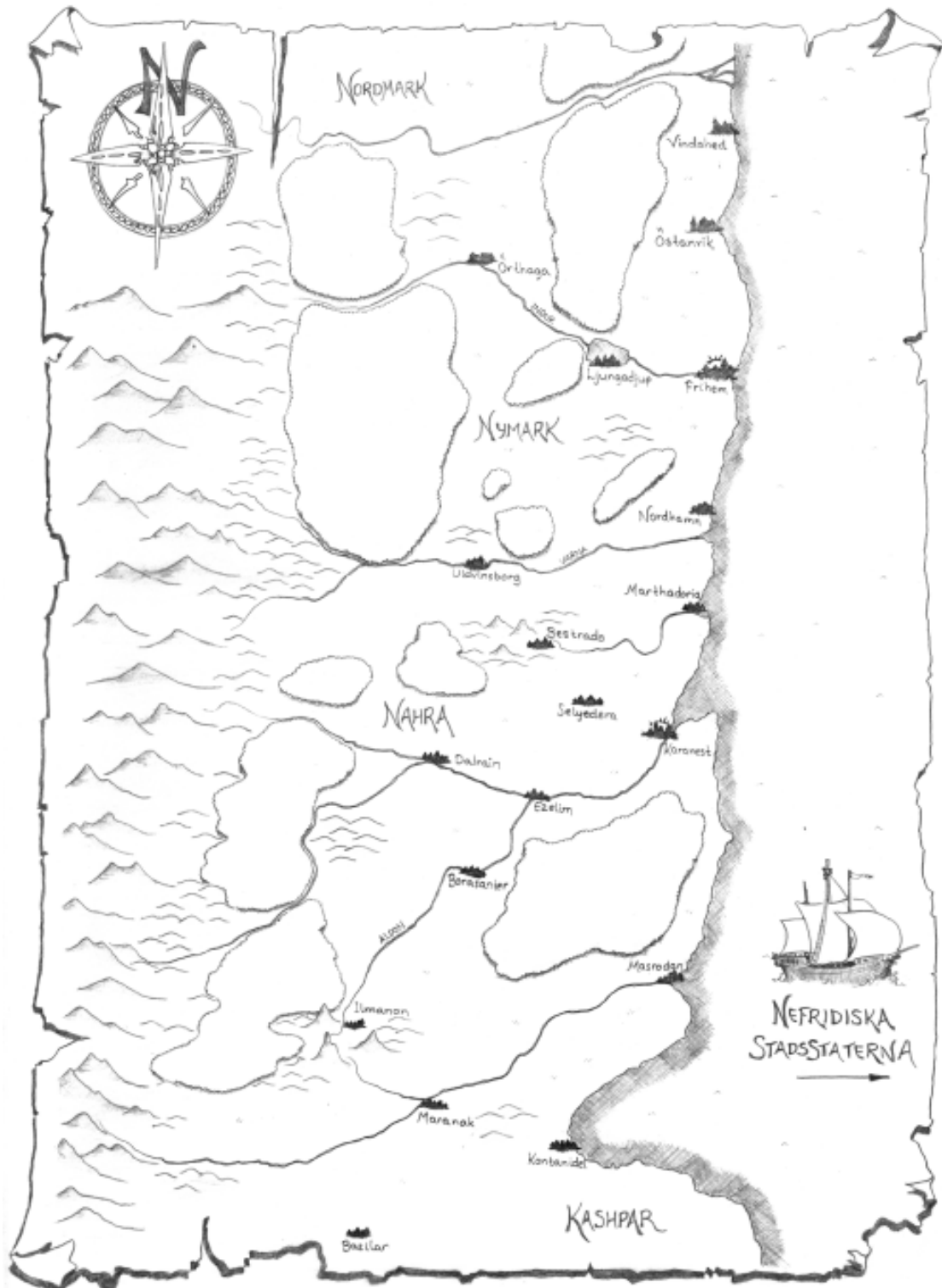


SLUTRAPPORT FÖR
WERMLANDSGILLET'S PROJEKT

Under Röda Vingar



UNDER RÖDA VINGAR – SLUTRAPPORT

Wermlandsgillet

Andreas Nyström

Per-Anders Westin

Michael Wermelin

Augusti 2002

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Innehållsförteckning.....	5
Inledning – vad är Under röda vingar?.....	6
Presentation av Wermlandsgillet.....	7
Beskrivning av projektets vision och mål.....	8
Uppfylnad av mål.....	10
Problem med området.....	11
Budgetutfall och kommentarer	13
Mytbildningen kring levande rollspel – vår erfarenhet.....	16
Några deltagares åsikter (från enkäten).....	19

INLEDNING – VAD ÄR UNDER RÖDA VINGAR?

