undersöka vad det står i presstexterna i media om moralpanik, och dessutom har hon utgått från ett ungdomsperspektiv. När det gäller ungdomsperspektivet har vi valt att inte ta upp problematiken som kan uppstå mellan olika generationer. I denna uppsats har vi tagit upp debatten om rollspel men vår forskning är inte baserad på moralpaniken mot rollspel som Glaser gjort. Vi fokuserar i vårt arbete mer på att se bibliotekariers inställningar till rollspelslitteratur i biblioteksverksamheten och om det finns någon form av kritiskt förhållande. Glaser har också valt att koncentrera sig på levande rollspel medan vi hela tiden har utgått från bordsrollspel.

---

[18]Björklund, Maria & Roos, Lisa 2004. *Folkbibliotekarier och nya medier: En diskursanalys av folkbibliotekariers inställning till nya medier.*
[19]Glaser Filippa 2003. *När livet blir lajv*: *En uppsats om rollspel, media och moralisk panik.*

Den amerikanska bibliotekarien Heather Wilson vid Bunker Hill Community College Library i Charlestown, Massachusetts skriver i en artikel, ”Gaming for librarians: An introduction”, i bibliotekstidningen *VOYA* (2005) om hur både dataspel och rollspel kan gynna biblioteksverksamheten. Hon menar att bibliotekarier tänker fel då de är missnöjda när de ser ungdomar spela istället för att läsa böcker. Wilson hävdar att spelandet bidrar till problemlösning, kritiskt tänkande och till just läsning. Hon skriver att om bibliotekarier inte vill ha dessa medier på biblioteken, så ignorerar de en stor del av ungdomspopulationen. Wilson har talat med ungdomar som anser att data- och rollspel borde finnas på bibliotek och om de fanns tillgängliga skulle de nyttja dessa medier. Hon anser att man ska prata med ungdomar om vad det är för spel som är populärast och på så sätt få kunskap om vad som kan bli efterfrågat i biblioteksbeståndet.[20]

Nikol Price är en ungdomsbibliotekarie på Fothills Library i Arizona, USA som har skrivit artiklar som ingår i informationstemat *Afternoon adventures with Dungeons & Dragons* (2005) som är utlagda på fantasysajten www.wizards.com. Dessa artiklar förklarar hur rollspel fungerar och hur man som bibliotekarie kan sätta upp spelmöten på sitt bibliotek. Spelet hon använder sig av som exempel och som hon själv är spelledare i är *Dungeons & Dragons.* Price vill med sina artiklar visa att rollspelsinköp på biblioteken i USA kan vara ett sätt att locka dit ungdomar och få dem att upptäcka bibliotekens alla möjligheter. I sin artikel ”How to host a D & D Afternoon adventure in your library” tar hon bl.a. upp tips på hur man planerar ett spelmöte, annonserar och förbereder ett spelmöte.[21] I en annan artikel ”Dungeons & Dragons adventures in the library” fortsätter hon på samma tema som i förutnämnda artikel. Price berättar om hur det är att vara Dungeon Master (spelledarnamn inom *Dungeons & Dragons*) och vad det har lärt henne om strategi, diplomati, kreativt tänkande samt hur kul det är att umgås med tonåringar. I artikeln utvecklar hon sina tankar om hur det är att vara en spelledare på ett bibliotek och återger vad ungdomarna och deras föräldrar anser om rollspel. Hon ger tips på hur man som bibliotekarie kan bli spelledare eller hur man bjuder in en spelledare till biblioteket. Price har satt upp vissa grundregler för spelandet. Hon använder sig inte av några demoner eller monster och låter inte karaktärerna ha några romantiska förbindelser. När det gällde att marknadsföra rollspelssammankomsterna skickade hon ut ett pressmeddelande till den lokala tidningen, satte upp reklamblad på biblioteket och den lokala spelbutiken. För att upplysa om de positiva effekterna av rollspel, skickade hon ut en beskrivning på vad *Dungeons & Dragons* innebär till sin handledare, avdelningschef samt bibliotekschefen. De var på så sätt väl förberedda om det skulle komma in några klagomål. I resten av artikeln behandlar Price en typisk spelkväll varefter hon ger exempel på källor där man kan få mer information om *Dungeons & Dragons*, t.ex. webbsidor om detta spel.[22]

Peter Bebergal (collegelärare på Simmons College i Boston) har skrivit en artikel, ”How D & D taught me to use the library” som handlar om hur man lockar ungdomar till biblioteket och som också ingår i informationstemat *Afternoon adventures with Dungeons & Dragons*. I artikeln skriver Bebergal, att när han var yngre var det till biblioteket han gick för att utöka sina kunskaper om historia, arkitektur och krigskonst.

---

[20]Wilson, Heather 2005. Gaming for librarians: An introduction. *VOYA* February, s.446–449.
[21]Price, Nikol 2005. How to host a D&D Afternoon adventure in your library. Internetlänk: http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/library [2007-05-20]
[22]Price, Nikol 2005. Dungeons & Dragons adventures in the library. Internetlänk: http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/library [2007-05-20]

Det han tycker är så fascinerande är att myterna i spelet *Dungeons & Dragons* är tagna från kollektioner av världens mytologi och att spelet är så inspirerat av historia, litteratur, mytologi samt arkitektur. Bebergal anser att man kan få ungdomar att tillbringa sin tid efter skolan på biblioteken om de där erbjuds ett äventyr med *Dungeons & Dragons.* Till bibliotekarierna har han tagit upp exempel på böcker som kan användas som bakgrundsmaterial eller som ger mer kontext till äventyren. Det ger även spelarna en chans att lära mer om t.ex. städer eller slott som finns i *Dungeons & Dragons*-världen.[23]

Wilson, Price och Bebergal visar med sina artiklar på vilka fördelar det finns för bibliotekarier att köpa in och hur de kan arbeta med rollspel på biblioteken i USA. För dem är inköp av rollspel ett sätt att locka ungdomar till biblioteken och få dem att upptäcka bibliotekens alla möjligheter. Artiklar som dessa belyser vilka skäl det kan finnas för bibliotekarier i Sverige att köpa in rollspelslitteratur då de motiv som Wilson, Price och Bebergal beskriver även kan gälla de svenska förhållandena.

Den danska professorn i media Anne Scott Sørensen beskriver rollspel ur en textanalytisk synvinkel i ”New texts and new media in global youth culture: The fantasy roleplaying games” i ungdomsforskningstidningen *YOUNG* (1999). Hon ser rollspelen främst som en maskulin ungdomskultur. Scott Sørensen skriver att rollspel är ett berättande media i likhet med böcker, TV och film. Skillnaden mot andra medier är att man som rollspelare är både användare och skapare. Mixningen av detta gör rollspelsmediet unikt och intressant enligt de rollspelare Scott Sørensen intervjuat. Ungdomar som växt upp med berättande medier har möjligheter genom rollspelet att själva experimentera med kända historiesystem, teman och författare. Rollspelen är inspirerade av olika mediesekvenser ur filmer, serier, böcker och dataspel. Hon menar att genom den estetiska utformningen agerar också individen på ett socialt plan där denne övar upp semiotiken och den verbala förmågan. Scott Sørensen anser också att rollspelen har skapat en hel mediekultur som satt sina spår inom många områden som föreningar, tidningar och spelevenemang. Enligt hennes åsikt börjar ”rip-off-produkterna” från rollspelen att spridas likt den massiva marknad som dataspelen skapat.[24] Scott Sørensen gör en litteraturaspekt i sin forskning om rollspel, precis som vi gör i vår uppsats. Hon ser att rollspelen härstammar från och har många likheter med litterära texter.

Daniel Punday, professor i engelska, har skrivit en essä ”Creative Accounting: Role-playing Games, Possible-World Theory, and the Agency of Imagination” i den litteraturvetenskapliga tidskriften *Poetics today* (2005) om rollspel. Enligt honom är rollspel en berättande form. Rollspel spelas med sagoberättande element vars dynamik är i berättandeform: spelarna konstruerar karaktärer och förväntar sig händelser och huvudlinjer som inbegriper utforskande och äventyr. Punday anser att när det gäller det akademiska intresset för rollspel så fokuseras i princip alltid rollspel på framträdandet och samarbetet under spelsessionerna. I hans essä är det *Dungeons & Dragons* original från år 1974 och vidare uppdateringar av detta spel som han undersöker. Han definierar spelvärlden som en samling av objekt som låter spelarna blanda samman karaktärerna och situationerna tagna från en variation av sciencefiction och fantasylitteratur. Varje

[23]Bebergal, Peter 2005. How D&D taught me to use the library. Internetlänk: http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/library [2007-05-20]
[24]Scott Sørensen, Anne 1999. New texts and new media in global youth culture: The fantasy roleplaying games. *YOUNG* 7:3, s.41-54.

rollspelare definierar sin karaktär på olika sätt vid olika spel, men oftast finns samma kombinationer eftersom man i efterhand skaffar sig färdigheter, ägodelar och fysiska och mentala attribut. I sin essä tar han också upp att rollspel är ett sätt för intresserade att bli involverade i och arbeta med vissa litterära genrer som fantasy och sciencefiction eftersom rollspelen är starkt influerade av dessa stilar. Rollspelet *Dungeons & Dragons* har även lett till noveller som handlar om denna värld, t.ex. *Forgotten realms.* Rollspel är för Punday ett sätt för spelare att engagera sig i sina favoritböcker och populära genrer där en älskad skönlitterär text kan förflyttas in i spelet.[25] Denna essä kopplar samman litteratur och rollspel på ett sätt som överensstämmer med vår uppsats då vi gör en populärlitterär jämförelse med rollspelslitteraturen i vårt resonemang. Fokusen läggs därigenom på den litterära formen och genrerna som finns inom rollspelslitteraturen. I motsats till Punday gör vi inte en textanalys enbart på rollspelet.

Både Punday och Scott Sørensen tar i sina forskningar upp de positiva effekter som rollspelen kan bidra till både som litteraturupplevelse och som kreativ stimulans. Dessa konkreta påföljder kan motivera bibliotekariernas val att komplettera biblioteks-beståndet med rollspelslitteratur.

[25]Punday, Daniel 2005. Creative Accounting: Role-playing Games, Possible-World Theory, and the Agency of Imagination. *Poetics today* nr: 1, s.113-140.

4. Teori

Som utgångspunkt i denna uppsats använder vi oss av Pierre Bourdieus idéer om smakomdömen och även hans grundläggande tankar om kapital, fält och habitus. Vi använder oss av Bourdieus teorier i vår forskning om populärlitteratur/-kultur och rollspelslitteratur och hur bibliotekarier ställer sig till dessa. Vi ser att dessa idéer bottnar i bekräftelse eller avståndstagande mot en viss typ av litteratur. Syftet med detta kapitel är att se vad det finns för bakomliggande tankar som gör att viss litteratur klassas som bättre eller sämre. Bourdieus tankegångar kring smak och habitus visar varifrån synen på det etablerade och det icke etablerade härstammar, och hans resonemang kan ses i bibliotekariernas syn på vad som ska få finnas i bibliotekens utbud.

Denna teoridel är baserad på en rad olika källor som behandlar Bourdieus rön och idéer. Dessa är både hans egna författade verk och andra texter om Bourdieus teorier skrivna av Bourdieu-kännaren Donald Broady som är professor i pedagogik vid Uppsala universitet. Dessutom har vi med en bok, *Högt & lågt: Smak och stil i ungdomskulturen* (1997), om ungdomskultur av Erling Bjurström, som utgår ifrån de tankar av Bourdieu som är relevanta för vår forskning. Vi använder oss av Bjurströms forskning som ett komplement till Bourdieus forskningsrön inom populär- och finkulturen. Bjurström är docent i medie- och kommunikationsvetenskap vid Stockholms universitet och har forskat om ungdomskultur, populärmusik och reklam.

Eftersom Bourdieus forskning är komplicerad och mångbottnad har vi använt oss av sammanlagt fyra olika källor för att tydligt kunna beskriva hans essentiella tankar som vi bygger vår forskning på. Förutom Bjurströms bok är det *Sociologi och epistemologi: Om Pierre Bourdieus författarskap och den historiska epistemologin* (1990), *Kulturens fält: Om Bourdieus sociologi* (1988) av Donald Broady och Pierre Bourdieus bok *Kultur och kritik: Anföranden* (1997).

4.1 Kort om Pierre Bourdieu

Pierre Bourdieu (1930–2002) var en internationellt erkänd fransk sociolog, kulturantropolog, medieteoretiker och författare till många vetenskapliga arbeten. Han växte upp under enkla förhållanden på landsbygden i Béarn. Bourdieu studerade filosofi och blev därefter inkallad till militärtjänst. Han tillbringade två år i Algeriet där han stred för kolonialmakten mot frihetskämpar. Bourdieu började sin vetenskapliga, framgångsrika bana med antropologiska forskningar i traditionella bondesamhällen i Algeriet på 1950-talet. Det var enkla bondesamhällen med fattiga invånare som blev hans forskningsobjekt. Sedan bedrev han sociologiska undersökningar av främst den franska kulturen och det franska utbildningssystemet vilka var baserade på hans undersökningsobservationer i Algeriet.

Under 1960-talet gjorde Bourdieu analyser av universitetsstudenter, fotografer och museiarbetare. Han fick efter denna forskning en plats i den franska etablerade, akademiska världen. Bourdieu skapade ett eget forskningscenter och fick allt fler erkännanden inte bara i Frankrike utan också i utlandet. År 1982 blev han innehavare av den mycket prestigefyllda professorsstolen vid Collège de France i Paris. Pierre Bourdieu är mest känd för sina teorier om olika sorters kapital och habitus som han utvecklade genom analyser av det franska utbildningsväsendet. Hans tankar och teorier

har starkt påverkat den vetenskapliga världen idag och är ständigt aktuella i många olika forskningssammanhang.[26]

4.2 Bourdieu om kulturbegreppet

Begreppet ”kultur”, menar Bourdieu, är inte den breda och antropologiska aspekten på livsformer i allmänhet utan något som är sammanbundet med samhällets makthierarkier. I Norden kan detta jämföras med det som vi benämner ”finkultur”. Det är den kultur som räknas som den legitima och framträdande i samhället, den etablerade och respekterade sidan som eliten inom kulturvärlden förespråkar och står bakom. Bourdieus forskning bottnar i denna aspekt av kulturen.[27]

4.3 Bourdieu om fälten

Begreppet *fält* är enligt Bourdieu hur individer inordnar sig i grupper, avgränsade av bl.a. yrkestillhörighet, utbildning eller professionell status. Bourdieu vill genom detta begrepp försöka förstå individens handlande i ett socialt sammanhang. Enligt Bourdieu består hela samhället av olika grupperingar av människor som är verksamma i s.k. fält, där de konkurrerar om makt och inflytande. De som ingår i fältet har ett gemensamt intresse och alla där eftersträvar att få det högsta värdet. Individerna inom gruppen konkurrerar, dels konstant med varandra inom fältet, dels med grupperingar i andra fält. Fälten är autonoma i sin uppbyggnad, dvs. självständiga med egna inre strukturer. De är inte beständiga utan dynamiska och ständigt påverkade av yttre och inre faktorer. Personerna i fältet, som Bourdieu kallar *agenter,* försöker både avgränsa sig i sina områden och mot andra fält. Denna gemensamma tro som existerar i fältet kallar Bourdieu för *doxa.* Det finns dock ett undantag i Bourdieus teori om fält. Om någon ensam individ odlar ett intresse uppstår inget fält. Det måste finnas erkända värdehierarkier med institutioner och specialister för att ett fält ska kunna uppstå och verka.[28]

4.4 Bourdieu om habitus

Bourdieu menar att det människor gör, tänker, värderar och tycker är strukturellt betingat. Olika sociala miljöer, som individerna vistas i, formar olika förhållningssätt vilka utgör individens *habitus*. Eftersom människor ständigt rör sig mellan olika sociala miljöer formas individens habitus av olika erfarenheter, och därför är habitus i ständig förändring. Individens handlingar är ingen direkt produkt av yttre omständigheter utan snarare en följd av mötet mellan individens habitus och det sociala förhållandet. Trots att habitus inte är konstant stabilt är det mycket svårt att förändra. Enligt Bourdieu formar vissa sociala miljöer habitus i högre utsträckning än andra. Den miljö vi växer upp i skapar ett habitus från vilket vi egentligen aldrig helt kan frigöra oss. När individer byter sociala miljöer krävs det att deras habitus tillför nya förhållningssätt. Ett

---

[26]enl. Broady, Donald 1990. *Sociologi och epistemologi: Om Pierre Bourdieus författarskap och den historiska epistemologin*, s.110–114.
[27]enl. Broady, Donald 1988. Kulturens fält: Om Bourdieus sociologi, s.3. Internetlänk: webbversion av Donald Broadys uppsats *Kulturens fält. Om Pierre Bourdieus sociologi* 1988, s.59-88 i *Masskommunikation och kultur, NORDICOM- Nytt/Sverige*, nr.1-3. http://dsv.su.se/jpalme/society/pierre.pdf [2007-05-20]
[28]enl. Broady 1988, s.5f.

exempel på detta är när en individ måste "uppdatera" sitt habitus när denne påbörjar sina universitetsstudier. För att lyckas med dessa måste individen tillägna sig de förhållningssätt som gäller inom universitetsvärlden. Enligt Bourdieu har individer från olika sociala förhållanden olika möjligheter att tillägna sig nya erfarenheter. Utgår man från hans tankar om utbildningssystemet skulle en individ från övre medelklassen ha större möjligheter att utveckla ett habitus som "passar in" i universitetsvärlden än en individ från arbetarklassen.[29]

4.5 Bourdieu om kapitalbegreppen

Med begreppet *kapital* utvecklar Bourdieu definitionen av vad makt innebär och hur den förskansas i samhället. Han beskriver fyra olika typer av kapital som individen kan äga, nämligen *symboliskt, socialt, ekonomiskt* och *kulturellt*. Det grundläggande kapitalet är enligt Bourdieu det symboliska kapitalet. Tillgången av olika former av kapital är relaterade till de maktförhållanden som individerna har genom sina positioner i fälten. Kapitalen är föränderliga och ständigt utsatta för kamp. Olika grupper av individer kämpar om att få äga fördelar vilket skapar kapital.[30] ”Kapitalet är ett socialt förhållande, dvs. en social energi som varken existerar eller producerar sina effekter annat än inom det fält där det produceras och reproduceras.”[31] Kapitalbegreppet är en existensform av habitus. Alla individer är förenade med habitus men det är samhällsstrukturen som avgör vilket som är värderat som kapital.[32]

Symboliskt kapital är summan av heder, prestige och symboliska förmåner som en person kan ha om denne är insatt i de värdefulla strukturerna i samhället. Ett exempel på symboliskt kapital är om två personer innehar ett ekonomiskt kapital, men om mängden av kapital skiljer sig åt kan deras symboliska kapital se annorlunda ut. Den ene personen kan äga fler symboliska tillgångar som anseende, inflytande och heder än den andre. Symboliskt kapital kan ses som en förgrening eller delmängd av kulturellt kapital, och det är denna distinktion som åstadkommer värdet av överlägsen estetisk smak. Symboliskt kapital kan bero på om du är i ett annat land, på landsbygden eller i en stad. Det finns dock överallt symboliska värden, och de som förstår kännetecknen och attributen får ett högre symboliskt kapital. Individen får tillgång till ett symboliskt kapital genom utbildning, titlar och sina accessoarer i livet. Makt uppnås i samhället genom att behärska de symboler och attribut som är gällande.[33]

Kulturellt kapital är de former av kunskap, skicklighet samt förmåner i kulturella avseenden som en person kan äga. Det är relaterat till förmågan att kunna agera, prata och handla på ett legitimt sätt i hela samhället. Bourdieu talar om *culture générale* som han menar är en sorts allmänbildning om s.k. rätta kulturella fenomen. ”De [sic!] kulturella kapitalet existerar för Bourdieu framförallt i människors kroppar som kunskaper, erfarenheter, sätt att uppfatta och tänka, att tala och röra sig.”[34] De personer som har mycket av dessa egenskaper har oftast högre status i samhället vilket också inkluderar högre förväntningar. Föräldrar som tillhandahåller sina barn kulturellt

[29]enl. Broady 1990, s.229–236.
[30]enl. Broady 1990, s.171f & s.181–185.
[31]enl. Broady 1990, s.184.
[32]enl. Broady 1990, s.231.
[33]enl. Broady 1988, s.4.
[34]enl. Broady 1988, s.5.

kapital, attityder och kunskap gör utbildningssystemet till en familjär plats varvid barnen får det enklare i kulturella sammanhang.[35]

Ekonomiskt kapital är för Bourdieu att kunna förfoga över de ekonomiska resurserna i samhället som pengar och tillgångar. Kulturellt kapital kan konverteras till andra kapitalformer, som exempelvis ekonomiskt kapital. Detta kan ske genom att en person med hög utbildning och därigenom högt kulturellt kapital kan få hög lön och då också högt ekonomiskt kapital. Ekonomiskt kapital kan dock inte existera om det inte finns särskilda s.k. ekonomiska institutioner med speciella ekonomiska intressen. Därför kan det inte råda något ekonomiskt kapital i primitiva civilisationer som inte har dessa i samhällsstrukturen.[36]

