

PK-riktlinjer för rollspelsskapare

Ett tipsdokument för oss som vill mer och bättre.

Innehåll:

[PK-riktlinjer för rollspelsskapare](#)

[Innehåll:](#)

[Kort introduktion](#)

[Normen](#)

[Teknik: Att synliggöra normen](#)

[Intersektionalitet](#)

[Underrepresentation/marginalisering](#)

[Teknik: Räkna huvuden](#)

[Risk: Tokenism](#)

[Stereotypisering](#)

[Teknik: Ihopklumpning](#)

[Exempel på stereotyper och symboler](#)

[Skönhetsnormen och male gaze](#)

[Teknik: female gaze / no gaze](#)

[Fatshaming](#)

[Teknik: Mix it up](#)

[Ord](#)

[Teknik: Tänk på vad du skriver och ta råd](#)

[Kulturell appropriering](#)

[Exotifiering](#)

[Teknik: Kulturell medvetenhet](#)

[Våldtäktskultur](#)

[Bemötande](#)

[Spelexempel](#)

[Länkar](#)

Kort introduktion

Det här är ett dokument med tips för den som vill göra sitt rollspel mer "politiskt korrekt", i betydelsen att en vill arbeta med en medvetenhet kring genus, marginaliserade grupper, rasifiering och liknande. Det är inte en instruktionsmanual, och alla termer och begrepp förklaras inte. Dock används generellt sådana ord som även används på annat håll, så det är inte alltför klurigt att googla på ord en är nyfiken på.

Disclaimer: Dokumentet är skrivet av en vit cisman som är någorlunda medelklass. Det betyder att författaren tillhör normen och att många av de saker som här beskrivs som problematiska inte är självupplevda utan istället informerade av konversationer med andra. Saker har helt säkert missuppfattats eller missats, tagits för givna eller förblivit osagda och ofrågade. Dokumentet är inte komplett eller "neutralt". Det kan det heller aldrig bli. All input är välkommen.

Normen

När en beskriver till exempel en spelldarperson så beskriver en generellt det som avviker från en tänkt "neutral" grund. Denna "neutrala" grund är det vi kallar "normen". Normen är oftast vit, man, heterosexuell och cis. Det problematiska med att göra så är att en förstärker idén om den vite, heterosexuelle cismannen som norm, och personer som inte tillhör normen marginaliseras som "undantag" - trots att det egentligen varken finns någon brist på kvinnor eller personer med brun hud.

Exempel på norm: en beskriver alla svarta spelldarpersoner som "svarta", men en beskriver inte de vita som "vita".

Teknik: Att synliggöra normen

Är en medveten om vad normen är, kan en se till att motverka effekten. Att smyga in en beskrivning av hudfärgen även på vita personer, till exempel. Om du har en homosexuell spelldarperson, nämn några av de heterosexuella som sådana.

Det finns många dimensioner, men generellt gäller: Fundera på vad du *inte* säger. Och beskriv inte bara det som utgår från den tänkta normen.

Intersektionalitet

Ordet intersektionalitet används för att beskriva hur olika sorters förtryck "samarbetar", och brukar markera att en inte bara bryr sig om en dimension, utan många. Inom varje dimension finns en "norm" en bör vara medveten om, och möjligen synliggöra enligt ovan.

- Hudfärg
- Etnicitet – vilken folkgrupp/kultur en tillhör
- Könsidentitet – vilket kön en identifierar sig som.
- Könsuttryck – vilka könsmarkörer ens kropp har (till exempel könsorgan)
- Sexualitet – grovt räknat vad en tänder på, vad en blir kär i.
- Ålder

- Funktionsnedsättning – fysisk och psykisk förmåga i relation till samhällets förväntningar och krav. Exempel: Nedsatt rörlighet eller hörsel.
- Klass – Ekonomiskt och kulturellt kapital; där det senare handlar om vanor och kunskaper.

För alla dessa gäller egentligen samma sak: Beskriv inte bara den upplevda avvikelser.

Observera också att väldigt få människor befinner sig i marginaliserad eller förtryckt position i alla kategorier som finns samtidigt.

Underrepresentation/marginalisering

På grund av normen vit-heterosexuell-cisman är det lätt att de flesta exempelrollpersoner, viktiga aktörer/spelldarpersoner och liknande blir sådana.