Arrangörgruppen Wermlandsgillet, som består av Michael Wermelin, Andreas Nyström och Per-Anders Westin, genomförde projektet Under röda vingar mellan 1999 – 2001. Under röda vingar var ett levande rollspel som hade sin kulmen i och med det spel som genomfördes under vecka 30, 2001. I spelet deltog drygt 300 engagerade rollspelare som tillsammans berättade en saga om hur landet Nymark genomgick religiösa och politiska förändringar. Alla deltagare var iklädda medeltidsinspirerade kläder, bodde i tygpaviljonger och gestaltade var sin roll i sagan. Som skådeplats hyrdes en gammal fåbodvall i Dalarna, som under spelet fick gestalta hertig Durlan Vendelkråkas jaktgård, initiativtagaren till mötet om Nymarks framtid.

Innan spelet genomfördes arbetade Wermlandsgillet i drygt ett och ett halvt år med förberedelser. Förberedelserna bestod bland annat i att skriva en projektplan, som fick sitt slutgiltiga utseende i juni 2000, hemsideskonstruktion, deltagarkontakt och skapande av bakgrundsmaterial till sagovärlden och berättelsen.

Strax innan vecka 30, 2001, förbereddes området för deltagarnas ankomst. Till detta kom att informera lokalbefolkningen om spelet, så att de inte skulle bli chokade av att möta medeltidsklädda människor ute i skogen. För deltagarnas trevnad hyrdes torrdass som komplement till de av oss grävda och snickrade låddassen. Ett värdshustält restes och inreddes med bord, stolar och kök.

När spelet genomförts avslutades arrangemanget med en fest. Stämningen var hög och de allra flesta bedyrade att de haft mycket trevligt under spelet. Dagen efter festen packade alla deltagare ihop sin utrustning och reste hem. Efter deltagarna lämnat området kvarstod städningen. Till förberedelserna på området samt städningen hade Wermlandsgillet hjälp av ett tjugotal frivilliga funktionärer.

Här följer slutrapporten för Wermlandsgillet projekt Under röda vingar.

PRESENTATION AV WERMLANDSGILLET

Wermlandsgillet är den trio som bildades under senhösten 1999 och som beslutade sig för att göra levande rollspelet Under röda vingar. Medlemmarna är Andreas Nyström, tidigare arrangör av spelkonventet Solcon, Per-Anders Westin och Michael Wermelin, tidigare arrangörer av det levande rollspelet Midnattseld. Vi märkte snart att vi arbetade mycket bra tillsammans, mycket beroende på att vi endast var tre som skulle diskutera igenom besluten. Och under de kommande två åren skulle vi arbeta hårt och broderligt för att skapa ett levande rollspel med trovärdigheten som ledstjärna.

Wermlandsgillet hade redan från början bestämt sig för att arbeta helt ideellt och framför allt på ett sätt så att arbetet skulle vara roligt och inte belastande. Ett av målen med själva arrangörskapet blev informellt att vi tillsammans skulle skapa ett levande rollspel som vi själva skulle vilja bevista som spelare. Arbetets inriktning var att skapa en saga med djup och karaktär, samtidigt som den skulle innehålla tillräckligt med levande historia, kultur och närvaro för att kännas gedigen och trovärdig. I efterhand kan vi stolt säga att vi aldrig avvek från dessa teser utan arbetade därefter under hela tvåårsperioden.

