

KÖNETS ROLL I ROLLSPEL

Hur spelare förhåller sig till sina karaktärer beroende på dess kön

THE ROLE OF GENDER IN ROLE-PLAYING GAMES

How players relate to their characters because of their gender

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik och berättande
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2018

Hugo Viklund

Handledare: Arslan Tursic
Examinator: Jonas Linderöth

Sammanfattning

Denna studie har undersökt om spelare förhåller sig annorlunda till sin karaktär i papper & penna rollspel på grund av karaktärernas kön. Detta gjordes genom att skapa en artefakt, en så kallad "one-shot", av ett kortare äventyr med hjälp av den fjärde utgåvan av regelverket för papper & penna rollspelet *Dungeons & Dragons*. Artefakten utspelade sig i ett stort spökhuis med en ond häxa inuti. Spelarna fick välja mellan fyra olika manliga karaktärer att ta kontroll över inför äventyret. Äventyret tillät spelarna att lösa flera enkla pussel, slåss mot häxans magiska korpar samt pussla ihop vem häxan var och vad hennes verkliga mål egentligen var. Halvvägs genom denna spelomgång förvandlar häxan alla karaktärerna till kvinnor och tillär spelarna att välja mellan två speciella drycker vid två tillfällen. Alla dessa delmoment och faktorer användes för att observera om det fanns någon skillnad i spelarnas agerande under spelomgången. Efter äventyret avslutats deltog alla spelare i en individuell, kvalitativ intervju på cirka 20 till 30 minuter. Frågorna från intervjuerna kan ses i Appendix A. Resultaten visar att könet av en karaktär inte förändrar hur en spelare tänker eller agerar utan andra faktorer. Om scenariot spelarna befinner sig i trycker på könsroller kan spelarna välja att utnyttja sin karaktärs kön för att uppnå någonting, men detta sker inte helt baslöst på grund av könet i sig.

Nyckelord: Papper & penna rollspel, könsroller, genus, sexism.

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Identitet i Rollspel	3
2.2	Karaktärsroller i TRPG	4
2.3	Spelartyper i TRPG.....	6
2.4	Könsfördelning och genus.....	7
3	Problemformulering	8
3.1	Metodbeskrivning.....	8
4	Genomförande	10
4.1	Inspiration	10
4.2	Progression av Arbetet	11
5	Utvärdering	17
5.1	Presentation av undersökning.....	17
5.2	Analys & Slutsats	26
6	Avslutande diskussion	29
6.1	Sammanfattning.....	29
6.2	Diskussion	29
6.3	Framtida arbete	30
	Referenser	32

1 Introduktion

Rollspel är en bred genre med en bred definition som spelas av många typer av människor. Det finns rollspel i olika storlekar och former. Det är vanligt är att tillåta spelare att skapa sina egna karaktärer att ta kontroll över i spelvärlden. Genom detta moment kan spelare utforska sin egen identitet, könsroll eller ta del av ett socialt umgänge. Den här studien utforskar huruvida spelare förhåller sig annorlunda till sin karaktär baserat på dess kön om genom ett könsbyte mitt under en spelomgång av ett papper & penna rollspel. Varje skapad karaktär kan reflektera någonting om spelaren då den medvetet eller omedvetet speglar spelaren. Den skapade karaktären är baserad på både ytliga och psykiska delar av spelarens personlighet. Karaktären kan därför vara ett idealt jag eller en motsats till spelaren, både gällande utseende och personlighetsdrag. Beroende på vilket sätt den skapade karaktären speglar spelaren kan detta samtidigt beskriva spelarens psykiska välmående. Tack vare detta kan spelare och deras skapade karaktärer delas in i flera olika kategorier. Den här studien utforskar frågan genom en observation av flera grupper då dessa spelar en one-shot av ett simpelt papper & penna rollspel. Spelomgångarna observeras och anteckningar skrivs ned. Därefter sker kvalitativa intervjuer angående förhållandet mellan informanterna och deras skapade karaktärer.

2 Bakgrund

Rollspel, ofta förkortat som RPG, är ett begrepp som beskriver en bred genre av spel. Genren är så stor att ett flertal subgenrer har uppstått. Bland annat papper & penna rollspel (TRPG), levande rollspel (LARP) och digitala online rollspel med tusentals spelare som spelar tillsammans i samma miljö (MMORPG). Dessa subgenrer är allt från digitala datorspel till analoga brädspel av en mängd olika former och omfattningar. Men eftersom genren är såpas bred är definitionen av ett RPG luddig. I studien *The Many Faces of Role-Playing Games* (2008) understryks detta problem:

”When players, writers and game designers say ”this is a role-playing game” there are no problems, they all seem to know what each other means, what is and what is not a role-playing game. Yet there is no commonly accepted definition of the form. Understandable, perhaps, given the diversity.”