Bourdieu definierar *socialt kapital* som en förening av aktuella och potentiella resurser som är länkade till ett varaktigt ägande av ett nätverk som är länkat till mer eller mindre institutionella förhållanden av gemensamma bekantskaper och igenkännande. Det sociala kapitalet innebär att en person som har ett socialt kontaktnät kan få fördelar. Det blir enklare att komma sig fram i samhället när man känner människor i viktiga positioner. Bourdieu placerar källan till socialt kapital inte bara i den sociala strukturen utan även i de sociala förbindelserna. Till skillnad från de andra kapitalarterna grundar sig det sociala kapitalet inte på materiella tillgångar eller titlar utan är ett tecken på en grupps sammanbindande legitimitet som skapar fördelar.[37]

4.6 Bourdieu om smakvärden

Inom det kulturella fältet talar Bourdieu om kampen mellan konstnärliga/litterära traditioner, distinktioner och kanon. Det kulturella fältet uppdelas t.ex. både i ett litterärt och i ett konstnärligt fält, där det försiggår en ständig kamp om dominansen på det erkända och kulturella kapitalet. Det litterära fältet består både i fin- och populärlitteratur där kampen består av att få viss litteratur erkänd som den fina litteraturen och att benämna annan litteratur som ”sämre” dvs. populärlitteratur. I det litterära fältet är det smakdomarna som innehar det specifika kapital som gäller för fältet och som ger dem ”rätt” att bedöma vad som är god litteratur eller inte.[38]

När det gäller att bedöma vad som är fin- respektive populärkultur använder sig Bourdieu av två olika sorters smakomdömen, nämligen *det rena, legitima smakomdömet* och *det populära, folkliga smakomdömet.* Det förstnämnda innebär att det är viktigt med estetiska aspekter och form. Det blir en kultur för den invigde som vill distansera sig genom denna markering. Den rena smaken vill därigenom uppvärdera sin egen status och makt. Det populära, folkliga smakomdömet framhäver däremot att det är viktigt att kulturen ska erbjuda ett emotionellt deltagande och skapa underhållning, njutning och realism. Kulturen är inte något unikt utan hör till vardagslivet. Det är inte kulturens funktion och utformning som är det viktigaste. Mellan dessa smakvärden talar Bourdieu om *det genomsnittliga smakomdömet.* Det är smaken som tar avstånd från den populära smaken och vill tillhöra det rena

[35]enl.Broady 1988, s.4f.
[36]enl. Broady 1990, s.212ff.
[37]enl. Broady 1990, s.179ff.
[38]enl. Broady 1998, s.6.

smakomdömet. Mellansmaken har ingen direkt kunskap om den fina smaken utan hyser endast en respekt och beundran för den.[39]

Bourdieu förklarar smakvärdena på ett vetenskapligt och logiskt vis. Smaken är knuten till habitus och individen visar genom vald litteratur och musik, valda kläder etc. vilken inställning denne har till tillvaron.[40] Bourdieu menar att man genom att hitta föremål i sin smak upptäcker sig själv och stärker sin identitet. Det blir likt en social orientering för individen att försöka hitta sin smak. Genom smaken klassificeras omgivningen och andra människor. De olika smakerna kan sammanföra individer med samma smak och stöta bort andra med avvikande smak. När en smak ska rättfärdigas hos individen görs detta främst genom ett avvisande av andra smaker, ”smaker är främst avsmaker”. Enligt Bourdieu skapar smakomdömet ett avståndstagande från andra smaker. En smak kan alltså inte ses avskilt från andra smaker. Individen signalerar vilken grupp denne vill tillhöra, och samtidigt klargör man vilken smak man inte sympatiserar med. Smaken blir då ett verktyg för att skapa ett ställningstagande i livet, och individen får ett särskilt värde och en egen kompetens i sin sociala miljö. ”Smak fungerar både som ett instrument och ett uttryck för social distinktion.”[41] Bourdieu menar att smaken hos den enskilde individen och hos hela grupper kan ses i deras värderingar, åsikter, värderingar, handlingar och livsstilar. Men dess egentliga betydelse, den sociala innebörden är latent lagd.[42]

Smakerna uppstår enligt Bourdieu genom ett resultat av ett visst marknadsutbud och dess efterfrågan. ”Att förstå smakerna, att sociologiskt analysera vad människorna har, deras ägodelar och deras praktiker, är alltså att känna till å ena sidan de förhållanden under vilka de erbjudna produkterna framställs och å andra sidan de förhållanden under vilka konsumenterna framställs.”[43] Detta utbud är alltså historiskt föränderligt och varierar både rumsligt och tidsmässigt. Därför kan samma smak i ett annat utbudsläge vara helt annorlunda.

Olika livsstilar kan förknippas med de skiftande smakvärderingarna som individen skapar sig. Individen klassificerar inte bara omvärlden utan även sig själv genom att anamma olika föremål och agerande som utgör en särskild livsstil. Den ”rena”, ”fina” smaken blir inget annat än användandet av ett habituellt betraktningssätt.[44]

---

[39]enl. Bjurström, Erling 1997. *Högt & lågt: Smak och stil i ungdomskulturen*, s.199f.
[40]enl. Bjurström 1997, s.219-223.
[41]enl. Bjurström 1997, s.223.
[42]enl. Bjurström 1997, s.219-223.
[43]Bourdieu, Pierre 1997. *Kultur och kritik: Anföranden*, s.182.
[44]enl. Bjurström 1997, s.220ff.

5. Metod

För att klargöra frågeställningarna i detta arbete har vi använt oss av kvalitativa intervjuer med olika bibliotekarier för att få fram deras personliga åsikter. Att genomföra någon annan metodform, t.ex. enkätform eller observation hade varit svårare då det endast finns rollspelslitteratur på några få bibliotek, men genom intervjuer får denna forskning ett mer nyanserat och fördjupat perspektiv. Det som främst eftersträvas är att finna bibliotekariernas allmänna syn på litteraturen och då särskilt deras åsikter om rollspelslitteraturen och dess introducering i bibliotekets utbud. Uppsatsen behandlar inte själva rollspelen i sig för då hade det varit bättre med en annan metodform. Vi har även utfört en ämneskontext till studien genom att undersöka och jämföra kritiken mot rollspelen med kritiken mot populärlitteraturen. För att visa detta har vi använt oss av artiklar/litteratur som behandlar populärkultur/-litteratur och som beskriver debatten om rollspelandets negativa konsekvenser.

De bibliotekarier som vi intervjuat är inköpsansvariga för rollspelslitteratur på sina arbetsplatser. Vi har använt oss av e-postbaserade intervjuer förutom intervjun med bibliotekarier på A bibliotek. Eftersom vi inte visste vilka bibliotek i Sverige som hade rollspelslitteratur fick vi göra en ordentlig förundersökning. Vi letade oss fram i de olika bibliotekens databaser, och även i databasen *bibliotek.se,* för att hitta vilka som hade rollspelslitteratur i sitt bestånd. Sökningar gjordes i bibliotekens databaser på klassificeringsindexet ”Rdc” som sorterar in sällskapsspel, där också rollspelslitteratur ingår, och sökordet ”rollspel”. Bibliotek som bara hade någon enstaka titel i sitt utbud negligerades då vi gjorde den slutsatsen att de inte hade någon större kunskap i ämnet. Den avgränsningen vi gjorde var att biblioteket måste inneha minst fyra olika titlar i sitt sortiment. Det blev åtta olika folkbibliotek som vi kontaktade via e-post runt om i landet. Två av biblioteken föll bort då de inte svarade på vår förfrågan om e-postintervju. Det erhållna utfallet representerade både mindre och större städer i landet.

Även om det är många ungdomar som är involverade i rollspel tänker vi inte anlägga någon ungdomsaspekt eller fokusera på någon ungdomsproblematik i vår uppsats. Vår uppsats kommer inte att innehålla något könsperspektiv trots att man klart kan se att en majoritet av de rollspelsaktiva är män och killar. Vi kommer inte heller att räkna upp eller analysera alla rollspelstitlar som de olika biblioteken har utan sorterar bara in dem i olika genrer, som t.ex. fantasy, sciencefiction och skräck.

Det förekom en viss svårighet för oss att veta vilken bibliotekarie som var ansvarig för rollspelslitteraturen. Våra uppsökta kontakter på biblioteken hänvisade många gånger till andra personer som kunde svara på våra frågor.

5.1 Kvalitativ intervju

I vårt metodutförande har vi hämtat mycket kunskap från Steinar Kvales handbok om intervjuteknik: *Den Kvalitativa forskningsintervjun* (1997) som behandlar den vetenskapliga intervjuundersökningen. Intervjun som vi genomförde blev upplagd på det sätt som Kvale beskriver som det bästa förhållningssättet i dessa sammanhang. Mötet blev konstruerat som ett öppet samtal med diskussioner kring ett ämne där vi ville få en bred kunskap om de intervjuades erfarenheter och arbetssituation. Det blev en givande kontakt mellan oss och de två intervjuade bibliotekarierna. Kvale beskriver att

intervjun ska verka som en dialog mellan två parter om ett sinsemellan gemensamt intresse.[45] Han menar att det ska råda ett dynamiskt samspel med diskussioner mellan den intervjuande och den intervjuade parten. Samtalet ska hållas flytande och deltagarna ska uppmuntras att tala helt fritt. Frågorna ska vara lättförståeliga, kortfattade och utan högtravande akademisk jargong.[46] Vi anser att vår intervju motsvarade dessa kriterier.

Intervjun som vi genomförde var visserligen halvstrukturerad i sin utformning men ändå upplagd som ett öppet samtal. Kvale menar också att det mest givande är att parera fram en balansgång mellan en strikt strukturerad standardisering och ett öppet samtal.[47] Detta var också vår grundtanke bakom vårt intervjusamtal. De intervjuade kunde fritt utveckla sina tankar och relatera våra frågor till sin arbetssituation. Kvale talar också om att i en kvalitativ forskningsintervju måste intervjuaren äga en metodologisk medvetenhet om frågeformerna och kunna fokusera på det dynamiska samspelet som utvecklas mellan parterna samtidigt som det ska finnas en kritisk medvetenhet i hela samtalet.[48] Diskussionen med de intervjuade bibliotekarierna bestod, precis som Kvale beskriver, av uppföljande, specificerande och sonderande frågor för att förtydliga och bekräfta våra frågeställningar.[49] På detta sätt ökas naturligtvis intervjuns validitet och koncentration.

Detta möte resulterade i en ca tre timmars diskussion med bibliotekarierna. Vi spelade in denna intervju via bandspelare, och efter en bearbetning och transkribering fick vi fram ett stort antal sidor textmaterial. Kvale talar om vilka fördelar som denna vanligaste intervjuregistrering medför. Intervjuaren slipper att distraheras av ett frenetiskt antecknande utan kan istället fullständigt koncentrera sig på dialogen och ämnet.[50] Kvale talar vidare om att struktureringen av intervjusamtalet också blir som en del av analysarbetet genom att man får en omedelbar överblick av det införskaffade materialet.[51] Många viktiga aspekter av vårt samtal kunde ha försvunnit och blivit obearbetade utan en inspelning.

Vi bearbetade därefter texten enligt Kvales riktlinjer om meningskategorisering och meningskoncentrering efter centrala teman i deras svar. Det senare, menar han, är då man i bearbetningen utformar materialet mer kärnfullt. Ett långt berättande kortas ner genom att utelämna oväsentliga delar i redigeringsarbetet och på så sätt minskas textmassan avsevärt. Meningskategorisering, menar Kvale, är att intervjuanalysen kan ordnas i olika teman och ämnesområden.[52] Eftersom vår intervju blev upplagd som ett öppet samtal kom de intervjuade personerna in på många sidospår. Därför var det av yttersta vikt att vi hanterade textmaterialet av mötet med Kvales beskrivna meningskoncentrering och meningskategorisering, annars skulle det ha blivit osorterat och inte innehållit någon röd tråd. Materialet vi fick fram genom denna intervju bearbetades genom att svaren avlyssnades ett par gånger och därefter analyserades. Meningen med denna intervju var att synliggöra bibliotekariernas åsikter om rollspelslitteratur på bibliotek. Vi hittade mönster och sammanhang i denna process som sammanställdes med den forskning som vi hittat om rollspelslitteraturen, kritiken mot

[45]Kvale, Steinar 1997. *Den kvalitativa forskningsintervjun*, s.46.
[46]Kvale 1997, s.122.
[47]Kvale 1997, s.37.
[48]Kvale 1997, s.26.
[49]Kvale 1997, 124f.
[50]Kvale 1997, s.147f.
[51]Kvale 1997, s.155.
[52]Kvale 1997, s.175–180.

denna, populärlitteraturen och litteratursynen på biblioteken. Med detta i åtanke har vi arbetat fram vår analys av intervjustudierna.

Genom den första intervjun fick vi alltså reda på vad bibliotekarierna tyckte om och vad de hade för syn på rollspelslitteraturen som en del av biblioteksutbudet. Utifrån denna intervju tillsammans med frågeställningarna i uppsatsen fick vi sedan fram material och underlag till frågor som vi skickade till de andra biblioteken. Kvale talar om att en medveten planering ska finnas genom att införskaffa förkunskaper om ämnet innan forskningen påbörjas.[53] Dessa kunskaper fick vi fram genom den information som det ovannämnda intervjutillfället gav. Vi fick fram nödvändig information som vi kunde tillämpa till en intervjuguide åt de övriga e-postintervjuerna. Detta var väldigt viktigt eftersom vi inte hade någon tidigare kännedom om rollspelslitteraturens koppling till biblioteksverksamheten.[54]

5.2 E-postbaserade intervjuer

Intervjuerna i denna uppsats har genomförts på olika sätt, en genom personlig kontakt och resterande genom e-post via Internet. Malin Sveningsson, Mia Lövheim och Magnus Bergquist talar om forskning via Internet i sin bok: *Att fånga nätet: Kvalitativa metoder för Internetforskning* (2003). De menar att intervjuer har olika förutsättningar beroende på hur de tekniskt är konstruerade. Personliga intervjuer går genom tal till en skriftlig text i en uppsats. Denna process filtreras då intervjuaren transkriberar samtalet. De e-postbaserade intervjuerna är däremot direkta i skriven form för intervjuaren. Detta, menar Sveningsson, Lövheim och Bergquist, ger olika förutsättningar för intervjuerna. De poängterar att de olika intervjuformerna gynnar olika mänskliga förmågor. Vid den personliga intervjun är det den verbala förmågan hos respondenten som är viktig för förståelsen mellan denne och intervjuaren. Genom den e-postbaserade intervjuformen är det däremot den skriftliga förmågan som är det väsentligaste hos respondenten.[55]

Sveningsson, Lövheim och Bergquist framhäver de tidsmässiga och geografiska fördelar som e-postbaserade intervjuer ger. Både intervjuaren och de intervjuade kan skriva sina frågor och svara när det passar allra bäst oavsett var de befinner sig någonstans. De intervjuade har också god tid på sig att tänka igenom och formulera sina svar. Genom den anonyma kontakten kan det också vara lättare för respondenten att uttrycka sig. Intervjuarens olika åsikter och värderingar är också ledande element som försvinner i och med denna kontaktform.[56]

Sveningsson, Lövheim och Bergquist påpekar även de negativa aspekter som denna metod kan tillfoga. De intervjuade kan inte få någon feedback, t.ex. förtydliganden och bekräftanden. På den punkten kan det lättare uppstå förvecklingar än i fysiskt

---

[53]Kvale 1997, s.91ff.

[54]En av författarna till denna uppsats har, som tidigare nämnts, intresse och en hel del erfarenhet av rollspelslitteratur då hon sysslat med rollspel under ett antal år. Detta har också bidragit till att en grundläggande kunskap funnits i hela uppsatsarbetet vilket underlättat processen. Vi har dock varit mycket noga med att en allmän neutralitet funnits över arbetet trots detta personliga intresse. Eftersom den andre uppsatsförfattaren inte hade någon kännedom alls om rollspelaktiviteter, menar vi att en balans råder.

[55]Sveningsson, Malin, Lövheim, Mia & Bergquist, Magnus 2003. *Att fånga nätet: Kvalitativa metoder för Internetforskning*, s.92.

[56]Sveningsson, Lövheim & Bergquist 2003, s.92f. & 97.

närvarande intervjuer. Det kan också vara ett problem för dem att veta hur utförliga deras svar ska vara och om de ska motivera sig tydligare. En annan negativ sida är den anonyma förmedling som skapas. Parterna får ingen direkt personlig kontakt och Sveningsson, Lövheim och Bergquist nämner detta som den ”kroppslösa miljön” på nätet. [57] Vi märkte också en markant skillnad mellan den starkt personligt upplevda kommunikationen med bibliotekarierna på A bibliotek och de mer standardiserade kontakterna till de andra bibliotekarierna. Sveningsson, Lövheim och Bergquist talar vidare om att faran för missförstånd är större då man inte är fysiskt närvarande med intervjupersonen. De menar att människans kroppsspråk och ansiktsuttryck i ett samtal underlättar förståelsen för känslouttryck, t.ex. ironi. Sådana signaler går förlorade i intervjuer som görs via e-post.[58]

Sveningsson, Lövheim och Bergquist menar att det är bra att kunna koncentrera sina intervjufrågor då de görs via e-postkommunikation. Då blir intervjuguiden inte för splittrad och osammanhängande vilket kan leda till att de intervjuade inte svarar alls. De fakta som eftersträvas blir tydligare och konkretare utformade. Förr oss har det varit tidsbesparande att göra de flesta intervjuerna via e-post, då det skulle ha varit för tidskrävande att utföra intervjuerna på alla utvalda arbetsställen. Enligt Sveningsson, Lövheim och Bergquist brukar de svar som ges tendera till att bli mer direkta och koncentrerade. Det mycket tidskrävande arbetet som tillkommer med den omfattande transkriberingsprocessen försvinner också.[59]

Det hade säkert varit lättare att få utförligare svar och eventuella oklarheter tydligare förklarade om vi gjort alla intervjuer fysiskt närvarande. Dessvärre hade vi inte ekonomi eller möjlighet att åka runt i Sverige för att utföra alla dessa intervjuer då de e-postbaserade intervjuades arbetsplatser är belägna inom ett stort geografiskt område. De intervjufrågor som togs fram och konstruerades efter den första fysiskt närvarande intervjun fungerade väl, och de svar respondenterna senare gav innehöll de fakta vi eftersträvade.

Denna uppsats innehåller två olika intervjuformer i empiridelen. Sveningsson, Lövheim och Bergquist talar om olika upplägg och förutsättningar för den personliga respektive den Internetbaserade intervjun. Vi anser att trots detta kan samtliga intervjuer ses som jämställda med varandra och kan bedömas på samma sätt. De svar vi har fått från de olika respondenterna är fullt tillräckliga att analyseras tillsammans med intervjun med bibliotekarierna vid A bibliotek. Intervjustudierna kompletterades med följdfrågor och bekräftelse på att respondenterna förstått frågorna**.** Vi upplevde inga oklarheter från de e-postbaserade intervjuerna och svaren gav prov på att bibliotekarierna förstått frågeställningarna, och därför har dessa två olika intervjuformer kompletterat varandra. Genom den personliga intervjun erhölls mycket värdefull ny information om bibliotekens förhållande till rollspelslitteratur som senare kunde kompletteras med de e-postbaserade intervjuernas koncentrerade svar.

[57]Sveningsson, Lövheim & Bergquist 2003, s.97.
[58]Sveningsson, Lövheim & Bergquist 2003, s.94ff.
[59]Sveningsson, Lövheim & Bergquist 2003, s.92.

5.3 Intervjuns upplägg

En utgångspunkt för vårt metodikarbete var att konstruera intervjuguiden så enkel och tydlig som möjligt med tanke på att vi var angelägna att respondenterna skulle svara på intervjuerna. Om vi hade haft en mer invecklad intervjuframställning hade sannolikheten varit större att fler valt att avstå från att delta. Intervjun utformades dock med förutsättningen att de intervjuade bibliotekarierna hade grundläggande kunskaper i litteraturfrågor inom biblioteksverksamheten och att de hade åsikter om sitt utbud av rollspelslitteratur.

Kvale talar om generaliserbarhet i kvalitativa undersökningar. Han beskriver olika sorter av detta, nämligen naturalistisk, statistisk och analytisk generalisering. Den statistiska generaliseringen är då man i den vetenskapliga forskningen gör slumpmässiga val. Ofta är det inte bara en slump utan det finns ofta några orsakskriterier för valen.[60] I denna uppsats blev det en stor geografisk spridning på biblioteken som både representerade mindre och större bibliotek vilket vi ansåg vara ett bra urval.

Då vi inte intervjuat bibliotekarier vid alla bibliotek i landet som innehar rollspelslitteratur kan vi inte ge någon fullständig helhetssyn. Vi kan därför inte utifrån vår studie dra några fullständiga generaliseringar. Trots allt har vår undersökning kommit en bit på vägen och våra sju intervjuer är säkert representativa för bibliotekariers syn på rollspelslitteraturen. Detta nya media blev en del i biblioteksutbudet för några år sedan, och idag finns det bara på ett fåtal bibliotek, och därför kan intervjuer på sju olika arbetsplatser vara ett rimligt antal för att kunna dra vissa slutsatser. Om fler bibliotek skaffar rollspelslitteratur i sitt mediebestånd kan ett annat utfall bli möjligt. Kvale anser dessutom att målet för den samhällsvetenskapliga forskningen inte är att finna någon absolut generaliserbarhet. Enligt hans premisser är det för mycket fokus på att det måste finnas ett stort antal respondenter till uppnådda forskningsresultat. Han menar istället att ett postmodernistiskt förhållningssätt till samhällsvetenskapen likaväl kan följas. Det blir därigenom kunskapens kontextualitet och heterogenitet som ska eftersträvas i forskningsarbetet.[61] Kvale betonar också att det är den kvalitativa aspekten på intervjutillfällena med en koncentration på det unika mötet som är lika mycket värt som stora, kvantitativa rapporter.[62]

[60]Kvale 1997, s.210f.
[61]Kvale 1997, s.260f.
[62]Kvale 1997, s.98f.

