

ROLLSPEL UTLÖSER VÅLD?

”Sällskapsspelens” effekter bör granskas vetenskapligt

Rolls spelutövande har påståtts ligga bakom flera uppmärksammade våldsdåd utförda av ungdomar. Även självmord bland unga människor har kopplats till ett alltför starkt engagemang i den fantasivärld som rollspel erbjuder. Kritiken mot rollspel bör tas på allvar och denna form av sällskapsspel och dess effekter bör granskas vetenskapligt.

Under lång tid har det debatterats om och hur underhållningsvåld i medierna, på video och i TV-spel påverkar framför allt unga människor att begå våldshandlingar. Det har emellertid visat sig svårt att vetenskapligt vederlägga respektive bekräfta de olika ståndpunkter som har presenterats [1]. På senare år har listan över debatterade fritidssysselsättningar med potentiellt våldsinducerande effekt utökats med s k rollspel. I medierna har hävdats att suicid, våld och till och med mord följt i rollspelens spår. Mest uppmärksammat är kanske det s k Bjuvmålet, där de dömda ungdomarna skall ha deltagit i rollspel. I rollspelets hemland USA har debatten varit än mer intensiv [2, 3] och flera intresseföreningar, bl a en som kallas BADD (Bothered About Dungeons and Dragons), har agerat kraftfullt som opinionsbildare mot rollspelutövandet.

Redan de gamla . . .

Rollspel i vid mening har funnits sedan antiken och då som en pedagogisk metod. En variant, konfliktspel, har i flera hundra år använts i militära sammanhang för att simulera olika krigsscenarier. De senaste 10–15 åren har

Författare

PER LINDQVIST

med dr, specialistläkare i barn- och ungdomspsykiatri, institutionen för rättsmedicin, Umeå universitet, samt olycksanalysgruppen, kirurgiska kliniken, Norrlands Universitetssjukhus, Umeå.

rollspel allt oftare utnyttjats i skolor, för personalutveckling, till och med i konfirmandundervisning. Inom dessa områden har rollspel ett uttalat pedagogiskt syfte och leds av personer som arbetar professionellt.

Sällskapsspel för att roa

Rollspel i den mening som här skall avhandlas har som huvudsyfte att roa. Företeelsen skapades i USA i collegemiljö på 1960-talet och kom till Sverige ett tiotal år senare. Rollspel kan beskrivas som ett privat sällskapsspel av teaterkaraktär. Liksom för ett teaterstycke finns ett manuskript, om än mer likt en synopsis, regissören kallas spelledare och de spel som exekveras lockar till inlevelse i en rollfigur.

Till skillnad från ett konventionellt teaterstycke bygger rollspel till stor del på improvisation. Handlingen förs också framåt med hjälp av mer eller mindre invecklade regler och speltärningar, vars utslag bestämmer nästa skeende. Det förutsätts att ingen publik medverkar.

Omfattande ungdomsverksamhet

I början av 1990-talet fanns i Sverige 3 000 registrerade medlemmar i rollspelsförbundet Sverok (Sveriges roll- och konfliktspelsförbund); nu är medlemsantalet 22 000. Utifrån försäljningsstatistik rörande spelet »Drakar och demoner», ett numera klassiskt spel, kan dock det faktiska antalet aktiva eller före detta utövare uppskattas till ca 100 000. Sedan 1991 är Sverok en av Statens ungdomsstyrelse (f d Statens ungdomsråd) erkänd organisation som uppbär statligt stöd.

Rollspelsrörelsen är kanske den nu snabbast växande ungdomsverksamheten i landet. Det finns många specialbutiker, en omfattande postorderverksamhet som säljer enbart rollspel samt tre tidskrifter av och för rollspelare i Sverige. Vidare anordnas varje år på ett antal orter i Sverige s k konvent, där rollspelare samlas under ett par dagar och tillsammans utövar sin hobby. Det hittills största konventet i Skandinavien hölls utanför Ludvika 1994, pågick i

sex dagar och samlade över 1 000 personer.