Wermlandsgillet var vid tiden för projektets start en nyfiken och optimistisk trio som förändrades och växte med uppgiften under tidens gång. Optimismen tappade vi aldrig och vår beslutsamhet och styrka växte ju närmare vi kom levande rollspelets start under vecka 30 2001. Under och efter levande rollspelet fick Wermlandsgillet medlemmar se sitt mål gå i uppfyllelse och ta emot lönen för två års förberedelser. Lyckan för oss var att se att den tid vi lagt ned inte hade varit förgäves. Arrangemangets deltagare var mer än nöjda med insatsen som gjorts, och även om vi förstått att många deltagare var nöjda med oss långt innan levande rollspelets start överskred slutresultatet våra förväntningar.

BESKRIVNING AV PROJEKTETS VISION OCH MÅL

För att tydliggöra arbetet med Under röda vingar formulerade vi en vision och fyra delmål för projektet. Visionen och målen hjälpte oss genom hela arbetet att behålla fokus på uppgiften. Nästa varje beslut vägdes mot målen, för att se om beslutet gick i samma riktning som målen utstakade. Vision och mål är framförallt viktiga för att visa deltagarna vilket typ av arrangemang de ställs inför, för att underlätta deras beslut om deltagande. Projektmålen och visionen var ständigt tillgängliga för deltagarna på hemsidan.

Vision för Under röda vingar

Arrangörernas vision med projektet var att skapa möjligheterna för ett levande rollspel där deltagarna kände sig helt och fullt delaktiga i en fiktiv tillvaro satt i en sagomiljö inspirerad av europeisk medeltid (tidigt 1000-tal till sent 1300-tal), och där varje deltagare kände sig engagerad i spelet.

Visionen grundar sig i vår egen förkärlek till rollspel och levande rollspel som har förmågan att bryta barriären mellan vår verklighet och den fiktiva – en strävan efter en nära nog fullständig närvarokänsla i den påhittade världen. Vi har haft våra största upplevelser av rollspel då vi känt oss delaktiga i sagan som vi tillsammans med andra berättat. En total upplevelse av en påhittad tillvaro är dock omöjlig, varför vi valde att definiera ordet vision om ett icke uppnåbart idealtillstånd. För oss gav visionen oss en riktning för projektet – en ledstjärna.

För att göra visionen greppbar och överkomlig formulerade vi fyra delmål för projektet. Dessa mål skulle vara uppnåbara och mätbara. Vi ville att målen skulle vara mätbara, för att efter spelets genomförande kunna få ett mått på hur lyckat deltagarna ansåg det var. Under efterfesten bad vi därför deltagarna fylla i en enkät, vars syfte var att mäta hur väl vi uppnått målen. Utvärderingen av enkäten kan hittas på annat håll i slutrapporten.

Vi utformade alltså fyra delmål för Under röda vingar, som vi ansåg skulle hjälpa oss att sträva mot den vision vi formulerat:

Delmål 1: Arrangörerna ska skapa bakgrundsmaterial som inspirerar och uppmuntrar deltagarna till ett gott rollspelande. För att lyckas med att leva sig in i en saga, måste världen som målas upp vara färgstark, intressant och logiskt uppbyggd. När sagovärlden inte känns trovärdig rämner snabbt illusionen av det påhittade, och verkligheten gör sig påmind.

Delmål 2: Arrangemanget ska ha en väl fungerande organisation kring praktiska detaljer och logistik. Om inte de praktiska detaljerna fungerar som de ska blir deltagarna lätt irriterade och har därmed svårt att lägga ner energin på att skapa sagan. Detaljer som toaletter, vattentillgång, arrangörsbemötande och tilldelning av lägerplats är minst lika viktigt för sagan som en välskriven intrig. En väl fungerande logistik märks inte, men däremot märks det mycket tydligt om något inte fungerar.

Delmål 3: Deltagarna ska kunna gestalta den roll de valt att spela. Den viktigaste delen av sagovärlden är människorna – deltagarna. Ett grovt brott mot sagans trovärdighet är därför om deltagare tillåts spela karaktärer som inte passar dem. Exempelvis alltför unga människor som spelar erfarna krigare.