6. Ämneskontext: Rollspelets plats i samhällsdebatten

I detta kapitel görs ett förtydligande över vad populärlitteratur är för någonting. En omfattande forskning har bedrivits inom detta område, och i diskussionen om populärlitteratur i denna studie ställs frågan om vilken litteratur som ska få finnas i bibliotekets utbud. Ska bibliotekarierna gå helt efter biblioteksanvändarnas önskningar eller ska det finnas något högre mål med verksamheten där främst god litteratur ska uppmuntras.

I den här uppsatsen behandlas rollspelslitteraturen på biblioteken, och vi berättar om den kritik som har existerat i samhället mot den som en oaccepterad aktivitet. En diskussion har förts om vad det finns/funnits för kriterier som klassar viss litteratur som populärlitteratur. Vi jämställer rollspelslitteraturen med populärlitteraturen. Mycket av rollspelslitteraturen finns inom genrer som fantasy, sciencefiction och skräckromantik som ofta benämnts som populära. Nu finns det fler litteraturgenrer inom rollspelen, men en stor tyngdpunkt ligger just inom de ovannämnda områdena. Rollspelslitteratur är inte någon vanlig litteraturform utan är mycket baserad på improvisation av olika medier som litteratur och film. Ungdomsstyrelsen betonar ändå likheter mellan skönlitteratur och rollspel i sin rapport från år 1997

> Rollspelskulturen innebär att dess medlemmar förvärvar kunskaper om t.ex. fantasylitteratur och mytologi samt historisk, naturvetenskaplig och social kunskap. För att kunna bli en bra rollspelare, och därmed få en social status inom kulturen, krävs intresse för och läsande av bl.a. faktaböcker. Det gör att rollspel har en stark koppling till litterär produktion.[63]

Anne Scott Sørensen beskriver rollspel som ett hybridmedia i artikeln ”New texts and new media in global youth culture: The Fantasy roleplaying games” (1999). Hon menar att man kan se rollspelen i en rad olika perspektiv. De kan ses som ett media, en text, ett spel, en artefakt, en litterär process eller en social aktivitet. Scott Sørensen menar att ett nytt media ofta ses som en populariserad form av traditioner inom finkulturen eller som en specifik genrekreation av populärkulturen. Hon frågar sig om man inte kan använda sig av nya konceptbeskrivningar istället.[64]

6.1 Populärkultur och populärlitteratur

Tankarna om att särskilja finkultur från populärkultur anser litteraturvetaren Magnus Persson i sin bok, *Populärkultur i skolan: Traditioner och perspektiv i skolan* (2000) inte började förrän under slutet av 1800-talet. I Amerika under första delen av seklet fanns det t.ex. en unison och allmän kultur med mindre diffusa rangsystem och gränslinjer mellan olika kulturbegrepp. Under slutet av 1800-talet däremot blev det en annorlunda stämning då fin- och populärkulturen helt skulle särskiljas och avståndsmarkeras. Finkulturen genomgick en närmast sakral rening från alla sorters populärkulturella influenser. Finkulturella företeelser sågs då ifrån ett ovanifrån-perspektiv som något ”rent” och ”fint” som inte fick blandas eller filtreras med någonting annat. Finkulturen skulle ses med respekt och högaktning och denna seriösa inställning skulle klart distansera sig från populärkulturens oseriösa avsikter och den nöjesensidiga approachen. Värnandet om finkulturen på 1900-talet avsåg lika mycket att

[63] *Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9 1997, s.7.
[64] Scott Sørensen, Anne 1999. New texts and new media in global youth culture: The fantasy roleplaying games. *Young* 7:3, s.40 & 46.

framhäva den ”bättre” och ”seriösare” kulturen som att förkasta den dåliga påverkan som populärkulturen skapade. En genomgående tanke som funnits i denna kritik är att man ska skydda sig från ett kulturellt förfall.[65]

Persson skriver vidare att det inte är möjligt att diskutera medieproblematiken i ett svart/vitt perspektiv. Indelningen av människors aktiva/passiva mediekonsumering och underhållning/upplysning är inte så enkel att analysera. Persson menar att unga personer (som han koncentrerar sin textproblematik på) kan använda medier som instrument för kommunikation och en ökad förståelse för sig själva och sin omvärld.[66] Han hänvisar till en annan medieforskning från 1990-talet, som kommit fram till att kritiken mot nya medier ofta har någon mer djupliggande åsiktsvärdering. Fasan över nya medier kan ofta bottna i en oro över samhällets utveckling. Orsaken kan också vara att man tror att förlusten av gamla värderingar kan leda till sekularisering och normupplösning.[67]

Persson hävdar i sin forskning att det har rått en lång kulturkritisk tradition under 1900-talet, som innebar att populärkulturen var en allvarsam yttring på förfall. Populärkulturen sades manipulera och passivisera människor och dessutom förvrängde den verkligheten. Den blir som ett hot mot konsten och den s.k. riktiga kulturen. En moralisk panik uppstår ofta i kulturdebatten så fort ett nytt massmedia introduceras, menar Persson. Litteratur- och medieforskaren Kirsten Drotners benämner detta fenomen som *mediepanik* i sin bok *Medier och kultur: En grundbok i medieanalys och medieteori* (2000). Det nya mediet tros vara ett hot och en förvillelse mot det etablerade. Hon hävdar att experter kan se det nya mediet som ett hot mot unga på ett psykologiskt, moraliskt och socialt vis. Drotner vill likna detta fenomen vid en spiralrörelse; så fort uppmärksamheten svalnat kommer ett nytt massmedia som startar panikdebatten. Första gången ett nytt media kritiserades var på 1700-talet när romanen dök upp som då ansågs vara en mycket skadlig läsning. Under förra seklet har nya företeelser som jazzmusiken, rocken, televisionen, videon och dataspelen fått agera syndabockar för ungdomens och smakens förfall. Hon menar att alltsedan 1800-talet har det nya mediet alltid utsatts för en negativ reaktion och kritiserats hårt.[68] Drotner lägger också fram tre grundläggande föreställningar om mediepaniken. För det första sorteras det nya mediet direkt under ett populärkulturellt fenomen som anses vara mindre seriöst. För det andra anses det finnas ett direkt orsakssamband mellan en persons medieanvändning och dennes agerande och psykiska mentalitet, t.ex. avtrubbning och våldsamhet. För det tredje anses barn och ungdomar vara mycket ömtåliga för och lättpåverkade av det nya mediet, och de måste därför skyddas och värnas så att de inte utsätts för mediets dåliga inverkan som kan hämma deras själsliga och moraliska utveckling.[69]

Litteraturprofessorn Ulf Boëthius hänvisar i ett kapitel ”Populärlitteraturen - finns den?” i antologin: *Brott, kärlek, äventyr: Texter om populärlitteratur* (1995) till den franske litteratursociologen Robert Escarpits tankar om att all litterär läsning är en verklighetsflykt för läsaren. Drivkraften för läsningen är en otillfredsställelse mellan läsaren och dennes miljö. Läsningen av god litteratur ger läsaren erfarenheter som kan

---

[65]Persson, Magnus 2000, Populärkultur i skolan: Traditioner och perspektiv. Ingår i Persson, Magnus, red. *Populärkulturen och skolan*, s.23-27.
[66]Persson 2000, s.21.
[67]Persson 2000, s.27.
[68]Drotner, Kirsten 2000. *Medier och kultur: En grundbok i medieanalys och medieteori*, s.61
[69]enl. Persson, Magnus 2002. *Kampen om högt och lågt: Studier i den sena nittonhundratalsromanens förhållande till masskulturen och moderniteten*, s.29-32.

hjälpa denne i verkliga livet medan läsning av populärlitteratur däremot inte gör det. Boëthius hävdar att detta synsätt är en felaktig beskrivning. Han betonar att populärlitteraturen visst kan fungera som ett stöd i livet. Dessutom är inte motivet för läsningen att få kunskap om hur man tar itu med livets problem. Det finns olika behov som kan tillfredsställas hos läsaren och dessa fylls genom olika sorters litteratur. Läsningen av populärlitteratur kan ge läsaren en känsla av trygghet och förstärkning av den egna identiteten. Därför behöver inte läsningen av populärlitteratur vara av en helt meningslös och ytlig karaktär. Teman som ofta finns i de böcker som benämns vara populärlitteratur är äventyr, kärlek och mysterier. Boëthius menar att ur en antropologisk och arketypisk synvinkel finns dessa intressen på ett mer inträngande psykologiskt plan hos varje människa.[70]

Finlitteraturen kan också definieras genom ett särskiljande från övrig litteratur, anser Boëthius. Den är endast till för en exklusiv krets, nämligen för de invigda experterna, och det blir en unik företeelse för finsmakarna och den litterära eliten. Om läsningen inte uppskattas utan nervärderas av dessa definieras litteraturen som populär.[71] Vad som avgränsar den acceptabla litteraturen kan bedömas på en rad olika högre nivåer. Det kan vara litteraturkritiker, litteraturhistoriker, de litterära institutionernas historiskt föränderliga normsystem, bibliotekens och akademiernas skiftande värderingar eller skolmyndigheterna. De ledande smakbärarna i kulturdebatten kan ha varierande åsikter om litteraturens kvalitet under olika tider. Populärlitteraturen är dessutom historiskt föränderlig. Det är den litterära elitens varierande värderingar som skapar begreppet populärlitteratur. Den har alltså ingen speciell kärna utan dess form växlar jämsides med samhällets litterära värderingar. Den estetiska kvaliteten har följaktligen ingen bestående sanning. Synen på de olika kulturfenomenen kan variera ordentligt.[72]

Magnus Persson refererar i sin bok *Kampen om högt och lågt: Studier i den sena nittonhundratalsromanens förhållande till masskulturen och moderniteten* (2002) till den redan nämnde Robert Escarpit som skapade en teori om olika litterära kretslopp som är oberoende av varandra. Han kallade dem för det bildade kretsloppet och det populära kretsloppet. Det bildade kretsloppet rör sig kring den kvalitativa litteraturen dvs. finlitteraturen som finns inom vissa institutioner och som hyllar just finkulturella strömningar. Det populära kretsloppet behandlar populärlitteraturen som inte kräver så mycket av sina läsare. Nu är denna strikta indelning av litteratur förlegad, poängterar Persson. Kulturerna är uppblandade i sin utformning och distribution. Populärlitteraturen finns nu frekvent i bokhandlar samtidigt som finlitteraturen finns i utbudet hos många varuhus och kiosker. Den har alltså smugit sig in i akademiska sammanhang och finns numera representerad på ett mer seriöst sätt än tidigare. Detta bidrar också till att det är mycket svårt att se skiljelinjer mellan kulturerna.[73]

---

[70]Boëthius, Ulf 1995. Populärlitteraturen -finns den? Ingår i Hedman, Dag, red. *Brott, kärlek, äventyr: Texter om populärlitteratur*, s.27f.
[71]Boëthius 1995, s.20.
[72]Boëthius 1995, s.19.
[73]enl. Persson, Magnus 2002. *Kampen om högt och lågt: Studier i den sena nittonhundratalsromanens förhållande till masskulturen och moderniteten*, s.11f.

6.2 Bibliotekariens förmedlarroll

I UNESCO: s Folkbiblioteksmanifest som stadgades år 1949 står det följande

> Frihet, välfärd, samhällig och personlig utveckling är grundläggande mänskliga värden. De kan bara förverkligas genom välinformerade medborgare med möjlighet att utöva sina demokratiska rättigheter och därigenom spela en aktiv roll i samhällslivet. Medborgarnas egna deltagande i utvecklingen av demokratin är beroende av en fullgod utbildning samt en fri och obegränsad tillgång till kunskap, tankar, kultur och information.[74]

Stadgan säger att medborgarna ska få tillgång till underlag och material för att kunna utvecklas genom utbildning och fortbildning så att de ska kunna tillgodose sig kunskap och kultur på ett fritt och obegränsat vis. Medborgarna har alltså en rättighet att finna tillgång till allt de önskar för sin förkovran. En problematik kan vara hur biblioteken och bibliotekarierna ska förhålla sig till detta.

Det finns två olika sätt att se på kvalitetsbegreppet på biblioteken anser f.d. chefen för länsbiblioteket i Östergötland, Anna-Lena Höglund, och bibliotekschefen i Örebro, Christer Klingberg, i sin bok *Strategisk medieplanering för folkbibliotek* (2001). Ur en extern synvinkel beror kvaliteten på biblioteksanvändaren och dennes önskningar och efterfrågan. Men om man talar om den interna synen är det biblioteksorganisationens syn på kvalitetsmålen man åsyftar.[75]

Forskaren i bibliotekspolitik i Borås, Catharina Stenberg, diskuterar i sin utredning *Litteraturpolitik och bibliotek: En kulturpolitisk analys av bibliotekens litteraturförvärv speglad i litteraturutredningen L 68 och Folkbiblioteksutredningen FB 80* (2001) hur synen på och arbetet med skönlitteratur har förändrats på folkbiblioteken. Mellan åren 1960 och 1980 blev svenska folkbiblioteksverksamheten allt större. Efter de kulturpolitiska mål som riksdagen fastställde år 1974 ändrades synen på bibliotekens funktion och utformning. Biblioteket skulle bli en spegelbild av samhällets vardagsrum. Det skulle råda en demokratisk gemenskap för alla individer. Biblioteket skulle dessutom få allt starkare kulturpolitiska, informationspolitiska och läspedagogiska ansvarsområden i samhället.[76]

Stenberg nämner hur litteratursociologen Lars Furulund har gjort en beskrivning över litteraturens väg från författaren till läsaren. Denna förbindelse går via mellanhänder som bokhandlare och bibliotekarier. Dessa blir viktiga led i hur litteraturen kommer att bemötas. Bibliotekariens förmåga att kunna förmedla kan variera beroende av olika omständigheter som den kommunikativa förmågan, inställningen till kvalitetsbegreppet, utbildningen, de psykologiska färdigheterna i förmedlarrollen, uttrycksförmågan, det personliga engagemanget och de tidsmässiga aspekterna.[77] Mellanhänderna som förrättar kontakten mellan läsaren och författaren kan alltså variera p.g.a. dessa förhållanden vilket påverkar kommunikationen.

---

[74]Internetlänk: Kulturrådets hemsida. http://www.kulturradet.se/templates/KR_Page.aspx?id=1948&epslanguage=SV [2007-05-20]
[75]Höglund, Anna-Lena & Klingberg, Christer 2001. *Strategisk medieplanering för folkbibliotek*, s.17.
[76]Stenberg, Catharina 2001. *Litteraturpolitik och bibliotek: En kulturpolitisk analys av bibliotekens litteraturförvärv speglad i litteraturutredningen L 68 och Folkbiblioteksutredningen FB 80*, s.74.
[77]enl. Stenberg 2001, s.16.

Ett stort problem i diskussionen angående populärlitteraturens varande på biblioteken är de minskade ekonomiska anslagen. Denna utveckling sker samtidigt som kraven på biblioteken ökar. En bred allmänhet vill ha mer populärlitteratur och underhållningslitteratur medan litteraturkritiker och författare kräver en tydligare kvalitetslinje enligt Stenbergs forskningsresultat. Bibliotekens bokinköp förändras därför av både biblioteksanvändarnas och de politiska makthavarnas påtryckningar. Bibliotekariernas urval görs därför inte enbart efter den egna personliga smaken utan andra faktorer spelar också in. Viktiga aspekter som påverkar bibliotekets medieutbud blir alltså det nuvarande kulturklimatet i landet, kommunens egen målsättning med det lokala biblioteket, önskemål från biblioteksanvändarna och de ekonomiska resurserna som finns tillgängliga. Det blir en svår balansgång för biblioteken att hantera kvalitativ litteratur samtidigt som den populärrelaterade litteraturen alltmer efterfrågas.[78]

Det har blivit en förändrad bild av biblioteken och dess hållning till olika sorters litteratur, anser Stenberg. Biblioteken i dag ger inte bara litteraturstöd åt litterära verk som är mer åt det finlitterära hållet utan även åt det mer populärlitterära, som t.ex. välkända bestsellers. År 1970 släpptes bokpriserna fria, och detta medförde att det var svårare för finlitterära verk att konkurrera med populära bästsäljare. Detta i sin tur gjorde att BTJ fick slopa vissa kvalitetsprinciper efter 1970-talet. Beställningarna på litteratur som var mer åt det populära hållet ökade. Mediebeståndet hos biblioteken påverkades, dels av marknadsförändringarna, dels av den ökade lyhördheten för användarnas önskningar. Den strikta synen på förmedlingen av ”den goda litteraturen” som biblioteken haft luckrades allt mer upp. Det ses som ett förmynderi och en översittartendens att en folklig kommunal inrättning ska ha ett ovanifrån-perspektiv.[79] Stenberg menar i sin text att det inte är bibliotekariernas ansvar om användarna läser fin- eller populärlitteratur. Det ligger mer på samhällets ansvar att lära dem hur de ska kunna tillgodose sig mer kvalitativ litteratur. Hon är övertygad om att det annars kan bli en kulturklyfta i samhället om de lågt kulturellt insatta personerna inte får vetskap om en mer avancerad litteratur. Stenberg menar att det är mycket i den politiska utvecklingen som banat väg för det allt mer blandade medieutbud som idag finns på biblioteken. Hon ser litteraturpolitiken som en del av hela samhällets kulturpolitik.[80]

Bibliotekarien Ulla Forsén menar i sin text ”Att bygga broar: Skönlitteraturen och bibliotekets roll” i boken *Den sköna skönlitteraturen - i och utanför biblioteket* (2000) att den kvalitativa litteratursynen på folkbiblioteken nu bör vara helt förändrad. Det är kommunpolitikerna som står för det yttersta ansvaret för inköpen till biblioteken i landets kommuner. Ofta är de kulturpolitiska målen något svävande, och därför har många bibliotekarier fria händer att välja ut mediebeståndet själva. Då kan det bli personalens verksamhetsmål och personalens kompetens som påverkar medieanslaget på biblioteket. Bilden av biblioteket som en allmän mötesplats förbättras genom att mer tillgodose användarnas önskemål. Ett forum skapas, menar Forsén, där alla kan känna sig välkomna. Tidigare hade biblioteken mer ett ”normerande finkulturellt tak” som satte standard på utbudet inom biblioteksverksamheten. Om det endast fanns skönlitteratur som av de biblioteksverksamma bedöms som god på biblioteken kommer många användare att visa ett avståndstagande. Det kommer ändå alltid att finnas ett brett

[78]Stenberg 2001, s.26f.
[79]Stenberg 2001, s.108f.
[80]Stenberg 2001, s.123–126.

spektrum av litteraturförslag från användarna som kommer att täcka både det populära och det finlitterära området, menar Forsén.[81]

> Det krävs en levande dialog med biblioteksanvändarna för att biblioteken ska kunna bli levande arenor där alla känner sig välkomna. Bibliotekets verksamhet är till för biblioteksanvändarna allra främst och det är deras perspektiv som ska sättas i fokus. Det är biblioteksanvändarna som ska nyttja resurserna och därför bör deras önskningar prioriteras.[82]

Pedagogikforskaren Bosse Jonsson, skriver i sin avhandling *Medborgaren och marknaden: Pedagogisk resurs för folkbiblioteken* (2003) om individens egen utveckling och ansvar för medieutbudet på bibliotek. Jonsson har genomfört intervjuer med bibliotekschefer och politiker med ansvar för biblioteken. Dessa visar hur biblioteken alltmer anpassar sitt utbud efter användarnas önskningar. Bibliotekarierna är inte längre uppfostrare eller förmyndare i sitt yrkesutövande utan har i sin utformning blivit alltmer användarorienterade. Målsättningen för många är att mediebeståndet används så mycket som möjligt. En rutinerad bibliotekschef berättade att han inte längre talade om kvalitetsbegreppet. En annan bibliotekschef påpekade att ett bibliotek är vad användarna gör det till.[83] Dessa tankar banar enligt Jonsson väg för en atmosfär som ska få individen att skapa den egna självbildningen på biblioteket. Jonssons slutsatser av sina undersökningar är att bibliotekens utbud ska användas så mycket som möjligt. Urvalet ska vara beroende av vilken efterfrågan som finns. Biblioteket ska skapa ett forum för användarnas eget bruk och inte styras av regler och mallar. Han menar att besökarna ska fostras i att fostra sig själva och att bibliotekarierna inte ska tala om för användarna vad de får eller inte får läsa. De är kapabla att göra dessa bedömningar alldeles själva. Jonsson betonar också att dagens bibliotek till en del handlar om användarkvantitet och konkurrens. Den fostrande rollen är passé och användarnas krav och önskningar är viktiga faktorer i bibliotekets planering, menar han i sina forskningsresultat.[84]

Höglund och Klingberg skriver i *Strategisk medieplanering för folkbibliotek* om sitt synsätt på uppbyggnaden av mediebeståndet. De menar att kvalitetsidén måste ställas i relation till mål, verksamhetsidé och behov. Vidare anser de att biblioteken bör vara intresserade av omvärlden och skapa en spegelbild av omgivningens behov och efterfrågan, men på samma gång ska varje bibliotek diskutera vilka behov just det har och vad kärnan i dess verksamhet ska vara. Medieplaneringen ska dock inte vara en isolerad företeelse utan en del i en större strategisk plan för hela verksamheten, och den bör inte enbart fokuseras på BTJ-sambindningslistor, utan biblioteket måste se över vad just det behöver för medier i sitt bestånd. De beskriver två olika dilemman som kan inträffa om man inte gör en anpassad medieplanering. Författarna kallas för *kokboksyndromet* då biblioteksinköpet styrs enbart av utbudet och *teologisyndromet* då medieinköpen till biblioteken styrs av goda recensioner vilket kan medföra att det finns mycket litteratur på biblioteken som inte lånas eller används särskilt ofta.[85]

---

[81]Forsén, Ulla 2000. Att bygga broar: Skönlitteraturen och bibliotekets roll. Ingår i *Den sköna skönlitteraturen: I och utanför biblioteket. Utgiven i samarbete med SAB: s skönlitterära kommitté,* s.29ff.
[82]Forsén 2000, s.32.
[83]Jonsson, Bosse 2003. *Medborgaren och marknaden: Pedagogisk diskurs för folkbiblioteken*, s.117-137.
[84]Jonsson 2003, s.159f.
[85]Höglund & Klingberg 2001, s.98.