Bordsrollspel eller interaktiv teater

»Sceniskt» finns i huvudsak två varianter av rollspel: dels bordsrollspel, där en grupp om fem till sex personer sitter runt ett bord och agerar, dels levande rollspel. Vid levande rollspel, »interaktiv teater», spelar man utomhus, utklädda som vid annan levande teater, dock fortfarande utan publik. Vid båda typerna av spel är deltagarna vanligen jämnåriga kamrater, och spelledaren utses inom gruppen. Dennes roll är betydande.

På senare år har ytterligare en variant av rollspel introducerats, dataspel. Det benämns MUD (Multi-User-Domain) och återfinns på Internet. Det inbjuder vem som helst att anonymt delta i någon av de 625 just nu tillgängliga spelsystem som finns på nätet. Dataprogrammet ersätter spelledaren, och ett stort antal individer kan gå ut ur och in i spel, dygnet runt.

Stimulerar kreativitet eller människoförakt?

Karaktern på rollspelsäventyren varierar betydligt. Många spel tar sin utgångspunkt i medeltida miljöer. Andra vanliga teman är vampyrhistorier, science fiction eller modern »action». Det finns spel som äldre rollspelare betecknar som fantasilöst bloddrypande historier eller depressiva och desillusionerande framtidsspel på temat alltings meningslöshet. Många spel tillhandahåller relativt god information om drogbruk, vapenbruk och olika sätt att döda människor.

Icke desto mindre sägs många av spelen vara historiskt lärorika och stimulera kreativitet, inlevelseförmåga, samarbete och gemenskap. Det har hävdats att rollspel kan ses som ett återupptagande av det muntliga berättandet med rötter bl a i de mustiga berättelserna i Iliaden, Odysseen och Eddan, där handlingen ofta rör sig kring motpolerna ont och gott, och spelens sensmoral ger moralisk vägledning [4]. Andra hävdar att spelen är ett kommersiellt och cyniskt exploaterande

av ungdomar, där den starkes rätt, svart magi och människoförakt odlas samtidigt som handledning ges i konsten att skada och döda misshagliga personer [5].

Ungdomar med god datorvana

Mer än 90 procent av Sveroks medlemmar är mellan 7 och 25 år. Av någon anledning har flickor inte intresserat sig särskilt mycket för bordsrollspel; däremot utgör de nära hälften av deltagarna vid levande rollspel. De flesta yngre rollspelare genomgår en fas, internt benämnd »hack 'n' slash», då spelet i verbalt avseende är våldsamt och makabert. Detta efterträds vanligen av en mer distanserad hållning till spelet.

Enligt rollspelsföreträdare utgörs den huvudsakliga rekryteringsbasen av skötsamma och studieinriktade barn till välutbildade föräldrar. På gymnasienivå återfinns de ofta på naturvetenskapligt orienterade linjer. Många har god datorvana. De flesta har ett svalt intresse för idrottsutövning. I en enkätundersökning omfattande 250 personer i Umeå, där 100 svarade, framgick att många drömde om att bli fria utövare inom musik, dans och litteratur [6].

Få vetenskapliga studier gjorda

Den kritiska granskningen av rollspel har kommit till uttryck företrädesvis i massmedierna. Vid sökning i fyra databaser (Medline, ASSI, SSCI, Psych-info) har endast en handfull referenser avseende rollspel och våld identifierats. Av en amerikansk studie från Florida av 68 frivilliga spelare framgick att deltagande i rollspel inte var kopplat till känslomässig instabilitet. Författaren konkluderade att försökspersonerna vid psykologiskt test i stället uppvisade en sund psykologisk profil [7].