Delmål 4: Spelets fysiska miljö måste dels vara trovärdig, dels möjlig att genomföra. En annan viktig del av sagans trovärdighet är området där spelet genomförs och deltagarnas utrustning. Gällande

området så ansåg vi att det var utomordentligt viktigt att främst hitta ett område och först därefter anpassa sagan till området. Alltför ofta i dessa sammanhang skrivs spelets handlingsförlopp först och efteråt försöker arrangörerna hitta ett område som passar in på den påhittade sagan. Gällande deltagarnas utrustning så letade vi efter en nivå som dels höll hög klass, för att inte störa sagan, men som även var uppnåbar för deltagarna.

UPPFYLLNAD AV MÅL

Hur väl uppnådde vi då våra uppsatta mål? För att testa detta använde vi oss av en enkätundersökning under efterfesten. Enkäten fylldes i av 183 deltagare, varav 57 var kvinnor och 123 var män. Enkäten var så konstruerad av varje projektmål testades med två påståenden, förutom delmål 1, som testades med fyra.

De som fyllde i enkäten fick svara på hur väl deras egen åsikt överensstämde med enkätens påståenden på en fyrgradig skala (1 = Instämmer inte alls; 4 = Instämmer helt). Svaren på de olika påståendena vägdes sedan samma för varje delmål.

Delmål 1: **3,1**

Bakgrundsmaterialet hjälpte mig att gestalta min roll. 3,1

Arrangörerna var lyhörda för deltagarnas åsikter om sagovärlden. 3,4

Jag kände mig inläst på det textmaterial som skapats. 2,5

Sagovärlden var trovärdig och genomtänkt. 3,4

Delmål 2: **3,6**

Jag blev väl bemött vid ankomsten till området. 3,7

Praktiska detaljer som vattenförsörjning och sanitet fungerade bra. 3,4

Delmål 3: **3,2**

Det var roligt och utmanande att gestalta den roll jag valt. 3,2

Under spelet kände jag mig som en del av sagovärlden. 3,3

Delmål 4: **3,6**

Området passade som hertig Durlans jaktgård. 3,6

Deltagarnas utrustning levde upp till förväntan. 3,5

Med enkäten som grund kan vi nog hävda att Under röda vingar var en succé; alla delmål nådde en bra bit över medelbetyget 2,5.

Kritik kan dock riktas mot det här sättet att testa hur väl vi nådde upp till målen. Den kanske största bristen i enkäten är påståendena och deras koppling till delmålen. En mer utförlig undersökning skulle bestå av en pilotundersökning för att säkra påståendenas giltighet i relation till delmålen.

PROBLEM MED OMRÅDET

Arrangemangets största bakslag kom när det gällde området. Till de två gårdar som fanns på området fanns också två separata ägare. Trots att vi ett år innan arrangemanget pratat med markägaren för den stora gården, kom vi inte till en uppgörelse med ägaren till den lilla gården förrän någon vecka innan arrangemanget – vilket höll på att äventyra hela arrangemanget!

Beskrivning av situationen

Till de två gårdarna fanns alltså två ägare, en syster och en bror. Under vår rekognosering av området i juli år 2000 besökte vi systemen (ägare till den stora gården) och fick ett muntligt löfte om att kunna använda området. Systemen skulle i sin tur prata med brodern, men trodde inte att han skulle motsätta sig att hyra ut sin gård. Brodern var för tillfället inte hemma och skulle under hösten resa till USA för att återkomma till Sverige under våren.

Vi fick snart veta att relationen mellan systemen och brodern inte var den bästa, och därmed kom inget besked från brodern om att hyra hans gård. Vi hade under hösten vid ett flertal tillfällen kontakt med systemen för att höra om besked från brodern, men fick dock inget. I december år 2000 besökte vi systemen och skrev kontrakt om hyra av området, och då hon försäkrade att hon skulle ta kontakt med brodern för att få ett besked om hans gård. Något besked fick vi dock inte, utan vi fick vänta till maj år 2001 innan vi fick kontakt med brodern. Han hade då återvänt till Sverige och vi kunde därmed ringa honom och själva fråga om hans gård.

Efter ett antal samtal där vi redogjorde detaljerna kring arrangemanget lyckades vi få den först skeptiske brodern att ställa sig positiv till att hyra ut gården. Några veckor innan arrangemanget åkte vi upp till området och gjorde där upp med honom. Det avtal som slöts var endast muntligt, vilket senare skulle komma att ställa till problem.