Höglund och Klingberg menar däremot att den allra sämst skrivna och massproducerade populärlitteraturen som finns frekvent tillgänglig i affärer inte har sin plats på bibliotekets hyllor. De tycker att biblioteken har ett visst ansvar att tillgodose och framhäva mer kvalificerad litteratur till användaren dock utan att ha en nedlåtande syn. De menar, i motsats till Jonsson, att det viktigaste inte är att få höga utlåningssiffror utan det måste existera en relation till en bibliotekspolitisk målsättning. De hävdar vidare att "…bibliotekets resultat skall vara en hög utlåning till medborgarna, kravet på att ge alla en möjlighet till kulturell stimulans och kravet på att ge alla en möjlighet till utveckling i både personlig och samhällsnyttig mening."[86] De åsyftar att biblioteken under tidigare decennier inte speciellt tog hänsyn till dessa kriterier utan såg sina medieinköp som en essentiell kulturarvtanke där inköpen präglades mycket av bibliotekariernas egna intressen och kunskapsområden. Om biblioteken skapar sig en aktiv, medveten och kontinuerlig målplanering kommer de att ha en större chans att tillfredsställa de behov som finns i det närliggande området. Dessutom kan varje bibliotek som skapar en välutarbetad medieplanering finna sin speciella nisch och inneha ett unikt utbud.[87]

Biblioteksvetaren Fia Söderberg skriver i sin text: *ID: På spaning efter folkbibliotekets identitet* (2004) om bibliotekets grundläggande förändringar. Hon anser att folkbildningsuppfattningen kan ses ur två olika perspektiv, underifrån och uppifrån. När man talar om ett underifrånperspektiv ger folkbildningen människor öppna premisser att förstå omvärlden där de kan påverka sina liv i en demokratisk anda. Uppifrån sett är folkbildningen en uppfostrande företeelse som bildar och danar den obildade massan.[88] Hon skriver vidare att folkbibliotekets fostrande roll suddas ut allt mer och ersätts med en individuell och instrumentell tillämpning. Hon visar hur biblioteken fått en ökad informationsidentitet tillsammans med en mer legitim marknadsföring och hur utbildning blivit ett starkare honnörsord än folkbildning. Söderberg vill i och med denna utveckling se ett tydligare identitetsskapande av biblioteken och klarare mål i verksamheten.[89]

Ett praktiskt resultat av dessa tankar om användarfokus på biblioteken skriver regionbibliotekarien Christer Bergqvist och kulturchefen i Kalmar Jan Herstad om i kapitlet "GÖK-projektet" i *Biblioteket som serviceföretag: Kunden i centrum* (1992). De diskuterar kring det startade GÖK-projektet (1992–94) som är ett samarbete mellan folkbiblioteken i Göteborg, Örnsköldsvik och Kalmar. Målet med projektet var att ompröva kvalitetsbegreppet, användaranpassa och öka användarpåverkan, höja servicetröskeln på bibliotek och definiera vad folkbildningsbegreppet innebär för dagens bibliotek. Kunden skall sättas i centrum, servicekänslan skall prioriteras och en liberalare inköpspolitik skall startas. Tankarna var att biblioteket skulle gå ifrån det uppfostrande perspektivet till respekt för olika människors upplevelser av litteratur. Det skulle inte råda en beståndsfokuserad inköpspolitik utan en kundfokuserad. Inköpen till bibliotekets bestånd skulle vara beroende på direktiv som baserats på lokala politiska mål, upptagningsområdets sociala strukturer och den faktiska efterfrågan. Utöver användarfokuseringen ville man göra biblioteket mer besöksvänligt och lättöverskådligt med större servicekänsla. GÖK-projektet menar inte att användarorienterad politik är inte enbart direkta inköpsförslag, utan den påverkas av användarnas val av

[86]Höglund & Klingberg 2001, s.43.
[87]Höglund & Klingberg 2001, s.53ff.
[88]Söderberg, Fia 2004 (Greta Linderstipendiat 2004). *ID: På spaning efter folkbibliotekets identitet,* s.12.
[89]Söderberg 2004, s.22f.

ämnesområden. Man ska inte se biblioteksbeståndet i enstaka titlar utan istället se helheten i utbudet. Det är alltså inte en fråga om att skapa en pressbyrå av biblioteksverksamheten utan mer att vara mycket lyhörd för användarnas åsikter.[90]

Kvalitetskraven i folkbibliotekets utbud har alltså förändrats mycket sedan tidigare decennier. Användarnas åsikter och världar är mycket viktiga i det utbud som biblioteket skapar. Därför beror bibliotekets varierande medier mycket på användarna. Biblioteket har på detta sätt anammat nya grundläggande idéer för sin verksamhet. Kritik mot sämre kvalitativ litteratur har minskat betydligt och ersatts med starkare fokus på användaren.

6.3 Fantasygenren

En stor del av rollspelslitteraturen är ofta, som tidigare nämnts, baserad på fantasy- och sciencefictionliknande genresortering. Den största delen av rollspelslitteraturen på biblioteken är enligt våra undersökningar klart fantasybetonad. En aspekt är hur fantasylitteraturen uppfattas i diskussionen om populär- och finlitteraturen.

6.3.1 Fantasygenrens bakgrundshistoria

Efter 1970-talet har fler medier uppstått i den snabba, framåtgående tekniska utvecklingen. Rollspelens och dataspelens introducering i vardagsrummen har dragit till sig många i fantasygenrens magiska världar. Mycket av handlingarna i roll- och dataspelen utspelar sig nämligen i fantasyliknande miljöer. Även sciencefictionbaserad och skräckromantikbaserad tematik är relativt vanlig, men vi begränsar vår forskning till just fantasy och vi gör en studie över fantasygenrens uppkomst och belyser den kritik som riktats mot den. Dessa tre genrer har alla ansetts vara populärlitterära och har inte haft någon särskilt stor status under 1900-talet. Bibliotekarien och litteraturkritikern Annika Johansson menar i *Världar av ljus, världar av mörker: Fantasy & Skräcklitteratur* (2000) att både många blivande läsare av och författare inom fantasygenren har varit en konsekvens av roll- och dataspelanvändande.[91]

Författaren och litteraturkritikern Steven Ekholm beskriver fantasy i boken *En guide till Fantasy* (2000) som en genre som oftast utspelar sig i en tidlös värld som inte har några likheter med dagens eller gårdagens verklighet. Handlingen utspelar sig ofta i en främmande och fantasifull värld som är befolkad av mytiska väsen. Fantasyberättaren målar upp handlingen i en annan version av den riktiga världen. Händelserna i en fantasyroman följer inte några logiska regler eller lagar som existerar i verkligheten. Ofta blandas begreppen fantasy ihop med den liknande genren sciencefiction. En essentiell åtskillnad är att en sciencefictionberättelse utspelar sig i ett avancerat högteknologiskt samhälle, men i en fantasyberättelse är tekniken ofta ersatt med övernaturlighet och magi. Skräcklitteraturen har också många likheter med fantasyformen i sina skildringar av övernaturlighet och magi. Skillnaden är att i

[90]Bergqvist, Christer & Herstad, Jan 1992. GÖK-projektet. Ingår i Blomberg, Barbro red.: *Biblioteket som serviceföretag: Kunden i centrum*, s.31–41.
[91]Johansson, Annika 2000. *Världar av ljus, världar av mörker: Fantasy & Skräcklitteratur*, s. 118-121.

fantasyhandlingen uppfattas fenomenen som naturliga och logiska medan det i skräckberättandet tolkas som något skrämmande och okänt.[92]

Fantasybegreppets ursprung, säger många litteraturforskare har rötter ända till gamla epos som Gilgamesh och mytologiska berättelser. Men den som allmänt anses vara fantasyutformningens egentlige grundare är enligt Johansson författaren George MacDonald (1824–1905) som år 1858 gav ut *Phantastes: A faerie romance for men and women.* Berättelsen handlar om huvudpersonen Anodos som genom en magisk port hamnar i älvornas värld. MacDonald har i denna roman med alla klassiska fantasymotiv som äventyr, magi, själsutveckling och parallella världar.[93] Fantasygenren har även sitt fundamentala ursprung i den gotiska romanen som växte fram under 1800-talet och även i den romantiska kulturen. Spår av mysticism och magi finns att skönja i dessa berättelser. Ett essentiellt drag i den romantiska strömningen var en ”längtan bort-stämning”, som återfinns i många av romantikens litteraturverk. Romantiken uppstod i och med 1800-talets industrialisering och ”längtan bort” kan symboliseras med en viss samhällskritik som också kan upptäckas i viss fantasy som utspelas i för- eller efterindustriell tid. I den gotiska romanen centrerades mycket kring begrepp som övernaturliga händelser, magiska föremål, förbannelser, hemliga rum och det okända som drabbar huvudpersonen vilket också finns med i senare skrivna fantasyalster.[94]

Fantasygenren kan jämföras med en annan grundläggande berättarform, sagan. Litteraturprofessorn Maria Nikolajeva debatterar om fantasygenrens och sagans likheter och differenser i sin artikel ”Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to postmodern” i *Marvels & tales: Journal of fairytales studies* (2003). Fantasygenrens litteratur har enligt henne många grundläggande likheter med sagans form. Många figurer, motiv och företeelser, som nämndes i tidigare stycke, har många likheter med dem som cirkulerar i sagornas värld. Hon hänvisar till den ryske folkloristen Vladimir Propps gestaltfunktioner som genomgående är i sagans utformning och som också kan hittas i en stor del av fantasylitteraturen. Fantasygenren är dock inte så rigid och slentrianmässig i sitt berättande som sagan, menar Nikolajeva.[95] Personer och historiehandlingar ges större frihet och experiment görs med de fastställda sagomotiven. Världen som sagan spelas upp i är inte konstruerad för att ge någon verklighetsanknytning medan fantasy-romanen drar vissa paralleller mellan fiktion och verklighet. Tidsbeskrivningen skildras abstrakt och overkligt i sagan (jämför den klassiska frasen ”det var en gång…”). Fantasy har en tydligare tidsangivelse och leder läsaren in i den fiktiva verklighet som berättelsen beskriver. En avgörande skillnad, hävdar Nikolajeva, är att sagogenren är en fullständigt utvecklad sagogenre medan fantasygenren är under ständig utveckling och förnyelse.[96] Hon gör inte en nedvärdering av sagan som genre i sin forskning utan vill mer påvisa att fantasy är mer mångfacetterad i sin utformning än många litteraturforskare har trott.

Fantasy fick bekräftelse som genreart kom först mitten av 1960-talet då J.R.R. Tolkiens berömda *Härskaringen-trilogi* rönte en stor uppmärksamhet. Den kom dock ut tio år tidigare men intresset för böckerna uteblev. Så småningom blev fantasylitteraturen

---

[92]Ekholm, Steven 2000. *En guide till fantasy*, s.68f.
[93]Johansson 2000, s.78.
[94]Ekholm 2000, s.22–29.
[95]Nikolajeva Maria 2003. Fairy Tale and Fantasy: From archaic to postmodern, s.138-156. Internetlänk: http://muse.jhu.edu/journals/marvels_and_tales/v017/17.1nikolajeva.pdf [2007-05-20]
[96]Nikolajeva 2003, s.130–135.

etablerad, och det blev en riktigt berömd litteraturform som den vetenskapliga forskningen också uppmärksammade. Före denna tidpunkt hade fantasygenren överhuvudtaget inte varit någon erkänd litteratur. Tidigare hade fantasylitteraturen fått tryckas i billiga novellmagasin p.g.a. det svala intresset som existerade. Fantasylitteraturen spreds därför i början av 1900-talet genom dessa billiga novelltidningar (som kom att namnge en hel tidningskultur, *Pulp fiction*) fram till andra världskrigets början.[97]

Enligt redaktören och översättaren John-Henri Holmberg i boken *Fantasy*: *Fantasylitteraturens historia, motiv och författare* (1995) fick fantasylitteraturen efter Tolkiens succé en större publik och uppmärksamheten växte. Tolkiens böcker blev kultstämplade och erkända i många kretsar. Detta smittade av sig på hela fantasygenren. Den moderna fantasyromanen hade fötts och upplagor inom denna genre blev allt större. Efter 1950/60-talen publicerade allt fler författare fantasybaserad litteratur som blev uppmärksammad och vida berömd och äldre utgåvor av denna genre återupptäcktes. Ett exempel är C.S. Lewis med sin *Narnia- serie* (1949-1954) som fortfarande är aktuell. De senaste trettiofem åren har det rått en ökad koncentration på fantasy från både publik och litteraturforskning. Inte förrän på 1980-talet blev fantasybegreppet en fullständigt autonom genrestil och totalt särskiljt från science fiction. Tidigare hade en stor del av fantasylitteraturen skrivits av författare som koncentrerat sitt skrivande till sciencefictiongenren.[98] En anledning till att fantasy fick ett uppsving under denna tidsperiod, framhäver Nikolajeva, är att tekniken och forskningen var på stark frammarsch med teorier och rön om världen. Fantasin med alternativa lekfulla beskrivningar av tillvaron blev en kontrast till detta. Fantasyberättandet blev en kanal med okända makter i den högteknologiska framväxta tillvaron.[99]

Kulturkorsningar och lekar med stilutformningar skapar nya blandningar. På detta sätt kan man även se fantasylitteraturens utveckling. Nu har forskare definierat fantasybegreppet i olika underkategorier. Holmberg refererar i sin forskning till författaren Diana Waggonners indelningar av fantasygenren (nämnda i *The Hills of Faraway: A guide to Fantasy* från år 1978): *Mytopoetisk, Skrämmande, Äventyrsinriktad, Heroisk, Ironisk, Komisk, Nostalgisk* och *Sentimental fantasy*. [100] Andra indelningar benämner Ekholm som: *Dying earth* (domedagstematik), *Episk fantasy* (baseras på gamla epos och handlar om ”den stora kampen mellan gott och ont”), *Genrefantasy* (äventyrsdominerad tematik ofta baserad på Tolkiens skapelser), *Heroisk fantasy* (äventyrsbaserad med klassiska magiska motiv och teman), *Keltisk fantasy* (motiv från de keltiska myterna), *Kristen fantasy* (motiv från kristna myter), *Science fantasy* (utspelad i sciencefictionliknande miljöer men där magin har större fokusering än den avancerade framtidstekniken) och *Sword and sorcery* (handlingen koncentreras till magin och svärdfighter utan någon större bakomliggande tematik.) [101]

Det finns alltså en rad olika fantasyindelningar, menar Holmberg, som inte följer identiska motiv och teman i sitt berättande. Man kan inte längre klassificera någon genre i speciella fasta värderingmodeller förutom vissa grundläggande handlingsegenskaper. I och med den postmodernistiska eran är inte genrebegreppen så

[97]Ekholm 2000, s.35ff.
[98]Holmberg, John-Henri 1995. *Fantasy*: *Fantasylitteraturens historia, motiv och författare*, s.86f & 114.
[99]Nikolajeva 2003, s.140.
[100]Holmberg 1995, s.234f.
[101]Ekholm 2000, s.37.

stabila och definitiva längre. Ekholm menar också, precis som Nikolajeva, att fantasygenren är en litteraturform som fortfarande håller på att utvecklas. Detta kommer att leda till att ännu fler underavdelningar kommer att uppstå. Dessutom är det svårt att kategorisera och distinkt indela all fantasylitteratur i fasta mallar.[102] Holmberg hävdar att fantasylitteraturen har precis som all annan litteraturgenre stora skillnader och bredd. Tematik, motiv och handlingsmönster kan skifta. I enlighet med detta är de olika fantasyförfattarnas ambitioner och litterära syften också spridda över ett stort kvalitetsområde.[103]

6.3.2 Kritiken mot fantasygenren

Annika Johansson talar om de orättvisa och negativa omdömen om fantasyromaner har fått genom tiderna. Kritik som riktats mot fantasygenren är t.ex. att den endast är en eskapism som inte har några realistiska beskrivningar och inte heller några psykologiska insikter. Även missnöjda röster har hörts att fantasylitteraturen har ett ytligt berättande. Detta är, menar Johansson, inte längre någon rättvis bedömning av hela genrearten. Varken handlingen eller karaktärerna är platta och enkelbottnade. Dagens fantasy är inte så övertydligt berättad i gott och ont eller rätt och fel som många verk inom fantasygenren tidigare kunde vara. Handlingar och persongalleri hänger ofta samman, menar hon, och ger mening åt läsaren. Johansson delar kritikernas åsikt om verklighetsflykt men menar att det bara är positivt och tecken på en god och kreativ upplevelse. Eskapism, påpekar hon, kan istället vara en positiv upplevelse och berikande för individen. Hon säger också att praktiskt taget alla fantasyberättelser idag handlar om någon slags förändring hos en person som innebär en växande insikt hos denne.[104] Ett dilemma, menar Johansson, är att kritikerna ofta endast läser någon del av en fantasysvit. Många gånger är fantasylitteraturen skriven i multivolymromaner, och då blir det svårt att se en kontext och röd tråd om man bara läser enstaka delar.[105]

Holmberg talar i sina forskningsrön om en vanlig typ av kritik som ofta varit rådande mot fantasylitteraturen. Den kritiken åsyftar att denna litteraturgenre innehåller för mycket verklighetsflykt och därför fullständigt saknar all sorts realitet. En litteratur som ska vara betydande bör ha en viss grad av verklighetsanknytning och inga skildringar om magi, övernaturliga fenomen och varelser som inte är realistiska. Dessutom menar dessa kritiker att det finns för mycket av bakåtsträvande tankar när fantasyberättaren idealiserar forntida samhällen. Fantasylitteraturen beskrivs som förnuftsförnekande och förvetenskapligt förhärligande som riktar sig mot en målgrupp med marginaliserade läsare.[106] Holmberg tillbakavisar denna kritik och hävdar istället

> Självklart kan fantasylitteraturen vara en farkost med vars hjälp man kan undfly vardagen och verkligheten. Men lika självklart kan den vara också ett teleskop med vars hjälp man förmår skönja helheten i vår tillvaro - eller ett mikroskop, som hjälper oss att se in i oss själva och förstå vår egen sammansatta natur som ju trots allt består av både realism och drömmar, både ljus och mörker, både förnuftstänkande, impulser, känslor och arketyper.[107]

---

[102]Ekholm 2000, s.68–75.
[103]Holmberg 1995, s.233f.
[104]Johansson 2000, s.232ff.
[105]Johansson 2000, s.122f. & 132f.
[106]Holmberg 1995, s.221 & 230.
[107]Holmberg 1995, s.234.