Teknik: Räkna huvuden

Därför kan det vara bra att aktivt "räkna huvuden": Hur många är vita? Hur många är män? Hur många av de *aktiva* personerna är män?

Sedan kan en aktivt byta könsidentitet, könsuttryck, ålder, hudfärg etc på några av dem, för att skapa en bättre representation.

Hellre överrepresentation än underrepresentation. De marginaliserade grupperna, alltså de som inte ingår i normen, är redan underrepresenterade i övrig kultur. Om en då råkar få fler trans*-personer än riksgenomsnittet i sitt spel gör inte det speciellt mycket.

Risk: Tokenism

Representationens baksida är tokenism; när personers enda personlighetsdrag och roll är att representera sin grupp. Detta syns ofta i film, till exempel "gruppens kvinna" vars roll det är att representera Kvinnlighet, "gruppens svarta man" vars roll det är att representera svarta, och så vidare.

Ganska platt, och inte så fräscht. En person som är trans* är mer än bara sitt förhållande mellan könslig identitet och könsuttryck.

Med andra ord: tag med underrepresenterade grupper, men låt inte det som annars gör dem marginaliserade bli deras huvudsakliga roll.

Exempel: En riktigt vass hacker som är svart. Huvudfokus på att hen är en vass hacker, inte på att hen är svart.

Om en vill kan en också se till att personer har fler än en marginaliserad egenskap. Det finns dock risker med det också; om du får fyra vita heterosexuella medelålders cismän i en grupp och en svart omnisexuell transkvinna i 60-årsåldern så har du definitivt större problem än om den femte personen bara var kvinna eller bara var trans.

Se din population av spelldarpersoner, exempelrollpersoner och så vidare inte bara som individer, utan som en grupp en kan föra statistik över. Sprid ut de grupptillhörigheter eller

dimensioner du vill ha representerade.

Stereotypisering

Tokenism kan också betraktas som en sorts stereotypisering. Att stereotypisera innebär att en hjälper till att återskapa vanliga föreställningar kring en grupps gemensamma egenskaper. Ett typiskt, om något extremt, exempel kan vara att framställa romer som tjuvaktiga.

För den som skriver fantasy eller sci-fi där arter som inte är människor finns med, brukar det väldigt lätt bli ganska stereotypa kulturer. "Alla dvärgar gillar guld", till exempel. Så länge det handlar om fiktiva arters fiktiva egenskaper är det inte speciellt problematiskt, även om det kan vara en smula trist. Det stora problemet är när en stereotypiserar grupper som finns i vår verklighet. Ofta gäller det ju ganska marginaliserade grupper (normen är som sagt osynlig i de flesta fall), och genom stereotypisering förstärker en marginaliseringen.

Stereotypisering kan göras positiv och negativ, men är problematisk i båda fallen. Det är till exempel exempel på en rasistisk och väldigt problematisk stereotypisering att påstå att kineser är "mer intelligenta" än andra nationaliteter eller etniciteter.

Teknik: Ihopklumpning

Ett sätt att undvika stereotypisering är att ta alla personer som beskrivs i spelet och som tillhör en viss grupp (se listan med dimensioner längre upp, under "intersektionalitet") och se vilka drag de har gemensamt. Är alla dina kineser korta och tjocka? Har alla dina homosexuella personer drag som i allmänhet betraktas som "feminina"?

Försök sedan bryta upp mönstren du just fått syn på.

Om du har ett kort spel med få personer, och har försökt eftersträva att representera många marginaliserade grupper, så finns risken att du kanske bara har en person som tillhör vissa grupper. Då handlar det om ungefär samma risker och lösningar som vid tokenism. Försök undvika att låta personen enbart "vara" den marginaliserande faktor hen är där för att representera.

Du kan också göra ett tankeexperiment: Om du haft fler personer som tillhörde samma "grupp", hur skulle de se ut? Vilka drag skulle vara gemensamma? Om du känner dig ambitiös kan du skapa några extra personer som du sedan inte tar med i texten, bara för att se hur dina egna strukturer ser ut.

Grunden till väldigt mycket här handlar om att inte lita på sin helt otyglade kreativitet; vi bär alla på mer eller mindre medvetna fördomar.