Utpressning

När så arrangemanget började och våra deltagare anlände hänvisade vi dessa till de platser som tidigare gjorts upp med dem, vissa vid systemens gård och vissa vid broderns gård. Två dagar innan spelets början kom brodern på besök. Han gillade inte att vi använde hans mark för att slå upp tält på samt – enligt honom – att vi använde gården till mer än vi kommit överens om. Det visade sig att vårt muntliga avtal varit oklart, och att båda vi och brodern inte var överens om avtalets exakta innebörd. För att förvärra situationen var brodern inte längre positiv till att låta oss använda hans gård. Med tanke på att några av våra grupper var placerade vid hans gård skulle detta innebära ett avbrytande av spelet – en för oss otänkbar tanke. Brodern måste ha insett detta och började en utpressning. Han hotade till och med att hysa oss från hans mark med polishjälp.

Genom att tala om för oss hur usla vi varit som brutit mot avtalet och misskött hans gård lade han hela ansvaret på händelsen på oss, och förvärrade därmed en redan pressad situation. Med denna utpressning kunde vi inget annat än gå med på att direkt betala ett skadestånd till honom – något vi ansåg oss tvungna för att rädda arrangemanget.

Oförutsedd utgift

När vi slöt det muntliga avtalet med brodern var hyressumman 4 000 kronor, utöver de 10 000 kronor vi redan betalat till system. Under utpressningen kom vi att få betala ett skadestånd om 20 000 kronor. Det var ett svårt slag då vi under denna fas av arrangemanget inte hade fullständig koll på vår ekonomi, mycket på grund av att det före, under och efter spelet gjordes många kontantinköp där kvitton skulle redovisas i efterhand.

I och med skadeståndet kom vi att leva med en oro för att vår ekonomi inte skulle gå ihop, men det kom att visa sig att vår oro var i onödan. Vår ekonomi klarade denna oförutsedda utgift, men viktigast av allt, arrangemanget räddades och spelet kom att förlöpa enligt planerna.

Vikten av ett områdeskontrakt

Med facit i hand kan vi bara konstatera att vi skulle ha slutet ett skriftligt avtal även med brodern. Dock skulle vi redan under sommaren år 2000 ha gjort klart med honom om detaljerna, inte några veckor innan spelets början. Därtill skulle vi inte heller ha förlitat oss på vårt ombud, system, utan själva direkt tagit kontakt med brodern.

Då området är en mycket viktig del i ett levande rollspelarrangemang är det viktigt att ordna ett områdeskontrakt där det tydligt framkommer vad som gäller för området. Att tidigt skaffa sig en god relation med markägaren för att sedan kunna diskutera detaljerna i kontraktet kan vara avgörande för ett lyckat arrangemang. Det är också viktigt att tidigt ta reda på om levande rollspelområdet har fler markägare än en, och om så är fallet ta kontakt med även dessa markägare i god tid.

BUDGETUTFALL OCH KOMMENTARER

En budget för ett projekt är alltid en gissning. Budgeten hjälper till att visa om någon utgiftspost riskerar att skena iväg, eller om någon annan får alldeles för lite uppmärksamhet. Den budget som las vid projektets start visade sig snart vara en något bristande gissning. I januari 2001 genomförde vi därför en budgetrevision.

De största förändringarna i den reviderade budget var kostnaderna för utskick och utgifterna för arrangörer. Vid tidpunkten för projektets start var det ännu inte klart om vi skulle få trycka utskicken gratis på Sverok Stockholms grafiska verkstad, eller om vi skulle behöva använda oss av ett konventionellt, betydligt dyrare, tryckeri. Arrangörskostnaderna gick upp på grund av våra många resor, dels till området och dels till möten med deltagare. I budgetrevisionen ökade vi även posten för området.