Fantasylitteraturen kan vara formad både av det stereotypa slaget med brukliga och väl inrättade mönster av teman och handlingar och av berättartekniskt olika historier som är mer avancerade till det experimentella. Holmberg menar att det finns många stereotypa berättelser inom fantasylitteraturen men att det också finns ett mer kvalitativt berättande som skrivits under de senaste decennierna som en följd av det alltmer ökade intresset för fantasygenren.[108]

Ett exempel på att fantasy inte bara är ytliga berättelser med ensidig action och inga psykologiska insikter är Phillip Pullmans *Mörka-materian trilogi* (1995–2000). (Han kallar dock inte själv sitt skrivande för fantasy utan för ren realism, men gränserna är, som sagt, suddiga och hans böcker har ändå många tydliga inslag som kan anses som fantasyrelaterade.) Denna romantrilogi har hyllats och prisats för sin originalitet och sitt fascinerande berättande. Här utspelas känslomotiv, som Johansson beskriver, som kan existera i många fantasyberättelser. Huvudpersonen, Lyra, gör en psykologisk resa genom böckerna där hon utvecklas som person och gör uppror mot rigida auktoriteter. Dessa böcker innehåller dubbelbottnade teman i den fantasyliknande världen och med detta skapar Pullman allegorier. Lyra färdas genom olika parallella världar som liknar varandra. Beskrivningarna av dessa världar är i mycket kritiska mot många institutioner i dagens samhälle.[109]

Maria Nikolajeva kallar *Mörka-materian trilogin* för ett exempel på postmodern fantasy. Hon menar att många av dagens fantasyromaner är postmoderna i sin berättarform och det gäller också Pullmans alster. Gränserna mellan egenskaper och motiv är inte stereotypa och skarpa. Det är obestämt vem som har goda eller onda avsikter, och ingen karaktär är antingen god eller ond. Personporträtt och motiv är inkonsekventa och otydliga till skillnad från det schablonmässiga berättandet och blir därför inte så tydligt förutsägbara för läsaren, påstår Nikolajeva. Personerna är självständiga individer och existerar i berättandet med bakomliggande skäl och förekommer inte bara som någon slags ”rekvisita”. De uppvisar också upp ett komplext känsloregister och reagerar inte automatiskt på yttre handlingar vilket stereotypa litterära figurer gör. Däremot innehåller sagans personer inga nyanser, menar Nikolajeva, utan har fasta karaktärer vilket gör handlingen mycket lätt att följa. Postmodernistiska begrepp som intersubjektivitet är stabiliserat i fantasyns berättarteknik, anser hon. Olika personers upplevelser visas då upp i många perspektiv vilket skapar en mer nyanserad bild av handlingsförloppet.[110]

6.3.3 Fantasygenren idag

Före 1980-talets genombrott i Sverige var intresset stort för och kunskapen liten i översatt fantasylitteratur enligt Steven Ekholm. Fantasylitteraturen ansågs inte som särskilt seriös och man hade mycket svårt att klassificera denna litteratur. På biblioteken sattes fantasylitteraturen på barn- och ungdomsavdelningen utan någon eftertanke om vilken genrekategorisering som existerade. Nu är, som tidigare påpekats, intresset och kunskapen större i den vetenskapliga världen. Avdelningar både i bokhandlar och på bibliotek har nu ofta särskilda fantasyindelningar och ett ökat intresse för de

[108]Holmberg 1995, s.147f.
[109]Tidskriften *Enhörningens* hemsida**.** Phillip Pullman: Den mörka materian trilogin. Internetlänk: http://www.enhorningen.net/Recensioner/Pullman_trilogin.shtml. [2007-05-20]
[110]Nikolajeva 2003, s.140–49.

populärkulturella fenomenen har utvecklats. Idag förekommer det också frekvent kurser och föreläsningar om populärlitteraturen.[111]

I detta avsnitt har fantasygenrens uppkomst, utveckling och tematik diskuterats. Den slutsats som dragits av att studera fantasylitteraturens utveckling och det nya intresset för denna genre är att fantasy har fått en ny utformning vilken är beskriven i vår forskning. Man kan inte längre stämpla fantasylitteraturen som god eller dålig enligt resultaten av vår forskning. Debatten om populärlitteratur har många likheter med uppkomsten av och kritiken mot fantasygenren. Kritiken har varit ensidig och bottnat mycket i en liten kunskap om detta genrebegrepp. Fantasygenren har genomgått en utveckling som litteraturform och uppmärksamheten har ökat under 1900-talet.

6.4 Debatt om rollspel i samhället

Rollspel har genom åren debatterats och diskuterats livligt i massmedia och omdömena har varit skiftande, från positiva till starkt ifrågasättande.

Rollspelaren Jonas Barkå skriver i artikeln ”Rollspelet som chockade Sverige” i speltidningen *Fenix* om skräckrollspelet *Kult* (2005-07-04). Det släpptes år 1991 och var ett nytt sorts rollspel. Spelet utspelade sig i en mörk framtid som var präglad av ondska, magi och våldsamheter. Rollspelarna spelade inte längre bara den goda hjälten utan de kunde också spela onda mörka rollspelspersoner. *Kult* var ett spel som riktade sig till tonåringar över femton år, och det hade tydlig rekommendation på framsidan av boxen som rollspelet låg i. Misstaget, som många föräldrar gjorde, var att de köpte rollspelet utan att tänka på att spelet inte var avsett för yngre barn, hävdar Barkå.[112] Rollspelet *Kult* blev rollspelsmotståndarnas starkaste skäl mot rollspel i debatten som kom ända upp på riksdagsnivå och som orsakade en speciell utredning av ungdomsstyrelsen.

År 1997 släppte Didi Örnstedt, dramapedagog, och Björn Sjöstedt, konstnär och kulturpedagog, ut boken *De övergivnas armé: En bok om rollspel.* [113] Med boken blossade en ny debatt upp i medierna om rollspelets farliga inverkan. Denna bok var starkt kritisk mot både bordsrollspel och levande rollspel. Didi Örnstedt och Björn Sjöstedt har studerat rollspelens verkningar i över tio år och bland annat föreläst i både Rikspolisstyrelsens och Skolverkets regi. Med boken *De övergivnas armé* ville de visa att det finns ett starkt samband mellan våld och rollspel. De menar att rollspel i många fall inte är någon bra aktivitet och att det kan vara skadligt för utövaren och då i synnerhet för barn och ungdomar som är känsliga och lättpåverkade.

Örnstedt och Sjöstedt anser att rollspelskulturen ofta innefattar element som rasism, våldsförhärligande, kvinnoförnedring och negativ ockultism. De menar att det finns en våldsam del i rollspelsutövandet som kan vara en dålig influens på individen. ”Även om de i allmänhet inte utövar fysiskt våld – bortsett från det som förekommer i levande rollspel – så ägnar de sig intensivt åt föreställningar om våld och maktutövning i olika former”.[114] Effekten av detta, anser de, kan vara en ökad våldsamhet som kan övergå till

---

[111]Ekholm 2000, s.63.
[112]Barkå, Jonas 2005. Rollspelet som chockade Sverige. Internetlänk: Speltidningen *Fenix.* http://www.speltidningen.se/artiklar/pdf/kult.pdf [2006-05-20]
[113]Örnstedt, Didi & Sjöstedt, Björn 1997. *De övergivnas armé: En bok om rollspel.*
[114]Örnstedt & Sjöstedt 1997, s.194.

kriminalitet och högerextremism. ”Häpnadsväckande nog används kreativiteten till att skapa extrema spelscenarier av kriminellt, militant, ockult och politiskt slag.”[115]

I boken förklarar de att personer med svag jagkänsla kan bli så integrerade i rollspelens fiktiva värld att de inte längre förstår vad som är skillnad mellan verklighet och fantasi. Örnstedt och Sjöstedt skriver att den kreativitet, som rollspelarna själva menar är en positiv följd av rollspelutövandet, istället kan bli destruktiv. De hävdar att rollspelsaktiva riskerar att utveckla en abnorm verklighetsuppfattning med psykiska problem och som en påföljd finns det risk för självmord. Andra följder kan vara att de rollspelare som från början har ett dåligt självförtroende genom aktivt rollspelande kan få svårigheter att hålla isär sina egna och rollkaraktärens känslor vilket kan resultera i en ”överloppshandling” med sned självbild. Örnstedt och Sjöstedt menar vidare att rollspelsaktiva kan få långsiktiga men som till en början är subtila. De tycker att rollspelaren konfronteras med en extrem världsbild i rollspelsvärlden och att ett negativt grupptryck växer fram mellan de rollspelsaktiva. En konsekvens av denna negativa påverkan, menar författarna, kan resultera i en förändrad mentalitet.[116]

Örnstedt och Sjöstedt skriver vidare i en artikel, ”Nya statliga pengar till rollspelspropaganda” i speltidningen *Abrakadabra* 1998 att det behövs en striktare kontroll av rollspelsutövandet och att organisationerna bakom rollspelsföreningarna ska granskas. De ifrågasätter också varför sällskapsspel ska få statliga bidrag när denna aktivitet enligt dem kan vara skadlig för individen.[117]

De övergivnas armé fick många reaktioner både från rollspelsaktiva och från rollspelmotståndare. Många rollspelsaktiva gick till motangrepp mot boken och författarna. Journalisten och rollspelaren Staffan Rislund menade i en artikel *Abrakadabra* från 1998 att Örnstedt och Sjöstedt hade många felaktigheter i sin forskning och att de drog alldeles för snabba slutsatser. Rislund ansåg, att det inte finns några klart vetenskapliga undersökningar huruvida rollspelandet kan bidra till verklighetsförvirring, kriminalitet eller psykisk ohälsa. Örnstedt och Sjöstedt var inte tillräckligt insatta i rollspelandet, och enligt Rislund hade de argument som var fullständigt malplacerade.[118]

6.4.1 Debatten i riksdagen

I riksdagen fick kritiken mot rollspel gehör i och med motionerna från riksdagsledamöterna Bengt Silfverstrand (s) och Birthe Sörestedt (s). De använde sig av skräckrollspelet *Kult* och sciencefictionspelet *Mutant* som exempel på vad rollspel innebär. I deras första motion mot rollspel 1994/95 Kr418 anser de att: ”Den demokratiska människosynen lyser praktiskt taget helt med sin frånvaro i dessa rollspel” I motionen stod också skrivet att brott med våldsinslag anknutna till rollspel blev allt vanligare i polisutredningar då våldsinslagen blivit dominerande i ungdomsrollspelen. Med motionen ville de upplysa om rollspelets funktion, innehåll och våldsfixering. Politikerna avslutade sin motion med att de ville att statsbidraget inte skulle utgå till

[115]Örnstedt & Sjöstedt 1997, s.29.
[116]Örnstedt & Sjöstedt 1997, s.194ff.
[117]Örnstedt, Didi & Sjöstedt, Björn 1998. Nya statliga till rollspelspropaganda. *Abrakadabra* nr: 4-5, s.36f.
[118]Rislund, Staffan 1998. En perverterad nazistsatanist har ordet. *Abrakadabra* nr: 2, s.24-28.

organisationer som sysslade med rollspel, utan istället borde det ges till Ungdomsstyrelsen som då skulle kunna utföra informationskampanjer om rollspelets möjligheter och begränsningar.[119]

Motionen 1996/97 Kr508 hade ett liknande innehåll som den förra motionen av Bengt Silfverstrand och Birthe Sörestedt. De anser i denna motion att många rollspel innehåller en ”mörk, kärlekslös framtidsvärld med droger, satanism, kannibalism och perverterad sexualitet”. Vidare anser de att brott med våldsinslag anknutna till rollspel förekommer allt oftare i polisutredningar. För dem är det viktigt att sätta gränser och att statsbidrag inte längre skall utgå till organisationer som huvudsakligen sysslar med rollspel.[120]

Med *Ungdomsstyrelsens rapport 1997: 9* ville Ungdomsstyrelsen ge ett perspektiv på rollspelen, ge underlag för diskussioner och ta upp kritiken mot att SVEROK fått statliga bidrag.[121] Rapporten inriktade sig på att pedagogiska eller behandlingsrollspel är något helt annat än rollspel som fritidssysselsättning. Tydligaste likheten mellan de olika rollspelen är att ”processen inom de bägge verksamhetsinriktningarna styrs mer eller mindre aktivt av en ledare som också introducerar handlingen.”[122] Enligt rapporten är olikheter lättare att påvisa. Behandlingsspel eller pedagogiska spel utgår från verkligheten och bygger på fysisk aktivitet medan fritidsrollspel skapas av spelledarens fantasi samt spelarnas samtal och diskussioner. I fritidsrollspel uppstår det under spelandet dessutom slumpartade resultat då det används tärningar för vissa beslut. En annan skillnad är att i behandlingsspel och pedagogiska spel deltar personerna för att få ny kunskap om sig själva eller omvärlden, medan fritidsrollspel är en gemensam förströelse för dem som spelar. Vidare i rapporten poängteras det att rollspel som fritidssysselsättning ”både till handling och omgivning är fiktiv” och därför ”saknas möjligheter till att direkta självupplevda erfarenheter styr skapandet av rollfiguren”. Genom att rollspelen utspelas i en fiktiv värld så utgår man inte från spelarens privata liv, och tärningarna gör att rollfiguren blir föränderlig. Rapporten påvisar att rollspel inbjuder till kompetenser som ökad kreativitet och lärande samt förmågan att kunna samarbeta och vara flexibel under spelets gång.[123]

Enligt rapporten finns det två huvudargument när det gäller kritiken mot rollspel som fritidsysselsättning. Det ena är att det visserligen finns likheter mellan fritidsrollspel och terapeutiska respektive pedagogiska rollspel men att utbildade ledare saknas i fritidsrollspelen. Det andra är att spelledaren kan få makt över spelarna och styra dem samt att spelaren går så in i sin rollfigur att denne fortsätter att agera utifrån sin rollfigur efter spelets slut. Huvudargumenten mot rollspel som fritidssysselsättning, anser man i rapporten, inte heller stämmer då man inte utgår från deltagarnas egna upplevelser eller erfarenheter utan från det fiktiva äventyret vilket distanserar rollspelaren från sin rollfigur. När det gäller det andra huvudargumentet så bestäms inte rollspelarnas egenskaper av en spelledare utan man använder sig av en tärning som slumpar fram rollfigurens egenskaper.[124] Kritikerna menar att ungdomar med svag jagkänsla genom rollspel kan få gränsen mellan fantasi och verklighet att suddas ut och därigenom bli

[119]Internetlänk: www.riksdagen.se 1994/95 Kr418. [2007-05-20]
[120]Internetlänk: www.riksdagen.se 1996/97 Kr508. [2007-05-20]
[121]*Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9 1997, s.4.
[122]*Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9 1997, s.6.
[123]*Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9 1997, s.6f.
[124]*Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9 1997, s.7.

inspirerade till våldshandlingar. Det finns dock enligt rapporten inte någon svensk forskning som ger stöd för att det finns något orsakssamband mellan rollspel och våld.[125] När det gäller kritiken mot att SVEROK får stadsbidrag påpekas det i rapporten att SVEROK ”bidrar till att ge möjligheter för ungdomar att få föreningsvana” och lär dessa demokratiska arbetsformer. I rapporten anser man för övrigt att det är positivt att det inom SVEROK förs en kontinuerlig diskussion om kritiken mot rollspel och om hur man kan förbättra sitt anseende.[126]

Utifrån Ungdomsstyrelsens rapport gav Kulturutskottet 1996/97 ut ett betänkande[127], nr: U10 som fick titeln *Ungdomsfrågor*. Betänkandet var en sammanfattning av motionerna och Ungdomsstyrelsens rapport. Silfverstrands och Sörestedts förslag om att stadsbidrag inte skulle utgå till organisationer som sysslar med rollspel fick avslag, varvid utskottet hänvisade till Ungdomsstyrelsens rapport.[128]

Silfverstrand och Sörestedt fortsatte sin kritik och la fram en ny motion, 1997/98 Kr501, om rollspel. I motionen tog de åter igen upp rollspelens negativa effekter, som de inte tyckte de fått svar på i Ungdomsstyrelsens rapport. De hänvisade till att fritidsrollspelen grundar sig på samma metod som används för utbildning och psykoterapi men att ungdomar inte har samma kompetens. Vidare ansåg de att det i rollspelslitteraturen finns information om vapenteknologi, stridsmetoder, ockultism, terrormetoder m.m. Hjälterollen i rollspelen, menade de, föraktar den svage vilket de ansåg stred mot ”grundläggande demokratiska värden” och vissa spel är uttalat rasistiska och uppvisar former av kvinnoförakt. I motionen använde de sig av Lars Lidbergs, professor i rättspsykiatri, slutsats om att det kan vara farligt för ungdomar med bristande verklighetsförankring att spela rollspel. Lidberg anser att personer som i tankarna ofta lever sig in i en roll där man våldtar, torterar eller mördar kan bli disponibla att göra det i verkligheten. Silfverstrand och Sörestedt ansåg att innehållet i rollspelen är av tvivelaktigt slag, och de fann att det behövdes en förnyad och fördjupad granskning av marknadens utbud av rollspel. De menade att innan en sådan granskning är gjord borde inga stadsbidrag ges till SVEROK.[129]

Kulturutskottet svarade igen i ett betänkande, 1997/98 KrU1, att de ville understryka Ungdomsstyrelsens ansvar för att följa upp den kritik som riktas mot rollspel och att SVEROK har ett ansvar som bidragstagare att pröva huruvida framförd kritik kan ge anledning till åtgärder. Eftersom det inom SVEROK förs en kontinuerlig diskussion om kritiken mot rollspel uppfyller denna förening de krav som fyller både de övergripande målen för statsbidrag och de formella krav som uppställs i bidragsförordningen. Därmed fick motionerna Kr501 och Kr508 avslag.[130]

Numera har debatten om rollspel och påståenden om rollspelets skadliga effekter i praktiken dött ut enligt vår undersökning. En orsak kan vara Ungdomsstyrelsens rapport. Det kan också bero på att första generationens svenska rollspelare uppnått yngre medelålder och deras åsikt att rollspel inte är skadligt får därmed en större tyngd.

---

[125]*Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9 1997, s.13.
[126]*Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar* 9 1997, s.13.
[127]Betänkande: en rapport från ett utskott till riksdagen med motiverat förslag till riksdagsbeslut, d.v.s. om hur riksdagen ska besluta om förslagen i propositioner, motioner etc.
[128]Internetlänk: www.riksdagen.se 1996/97 U10. [2007-05-20]
[129]Internetlänk: www.riksdagen.se 1997/98 Kr501. [2007-05-20]
[130]Internetlänk: www.riksdagen.se 1997/98 KrU1. [2007-05-20]

6.5 Sammanfattning av kapitlet

I detta kapitel har en redogörelse gjorts över kritiken och utvecklingen av populärlitteraturen och fantasygenren. En studie har också utförts över kritiken i samhället mot rollspelskulturen i stort och hur bibliotekariens förmedlarroll har förändrats. Kritiken mot rollspelen kan jämföras med kritiken mot populär-/fantasylitteraturen. Mycket av den litteratur som rollspelen grundar sig på kan kallas för populärlitteratur. Rollspelsutövandet är dessutom ett populärkulturellt begrepp genom den undanträngda särställning den haft. Vi ser m.a.o. därför många samhörigheter mellan populärkulturen och rollspelslitteraturen.

Bibliotekariens mer användarorienterade förmedlarroll och den mer nyanserade och tillmötesgående synen på populärkulturella medier har påverkat rollspelslitteraturens plats på biblioteken.

7. Resultat: Rollspelets plats på biblioteken

I detta kapitel redogör vi för resultaten av vår empiriska studie över de utförda kvalitativa intervjuerna med bibliotekarier.

7.1 Resultat av intervjun med bibliotekarier på A bibliotek

Vi har intervjuat två bibliotekarier, ”Ylva” och ”Vanja”, angående deras satsning av rollspelslitteratur på A bibliotek år 2003.[131] Bägge två är utbildade bibliotekarier och har varit verksamma sedan 1975 respektive 1978 på olika bibliotek i stadsregionen, och de hade därför stor erfarenhet av bibliotekarieyrket och kännedom om arbetsmiljön på bibliotek.

”Ylva” och ”Vanja” var tillsammans med en tredje bibliotekarie de krafter som introducerade rollspel vid A bibliotek. Det var ett av de första biblioteken i Sverige som introducerade rollspelslitteratur i mediebeståndet. Inkörsporten för denna nysatsning var ett erbjudande om att söka pengar från en ungdomsverksamhet i staden om man hade en ny idé relaterad till ungdomsfrågor på biblioteken. År 2004 fick de *BTJ-stipendiet för läsfrämjande av unga vuxna* för sin insats i arbetslaget för unga vuxna på biblioteket. Priset motiverades med att de breddat medieutbudet, bidragit till att stimulera läsvanan och uppmuntrat vidare läsning för unga. Tillsammans med rollspelare från SVEROK och aktiva användare har arbetslaget byggt upp en mycket populär, specialinredd rollspelshörna med spelböcker på A bibliotek. Vi förutsåg därför att de skulle ha mycket kunskap om rollspelslitteratur i biblioteksverksamheten.

A bibliotek var för ett par år sedan nedläggningshotat. Det blev en proteststorm som medförde en vänförening och protestlistor vilket resulterade i att biblioteket fick vara kvar. I efterföljande diskussioner överlade man möjligheterna att kunna nå ut till alla grupper av användare. Ur dessa samtal föddes idén att lansera rollspelslitteratur i bibliotekets utbud.

A bibliotek var ett av de första biblioteken som introducerade rollspel men på senare år har fler och fler folkbibliotek införskaffat rollspelslitteratur. På ungdomsavdelningen på A bibliotek inrättades en speciell rollspelshörna där intresset för rollspelslitteratur kunde utvecklas. Ett grundskäl för inköpen av rollspelslitteratur var att locka en målgrupp som saknades på biblioteket. Dessutom hade de två intervjuade bibliotekarierna en viss kännedom om denna för många andra okända litteraturform då deras söner var aktiva rollspelare. Ett annat skäl var att stimulera läsfrämjandet hos unga användare. Det var främst ungdomar mellan 13–19 år och i synnerhet killar som man ville locka till biblioteket. Denna målgrupp ansågs vara svår att engagera i olika biblioteksverksamheter.

Till en början köpte bibliotekarierna in rollspelslitteratur i en liten skala. Detta försöksinköp var frekvent utlånat, och de måste expandera omgående för att denna nysatsning inte skulle dö ut med en gång. Idag köps det endast in grundläggande rollspelsböcker och inga tilläggsböcker då verksamheten måste begränsas. Det gjordes ingen direkt kartläggning av intressesfären. De gick konkret tillväga genom att ta kontakt med ungdomar som verkade vara intresserade av fantasylitteratur och att bjuda

[131] intervju med bibliotekarier på A bibliotek, 2006-03-24.

in SVEROK och vissa andra rollspelsgrupper som satt inne med stor kunskap till biblioteket för att höra deras åsikter om rollspelslitteratur. Bibliotekarierna resonerade med dem om olika spels funktionalitet på bibliotek. Onlinespel, cd-romspel och levande rollspel blev svårare att introducera, och fokusen lades på det ”traditionella” rollspelet som upplevdes som mest ”biblioteksmässigt”. Samtidigt framhävde man andra sorter av litteraturformer, t.ex. böcker om mytologi, arkeologi, dräkthistoria och kulturhistoria som kunde komplettera rollspelslitteraturen. Utbudet av rollspelslitteraturen, menar bibliotekarierna, påverkas i princip helt av rollspelarna själva. Det är inköpsförslagen från dessa som skapar utbudet och bibliotekarierna pratar kontinuerligt med rollspelsanvändarna om vilken litteratur som ska köpas in.