Hitchens & Drachen (2008, s. 3)

Även om TRPG, LARP och MMORPG spel alla är av genren rollspel så spelar spelare dessa tre rollspel på olika sätt och i olika medier samt i olika miljöer. Ett TRPG är vanligtvis någonting en grupp människor spelar runt ett bord hemma hos någon av deltagarna. Det kan liknas vid ett brädspel. Spelarna använder papper, pennor, tärningar och sin egen fantasi för att spela. Ett LARP sker gärna utomhus i ett bestämt område där alla deltagare klär ut sig och under bestämd tid utspelar ett levande rollspel. Detta kan liknas vid utomhuslekar eller teater. MMORPG spel är någonting spelare spelar individuellt i sina egna hem framför en dator eller spelkonsol. Varje enskild spelare befinner sig sedan i samma spelvärld och kan interagera med varandra genom spelet. Definitionen av ett RPG är svår att placera men det finns särskilda ting som särskilda rollspel har gemensamt. En sådan gemensam del är karaktärsskapande. Det är vanligt att tillåta spelare att skapa sina egna karaktärer att ta kontroll över i spelet. Karaktärskapandet i dessa spel är ofta väldigt omfattande. Under karaktärskapandet kan spelare vanligtvis välja mellan diverse raser som existerar i den fiktiva världen, könet på sin karaktär, hudfärg, längd, muskelmassa, frisyr, hår- och ögonfärg, ansiktsdetaljer och spelarklass. En spelarklass är den arketyp eller roll den skapade karaktären kan anta. Dessa definierar ofta hur en spelare spelar spelet och vilket typ av vapen samt utstyrsel den bär. Exempel på några klasser som är vanliga i rollspel är riddaren med svärd och sköld, jägaren med pilbåge eller kniv och magikern med en magisk stav eller trollspö. Med detta har spelare stor möjlighet att skapa karaktärer av stor mångfald.

Denna studie fokuserar på subgenren papper & penna rollspel (TRPG). Ett välkänt exempel på ett sådant rollspel är *Dungeons & Dragons* (Gygax & Arneson 1974), ibland förkortat som *D&D*. I många rollspel är världen spelet utspelar sig i fiktiv och med ett starkt inslag av fantasy. *Dungeons & Dragons* är ett sådant rollspel. I spel som detta behövs minst två spelare och en spelledare för att spela. Spelledaren är den som styr vad som sker under spelomgången. Det är upp till spelledaren vilka konsekvenser spelarnas val får. Men spelarnas egna val som sina skapade karaktärer är lika viktiga för att spelet ska gå framåt. Det är ett kollektivt berättande. Fines (2002, s. 72) beskriver detta fenomen; ”These worlds are experienced collectively—they are shared fantasies.”. Spelledaren kan liknas vid att vara både regelverket och spelvärlden i ett.

Ett papper & penna rollspel som *Dungeons & Dragons* spelas i grupp under flera spelomgångar. Hur lång en omgång är bestäms tillsammans av spelarna och spelledaren. Ofta är spelomgångar av papper & penna rollspel uppdelade i antingen längre kampanjer eller en så kallad "one-shot". Längre kampanjer går ut på att spelarna får uppleva ett längre äventyr över flera spelomgångar. En one-shot är istället ett kortare scenario orelaterat till tidigare eller senare spelomgångar. Ofta skapar spelarna nya karaktärer inför varje enskild one-shot men behåller kontrollen av samma karaktär under längre kampanjer. Det finns många olika typer av spelare och papper & penna rollspel som kan vara undantag till detta, men för den här studien är dessa två viktiga att separera.

2.1 Identitet i Rollspel

Spel är en form av tidsfördriv och flykt från verkligheten, likt film och böcker. Genom dessa tidsfördriv kan människor uppleva saker som annars kanske aldrig skulle vara möjligt för dem att uppleva i verkligheten. I det här avseendet tillåter rollspel som innehåller karaktärskapande sina spelare att sätta sig i rollen av vem som helst. Det är upp till spelaren vilken dess identitet är i spelvärlden. En spelare kan välja att vara sitt ideala själv, sin direkta motsats eller någonting helt annorlunda. Det är värt att notera att identitet i detta fall refererar till både estetiska, psykologiska och spelmekaniska karaktärsdrag. Identiteten handlar om hur spelaren och andra spelare runt omkring uppfattar den skapade karaktären. Samspelet mellan dessa två fungerar som byggstenar för den skapade karaktärens jag. I kapitlet *Character Identification in World of Warcraft: The Relationship between Capacity and Appearance* (Tronstad 2008, s. 249-261) i boken *Digital Culture, Play, And Identity: A World of Warcraft® Reader* utforkas denna definition i MMORPG spelet *World of Warcraft* (2004). Där står det bland annat:

“Labels signifying the character’s class, race, and increasing experience in various areas (level, rank) functions as indices of the character’s capacities, but they also determine the character’s appearance in the game, that is, how it is perceived by both its player and by other players.”