DeRenard och Kline [8] fann vid en studie omfattande distribution av frågeformulär till 70 collegestudenter i Kentucky, USA – hälften rollspelare, hälften kontroller – att någon statistiskt säkerställd skillnad inte uppstod mellan grupperna avseende vare sig allmän alienation, känsla av maktlöshet, normlöshet eller socialt främlingskap. Däremot syntes de mest aktiva spelarna vara så absorberade av spelen att de delvis förlorat sitt intresse för andra sociala akti-

Rollspelen kan

öppna en ny värld och stimulera kreativitet, inlevelseförmåga, samarbete och gemenskap. Andra hävdar att spelen är ett kommersiellt exploaterande av ungdomar, där den starkes rätt, svart magi och människoförakt odlas.

veteter. Författarna diskuterar om detta är ett resultat av spelet eller karakteriserande för individerna från början. De konkluderar dock att påståendet om oönskade effekter av rollspel fortfarande saknar empiriskt stöd.

Från Kanada rapporteras från en studie bland 45 studenter att det inte fanns någon korrelation mellan självrapporterad kriminalitet och rollspelande. Socialgruppsstillhörighet och personlighet var kontrollerade variabler [9].

Sålunda kan utifrån vetenskapliga studier hävdas att deltagande i rollspel inte är korrelerat vare sig till kriminalitet eller till psykopatologiska tillstånd hos utövarna; studierna är dock få och metodologiskt föga övertygande. Komplexierande vid denna granskning har varit att de flesta studierna tycks ha genomförts av personer som själva varit positivt engagerade i rollspelsutövande.

Rollspel förstärker karaktärspatologi?

Ur ett skadeperspektiv framstår en rapport av Ascherman [10] som tankeväckande. Han rapporterar från en ungdomspsykiatrisk sjukhusavdelning i Kansas, USA, där några rollspelsaktiva patienter under en period helt tog över avdelningen, manipulerade personalen och förvandlade behandlingsmiljön till ett överkligt spel där paranoia, normalisering av våld, och en upp- och nedvänd maktstruktur förhindrade all behandling och förvärrade patienternas psykiska status. När krisen var som intensivast

misshandlades en anställd av två ungdomar, som efteråt förklarade att deras avsikt var att oskadliggöra personalen, döda en medpatient och sedan fly.

När spelet förbjöds normaliserades situationen snabbt, ungdomarna återupptog sin skolgång, det allmänna missstroendet avtog och alla återgick i psykoterapi. Författaren hävdar att rollspelandet gav ökad kraft åt den karaktärspatologi som ungdomarna var där för att få hjälp med. Detta var tydligast hos de patienter som hade en allvarlig narcissistisk och schizotyp personlighet.

Denna rapport kan dock jämföras med de resultat som rapporterats av Martin och Fine [11]. De bygger sina uppgifter bl a på en 18 månader lång etnografisk intervjustudie av flera rollspelsgrupper i USA [12]. De bemöter kritiken mot rollspel avseende tre aspek-

ter: länken till satanism, faran för excessivt våldsutövande och risken för »mind control». Huvudargumenten är att spelet i sig själva inte är farliga, att de avleder aggressivitet på ett godtagbart sätt och att »it is rare for a gamer to become so engrossed that reality cannot intrude». Indirekt framkommer också att frågan har politiska och religiösa undertoner. I USA, i viss mån även i Sverige, kan motståndarna till rollspel hittas bland (högerradikala) kristna organisationer.

Diskussion

Vid genomgången av de arbeten som publicerats framstår det som om ämnet inbjuder till ett tudelat tänkande. Å ena sidan hävdas att rollspel som fritidsaktivitet är värdefullt för flertalet ungdomar – lärorikt, inspirerande, utvecklande och ett bra sätt att i gemenskap skapa sig en egen identitet i en normal ungdomlig frigörelseprocess. Man kan då se spelet som en motsvarighet till barnens lek, där de i fantasin och rolllekar bearbetar trauman och svårhanterliga upplevelser. Detta skulle i så fall kanske vara viktigast för de tillbakahållna, överkontrollerade individerna för vilka självbildens knuten särskilt till prestation. Den ritualiserade ram som rollspel erbjuder blir då ett säkert sätt att leva ut det som annars skulle kunna bli hotfullt.