Litteraturen köps nästan helt in från SF-bokhandeln (specialbokhandel med ett stort utbud av fantasy, sciencefiction och skräckbaserad litteratur). Biblioteket förlitar sig på deras urval av rollspelsböcker, och genom sina stora inköp får de prisrabatter. Bibliotekarierna har ett mycket bra samarbete med bokhandeln och personalen där är mycket hjälpsam. De kan bekräfta de inköpsförslag som bibliotekarierna kommer med från användarna, och det är till stor hjälp eftersom bibliotekarierna själva inte är särskilt insatta i olika titlar. Alla förslag från användarna om rollspelslitteratur är i princip ett underlag för inköp. Bibliotekets profil är att köpa in alla inköpsförslag oavsett media. Bibliotekarierna censurerar endast förslag om någon förälder skulle komma och klaga över någon rollspelsbok. Först då kontrollerar de om litteraturen är lämplig eller inte. Genrerna på deras utbud av rollspelslitteratur är främst fantasy, sciencefiction och historiskt baserade spel.

Bibliotekarierna gjorde inte så mycket direktreklam för verksamheten. Informationen om denna nysatsning gick via ”mun-till-mun-metoden” till användarna. De bjöd även in medlemmar från SVEROK som berättade om sin verksamhet. Informationen var tillräcklig för att intresserade skulle komma till biblioteket. Det finns även planer på att bilda en underförening till SVEROK på A bibliotek p.g.a. det stora intresset. Denna förening kan få bidrag och kan på så sätt själv köpa in fler rollspel.

Rollspelslitteratur är svårkatalogiserad, menade bibliotekarierna, och därför skickar de titlarna till BTJ för katalogisering. Eftersom rollspelslitteratur är ett nytt media på biblioteken och de flesta titlarna ännu inte finns registrerade i deras referensdatabas BURK, tar detta katalogiseringsarbete lång tid. Det är något tidskrävande med klassificering, placering och stämpling enligt de biblioteksregler som finns. Desto fler bibliotek som kompletterar sina mediebestånd med rollspelslitteratur, desto lättare och effektivare blir katalogiseringen, tror bibliotekarierna.

De intervjuade bibliotekarierna tycker att satsningen på rollspelslitteratur fungerar ”så bra som de visste det skulle göra”. Andra filialer i staden har också visat ett intresse för att förmedla rollspelslitteratur och på så sätt har det skapats en stor cirkulation av böckerna.

Ett primärt mål är att locka till sig ungdomar som inte tror att deras specialintressen finns tillgängliga på biblioteken, i det här fallet rollspelare och personer med intresse för fantasy. ”Vanja” trodde att satsningen på rollspelslitteratur eventuellt skulle föra med sig en ökning av annan litteraturutlåning, som t.ex. behandlar ämnen som mytologi, religion och historia, men sådana direkta effekter har inte direkt märkts. Nu tror hon istället att man ska se satsningen i ett långsiktigt perspektiv och vänta och se

efterverkningarna tills ungdomarna hittat sin plats på biblioteket och därmed kan börja låna annan litteratur. Hon anser att det är svårt att efter en kortare tid märka om annan litteraturutlåning har ökat, men på sikt kan det uppstå en litterär ”avsmittning”. Bibliotekarierna tror att det är satsningen på rollspelslitteratur som lockar fler ungdomar till biblioteket men för den skull är de ännu inte förtrogna med annan litteratur. De menar vidare att biblioteket och dess verksamheter ska vara en trygg och fredad zon för ungdomarna istället för att de spelar och aktiverar sig med rollspelutövanden på andra mindre tillförlitliga ställen.

”Ylva” och ”Vanja” anser att det finns vissa grundläggande regler för vilken sorts litteratur som ska få finnas i bibliotekets utbud, och de tycker inte att rasistiska eller sexistiska böcker bör finnas representerade. De menar att genom åren har bibliotekarierollens karaktär pendlat mellan att vara smakdomare åt användarna eller inte, och nu är det användarnas behov som gäller. Profilen på A bibliotek är, som tidigare sagts, att i princip köpa in allt som föreslås av användarna.

Själva censurerar de inte rollspelslitteraturen, som tidigare nämnts, även om de skulle finna vissa skrämmande texter och bilder. De vill inte fördjupa sig i den problematiken utan förlitar sig på att den värsta litteraturen har förkastats av SF-bokhandeln. Personalen där har specialiserat sig på och är kunnig i rollspelslitteratur, sciencefiction och fantasyberättelser och därför litar bibliotekarierna på dess omdöme. De menar att personalen på SF-bokhandeln kan mycket väl bedöma vilka åldrar de olika rollspelen är lämpliga för. När det gäller ungdomslitteraturen är bibliotekarierna särskilt konsekventa i bibliotekets utbudsrelaterade policy. Litteraturen som finns, ska finnas helt på ungdomarnas villkor. De menar att det ska mycket till för att man ska negligera ett inköpsförslag från en ung användare. Det är ytterst viktigt att ge feedback för ungdomarnas förslag. Genom förslagen vet man vad målgrupperna är intresserade av och det läggs inte ut pengar på litteratur som inte utlånas. Bibliotekarierna hänvisade till ett projekt om profilinköp 2004 som de deltagit i. Det handlade om hur biblioteken skulle göra sina inköp av litteratur. Man kom fram till att bibliotekarierna skulle lyssna direkt på vad de olika målgrupperna ville ha istället för att endast läsa BTJ-sambindningslistor och förlita sig på dessa. Projektets slutsats var därför att det är ett måste att genomföra medieplaner för bibliotekens utbud.

Bibliotekarierna hade inte hört någon direkt kritik vare sig från användare eller högre instanser om sin satsning på rollspel i biblioteksutbudet. Den kritik som riktats mot rollspelandet är något föråldrad, menar de, då den kan härledas från slutet av 1990-talet och tidigare. De tror inte mycket på att det finns ett samband mellan mord/självmord och personer som sysslat med rollspelsutövande. Personer som håller på med rollspel blir inte våldsammare i verkligheten och bibliotekarierna är övertygade om att det över huvudtaget inte finns några negativa bieffekter. De anser att kunskapen de fått om rollspelslitteraturen har gett dem nya infallsvinklar till nya medier i biblioteksverksamheten. De har också fått en förståelse för denna sysselsättning och finner att den passar väl in i biblioteksutbudet.

”Ylva” och ”Vanja” ser bara fördelar med att lansera detta nya media. Det är ett mycket lyckat sätt, menar de, att få fokus på målgrupper som inte finns representerade på och som inte känner något gemensamt med biblioteken. På detta sätt fångas även dessa personer in i biblioteksvärlden.

7.2 Resultat av samtliga intervjuer

Åtta bibliotekarier på olika arbetsplatser har intervjuats i denna empiridel förutom två personer på samma arbetsställe. (se kapitel 7.1.) De två benämns som en bibliotekaries åsikter i denna del av uppsatsen för att inte komplicera och förvilla för läsaren i det fall bibliotekets namn inte står utsatt. Dessa två hade dessutom samstämmiga uppfattningar i intervjun.

Två av de utfrågade bibliotekarierna har introducerat rollspelsmediet på sina respektive arbetsplatser år 2006 och övriga i en tidsintervall från år 2002 till 2005. Detta är alltså, som vi tidigare nämnt, ett mycket nytt media på alla arbetsplatserna.

Fem bibliotekarier menade att avsikten var att locka ungdomar till biblioteken när de införde beståndet av rollspelslitteratur. Tre bibliotekarier framhävde också en pedagogisk intension med läsfrämjandet i fokus och en ville också stimulera eget författande hos användarna. Denna bibliotekarie ansåg också att rollspel är en betydande fritidsverksamhet och att det därför bör finnas i biblioteksutbudet. En annan bibliotekarie som uppmärksammade den pedagogiska dimensionen såg också rollspelslitteraturen som ett komplement till den traditionella fantasylitteraturen, där spelarna får möjlighet att fördjupa karaktärerna och bli medskapare i en ”litterär process”. Bibliotekarien motiverade också sin mening med verksamheten med att denne erfarit att många rollspelare har någon form av dyslexi. Biblioteket kan m.a.o. stimulera läsovana genom att lansera rollspelslitteratur. En bibliotekarie introducerade rollspelslitteraturen endast för att BTJ hade det som inköpsförslag. En annan bibliotekaries inköp berodde på en direkt efterfrågan från användarna. Tre bibliotekarier menade att det inte finns någon direkt målgruppsprofil på rollspelsmediet. De övriga fyra koncentrerade sin verksamhet till ungdomsgruppen mellan 13 och 19 år.

Den genre som dominerar är, som tidigare nämnts i detta arbete, fantasy. Men det har också kommit in genrer som sciencefiction, skräckromantik och historiebaserade berättelser (medeltid, vikingatid och vilda västern). Bibliotekarierna gav exempel på rollspelslitteraturtitlar som *Star Wars*, *Sagan om ringen*, *Mutant* och *Call of Cthuhlu*. En bibliotekarie ansåg att sciencefictionbaserad litteratur nästan aldrig lånas ut, och därför köper denne inte in någon sådan genre vid beställningen av rollspelsböcker. En annan bibliotekarie koncentrerade sitt urval på svenska rollspelsböcker eller översatta utgåvor.

Tre bibliotekarier hade placerat rollspelslitteraturen på fantasyavdelningen. A bibliotek hade inrett en egen rollspelslitteraturavdelning på sitt bibliotek. Tre bibliotekarier som riktade sin verksamhet till ungdomar hade ställt sitt rollspelslitteraturutbud på ungdomsavdelningen. En bibliotekarie hade placerat sitt utbud på klassificeringen ”Rdc” och menade att detta var ett resultat av den bestämda klassificeringen mer än ett beslut om var det egentligen bör höra hemma. En annan av bibliotekarierna, som hade placerat utbudet på fantasyavdelningen, trodde att rollspelslitteraturen skulle kunna ”försvinna” och inte uppmärksammas av användarna om den placerades under Rdc-sorteringen.

Fyra bibliotekarier köpte in sitt rollspelsutbud från SF-bokhandeln, tre bibliotekarier från BTJ, en från en lokal spelbutik och en från en bokhandel som hade stor kunskap om rollspelsböcker. En bibliotekarie köpte in från tre källor: BTJ, SF-bokhandeln och Adlibris. Två bibliotekarier gjorde sitt urval via en anställd på biblioteket som hade god

kännedom om rollspelslitteratur och rollspelutövande. Tre bibliotekarier köpte in efter det att de tagit reda på vad användarna efterfrågade. En av dessa förlitade sig fullständigt på användarnas förslag och gjorde ingen egen undersökning. Två bibliotekarier gjorde sina inköp med hjälp av personal från SF-bokhandeln. En annan bibliotekarie köpte in de förslag som BTJ-sambindningslistan erbjöd.

Kunskapsnivån hos de ansvariga bibliotekarierna om rollspelslitteratur var skiftande. En bibliotekarie hade själv varit mycket aktiv rollspelare, agerat spelledare, arrangerat lajv etc. och hade därmed en stor kännedom om detta media och stora möjligheter att styra hela inköpsurvalet själv. En bibliotekarie hade ingen erfarenhet alls av rollspelslitteratur utan förlitade sig helt på användarnas önskemål. Två bibliotekarier hade kollegor som var verksamma inom rollspelsvärlden. Två andra bibliotekarier hade bekanta/användare som var rollspelsutövare och fick på så sätt kunskaper om mediet. En bibliotekarie menade att kunskapen varit dålig i inledningsskedet, men nu hade det tillkommit personal som hade personliga erfarenheter av rollspel från mitten av 1980-talet och framåt. Dessa kunskaper skulle biblioteket använda sig av om de skulle fortsätta att köpa in rollspelsböcker.

Efterfrågan på rollspelslitteratur hade inte varit särskilt stor på de intervjuade biblioteken, med undantag av ett. Flertalet av bibliotekarierna framhöll att rollspelslitteratur var ett mycket nytt media på biblioteket, och några hade bara haft det i sitt utbud något år. De menade därför att rollspelslitteraturen inte nått den stabilitet som andra media på biblioteken. Två bibliotekarier var relativt nöjda med marknaden för rollspelsböckerna med tanke på att det var ett nytt biblioteksmedia. En av dessa menade att intresset var så pass stort att motivationen för inköpen var berättigad. Två bibliotekarier hade förväntat sig en större efterfrågan, men en av dem reflekterade kritiskt att det inte hade gjorts någon marknadsföring. Det bibliotek som hade den största efterfrågan var, som vi tidigare nämnt, A bibliotek. Sex av bibliotekarierna hade inte fått någon negativ feedback på introduceringen av rollspelslitteraturen. De bibliotek som fått respons hade bara fått positiva omdömen. En bibliotekarie påpekade att denne själv och andra ställde sig lite frågande till rollspelslitteraturen men att det bottnade främst i en okunskap.

Frågan om vad som är bra respektive dålig rollspelslitteratur upplevde vi som svårförståelig för våra respondenter. En bibliotekarie svarade att det baseras på bibliotekets kvalitetsmål och att rollspelslitteraturen inte bara ska innehålla våld och rasism. En annan respondent svarade att färdigskrivna äventyr inte var speciellt bra och inget denne efterstävade att köpa in. Två bibliotekarier svarade att de använde sig av bibliotekets kvalitetsmål vid inköp av litteratur. En bibliotekarie ansåg att för sexistiska eller rasistiska undertoner inte är lämpliga i biblioteksutbudet. En respondent menade att bra rollspelslitteratur kan odla kreativitet som i sin tur går över i andra kulturella uttryck, som t.ex. eget skapande. Ett par bibliotekarier menade att de inte hade något bra svar på frågan.

På frågan om vilka allmänna kvalitetsmål som biblioteket hade där de var verksamma fick vi skiftande svar. Två bibliotekarier hänvisade till styrdokument: X läns biblioteks medieurvalsprinciper och Barn- och ungdomsavdelningens verksamhetsmål i Y kommun om den hållning biblioteket bör följa (då de placerade rollspelslitteraturen under ungdomsavdelningen). Ett utdrag ur det sistnämnda lyder

> * Utformas så att alla barn i Y kommun oavsett bostadsort, hälsa, språkbakgrund eller ekonomiska villkor får del av huvud- och filialbibliotekens service.
> * Medvetandegöra folkbibliotekets funktion som kunskapscentrum.
> * Ge professionell service samt tillhandahålla ett kvalitativt, allsidigt och aktuellt mediaurval.
> * Uppmuntra barns läsning och fantasi samt inspirera till kreativt skapande.
> * Främja mötet mellan olika kulturer och ge en så bred bild av omvärlden som möjligt.
> * I samarbete med skolan berika barns och ungdomars språk samt ge dem språkliga hjälpmedel att tolka och påverka omvärlden.
> * Ge stöd till skolbiblioteksarbetet samt samarbete med övriga kommunala aktörer.
> * Föra ut och vidmakthålla kunskapen om det lokala kulturarvet.

X läns biblioteks medieurvalsprinciper tar bl.a. upp nedanstående riktlinjer

> Biblioteket lägger i sitt urval tyngdpunkten vid material av hög kvalitet som alternativ till massmarknadsutbudet. Bredd och mångsidighet skall eftersträvas, liksom hänsyn till efterfrågan, för att bygga upp ett väl avvägt mediabestånd som tillgodoser invånarnas behov både kort- och långsiktigt. Möjligheterna härtill är dock beroende av bibliotekets ekonomiska ramar.
>
> Biblioteket skall vara opartiskt i moraliska, politiska och religiösa frågor. En strävan skall vara att belysa åsikter och värderingar i samhället ur olika synvinklar för att hos den enskilde väcka nyfikenhet samt ge möjlighet att själv bilda sig en uppfattning. Biblioteket tar dock avstånd från medier som spekulerar i våld och fördomar, medvetet förvanskar fakta, propagerar för diskriminering av kön, folkgrupp eller ras, förföljelse mot oliktänkande eller annat som strider mot de mänskliga rättigheterna. Vad gäller klassiker skall berättigad hänsyn tas till de värderingar som var rådande vid bokens tillkomst.

En bibliotekarie menade att biblioteket inte köper in någon litteratur som strider mot FN: s förklaringar om mänskliga rättigheter, svensk lagstiftning och inte heller något media som propagerar för rasism och diskriminering av något slag. En av respondenterna gick mer på efterfrågan, för de hade inte någon utpräglad inriktning men var emot litteratur som innehöll för mycket våld, fördomar och rasism. Ett bibliotek hade inte heller någon fast inköpspolicy, utan det var upp till den medieansvarige bibliotekarien att göra ett urval. Dennes kvalitetskrav var att man skulle undvika att köpa in litteratur med specialinriktade ämnesområden och den litteratur som fått mycket dåliga recensioner. A biblioteks hållning till kvalitetsmål var att alla fjärrlånsbeställningar i princip var inköpsförslag på medier om de inte innehöll rasistiska och sexistiska skildringar. Ett bibliotek hade inga fasta linjer alls i denna fråga.

På frågan om vad bibliotekarierna ansåg vara populärlitteratur tyckte fyra bibliotekarier att det var en litteratur för den breda massan. Exempelvis menade en bibliotekarie att denna litteratur finns på topplistorna men att den bara är populär för tillfället i butikerna. En bibliotekarie såg populärlitteraturen som något ”lättsmält, dagsfärskt, läses av många men försvinner efter kort tid”. En annan respondent såg populärlitteratur som ett komplement till skönlitteratur. En bibliotekarie hade inget svar på frågan. Ingen av dem gjorde emellertid någon likvärdig bedömning av populärlitteratur och kvalitativ litteratur.

Alla bibliotekarierna svarade att de tyckte att biblioteken hade ett kulturellt ansvar, men att användarnas önskemål vägde mycket tungt. De föredrog en kombination av de båda alternativen. Bibliotekarierna vid A bibliotek påpekade, som nämnts, att

bibliotekarierollen inte längre är någon form av smakdomare. En bibliotekarie menade att (som denna benämnde) massmarknadslitteraturen aldrig får ”ta över” det mer kvalitativa urvalet av utbudet på bibliotek. Men denne menade samtidigt att det är viktigt att denna litteratur finns representerad i respekt för användarnas önskemål. En bibliotekarie hävdade att det alltid ska finns en bredd i biblioteksutbudet. Detta för att användarna ska få se sådant de inte visste fanns men att det alltid bör finnas ett basutbud av referenslitteratur och referensdatabaser. En respondent tyckte att det var en stimulerande arbetsuppgift att göra medieurval utifrån dessa två aspekter på bibliotekets verksamhetsmål. Tre bibliotekarier framhöll att det främst var viktigt att tillmötesgå användarnas önskemål så långt som möjligt.

På frågan om det fanns någon typ av litteratur som de inte kunde tänka sig köpa in fick vi mycket skiftande svar. En bibliotekarie menade att de inte kunde tänka sig köpa in litteratur som de ansåg vara populärlitteratur, och en bibliotekarie kunde inte tänka sig att köpa in stereotypt utformade kiosklitterära alster. En bibliotekarie höll med länets medieurvalsprinciper om vad som var lämplig eller inte lämplig litteratur. En annan respondent hävdade att litteratur som var New Age-influerade böcker, ren forskningslitteratur, populärlitteratur med lokal förankring och böcker som fått mycket dålig kritik inte höll kriteriet för biblioteksinköp. En bibliotekarie ville inte köpa in litteratur med rasistiska, våldsförhärligande teman och inte heller med pornografiska eller diskriminerande tendenser. Denne talade också om att de hade strängare kvalitetskrav på relevans och gott språk med goda illustrationer när det gällde böcker för de unga användarna.

Fyra av bibliotekarierna tänkte fortsätta att köpa in rollspelslitteratur. Två bibliotekarier svarade att de tänkte fortsätta att köpa in rollspelslitteratur om det fanns en efterfrågan. En av dessa menade dock att efterfrågan borde öka om en rejäl satsning på rollspelböcker skulle kunna göras. En bibliotekarie hade pratat om en ny inköpsrunda på sin arbetsplats, men detta var ingenting som var fastslaget ännu.

7.3 Sammanfattning av intervjuerna

Denna undersökning över bibliotekariers åsikter och förhållningssätt pekar på att rollspelslitteraturen har blivit ett accepterat media som nu finns i flera olika biblioteksutbud. Kritiken som riktats mot denna medieform hade sin koncentration för cirka tio år sedan. Det har alltså tagit ett decennium för att få en förändrad syn på rollspelslitteraturen. Ingen av våra utfrågade bibliotekarier hade märkt av någon kritisk reaktion, endast en hade upplevt en tendens av vag misstänksamhet. Många av bibliotekarierna hade underliggande motiv för sin satsning på rollspelslitteraturen, nämligen att locka ungdomar till biblioteksverksamheten, att öka läsfrämjandet och att påverka dem till kreativitet.