Exempel på stereotyper och symboler

Det finns en hel del stereotyper och symboler att vara vaksam på. Det betyder inte att en i alla lägen helt bör undvika dem, bara att en bör vara medveten om att de är problematiska, och hantera dem med lite försiktighet.

- **Blackfaces/pickaninny:** Dockan som klipptes bort från Kalles Julafton var en s.k. "pickaninny", en viss sorts karikatyr av svarta som länge användes i USA för att marginalisera och sprida fördomar.
- **Damsel in distress:** Kvinnor som behöver räddas av en redig hjälte har gjorts på tusen olika sätt, i tusen olika sammanhang. Anita Sarkeesian har gjort en utmärkt [video](#) om just denna stereotyp. Anmärkningsvärt sällan behöver passiva manliga prinsar räddas av aktiva, hjältemodiga och påklädda äventyrarkvinnor.
- **Women in refrigerators:** Myntat av serieförfattarinnan Gail Simone, refererar till tendensen hos författare att låta kvinnor skadas/våldtas/mördas som motivation för manliga huvudpersoners agerande. Att det handlar om just ett kylskåp är för att Simone pratade om en serie där Gröna Lyktan kommer hem och hittar sin flickvän dödad i kylskåpet.
- **Våldtäkt som karaktärsutveckling för kvinnor:** Kvinnors tragiska bakgrundshistoria innehåller generellt minst en våldtäkt. Om våldtäkt figurerar i mäns tragiska bakgrundshistorier är det deras fruar, flickvänner eller döttrar som blivit utsatta för det. Hör såklart ihop med women in refrigerators.
- **Kvinnor som passiva/män som aktiva:** Bra att tänka på framför allt när det gäller bilder, men även i text. Kvinnor framställs ofta som "vackra" medan män är "handlingskraftiga". Män gör saker, kvinnor finns i bakgrunden, eller klänger på hjälten, eller poserar "sexigt". Här kan en med fördel räkna bilder med aktiva resp. passiva män och kvinnor. En kan också prata med sina illustratörer om att en vill ha aktiva kvinnor på bilderna.
- **Horan/madonnan:** Tendensen att framställa kvinnor som antingen helt depraverade och sexgalna eller helt "oskyldiga" och vita som snö.
- **Kvinnan som fresterska:** Bilden av kvinnor som manipulerande personer som använder sin sexualitet och mer eller mindre uttalade löften om sex för att få sin vilja igenom.
- **Svarta som obildade/kriminella:** Det finns mängder av nidbilder och stereotyper kring svarta, och ofta är det fråga om projicering av allt samhället i allmänhet betraktar som "dåligt".
- **Fula människor som "onda" / "onda" människor som fula:** det antas ofta en koppling mellan inre och yttre egenskaper.
- **Män som känslökalla och rationella:** Män får ganska sällan vara emotionella, och när de får vara det så är det oftast aggressiva känslor.
- **Män som "rape animals":** Relaterat till ovanstående; i den mån män får vara emotionella så rör det sig generellt om ilska, hat eller okontrollerbar lust. En kan betrakta den känslökalle/aggressive mannen lite som den manliga motsvarigheten till horan/madonnan.
- **Kvinnor som kaotiska/känslostyrda:** Eftersom rationalitet och framför allt lugn och "coolhet" är positiva egenskaper så visas kvinnor givetvis som motsatsen. Den moderna motsvarigheten till "hysteriska kvinnor". Det här är grunden till alla internetmemer kring hur *enormt svårt* det tydligen är för män att kommunicera med kvinnor, hur kvinnor tar komplimanger etc. "Kvinnor är galna!"
- **Moderskänslor som något självklart:** Alla kvinnor kommer inte att vilja ha barn, och att vilja ha familj/barn är inget absolut självklart.
- **Homosexuella män som är extremt feminina:** Hör ihop med föreställningen att

varje homosexuellt par behöver någon som är "kvinnan" och någon som är "mannen".

- **Homosexuella kvinnor som hatar män och har kort hår:** Se ovan.

Givetvis är detta inte en komplett lista!