Tronstad (2008, s. 250)

Vad texten refererar till som "capacities" är i detta fall alla mekaniska delar av den skapade karaktären. Det är hur spelaren spelar, eller är tänkt att spela. Den estetiska delen refererar istället till hur den skapade karaktären ser ut. Olika klasser i ett MMORPG spel har ofta olika mekaniker spelaren måste förhålla sig till. Detta bestämmer på vilket sätt en spelare är tänkt att spela den valda klassen. En riddare står troligtvis mitt framför sin fiende och tar fiendens uppmärksamhet. Magikern står istället och utför magiska formler på avstånd för att hela riddarens sår. Vad Tronstads (2008) bok säger är att detta är lika viktigt att ta hänsyn till som den skapade karaktärens estetiska delar. Det är lika viktigt som kön och hudfärg gällande hur spelare uppfattar den skapade karaktären. Detta är inte begränsat till klassen karaktären har utan också hur spelaren själv väljer att spela klassen. Trollkarlens roll kanske är att stå i bakgrunden och stödja riddaren. Men spelaren som är i kontroll kan välja att istället springa fram till fienden och försöka ta riddarens roll. Tronstad (2008, s. 260) beskriver vidare varför detta är viktigt att ta hänsyn till genom att säga: "A character that is not in play is merely a superficial appearance." Allt detta bidrar till spelarens egen och andras uppfattning över den skapade karaktärens identitet.

Denna typ av kontroll över hur andra uppfattar den skapade karaktären kan reflekteras i dagens internetkultur. Genom e-brev, chattrum, forum och andra former av sociala medier kan människor talas vid anonymt med andra människor från hela världen. Över dessa nätverk har användare användarnamn, profilbilder, och liknande, för att representera sig själva. MMORPG spel är rollspel som spelas online med upp till tusentals spelare samtidigt. Precis som i ett chattrum är varje användare fri att spela som vem den vill. En användare kan ha en katt som profilbild, men detta betyder inte att personen är en katt i verkligheten. Precis på samma sätt kan en spelare i kontroll av en trollkarl springa fram till fienden utan att hjälpa sin riddare. Andra användare får en viss uppfattning av vem denna spelare är utanför spelet om de vittnar denna handling. Detta leder till en fråga gällande hur nära spelare och användare står sina virtuella avатарer. *The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft* (Bessi re, Seay & Kiesler 2007, s. 530-535)  r en studie som tittat n rmare p  huruvida spelare av MMORPG spelet *World of Warcraft* antingen medvetet eller omedvetet skapar karakt rer baserade p  sina egna ideal. Studien s g att spelare med l gre sj lvk nsla mer frekvent skapade karakt rer baserade p  deras ideala jag, eller delar av det,  n hos m nniskor med h gre sj lvk nsla. Studien h nvisar sedan till bloggar, forum och chattrum genom att s ga: "While we can only speculate, our results suggest that individuals could present idealized aspects of themselves in these forums as well." (2007, s. 8). Studien h vdar att man kan applicera samma principer g llande spelarens relation till sin virtuella avatar i ett MMORPG spel som en anv ndares relation till sin anonyma online-persona p  internet. B da behandlar ett fundamentalt problem om hur m nniskor behandlar sin identitet relativt till en persona. Om detta problem g r att observera i MMORPG spel  r det troligt att detsamma kan observeras inom andra former av rollspel, s  som papper & penna rollspel.

2.2 Karakt rsroller i TRPG

Inom papper & penna rollspel har liknande studier g llande spelares f rh llande till sina skapade karakt rer utf rts. En s dan, skriven av Bowman (2010, s. 163-176), har valt att kategorisera spelares skapade karakt rer i olika typologier. Dessa  r baserade p  hur v l den skapade karakt ren speglar spelarens egen identitet. Detta kan vara baserat p  val under karakt rsskapandet men grundar sig till st rsta del p  hur spelaren v ljer att agera i spelv rlden med sin skapade karakt r. Alla val spelaren g r, oavsett om valen  r medvetna eller omedvetna, speglar p  n got s tt vem spelaren  r som person. Som Bowman sj lv beskriver det:

Sometimes, the characters exhibit personality traits far different from the player's. Other times, the boundary between character and player seems more blurry.