Förhållanden som kan ha framkallat denna stabiliserade utveckling kan ha sin grund i en rad olika faktorer. Medlemsantalet i SVEROK har ökat väsentligt och detta beror självfallet på ett ökat intresse för rollspelsaktiviteten i landet. En annan essentiell tanke är att rollspelsutövarna har blivit en generation äldre. De som var unga då de kritiska vindarna kring rollspelslitteraturen ven som starkast är idag vuxna, och det finns en större tolerans för medier och aktiviteter som vuxna sysselsätter sig med.

En allmän samhällsförändring med en ökad tolerans i tillvaron kan också vara en orsak. Utvecklingen har gått mot att allt fler medier presenterats på marknaden. Denna progress har efter en tid även påverkat biblioteksutbudet. Filmer, musikskivor och DAISY-skivor har snabbt etablerats på biblioteken. Och nu har alltså rollspels-litteraturen också successivt placerats på bibliotekens hyllor. Ett annat skäl till den förändrade situation för rollspelsmediet är en förändrad inköpspolicy hos biblioteken. Nu är det användarna som sätts i fokus vid inköpen. Det är deras önskningar som ska påverka biblioteksutbudet. Detta var en åsikt som alla respondenterna hade. Men de ansåg att viss sorts litteratur (eller media) inte hör hemma på biblioteken, nämligen sådant som är kränkande, diskriminerande, för smalt, fått för dåliga recensioner eller helt enkelt för stereotypt kiosklitterärt. Alla tyckte att det var en kombination av användarnas önskningar och ett visst mått av kulturellt ansvar som bestämde bibliotekens inköpspolitik. Majoriteten menade att det allra främst var litteratur med odemokratiska åsikter som de inte ville ha i biblioteksutbudet. Benämningen populärlitteratur var det ingen som hade någon bestämd åsikt om, men något direkt avståndstagande från vad de själva ansåg som populärlitterära texter existerade inte. Ingen menade heller att det fanns någon genre eller berättarform som inte var värd att bli representerad i biblioteksutbudet.

Det fanns en stor skillnad på hur insatta de intervjuade bibliotekarierna var i rollspelslitteraturen och överhuvudtaget i allmänna litteraturfrågor. Två respondenter hänvisade till styrdokumenten om kvalitetskrav som gällde på deras bibliotek. Andra hade mycket fria händer att själva skapa sitt medie- och litteraturutbud. Vissa verkade inte ha några strikt, bestämda åsikter om litteraturfrågor och om vad som bör finnas i utbudet. De hänvisade nästan enbart till användarnas önskemål om hur utbudet skall formas i biblioteksverksamheten. Några hade kontakter med en del bokhandlar som hjälpte dem med urvalsprocessen. De som är anställda inom bokhandlar med specialintressen kan ha en stor kunskap också om rollspelslitteraturen, t.ex. SF-bokhandelns personal. Men härvidlag ifrågasätter man om de bokhandelsanställda är insatta i vilka kriterier det aktuella biblioteket har.

Förvånande nog fanns det ingen tydlig skillnad mellan större och mindre städer i kunskapen om rollspelslitteratur. Det ligger istället mycket på personen som håller i rollspelsutbudet om denne är engagerad, kunnig och intresserad av att sätta sig in i detta nya media.

Det var bara bibliotekarierna vid A bibliotek som var riktigt belåtna med efterfrågan på rollspelsböcker. Några var relativt nöjda eftersom det är ett nyintroducerat media, men intresset hade inte varit överväldigande. A bibliotek hade utfört en omfattande undersökning bland intresserade användare och anammat en aktiv och konkret marknadsföring. Detta resulterade i att de visste att det fanns intresserade som hade kännedom om den nya lanseringen av rollspelslitteratur. Därför var uppmärksamheten och utlåningsfrekvensen stor på A bibliotek. De andra biblioteken hade inte gjort någon omfattande inre reklam och inte heller någon yttre marknadsföringslansering gentemot allmänheten. Ett bibliotek hade dock en särskild information på sin hemsida om rollspelslitteraturen som de hade i sitt utbud. Intervjun med bibliotekarierna vid A bibliotek är alltså inte representativ för vår undersökning om bibliotekariers synsätt i Sverige om hur verksamheten med rollspelslitteratur på biblioteken utformas. I detta forskningsarbete har det tydligt framkommit att deras medvetna inriktning på detta nya media är en nödvändighet för att satsningen ska lyckas till fullo. Majoriteten av bibliotekarierna hade inte gjort någon utåtriktad marknadsföring, och därför var det

många användare som inte visste att det fanns rollspelslitteratur på biblioteken. Trots den stora skillnaden mellan de inköpsansvariga bibliotekariernas kunskaper ville de flesta ändå fortsätta med sin rollspelslitteraturverksamhet, men några ville dock att efterfrågan först skulle öka.

8. Analys

I diskussionen om populärlitteratur och kritiken mot rollspelslitteraturen kan man dra paralleller till Bourdieus tankar. Han talar om den elitistiska smaken som bekräftar den egna gruppen och exkluderar den ”sämre” ansedda smaken. Detta i sin tur gör att den gruppen får ett högt kapital, i detta fall främst kulturellt kapital. I diskussionen om finlitteratur och populärlitteratur har vi påvisat detta. Anhängarna hyllar och bekräftar denna sorts litteratur (eller kulturen i stort) för att själva erhålla status i kulturaspekten.

Kritiken mot rollspelslitteraturen har också drag av Bourdieus teorier om en elitistisk krets som fasar över vilken påverkan denna litteratur kan få. Det blir en bekräftelse av den egna smaken och ett nedtryckande av andras smak som de inte själva vill kännas vid.[132] Den utförda studien visar att kritiken mot populärlitteratur och populärkultur har gemensamma drag med kritiken mot rollspelslitteraturen. Det elitistiska smakomdömet hyllar den egna kulturen och stöter bort övriga kulturer utan att ha någon kunskap utöver sin egen. Vår forskning pekar på att rollspelslitteraturen nedvärderas av sina kritiker, utan att de har någon större vetenskap om denna sort av litteratur just för att stärka deras egen kulturidentitet. Det nya mediet står som symbol för den destruktiva utvecklingen samhället går mot, och därför vill de med kulturellt kapital nedvärdera detta och bekräfta sina egna ansedda preferenser och sin kulturkonsumering. Mycket av vad som anses vara fint eller populärt är historiskt föränderligt vilket både vår forskning om litteratursyn och Bourdieus teorier kommer fram till. Det symboliska kapitalet kopplar vi till att rollspelare inte har samma kapitalmängd som kritikerna, t.ex. politikerna. Dessa har titlar, anseende och utbildning medan rollspelarna, (de flesta tillhör fortfarande målgruppen ungdomar) inte har samma status i samhället, och därför får deras åsikter inte lika mycket uppmärksamhet.

Bourdieu talade också om att fält inte kan uppstå om det inte finns erkända värdehierarkier med institutioner och specialister. Rollspelslitteraturkulturen har på många sätt varit utanför etablissemanget genom sina egna regler och principer. Därför har rollspelslitteraturen inte varit accepterad på många platser i samhället då denna kultur befunnit sig i sin egen sfär. Vi kan se att rollspelslitteraturkulturen haft ett eget isolerat fält där aktiva är integrerade med varandra.

Denna studies syfte är att beskriva hur bibliotekarierna ser på rollspelslitteraturen som en del av biblioteksutbudet. I detta sammanhang har vi tagit reda på deras åsikter om vilken litteratur som överhuvudtaget ska finnas på biblioteken. Bourdieus teori om smak kopplas på så sätt till bibliotekariernas åsikter om rollspelslitteratur och populärlitteratur.

Intervjuerna med samtliga bibliotekarier kan kopplas till Bourdieus tankar om smaken. De påvisar tydligt hur ett nytt synsätt på utbudet på biblioteken ska vara. Det är inte längre bibliotekariernas överhetliga synsätt på den goda smaken som gäller, utan det är användarnas perspektiv som är det viktiga. Därför, menar bibliotekarierna, att rollspelslitteratur ska finnas i biblioteksverksamheten då intresset för och användandet av detta media hela tiden ökar. Bibliotekariernas inställning till rollspelslitteraturen förändras i takt med deras förvärvade kunskaper. Deras habitus ändras då deras inställningar till populärlitteratur och rollspelslitteratur omdanas. Användarna hade

[132] enl. Bjurström 1997, s.21f.

tidigare mindre att säga till om i biblioteksvärlden, men nu lyssnar bibliotekarierna alltmer på deras åsikter om litteraturval, och på så sätt har användarna ett större kulturellt kapital idag. Med användarorienterad inställning får användarna mer makt och därmed får de lättare igenom sina åsikter. När A bibliotek skulle köpa in rollspelslitteratur samarbetade de med SVEROK och intresserade användare. Genom samarbetet mellan rollspelare och bibliotekarier bildades ett nätverk där rollspelarna kunde få insyn i bibliotekets planerade inköp, och bibliotekarierna kunde tillägna sig nya kunskaper av rollspelarna. Enligt Bourdieus teorier kopplar vi detta nätverk mellan bibliotekarier och rollspelanvändare till det symboliska kapitalet där de båda får fördelar.

Den forskning som funnits och den som denna studie bedrivit visar på att rollspelandet inte är skadligt för individen i någon alarmerande utsträckning. Lindh Hedin tar i sin uppsats upp rollspelets eventuella plats i bibliotekets utbud och den positiva effekt den kan föra med sig. Dessa positiva tankar har den utländska forskningen också, bl.a. i Bebergals och Prices artiklar. Resultatet av denna bakgrundsforskning visar också att rollspelslitteraturen är något som kan vara positivt för biblioteken, bl.a. lockar den många nya användare. Undersökningen som gjorts visar att bibliotekarierna har en tillmötesgående hållning till rollspelslitteraturen. Men lanseringen av rollspelslitteraturen måste vara tydlig så att de presumtiva användarna får information om att det finns ett nytt media på biblioteket. Någon kontroll av rollspelen på biblioteken talar inte någon av forskarna om, men den är viktig då det för många är en okänd litteraturform som kan ha olämpligt innehåll. Bibliotekarierna måste alltså skaffa sig information och kunskap om rollspel innan någon utlåning sker. Björklund och Roos frågar sig i sin uppsats om bibliotekarierna ser det nya mediet som ett hot eller inte mot den traditionella boken. Forskningen i denna uppsats visar att bibliotekarierna inte ser rollspelslitteraturen som ett hinder för den traditionella biblioteksverksamheten med den klassiska boken.

Studien visar att synen på populärlitteratur på bibliotek har ändrats under de senaste decennierna. De litterära smakdomarna ser populärlitteraturen, som bl.a. innefattar fantasygenren, ur ett mer nyanserat perspektiv. Blandformer blir allt vanligare i kulturen och fin- och populärkulturella fenomen blandas frekvent. Kritiken mot rollspelslitteraturen är inte längre lika stark, och något hinder för att den ska existera även på bibliotek finns inte i påvisat i denna undersökning.

9. Avslutande diskussion

I denna uppsats har vi diskuterat rollspelslitteraturens väg fram till bibliotekets portar och hur bibliotekarier förhåller sig till denna litteratur. Vi har tagit upp en rad olika aspekter på hur denna utveckling har varit och vad den har kantats av för problematik. Vår slutsats är att rollspelslitteraturen har blivit ett mer stabilt fenomen som börjar få en allt mer självklar plats bland alla bibliotekens olika medier.

En aspekt på denna konklusion är att de första rollspelsaktiva nu tillhör en äldre generation och en yngre generation har tillkommit. Det har blivit en successiv utveckling i denna tidigare undanskymda aktivitet. Allt fler engagerar sig i rollspelslitteratur och medlemsantalet ökar frekvent i SVEROK. Av vår intervjustudie har vi sett en tendens att rollspelsintresset har väckts på biblioteken. Flerparten av de intervjuade respondenterna hade någon personlig koppling till detta media, antingen var de själva eller någon annan anställd på biblioteket verksamma inom området. Det kunde också vara någon bekant som var involverad i detta media. Även en av uppsatsförfattarna som själv är blivande bibliotekarie är rollspelsaktiv sedan ett antal år. Rollspelslitteraturen har med andra ord enligt uppsatsens slutsatser allt mer accepterats inom biblioteksverksamheten.

Bibliotekarierna ställer sig i allmänhet positiva till olika sorters medier och då även till populärkulturella medier. Alla de intervjuade bibliotekarierna var intresserade av den nya satsningen på rollspelslitteratur och ville försöka satsa på en fortsättning. För ett par var det emellertid ett krav att intresset skulle öka om utbudet skulle breddas men intresset beror mycket på bibliotekens utåtriktade marknadsföring. Användarna måste få vetskap om att rollspelslitteraturen numera är en accepterad litteraturform som finns i biblioteksutbudet.

Kritiken mot rollspelslitteraturen som funnits verkar inte längre vara så aktuell. Det verkar vara tankar som försvunnit under det senaste decenniet. Ingen av de intervjuade bibliotekarierna hade vare sig haft någon bland personalen eller användarna som varit särskilt kritisk eller tillbakavisande. Misstänksamheten och misstron mot rollspelslitteraturen som media och dess eventuella destruktiva följder verkar inte finnas inom biblioteksvärlden. I vår intervjustudie ansåg bibliotekarierna istället att det kunde finnas en rad olika positiva effekter när man sysselsatte sig med rollspelsaktiviteter. ”Vi kommer definitivt att fortsätta med att köpa in rollspel så länge det finns en efterfrågan. Det har varit mycket givande med denna satsning.”[133]

Denna uppsats forskning påvisar att den utveckling rollspelslitteraturen har haft kan jämställas med den populärkulturella litteraturen som fått en mer erkänd plats inom den etablerade kulturen och som blivit accepterad på biblioteken. I vår forskning har vi kommit fram till att populärkulturella fenomen blivit rumsrena i samhället. Dagens samhälle har fått en annan inställning till litteraturbegrepp och kultur överhuvudtaget. Genrer och blandmedier samsas i det kulturella vardagsrummet, och någon nedlåtande syn på nya och olika kulturella fenomen finns inte på samma sätt som i tidigare debatter. Fantasygenren, som också mötts av misstänksamhet och som har varit svårplacerad, har accepterats alltmer i den etablerade litteraturen. Kritiken mot fantasylitteratur som enkelbottnad och mindre kvalitativ litteratur har minskat. Nu har

[133]citat från en bibliotekarie via e-post intervju, 2006-05-15.

inställningen till denna genre blivit mer positiv och dess fördelar har tydligare lyfts fram i litteraturforskningen. I och med sammansmältningen av många litteraturformer och genrer har det blivit svårare att göra någon åtskillnad. I denna utveckling kan vi se hur rollspelslitteraturen, som en form av populärkulturell litteratur, blivit ett allt stabilare kulturfenomen i samhället. Detta märks inte minst i biblioteksbestånden runt om i Sverige.

Populärkulturella medier kan uppfattas som positiva i dagens samhällsklimat. Intervjuerna åskådliggör vilka positiva effekter rollspelslitteraturen kan åstadkomma genom att den införs i biblioteksutbudet. Man måste kunna se kritiserade medier med andra ögon och sätta sig in i vad det verkligen handlar om och vad medierna kan användas till och hur de ska brukas. I dagens biblioteksvärld är det förlegat att göra en indelning av bättre och sämre litteratur. Rollspelslitteraturen är ett okänt fenomen för många, men genom dess allt större utbredning får fler kännedom om den. Forskningen visar att misstron minskar när denna litteratur blir mer välkänd, och efter våra forskningsresultat kan man utan vidare se att rollspelslitteraturen kan ha sin plats på bibliotekets hyllor. Nu verkar rollspelslitteraturen enligt våra forskningsresultat fungera och passa bra i biblioteksverksamheten.

Förmedlarrollen, som bibliotekarien står för, kan också ses i denna progress. Både i vår forskning av tidigare rön och genom vår intervjustudie har det framkommit att användaren står i allt större fokus för utbudet. Efterfrågan är mycket viktig i dagens biblioteksprioriteringar eftersom bibliotekarierna ofta får kämpa i motvind p.g.a. ekonomiska nedskärningar, och därför måste de vara beredda att kunna sälja sin verksamhet. Uppsatsens forskningsresultat visar att en marknadsföring måste göras för att rollspelslitteraturen ska kunna stabiliseras. Andra viktiga åtgärder som kan göras är, som A bibliotek gjorde, att bjuda in SVEROK och noggrant undersöka användarintresset. Dessa insatser bekräftar att det är viktigt att fokusera på en utåtriktad lansering när det nya mediet ska introduceras. Ytterligare exempel på hur man kan dra till sig användare kan vara ”bokprat”, informationsmöten och inbjudningar av aktiva spelare. På A bibliotek ville de locka rollspelsanvändarna till annan litteratur genom att placera t.ex. historiska böcker vid rollspelsavdelningen. Den ovane användaren kunde då bli intresserad av och bli integrerad med bibliotekets övriga utbud. De skulle också kunna använda litteraturen till eget rollspelskapande.

Teorin i denna uppsats har utgått ifrån Pierre Bourdieus grundläggande tankar och teser. Han menar att smaken är ett uttryck för individens habitus och den är varken stabil eller enhetlig. Kritiken mot populärkulturella fenomen har ingen beständig kärna om man följer Bourdieus tankegångar. Han hävdar att personer och instanser med högt kapital, exempelvis kulturellt, har ett överelitiskt synsätt genom sin smak. Genom att trycka ned och varna för rollspelslitteraturen stärks deras egen kulturella status i samhället. Detta fenomen kan ses i vår forskning när politikerna kritiserade rollspelskulturen. Bourdieu menar att det inte finns någon elitistisk smak utan den fungerar mer som ett socialt redskap. Finkulturen måste bevaka sin exklusivitet genom att höja sin egen smak och sina egna bedömningar till något över andra smaker. Smakbedömningar blir då ofta beroende av hur den klassas av dem som håller i den legitima kulturen. Populärkulturella fenomen har, som denna uppsats har påvisat, tidigare ofta blivit ignorerade eller avståndsmarkerade av högre, rådande instanser. Vår forskning har däremot visat att populärkulturella företeelser kan vara gynnsamma utifrån sina premisser.

Bibliotekariers smak för högre ansedd litteratur kan även härledas till Bourdieus teorier. Den egna smaken bekräftas och övrig litteratur klassas som sämre och av det populära slaget. Bibliotekens utbud har dock allt mer påverkats av biblioteksanvändarna, och det existerar nästan ingen åtskillnad längre mellan finlitteratur och populärlitteratur. Det finns idag inte någon överseende och fostrande syn på biblioteksanvändarna och en helt ny biblioteksorganisation har uppstått. Bibliotekariens inställning har ändrats under de senaste decennierna från att ha utgått från sig själv och sina egna intressen och kunskaper till att koncentrera sig på användaren. I och med det har rollspelslitteraturen fått plats i bibliotekens utbud. Ett exempel var när A bibliotek höll på att bli nedlagt men lyckades överleva krisen genom att bl.a. satsa på rollspelslitteratur. På så sätt lockade de nya användare att komma till biblioteket. Användarna får ett allt större kulturellt kapital genom det erhållna större inflytandet över bibliotekets utbud. Dessutom får rollspelare också ett större socialt kapital då de börjar integreras allt starkare i biblioteksverksamheten. Vår forskning har påvisat detta stärkta samarbete mellan rollspelare och bibliotekarier.

Rollspelslitteraturen har kritiserats på en rad punkter och då inte setts som någon ”god”, accepterad smak av vissa bedömare. En total bortstötning utan att skaffa sig någon kunskap om medieformen är inte något konstruktivt förhållningssätt i en litteraturbedömning. I ett liknande resonemang som Bourdieu för utifrån smakbegreppet med kapital som eliten skapat sig har vår forskning påvisat hur styvmoderligt rollspelslitteraturen har behandlats. Dessutom har det litterära förhållningssättet inom biblioteksvärlden förändrats och någon ledande person som styr över vad som ska finnas eller inte i biblioteksutbudet är inte längre aktuellt. Debatten kring rollspelets negativa påföljder förekom mest under 1990-talet, och i Didi Örnstedts och Björn Sjöstedts bok *De övergivnas armé* påstås det att rollspelslitteratur bidrar till våldsamma effekter. Deras åsikter om att effekten av rollspelandet skulle leda till en ökad våldsamhet som kan övergå till kriminalitet och högerextremism saknar belägg. De menar också att rollspelandet bidrar till en skev omvärldsuppfattning hos de aktiva. Detta påstående kan inte heller anses gälla då rollspelen utspelas i en fiktiv värld där spelen inte utgår ifrån spelarens privata liv och där tärningarna styr rollfigurens karaktär.

Riksdagspolitikerna Bengt Silfverstrand och Birthe Sörestedt utgick bl.a. från *De övergivnas armé* i sina motioner när de belyste farligheterna med rollspelsutövandet, och dessutom åberopade de bl.a. skräckrollspelet *Kult* och sciencefictionspelet *Mutant.* När det gällde *Kult* fanns det en varning på boxen om att spelet var riktat till ungdomar över 15 år. Deras argument brister när de inte nämnde åldersgränsen. I motionen stod också skrivet att brott med våldsinslag anknutna till rollspel blev allt vanligare i polisutredningar. Eftersom det fortfarande inte finns några bevis på att så skulle vara fallet är påståendet helt tagit i luften. Uttalandena saknar relevans då de är tagna ur sin kontext. I sina motioner tog de också upp att det i spelen finns information om vapenteknologi, stridsmetoder, ockultism och terrormetoder. Sådana inslag finns i rollspelslitteraturen men det är bara en liten del av helheten. Som vi tidigare beskrivit innehåller rollspelslitteratur en påhittad värld eller en tidsepok som rollspelarna befinner sig i när de spelar. En rollspelsbok innehåller även andra mindre kontroversiella element om den fiktiva världen eller tidsepoken, t.ex. folkslag, miljöer och styrelseskick. De resultat som detta arbete fått fram är i linje med skriften *Rollspel som fritidssysselsättning* där författaren skriver att rollspel inbjuder till kompetenser som

ökad kreativitet och lärande samt färdigheten att kunna samarbeta och förmågan att vara flexibel.