Budget för Under röda vingar

Utgifter	Ursprunglig	Reviderad	Utfall		
			reviderad	ursprunglig	
Utskick	14000	5000	3780,5	76%	27%
Arrangörskostnader	5000	10000	9141	91%	183%
Område	13000	17000	36645	216%	282%
Transportkostnader	10000	10000	14142	141%	141%
Rekvisita	13000	13000	11780	91%	91%
Värdshus	25000	25000	22701	91%	91%
Utbildning av funktionärer	2500	2500	0	0%	0%
Avslutande fest	15000	15000	4142	28%	28%
Reduktion av deltagaravgift	3000	3000	0	0%	0%
Sjukvårdsutrustning	2000	2000	0	0%	0%
Övriga kostnader	5000	5000	3693	74%	74%
Summa:	107500	107500	106024	99%	99%
Inkomster					
Deltagaravgift		87500	90175	103%	
<i>antal deltagare</i>	250				
<i>Avgift</i>	350				
Bidrag		20000	28813	144%	
Summa:		107500	118988	111%	
Balans:			12964		

Kommentarer till budgetutfallet

Utskick

Vi skrev två utskick som båda trycktes på Sverok Stockholms tryckmaskin. Eftersom båda utskicken därmed trycktes gratis hamnade vi långt under utsatt budget. Vi strävade även efter att hålla portokostnaderna nere genom att skicka utskicken buntvis till gruppledarna.

Arrangörskostnader

Vårt myckna resande kostade mer än vi först planerat. När vi inte kunde låna bil för utflykterna hyrde vi bil hos företaget Avis. De flesta resorna gick till området för rekognosering, men många möten med deltagare, inköp hos grossister med mera höjde arrangörsutgifterna.

Område

Kostnaderna för området blev, på grund av problem med markägare, mycket högre än planerat. Situationen är i detalj beskriven på annan plats i slutrapporten. Vi hade budgeterat för en hyra av området på 10 000 kronor, men som slutade på 34 000 kronor. Områdesposten innehåller även kostnaden för ansvarsförsäkringen som tecknades för arrangemanget.

Transportkostnader

Den största delen av den här budgetposten är de två bilar och släpvagn som vi hyrde under en och en halv vecka vid tidpunkten för levande rollspelet. Vi ville inte riskera att lånade bilar slets och förstördes, varför vi ansåg det nödvändigt att använda fullförsäkrade hyrbilar.

Rekvisita

Under den här posten bokfördes all extrautrustning som militärtält, bjudgodis, hyrtoaletter, sopsäckar med mera. Även kostnader för dyrbar och för vårt arrangemang specifik utrustning för vissa grupper hamnar under rekvisitaposten.

Värdshus

Värdshuskostnaden var tvådelad, dels inköp av tälttyg för byggnationen och dels inköp av mat och dryck till serveringen. Värdshuset kom mycket nära utsatt budgetmål.

Utbildning av funktionärer

En första hjälpen utbildning köpt av Röda korset planerades för alla arrangörer och funktionärer. Tyvärr var det mycket svårt att få Röda korset och de tjugotal funktionärer som var aktuella för utbildningen att ha tid samtidigt. Utbildningen genomfördes därför aldrig.

Avslutande fest

På grund av förmånliga inköpspriser från ICA i Forshaga kunde vi hålla kostnaden nere för maten på efterfesten. Vi planerade även att betala för och boka underhållare för festen, vilket visade sig vara onödigt. Externa underhållare bokades därför inte.

Reduktion av deltagaravgifter

Av bokföringstekniska skäl skapade vi en post för den kostnad det innebar för projektet att funktionärer inte betalade deltagaravgift. I realiteten fungerade inte detta. Funktionärerna betalade inte deltagaravgift, men detta bokfördes inte.

Sjukvårdsutrustning

I stort sett all sjukvårdsutrustning kunde lånas från lokala räddningstjänsten och privatpersoner. Vi hade därför inga utgifter för inköp av sjukvårdsartiklar. Som tur är användes endast några huvudvärkstabletter under spelet.

Övriga kostnader

I den här posten ingår avgifter till postgirot, priser i bågskytte tävlingen, biltvätt av lånade bilar med mera.

Deltagaravgift

Antal betalande till Under röda vingar var 301. Av dessa betalade ett ospecificerat antal halv deltagaravgift för att de på något sätt arbetade för arrangemanget, före, under eller efter spelet.