Bowman (2010, s. 164)

Typologierna som tas upp  r totalt nio stycken och f rs ker ta till h nsyn vanliga typer av karakt rer som spelare skapar och agerar som. Bowman erk nner dock att f  spelare bara tillh r en enda roll. Spelare skapar troligtvis m nga olika karakt rer under flera spelomg ngar och alla skapade karakt rer kan skilja sig drastiskt  t fr n varandra. Vilken typologi varje skapad karakt r f rh ller sig till skiljer sig d  ocks . Vanligtvis  r den skapade karakt ren  ven en blandning av flera av typologier. H r f ljer en kort f rklaring av varje enskild typologi den skapade karakt ren kan ha.

Den första kallas för "The Doppelganger Self". Den beskriver en skapad karaktär som betar sig snarlikt till deras skapare. Det är en "tänk-om" version av spelaren själv. Karaktären är baserad på hur spelaren själv tror att den själv skulle reagera om den befann sig i den fiktiva världen.

Den andra kallas för "The Devoid Self". Denna beskriver Bowman själv som: "[...] the *Doppelganger Minus* some essential quality." Denna karaktär är densamma som The Doppelganger men utan en fundamental egenskap som spelaren har. Detta inkluderar allt från fysiska till psykiska egenskaper. Att skapa en karaktär likt sig själv, men blind, är en form av Devoid Self.

Den tredje kallas för "The Augmented Self". Även den här typologin är densamma som The Doppelganger Self, men istället för frånvaron av en egenskap har den skapade karaktären en extra egenskap. Den skapade karaktären har en yttre eller inre egenskap, som spelaren inte besitter, som förstärker den. Bowman använder exempel som odödlighet, rikedomar och superkrafter.

Den fjärde kallas för "The Fragmented Self". Enligt beskrivningen är denna en skapad karaktär baserad på ett fragment av spelarens personlighet eller utseende. Detta fragment förstoras sedan till den punkt där det skapas en helt ny person runt detta drag.

Den femte kallas för "The Repressed Self". Bowman beskriver denna som en motsats till The Fragmented Self. Istället för att vara ett fragment av vem spelaren är, är det istället ett fragment av vem spelaren har varit. The Repressed Self är en liknelse till varje spelares inre barn, naivitet och lättsamhet gällande ont och gott.

Den sjätte kallas för "The Idealized Self". Denna typologi tyder på att den skapade karaktären har egenskaper, fysiska så som psykiska, som spelaren själv inte har eller har brist på. Det är egenskaper som denna vill ha eller känner att den borde ha i verkligheten.

Den sjunde kallas för "The Oppositional Self". Detta jag är en total motsats till spelaren själv. Det kan vara en motsats till spelarens ideala jag eller fragmenterade jag. Det kan betyda att ta kontroll av en skurk, exempelvis en mördare, eller bara en människa med starkt olika ideal än spelaren själv. Det är då en skapad karaktär som fortfarande anses god i spelvärlden men som besitter ett extremt sätt att se på världen eller livet.

Den åttonde kallas för "The Experimental Self". En skapad karaktär som är experimentell kan vara sådan på flera sätt. Det kan vara en karaktär som stärker eller försvårar en del av spelets mekaniker för spelaren. Ett exempel är en skapad karaktär som bara talar i rim. Om spelaren är av den typ som vill agera så likt sin egen karaktär som möjligt så skapar detta ett hinder för spelaren att faktiskt agera som sin karaktär om denna inte är bra på att rimma.

Den nionde kallas för "The Taboo Self". För en spelare innebär denna typologi att denna får utforska någon form av tabu ämnen från vårt samhälle. Bowman ger exempel som kannibalism, våldtäkt och blodskam.

Alla Bowmans typologier reflekterar både vem spelaren spelar som och hur spelaren spelar spelet. Genom att vara medveten om vilken typ av typologi den skapade karaktären befinner sig i kan större insikt uppnås gällande varför särskilda typer av spelare spelar bordsrollspel. Det är ett sätt att mäta hur spelare förhåller sig till sin karaktär.