Skönhetsnormen och male gaze

Kvinnor beskrivs ofta i termer av hur snygga de är, medan män generellt slipper detta. Kvinnor kan få vara "förföriska", "vackra", "sensuella" eller i en del fall "fula"; män är oftare muskulösa, beskrivs i termer av handlingskraft, dåd och konkret utseende.

Teknik: female gaze / no gaze

Fundera över vilka av de beskrivna personerna som faktiskt har anledning att beskrivas i subjektiva termer av "vacker/ful". Att du tänker dig en person som vacker eller ful betyder inte nödvändigtvis att det är viktig information att föra över till läsaren. I många sammanhang kan en alltså klara sig helt utan den sortens beskrivningar.

Även här kan en *räkna huvuden* och se hur många kvinnor respektive män som beskrivs på det sättet. Om en upplever att en enbart har kvinnor som beskrivs med ord som bedömer skönhet, och en inte kan göra beskrivningarna mer neutrala, kan en försöka balansera upp det genom att även beskriva ungefär motsvarande mängd män på liknande sätt.

Även inom varje grupp kan en givetvis räkna huvuden: Beskrivs alla vita kvinnor som vackra, medan svarta kvinnor inte beskrivs som varken vackra eller fula? Beskrivs alla transmän som fula? Intersektionalitet innebär att vi är kapabla att "räkna huvuden" och ta hänsyn till hur dimensioner sammanfaller.

Tycka vad en vill om kvotering i verkligheten, men i ett rollspel finns det ingen anledning alls att inte kvotera.

Fatshaming

Fatshaming är ett uttryck som handlar om att det betraktas och beskrivs som något skamligt för individen att vara stor. Det ses som en karaktärssvaghet snarare än en kroppslig egenskap. Det går att vara hälsosam och ändå väga mycket. Undvik att beskriva stora människor som ensidigt fula/groteska, och låt inte fetma enbart vara något som drabbar personer som till exempel är lata eller äter för mycket. Med andra ord, undvik att ensidigt beskriva fetma som en karaktärssvaghet och något ensidigt negativt.

Teknik: Mix it up

Egentligen samma teknik som för det mesta...

Se till att inte bara kvinnor beskrivs med hur snygga de är; undvik "male gaze". Beskriv gärna män som "snygga" också, när det är relevant.

Att vara stor/tjock och att vara ful är INTE samma sak. Gör inte så att den enda SLP'n som

är tjock också är ful och vice versa...

Ord

Ord har betydelse och bär på värderingar. Ord som upplevs som oproblematiska av en person känns sårande av en annan. Det finns inga "neutrala" ord, men genom att välja ord som få tar illa vid sig av så riskerar en inte att alienera eller marginalisera människor i onödan.

- Könnsbyte – Problematiskt eftersom transpersoner inte upplever att de byter sitt kön, utan bara sitt könsuttryck. Ett bättre ord är *könskorrigering*.
- Shemale – Problematiskt eftersom det används både nedsättande, sexualiserande och exotifierande. Bättre ord är *transman*, *transkvinna* eller *transperson*. En kan också använda *FtM* (female-to-male) eller *MtF* (male-to-female), respektive.
- Zigenare – Upplevs ofta som nedsättande och har rasistiska associationer. *Romer* är ett bättre ord.
- Färgad – Problematiskt eftersom den vita normen då i jämförelse betraktas som neutral eller ofärgad. Bättre ord är isåfall *svart* eller *brun*. Om det gäller signalement kan en vara tydligare: Mörkbrun, ljusbrun, etc. En kan också använda *ljus* respektive *mörk* hud eller hy.

Det finns också ett par praktiska konventioner en bör känna till och ta ställning till:

Hen – en praktisk ersättning för "han eller hon". Alla som skrivit rollspelsregler känner till problemet; ska "spelaren" vara en han eller en hon? Eller rentav en "du"? Hen är en tänkbar lösning på problemet. Hen kan dessutom användas om (fiktiva eller reella) personer som inte upplever att de identifierar sig som en han eller en hon. Böjning blir antingen "henom" eller rakt av "hen"; "henoms" respektive "hens".