Bidrag

Den största bidragsgivaren till Under röda vingar var Sverok Svealand, från vilka vi fick ett bidrag på 20 000 kronor. Förutom Sverok Svealand bidrog även Folkuniversitetet med resterande 8 813 kronor, via en studiecirkel i projektledning vi skapade för arrangemanget. En stor bidragsgivare var naturligtvis även Sverok Stockholm, som bidrog med gratis tryckning av utskicken. Detta syns dock inte i redovisningen.

Sammanfattning

Projektet gick ihop ekonomiskt och slutade med en positiv balans på 12 964 kronor – detta trots den oväntade och stora extrautgift som områdesproblemen stod för. Ett projekt av Under röda vingars kaliber behöver inte kosta mer. Ideella krafter och en vilja att alltid finna billigare lösningar kan pressa utgifterna till ett minimum.

MYTBILDNINGEN KRING LEVANDE ROLLSPEL – VÅR ERFARENHET

Vi fick tidigt under arrangemanget en känsla av att det bland deltagare i levande rollspel (vanligen kallade lajvare) – och arrangörer av levande rollspel i synnerhet – fanns vissa myter. Vi lyckades få fram tre tydliga myter: lajvare läser inte långa texter; det är jobbigt och slitsamt att arrangera levande rollspel; ett bra levande rollspel måste kosta. Under arrangemangets gång kom det att bli en grej att se om dessa myter skulle hålla även för oss. Så här tycker vi det blev:

Myt 1: Lajvare läser inte långa texter

Det sades oss att lajvare inte tycker om långa texter, varken att läsa dem eller att själv producera dem. Då vi i vårt arrangemang ville skapa en religion med ett djup kom detta i direkt konflikt med myten. Men då vi trodde på vår idé om en väl utvecklad religion fanns enligt oss inget annat sätt än att producera stora mängder text. Dessa texter krävde många gånger att läsaren var tvungen att tänka både en och två gånger för att på allvar kunna förstå och ta till sig innehållet.

Vi fick tidigt intresserade till inkvisitionsgruppen, och det visade sig snart att de hade ett stort intresse i att vara med och utveckla religionen. När sedan fler deltagare anmälde sig till Under röda vingar visade det sig att många var intresserade av att utveckla religionen. Det bildades olika grupper som producerade mycket textmaterial som senare kom övriga deltagare till del.

Vår erfarenhet av detta är att lajvare är intresserade av långa texter. Vi tror att det innehållsmässiga är det viktiga, och om levande rollspelaren är intresserad av innehållet har inte textens längd någon betydelse. En annan aspekt som vi tror gynnar intresset för texter är om levande rollspelets deltagare får vara delaktig i skapandet av innehållet. Detta gör också att spelet i sig gynnas genom att så många varit med och diskuterat fram det underlag som senare blir till texter. I vårt fall kom i stort sett alla deltagare att vara insatta i religionen och kunde göra sina egna tolkningar i olika frågor som dryftades under spelet.

Myt 2: Det är jobbigt och slitsamt att arrangera levande rollspel

Att det skulle vara jobbigt och slitsamt att arrangera levande rollspel tror vi de flesta anser. Men måste det vara så? Svaret på denna fråga är enligt oss nej. Självklart är det möjligt att göra det jobbigt och slitsamt, men vi menar att mycket av arrangerandet går att underlätta med god planering. Så om arbetet med arrangemanget planeras på en längre tid tror vi att det inte är behöver vara jobbigt och slitsamt. God planering skapar goda förutsättningar för ett bättre arrangemang. Därtill behöver inte du som arrangör känna dig tvungen att göra allt själv. Genom att låta andra hjälpa till så har du underlättat arrangerandet. Vi tror också (som också framkommer i texten ovan) att ett levande rollspel gynnas genom att låta andra vara med i utvecklingen av levande rollspelet. Om deltagarna får vara med och känna sig delaktiga i utvecklandet, tror vi att detta skapar mycket goda förutsättningar för ett lyckat levande rollspel. Då levande rollspel enligt oss är något som vi – arrangörer och deltagare – tillsammans skapar är det viktigt att alla känner sig delaktiga.

En hektisk fas i arrangemanget är dagarna innan spelet börjar. Det är då som så mycket ska ordnas på området. Inte heller här ska arrangörerna behöva göra allt. Med en god planering och en grupp funktionärer kommer förberedelsedagarna på området att klaras av utan större slit.