Uppsatsens resultat av de utförda intervjuerna med de olika bibliotekarierna är att rollspelslitteraturen kan medföra en rad positiva effekter. Det är bra om personalen är utbildad och sätter sig in i denna nya medieform som för många av användarna och dem själva fortfarande är okänd. Det är essentiellt att personalen själv också skaffar sig nödvändig information för att veta vad rollspelslitteratur handlar om. Den befintliga kontrollen av litteraturen för att se om den passar in i biblioteksutbudet är bra då den finns hos någon initierad instans som kan bedöma rollspelsbokens innehåll. Det behövs alltid någon sorts censurfilter i hanteringen av litteratur som ska förmedlas till användarna i samhället, men i synnerhet då det är ett nytt media är det viktigt att bibliotekspersonalen skaffar sig god information så att det inte blir någon form av mediepanisk kritik som bottnar i okunskap och gamla synsätt. Detta är tankegångar som Kirsten Drotner fått fram i sina teorier. Det nya mediet får stå till svars för den negativa utveckling som samhället går mot. Därför vill de med ett kulturellt kapital motarbeta det nya mediet och bekräfta sina egna ansedda preferenser och sin egen kulturkonsumering. Kritiken mot rollspelslitteratur bottnar i en rädsla för nya medier och populärlitterära fenomen utan att det finns några speciella kunskaper om dessa. Ofta kommer den från personer/institutioner med det erkända kulturella kapitalet som vill att det väl ansedda kulturfenomenet fortsättningsvis skall vara det dominerande i samhället. Det kan, som uppsatsen påvisat, mynna ut i vissa paniska debatter mot rollspelslitteraturen.

Vår empiriska intervjustudie visar att bibliotekarierna menade att det ska finnas en kontroll över vilka medier som ska förekomma på biblioteket. Det ska inte finnas något i biblioteksutbudet som är diskriminerande, gravt stötande eller odemokratiskt. Det var skiftande kunskaper om kvalitetsfrågor och rollspelslitteratur bland våra intervjuade bibliotekarier, men de ansåg alla att en viss kontroll ska förekomma i någon form. Vissa menade att specialinriktade eller riktigt dåligt recenserade utgåvor inte skulle finnas i bibliotekets bestånd. De intervjuade bibliotekarierna tyckte inte att rollspelslitteraturen var en del i dessa negativa sorteringar och den åsikten överensstämmer med vårt forskningsresultat.

Denna uppsats visar att den ökade kunskapen om rollspelslitteratur kan stimulera verksamma bibliotekarier att införa rollspelslitteratur i sina inköpsförslag. En medvetenhet om denna sorts litteratur är en viktig del i inledningsprocessen. Enligt de intervjuade bibliotekarierna kan rollspelslitteraturen bl.a. föra med sig att nya användare integreras i biblioteksverksamheten, att läsandet främjas och att andra kulturella aktiviteter stimuleras. Med detta i åtanke kan slutsatsen dras att rollspelslitteraturen kan bli en mycket viktig del av biblioteksbeståndet. Detta, i kombination med det allt mer utbredda intresset för fantasygenren, kan locka många nyfikna till bibliotekens dörrar. En ökning av besökare och låntagare kan bli ett resultat om fler bibliotek anammar detta nya media och därför kan rollspelslitteraturen gynna biblioteksverksamheten i hög grad.

För bibliotekarierna är det viktigt att själva kunna bilda sig en uppfattning om kritiserade medier genom att sätta sig in i vad de verkligen handlar om och vad de kan användas till. Enligt vår forskning är det förlegat att tala om bättre och sämre litteratur idag, men rollspelslitteraturen är fortfarande ett okänt media för många i samhället, men som denna uppsats påvisat får fler och fler kännedom om den och därmed blir också

misstron mindre. Den här uppsatsen fastställer att den allt mer accepterade rollspelslitteraturen utan vidare har sin plats i bibliotekets hyllor.

Avslutningsvis kan man i denna uppsats konstatera att det är positivt med en friare och öppnare atmosfär på biblioteken som inrymmer s.k. populärlitterära kulturfenomen som rollspelslitteratur. Bibliotekariernas inställning till denna litteraturform är enligt denna forskning tillmötesgående, och denna tendens kommer att leva vidare på biblioteken i Sverige.

9.1 Förslag till fortsatt forskning

Vår studie kan ligga till grund för senare forskning när rollspelslitteraturen blivit en stabil del av biblioteksverksamheten i Sverige. Vid fortsatta forskningar inom detta område kan man djupare undersöka bibliotekens inköpsrutiner. Det kan också vara intressant att höra de olika bokhandlarnas och BTJ: s åsikter och värderingar om inköp och försäljning av rollspelslitteratur. Ett annat uppslag vore att kontakta SVEROK och höra dess åsikter om rollspel på biblioteken.

Man kan också forska vidare om var rollspelslitteraturen ska hyllplaceras och hur den ska klassificeras. Denna problematik har vi endast snuddat vid i vårt arbete. De olika biblioteken hade placerat sitt utbud på olika avdelningar och det verkar inte som rollspelslitteraturen fått någon slutgiltig placering. Enligt en intervjuad bibliotekarie var det en del problem med klassificering och indexering då rollspelslitteraturen ännu inte stabiliserats sig som ett biblioteksmedia. En annan oklarhet för bibliotekarierna var om utbudet skulle finnas på vuxen- eller ungdomsavdelningen då utövarna representerade olika generationer. Dessa bekymmer hade man, enligt tidigare forskning, även med fantasylitteraturen innan den fick sin givna plats på bibliotekets hyllor. Med all säkerhet kommer rollspelslitteraturen också att få sin givna plats då den blir ett allt mer välkänt fenomen i biblioteksbeståndet. För framtida forskning kan det vara intressant att undersöka vilka problemområden som detta nya media tillför i placeringar och katalogiseringar.

Andra intressanta aspekter är att utveckla ungdoms- och genusperspektiven och undersöka utvecklingen av dessa i fokus på rollspelslitteraturkulturen. Även eventuella pedagogiska effekter kan vara intressanta att undersöka i dagens biblioteks- och informationsvetenskapsforskning där pedagogik är en viktig del.

10. Sammanfattning

Vårt syfte med uppsatsen är att undersöka rollspelslitteratur som en företeelse på folkbibliotek. Frågeställningarna i arbetet är vilka åsikter och attityder förekommer bland bibliotekarier om rollspelslitteratur och hur beskriver de arbetet med detta media i biblioteksverksamheten. En diskussion förs i detta arbete om vad som ska få finnas i bibliotekets utbud och hur bibliotekarier idag förhåller sig till detta. Vi kartlägger en bakgrundshistorik över utvecklingen av rollspelens förekomst och uppmärksammar den debatt som förekommit i media och riksdag. Uppsatsen har utgått från en litteraturbetonad forskning. Vi jämställer rollspelslitteraturen med populärlitteraturen. Diskussionen kring rollspelslitteraturen görs via en parallell till forskningen om populär-/finlitteraturen. Rollspelsmediet skildras som en del av ett populärkulturellt fenomen som nu ingår i vissa biblioteks utbud. Vi gör en undersökning över rollspelens utveckling och visar på problematiseringen med olika sorters litteratur. Dessutom tar vi upp forskningen om och definitionen av populärlitteratur samtidigt som vi frågar oss vad som får finnas i bibliotekens utbud.

Bakgrundsforskningen visar på att kritiken kring rollspel har varit ganska hätsk, där olika sakkunniga har anklagat rollspel för att ha bidragit till både psykologiska och våldsamma effekter. Denna debatt har figurerat i både massmedia och specialinriktade källor som Didi Örnstedts och Björn Sjöstedts bok; *De övergivnas armé: En bok om rollspel* (1997). Diskussionen har även kommit upp på riksdagsnivå under 1990-talet där motioner om kritik mot rollspel har förekommit. Vi har kommit fram till att denna kritik saknar belägg precis som kritiken mot populärlitteratur. Förhållningssättet till populärlitteratur och populärkultur har förändrats i dagens litterära debatter, och kritikernas inställning till dessa begrepp har omvärderats. Det är allt svårare att se skillnader i kultur- och litteraturbegreppen. Idag är synsättet på olika sorters litteraturformer annorlunda och litteratur som tidigare ansetts ”sämre” kan ses ur en annan synvinkel.

Ett exempel på hur det litterära synsättet har förändrats kan man se i diskussionerna om fantasygenren. Tidigare sågs den inte som särskilt kvalitativ utan mer som en sämre, ytlig berättarform. Denna syn har totalt ändrats och fantasy har nu fått allt större uppmärksamhet och status. Fantasygenren har också utvecklats och innehåller allt mer mångfacetterad berättarteknik och karaktärsskildringar.

Vi beskriver också hur litteraturförmedlingen på biblioteken har förändrats. Forskningen visar att det är användarens behov som sätts främst i fokus. Biblioteket blir mer som ett serviceföretag där användaren har en stor roll i hur utbudet ska utkristalliseras.

Som grund i uppsatsen har vi använt oss av Pierre Bourdieus teorier om kapital, habitus och smakomdömen. Bourdieu menade att smaken om god och mindre god litteratur baseras på individens habitus. Smaken bidrar till att personer med högt kapital får en viss maktposition och kan bedöma vilken sorts litteratur som är god eller dålig. Detta har vi kopplat till den debatt som rått kring rollspelslitteraturen där kritikerna dömt ut denna genre som en destruktiv och dålig litteraturform. Även litteraturförmedlingen på biblioteken och deras förhållningssätt till populärlitteraturen kan härledas till Bourdieus idéer. Både den forskning som vi själva bedrivit och den vi läst påvisar att ett striktare, överelitiskt litteraturtänkande knappast finns längre i biblioteksvärlden. Vår empiriska

studie har utförts genom intervjuer med åtta olika bibliotekarier på sju olika folkbibliotek runt om i Sverige. Den första intervjun med två bibliotekarier vid A bibliotek gjordes på plats. De hade gjort en stor satsning på att införa rollspelslitteratur i utbudet. Deras insats var det ultimata för att rollspelslitteraturen skulle kunna introduceras och integreras i biblioteksverksamheten. De andra intervjuerna genomfördes via e-post med den bibliotekarie som var ansvarig för rollspelslitteraturen. Intervjufrågorna behandlade bibliotekariernas inställning till rollspelslitteraturen och deras åsikter om vad biblioteket skulle förmedla för litteratur. Slutsatsen av denna studie är att det hittills inte varit någon större satsning på rollspelslitteraturen. Däremot ansåg alla att denna medieform passade väl in i bibliotekets utbud och att den hade många positiva effekter som kulturell stimulering, t.ex. eget författande och intresse för annan traditionell litteratur. Ingen såg något negativt med verksamheten och någon form av kritik från användarna eller kollegerna hade inte förekommit. Det uteblivna större intresset kan bero på att många användare inte visste att rollspelslitteraturen finns tillgänglig på allt fler bibliotek.

Genom både den utförda bakgrundsforskningen och resultatet av den empiriska studien har slutsatsen kunnat dras att bibliotekarierna på nämnda bibliotek är positivt inställda till att ha rollspelslitteratur i sitt utbud och att det påverkar verksamheten positivt. En större fokus ställs på användarna samtidigt som bibliotekarierna vill ha en viss kontroll över vilken litteratur som förmedlas. Men intresset för och kunskapen om det nya mediet måste väckas bland fler bibliotekarier och en utåtriktad marknadsföring måste göras för att användarna ska bli medvetna om att det finns rollspelslitteratur på biblioteken.

Käll- och litteraturförteckning:

Otryckta källor:

Muntliga uppgifter i författarnas ägo:

Intervju med ”Ylva” och ”Vanja”, Bibliotekarier vid A bibliotek 2006-03-24.

E-postintervjuer med sex olika bibliotekarier på sex olika folkbibliotek i Sverige under maj och juni 2006.

Tryckta källor:

Anglemark, Johan (1992). Rollspelens historia. *Sinkadus*, nr: 36.

Bergqvist, Christer & Herstad, Jan (1992). GÖK-projektet. Ingår i Blomberg, Barbro, red. *Biblioteket som serviceföretag: Kunden i centrum.* Stockholm: Forskningsrådsnämnden (FRN).

Bjurström, Erling (1997). *Högt & lågt: Smak och stil i ungdomskulturen. 1 uppl.* Umeå: Boréa.

Björklund, Maria & Roos, Lisa (2004). *Folkbibliotekarier och nya medier: En diskursanalys av folkbibliotekariers inställning till nya medier.* Borås: Högskolan i Borås, Bibliotekshögskolan/Bibliotek- och informationsvetenskap. Magisteruppsats i biblioteks- och informationsvetenskap, 2004:54.

Boëthius, Ulf (1995). Populärlitteraturen – finns den? Ingår i Hedman, Dag, red. *Brott, kärlek, äventyr: Texter om populärlitteratur*. Lund: Studentlitteratur.

Bourdieu, Pierre (1997). *Kultur och kritik: Anföranden av Pierre Bourdieu. 2. omarb. uppl.* Göteborg: Daidalos.

Broady, Donald (1990). *Sociologi och epistemologi: Om Pierre Bourdieus författarskap och den historiska epistemologin*. Stockholm: HLS (Högsk. för lärarutbildning).

Dahlquist, Ulrica (2006). Wargenelever tar tag i jordens problem. *Länstidningen i Östersund*. 2006-12-08.

Drotner, Kirsten (2000). *Medier och kultur: En grundbok i medieanalys och medieteori. 2. uppl.* Översättning: Stefan Sjöström. Lund: Studentlitteratur.

Ekholm, Steven (2000). *En guide till fantasy. 1. uppl.* Stockholm: Natur & kultur.

Forsén, Ulla (2000). *Att bygga broar: Skönlitteraturen och bibliotekets roll*. Ingår i *Den sköna skönlitteraturen – i och utanför biblioteket. Utgiven i samarbete med SAB: s skönlitterära kommitté*. Lund: Bibliotekstjänst.

Glaser, Filippa (2003). *När livet blir lajv*: *En uppsats om rollspel, media och moralisk panik.* Stockholm: Södertörns högskola. Uppsats för påbyggnadskurs för etnologi

Holmberg, John-Henri (1995). *Fantasy: Fantasylitteraturens historia, motiv och författare.* Viken: Replik.

Höglund, Anna-Lena & Klingberg, Christer (2001). *Strategisk medieplanering för folkbibliotek. 1. uppl.* Linköping: Janus.

Johansson, Annika (2000). *Världar av ljus, världar av mörker: Fantasy & skräcklitteratur. 2. omarb. uppl.* Lund: Bibliotekstjänst.

Jonsson, Bosse (2003). *Medborgaren och marknaden: Pedagogisk diskurs för folkbiblioteken*. Linköping: Institutionen för beteendevetenskap, Univ.(Linköping studies in education and psychology, 90). Diss. Linköpings universitet.

Kvale, Steinar (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun.* Lund: Studentlitteratur.

Lindh Hedin, Anna-Karin (1998). *Drakar och demoner på biblioteket: Om fantasykultur, rollspel och ungdomar.* Borås: Högskolan i Borås, Bibliotekshögskolan/ Biblioteks- och informationsvetenskap. Magisteruppsats i biblioteks- och informationsvetenskap, 1998:9.

Persson, Magnus (2002). *Kampen om högt och låg: Studier i den sena nittonhundratalsromanens förhållande till masskulturen och moderniteten*. Eslöv: B. Östlings bokförlag Symposion.

Persson, Magnus (2000). Populärkultur i skolan: Traditioner och perspektiv. Ingår i Persson, Magnus, red. *Populärkulturen och skolan*. Lund: Studentlitteratur.

Punday, Daniel (2005). Creative Accounting: Role-playing Games, Possible-World Theory, and the Agency of Imagination. *Poetics Today* nr: 1.

Rollspel som fritidssysselsättning: Ungdomsstyrelsen rapporterar 9. (1997). Stockhom: Ungdomsstyrelsen.

Scott Sørensen, Anne (1999). New Texts and new media in global youth culture: The Fantasy roleplaying games. YOUNG 7:3.

Spela spel: Sveriges snabbaste växande folkrörelse. Informationshäfte från SVEROK. (finns i författarnas ägo.)

Stenberg, Catharina (2001). *Litteraturpolitik och bibliotek: En kulturpolitisk analys av bibliotekens litteraturförvärv speglad i litteraturutredningen L 68 och Folkbiblioteksutredningen FB 80.* (skrifter från Valfrid, 23). Borås: Valfrid. Institutionen för biblioteks- och informationsvetenskap. Göteborgs universitet/Bibliotekshögskolan vid Borås högskola. Licentiatuppsats i Bibliotek- och informationsvetenskap.

Sveningsson, Malin, Lövheim, Mia & Bergquist, Magnus (2003). *Att fånga nätet: Kvalitativa metoder för Internetforskning.* Lund: Studentlitteratur.

Söderberg, Fia (2004). *ID: På spaning efter folkbibliotekets identitet. Visby: Almedalsbiblioteket.*

Thim, Peter (2005). *Spelar det någon roll? En undersökning om äventyrsrollspelets pedagogiska effekter.* Lund: Lunds universitet. Pedagogiska institutionen. Kanditatuppsats i Pedagogik.

Thors Hugosson, Christina (2000). När fantasin blir lajv. *Pedagogiska magasinet* nr: 1.

Wilson, Heather (2005). Gaming for librarians: An introduction. VOYA. February 2005.

Örnstedt, Didi & Sjöstedt, Björn (1997). *De övergivnas armé: En bok om rollspel.* Stockholm: Norstedt.

Örnstedt, Didi & Sjöstedt, Björn (1998). Nya statliga pengar till rollspelspropaganda. *Abrakadabra* nr: 4-5.

Elektroniska källor:

Barkå, Jonas (2005). Rollspelet som chockade Sverige. 2005-07-04. Speltidningen *Fenix.* http://www.speltidningen.se/artiklar/pdf/kult.pdf [2007-05-20]

Bebergal, Peter (2005). How D&D taught me to use the library. http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/library [2007-05-20]

Broady, Donald (1988). Kulturens fält: Om Pierre Bourdieus sociologi. http://dsv.su.se/jpalme/society/pierre.pdf. [2007-05-20]

Enhörningen. Sciencefiction och fantasytidskrift.
Phillip Pullman: Den mörka materian trilogin.
http://www.enhorningen.net/Recensioner/Pullman_trilogin.shtml. [2007-05-20]

Nikolajeva, Maria (2003). Fairy Tale and Fantasy: From archaic to postmodern. *Marvel & Tales* 17.1, s.138-151. *Project Muse. Scholarly journals online*. http://muse.jhu.edu/journals/marvels_and_tales/v017/17.1nikolajeva.pdf [2007-05-20]

Price, Nikol (2005). Dungeons & Dragons adventures in the library. http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/library [2007-05-20]

Price Nikol (2005). How to host a D&D Afternoon adventure in your library. http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/library [2007-05-20]

Statens kulturråd (2007). *Unescos folkbiblioteksmanifest.* http://www.kulturradet.se/templates/KR_Page.aspx?id=1948&epslanguage=SV [2007–05–20]

Sveriges Riksdag. http://www.riksdagen.se/ [2007-05-20]

Motioner:
1994/95: Kr418
1996/97: Kr501
1997/98: Kr507

Betänkande:
1996/1997: U10
1997/98: KrU1

SVEROK: s hemsida. http://www.sveriok.se [2007-05-20]

Bilagor

Intervjuguide till E-postintervjuerna

1) Hur länge har ni haft rollspelslitteratur i ert utbud på biblioteket?

2) Varför köpte ni in rollspelslitteratur till biblioteket?

3) Vilken målgrupp har ni inriktat denna satsning av rollspelslitteratur åt?

4) Vilka genrer av rollspelslitteraturböcker har ni i ert sortiment?

5) Hur har ni placerat rollspelsböckerna på ert bibliotek? Vad är tanken bakom detta?

6) Varifrån köper ni in er rollspelslitteratur?

7) Hur gör ni ert urval av rollspelslitteraturen?

8) Vad hade ni för tidigare kunskap om rollspelslitteraturen?

9) Vad anser ni vara bra rollspelslitteratur och dålig rollspelslitteratur?

10) Hur har efterfrågan på rollspelslitteratur varit på ert bibliotek?

11) Har det kommit någon kritik från användare/annan personal över att rollspelslitteratur köpts in till bibliotekets utbud?

12) Vilka kvalitetsmål har ni när det gäller allmän litteratur på biblioteket?

13) Vad är populärlitteratur för dig i din yrkesroll?

14) Hur tycker ni att bibliotekets utbud ska baseras på användarnas önskemål, eller ska biblioteket ha någon typ av kulturellt ansvar?

15) Finns det något slag av litteratur som ni inte skulle vilja köpa in på ert bibliotek?

16) Kommer ni att fortsätta att köpa in rollspel till ert bibliotek?

17) Har ni några övriga synpunkter angående rollspelslitteratur som ni vill tillägga?