En – Kan ersätta "man" i meningar av typen "sedan räknar en ut summan av grundegenskap och färdighet". Fördelen är att en slipper använda ordet "man" som delar stavning och ljudning (och därför också association) med ordet "man" som i "person av manligt kön". En del upplever att "man" blir ännu ett sammanhang där mannen blir språklig norm. Nackdelen med "en" kan vara att det upplevs som dialektalt. En alternativ lösning kan vara att använda alternativa meningskonstruktioner, men det kan bli ganska krystat.

Teknik: Tänk på vad du skriver och ta råd

Försök göra dig medveten om vilka ord du använder när du beskriver marginaliserade grupper du inte tillhör. Undersök gärna vilka ord som betraktas som neutrala/positiva. Om du inte hittar något via google, fråga någon som vet mer eller fråga någon som tillhör gruppen ifråga.

Om du gör det senare; var medveten om att det *inte är den personens jobb att upplysa eller utbilda dig*. Var artig, acceptera även ickesvar och mindre artiga gensvar. *Svälj stoltheten*.

Det är inte ens speciellt svårt att ändra i efterhand: Det här dokumentet hade till exempel

åtskilliga "man" som sedan byttes ut till "en" via sök-och-ersätt.

Kulturell appropriering

Kulturell appropriering är när en person som tillhör en grupp använder sig av kulturuttryck som är förknippade med en annan grupp. Det är – som det mesta – mest problematiskt när en person i privilegerad ställning gör det mot en marginaliserad grupp. Övertydliga exempel: Vita svenskar målar sig med skokräm och spexar ut sig som svarta, eller tar på sig indianfjädrar och går på maskerad som "indianer".

Det här betyder inte att kulturblandning eller kulturellt utbyte är dåligt, men det bör göras med respekt. Som spelmakare kan du fundera på kulturella attribut du ger dina spelledarpersoner. Framför allt finns ofta risken för exotifiering.

Exotifiering

Exotifiering är när en kultur görs "spännande" och "exotisk", och sålunda reduceras till underhållning. Det skapas en distans mellan "vi" och "dem", och personer som tillhör kulturen som exotifierats dehumaniseras. Det betyder i klartext att personerna, precis som i tokenism, först och främst görs till uttryck för den kultur de representerar.

Det här finns i många rollspel; se till exempel hur egyptisk kultur gärna reduceras till mumier, och faraoner. Det finns också gott om zigenarfolk, motsvarande afrikanska riken och annat som exotifieras.

Teknik: Kulturell medvetenhet

Undersök de kulturer du har med i ditt spel, och fundera på om och hur de relaterar till existerande kulturer. Fundera på om du romantiserar eller skapar mystik kring någon existerande kultur, och hur du beskriver personer från kulturen: Får de vara egna individer, eller är de bara sin kultur?

Våldtäktskultur

Rape culture; våldtäkt som norm / "riktiga" offer / "riktiga" våldtäkter / etc. Stalking som romantisk norm.

Formförändrare som lurar folk att ligga med dem; våldtäkt.

Se Harry Potter: Potion of Date Rape

Victim blaming, slut shaming

Bemötande

Om en person som tillhör en grupp du visar upp reagerar på något du skrivit, undvik att gå i försvarsställning. "Bemöt" inte. Tacka för input, försök förstå åsikten, fundera några dagar.

Spelexempel

Exempel i spelet: Ha en medveten strategi för könande av exempelrollpersoner, exempelspelare, exempelspelledare. Exakt vilka kön det är på dem lär väl antagligen ändå knappast vara centrala för din vision för spelet, så här bör du kunna lägga lite tanke och switcha runt. Jag brukar köra "varannan damernas": SL är tjej, sedan är exempelspelarna kille+tjej eller kille+tjej+kille eller kille+tjej+kille+tjej. Det blir aldrig övervikt på killar. Eller så kan en helt enkelt göra hela gruppen till tjejer, eller trans, eller vad som helst.

Länkar

<http://www.rollspel.nu/forum/ubbthreads.php/topics/850247>

<http://amrahamra.wordpress.com/2013/12/04/orientalism-och-den-exotiska-kvinnan/>

[http://thefeministwire.com/2012/04/im-not-your-spicy-latina/
exotifiering/orientalisering](http://thefeministwire.com/2012/04/im-not-your-spicy-latina/exotifiering/orientalisering)

<https://www.youtube.com/watch?v=9-HpZooZTp8>