Kritikerna, å andra sidan, menar att spelet blir en arena där (själv-)destruktivitet stimuleras samtidigt som

amoraliska värderingar uppmuntras. Även om spelet kräver koncentration och uthållighet kan också allvarligt störda individer delta om aktiviteten är tillräckligt attraktiv.

Den springande punkten kan vara spelledarens egenskaper; han (vilket det oftast är) styr deltagarna och har därigenom makt över innehåll i spelet. Detta kan vara deletärt om spelen är destruktiva och präglade av våld och uppgivenhet, särskilt om gruppen består av »svaga» och/eller auktoritetsberoende barn/ungdomar.

Sammanfattningsvis kan konstateras att rollspelsutövandet knappast alls är vetenskapligt undersökt, varken till form eller innehåll. Allvarlig kritik har riktats mot rollspelandet, i första hand utifrån ett antal uppmärksammade våldshändelser, men även i relation till självmord bland unga. Teoretiskt finns ingen anledning att a priori utgå ifrån att kritiken är osaklig eller ogrundad.

Det finns skäl att undersöka om rollspel kan utgöra en riskfaktor för vissa individer, vilket vi nu planerar att göra. I förlängningen kan det visa sig vara adekvat att tillämpa ett förhållningssätt som vid annan skadepreventiv verksamhet, exempelvis hastighetsbegränsningar, vapenlicensinnehav och knivförbud på allmän plats.

Referenser

1. Bolin G. What have you got? Ungdomlig frigörelse och våldsamma filmer. I: Hagerman M, red. Det obegripliga våldet. Forskare om ungdomar och våld. Stockholm: FRN, 1995. Källa 46.
2. Adler J, Doherty S. Kids: The deadliest game? NewsWeek 1985; 106: 93.
3. Brooke J. A suicide spurs town to debate nature of a game. New York Times 1985 August 22; B1.
4. Hakelius J, Lundberg M. Ondskan söker sin roll. Svenska Dagbladet 1995 maj 1; del 1: 2.
5. Sandelin G. Barn och Ungdom 1996; 5: 4-14.
6. Hansson M, Rönnar LE. Svart på vitt 1995; nr 1. Skriftserie utgiven av skolkirken i Umeå, Studentvägen 2, 907 38 Umeå.
7. Simón A. Emotional stability pertaining to the fame of Dungeons & Dragons. Psychology in the Schools 1987; 24: 329-32.
8. DeRenard LA, Kline LM. Alienation and the game Dungeons & Dragons. Psychol Rep 1990; 66: 1219-22.
9. Abyeta S, Forest J. Relationship of role-playing games to self-reported criminal behaviour. Psychol Rep 1991; 69: 1187-92.
10. Ascherman LI. The impact of unstructured games of fantasy and role playing on an inpatient unit for adolescents. Int J Group Psychother 1993; 43: 335-44.
11. Martin D, Fine GA. Satanic cults. Satanic play: Is »Dungeons & Dragons» a breeding ground for the devil? In: Richardson JT, Best J, Bromley DG, eds. The satanism scare. New York: Aldire de Gruyter, 1991.
12. Fine GA. Shared fantasy: Role playing games as social worlds. Chicago: University of Chicago Press, 1983.



Dödlig överdosering av citalopram vid suicid

Sex självmordsfall i Sverige misstänks ha samband med överdosering av citalopram, en selektiv hämmare av serotoninåterupptag. De avlidna var mellan 23 och 56 år, och fyra av dem hade inte haft några kända sjukdomar. I ett av fallen fann man inga spår av andra medel, men i de övriga förekom varierande, men genomgående låga, koncentrationer i blod av alkohol och andra läkemedel; i ett av fallen spårades fem substanser.