Sammanfattningsvis anser vi alltså att det inte behöver vara jobbigt och slitsamt att arrangera levande rollspel. Genom god planering och genom att bjuda in deltagarna att vara med i skapandet av levande rollspelet har arrangören skapat förutsättningar för ett lyckat arrangemang. Arrangören kan därmed ägna sig åt ett mindre antal uppgifter och riskerar därmed inte att slita ut sig.

Myt 3: Ett bra levande rollspel måste kosta

En uppfattning många tycktes ha var att ett levande rollspel med stor budget och hög deltagaravgift ger mycket bättre förutsättningar för ett lyckat levande rollspel. Denna uppfattning delade vi inte sedan tidigare, och under arrangemangets gång kom vi att sträva efter att skapa ett bra och lyckat levande rollspel utan en stor budget och hög deltagaravgift. Vår ursprungliga budget hade en lägre deltagaravgift än den som senare kom att fastslås. Anledningen till höjningen var att flera presumtiva deltagare var förvånad över den låga avgiften som de trodde kunde skrämja bort vissa deltagare – levande rollspelet skulle inte verka seriöst med en låg deltagaravgift.

Nu visade det sig dock att höjningen av deltagaravgiften hade betydelse på grund av det oförberedda problemet med den ena markägaren. Men om inte detta problem uppstått hade vi fått ett rejält positivt utfall jämfört med den nollbudget vi gjort. Vår uppfattning är att även om vi skapat en budget med större intäkter än de vi nu hade, så kan vi inte finna några nya stora utgiftsposter som skulle kunna täcka dessa intäkter. Resultatet skulle ha blivit ett överskott, vilket var varken syfte eller mål med arrangemanget. Istället ville vi använda intäkterna – i den mån det var möjligt – till sådant som deltagarna direkt fick tillbaka i någon form (exempelvis gratis mat och dryck på värdshus och vid slutfesten).

Kostnaderna för ett levande rollspelarrangemang kan många gånger sänkas genom att ta till vara på de kontakter arrangörerna (och arrangörernas vänner och bekanta) har. Genom att noggrant planera inköp och göra stora inköp hos grossister kan priser sänkas mycket. Att ta reda på vilka rabatter som du eller dina vänner har för exempelvis byggvaror, kan många gånger sänka kostnaderna med flera tusenlappar. Ett arrangemang som därtill är ideellt skapar stora fördelar när det gäller att hålla budgeten på lägre nivåer. Dock kräver ett ideellt arrangemang att arrangörer har en inkomst från annat håll för att klara livsuppehållet. Vi tror att detta är möjligt (vilket vi också visat) genom att låta arbetet med arrangemanget läggs ut över en längre tid. Om arbetet med arrangemanget kan läggas på två år istället för ett år behöver inte arrangörerna lägga ner all tid för levande rollspelet under en lika koncentrerad period, utan kan samtidigt sköta sitt vanliga liv. Därtill tror vi att det är till levande rollspelets bästa om arbetet kan planeras under lägre tid, då det finns bättre möjligheter att kunna förändra saker som annars skulle kunna skada arrangemanget.

Ett levande rollspel behöver inte kosta kolossala mängder pengar. Det gäller som med så mycket annat – en god planering. Med mer tid kan kostnaderna sänkas mycket – tid behöver inte vara detsamma som

pengar.

NÅGRA DELTAGARES ÅSIKTER (FRÅN ENKÄTEN)

”Mycket realistiskt och trovärdigt – helt underbart!”

”Klart det lajv där jag nått mest inlevelse hitintills.”

”Mycket, mycket, mycket bra. Snälla, snälla arrangera en fortsättning.”

”Otroligt bra värld som jag hoppas besöka fler gånger.”

”Dassen var jättebra. Organisationen var jättebra, trevliga arrangörer.”

”Stor omtänksamhet om deltagarna från arrangörernas sida.”

”Otroligt bra och genomarbetat.”

”Vi har blivit så totalt bortskämda med det fantastiska arrangemanget!”

”Arrangörerna har varit mycket lyhörda, artigt bemötande och hade tänkt på det mesta.”

”Otroligt trevligt arrangörsbemötande.”