Koncentrationen av citalopram i blod post mortem varierade från 5,2 till 49 µg/g, dvs avsevärt högre än vid terapeutiska doser, då koncentrationer på i genomsnitt 0,3–0,6 µg/g redovisats från obduktionsmaterial.

Eftersom den rättsmedicinska undersökningen inte tydde på annan dödsorsak än överdoseringen – som enligt en hypotes kan ha lett till hjärtarytmi – rekommenderar forskarna bakom studien samma försiktighet vid förskrivning av citalopram som av tricykliska antidepressiva till patienter med hög risk för självmord.

Lancet 1996; 348: 339-40.

Nya rön om trombosprofylax efter höftplastik och trauma

Hur länge bör man ge antikoagulantia för att minska den höga risken för ventrombos efter total höftplastik respektive stort trauma?

En svensk studie av 262 patienter som opererats med totalhöft visar att en månads profylax (heparin med låg molekylvikt, i detta fall enoxaparin) innebär ungefär en halvering av risken för tromboemboliska komplikationer jämfört med om patienterna får profylax endast under den 10–11 dagar långa vårdtiden på sjukhus efter operationen.

Under månaden efter operation inträffade 43 episoder av djup ventrombos bland de korttidsbehandlade mot 21 i den andra gruppen.

I en annan randomiserad studie av 334 vuxna patienter med stort trauma jämfördes heparin i låg dos och lågmolekylärt heparin. Injektioner med heparin respektive enoxaparin gavs subkutan två gånger per dygn med start 36 timmar efter traumat.

Under de två första veckorna efter traumat fick 60 i heparingruppen och 40 av de andra patienterna djup ventrombos.

Hur länge profylax bör ges är inte

klarlagd, men studien tyder på att det är en fördel att fortsätta tills patienten skrivs ut från sjukhuset, konkluderar forskarna. De pekar på att lågmolekylärt heparin har gett motsvarande resultat efter höft- och knäplastik samt spinalskador, men inom allmänkirurgin har inte så stor fördel mot vanligt heparin noterats.

N Engl J Med 1996; 335: 696-706.

Risken för slaganfall högre efter förlossningen

Risken för hjärninfarkt och intracerebral blödning är förhöjd under sex veckor efter förlossningen men inte under själva graviditeten. Det visar en amerikansk undersökning, som bygger på journalstudier omfattande kvinnor mellan 15 och 44 år som under två år skrevs ut från 46 sjukhus.

Riskberäkningen bygger på en jämförelse av 17 hjärninfarkter och 14 intracerebrala blödningar hos gravida kvinnor och 175 respektive 48 sådana tillstånd hos icke-gravida. Riskökningen under veckorna efter graviditeten motsvarar åtta slaganfall per 100 000 graviditeter.

N Engl J Med 1996; 335: 768-74.

Tyreoidescreening kan vara kostnadseffektiv

Att komplettera hälsoundersökning vart femte år av kvinnor över 35 år med analys av tyreoidestimulerande hormon (TSH) för att upptäcka asymtomatisk hypothyroidism är lika kostnadseffektivt som andra etablerade screeningåtgärder, konkluderar fyra amerikanska epidemiologer och endokrinologer som räknat på kostnader och tänkbara vinster i form av kvalitetsjusterade levnadsår och minskade vårdkostnader. Kostnadseffektiviteten enligt kalkylen ökade ju senare man började screena och var högre för kvinnor än för män.

Gruppens slutsats går rakt emot vad US Preventive Services Task Force kommit fram till i en analys som bygger på fakta från vetenskapliga studier utan hänsyn till kostnadsaspekterna. Den gruppens slutsats var att det inte är motiverat att screena asymtomatiska individer. Samma inställning uttrycks i ett nyligen publicerat brittiskt konsensusdokument, som ger riktlinjer för diagnostik och behandling vid hypo- och hypertyreoidism.

JAMA 1996; 276: 285-92, 329-30; BMJ 1996; 313: 539-44.