2.3 Spelartyper i TRPG

Bowmans typologier utgår till stor del att spelarna runt bordet agerar som sina skapade karaktärer. Spelarna har delats in i typologier baserat på hur den skapade karaktärerna speglar spelarnas personlighet. Men inte alla spelare är av den typen som tänker på ett sådant sätt. Andra som spelar papper & penna rollspel har andra anledningar till varför det är ett värdefullt tidsfördriv. Skaparna av *Dungeons & Dragons* har själva delat in spelare i olika kategorier baserat på vilka moment av spelet spelarna tycker om. Under åren har dessa kategorier förändrats genom nya upplagor av spelets regler. Denna studie tittar på dessa typerna som definierade i *Dungeon Master's Guide 2* (Wyatt, Slavicsek & Laws 2009, s. 42-49). Wyatt, Slavicsek & Laws beskriver dessa kategorier av spelare som olika spelartyper. Spelartyperna delar upp spelarna baserat på vad spelarna anser som det roligaste att utföra i spelet. Dessa beskriver hur olika spelare tänker och varför spelare spelar papper & penna rollspel. Likt den skapade karaktärens roll så är spelaren sällan av enbart en spelartyp. Istället är spelare vanligtvis en blandning av flera. Här nedan följer korta beskrivningar av varje enskild spelartyp.

Den första kallas för "The Actor". Detta är en spelare som försöker leva sig in i den fiktiva världen och dess egen roll i den som sin skapade karaktär.

Den andra kallas för "The Explorer". Denna typen av spelare vill utforska den fiktiva spelvärlden. Denna spelare vill se nya platser utforska annorlunda kulturer och upptäcka hemligheter i spelvärlden.

Den tredje kallas för "The Instigator". Detta är en spelare som vill få saker att ske. Denna spelare vill hitta egna sätt att underhålla sig själv under spelomgången. Vanligtvis är det en spelare som gillar att ta risker och ofta vill skapa kaotiska situationer för sig själv och sina medspelare.

Den fjärde kallas för "The Power Gamer". Detta är en spelare som vill att deras skapade karaktär ska bli mäktig genom att få nya egenskaper, krafter, eller föremål som stärker dess självbild. Denna spelartypen vill gärna besegra farliga fiender för att använda deras vapen för att sedan besegra ännu kraftfullare fiender.

Den femte kallas för "The Slayer". Spelare av denna typ vill besegra monster och känna sig överlägsen i strid. Skillnaden från en Power Gamer är att det inte är viktigt för The Slayer att bli mäktigare, bara att dräpa fiender.

Den sjätte kallas för "The Storyteller". Narrativet står över allt annat för denna spelare. The Storyteller går att jämföra med The Actor men är mer intresserad vart den övergripande berättelsen är på väg. Det är inte lika viktigt för den här spelaren att leva sig in i sin roll som att se den kollektiva berättelsen ta form.

Den sjunde kallas för "The Thinker". Spelare av denna spelartyp tycker om att överkomma hinder genom strategi och list. För dessa spelare ligger det roliga i att försöka överlista spelledaren och alla situationer spelledaren har förberett för spelomgången.

Den åttonde kallas för "The Watcher". Detta är en spelare som bara spelar på grund av det sociala umgänget. Personen vill umgås med sina bekanta och bryr sig inte så mycket om varken spelets mekaniker eller det kollektiva berättandet.

Många av dessa spelartyper går att applicera till andra rollspel, så som digitala MMORPG spel. Dock är det inte möjligt att töja på reglerna på samma sätt i digitala spel vilket tar bort den frihet som existerar inom TRPG spel. Genom liknande medieskillnader uppkommer undantag till vilka spelartyper som går att applicera i olika subgenrer av rollspel.

En studie namngiven *Adventure Game Industry Market Research Summary (RPGs)* (Dancey 2000) var en studie utförd av Wizards of the Coast, utgivarna av *Dungeons & Dragons*, för att se hur många spelare av varje spelartyp som spelade deras papper & penna rollspel. Inför undersökning delades spelarterna upp i fyra kategorier. Dessa var "Thinkers", "Power Gamers", "Storytellers" och "Character Actors". I en enkät fick spelare välja på en skala från 1 till 5 över hur väl frågorna stämde in på deras sätt att spela. Därefter delades alla respondenterna in i dessa fyra kategorier. Det slutgiltiga resultatet visade att ungefär 22% av alla spelare befann sig i respektive kategori och övriga 12% någonstans i mitten, mellan alla fyra kategorierna. *Breakdown of RPG Players* (Reynold 2003) sammanfattade denna undersökning med hjälp av en visuell graf. Reynold presenterade grafen för att visa kategoriernas förhållning till varandra. Reynold relaterar varje av dessa fyra spelartyper till att vara en blandning av två fokus. En Storyteller är mellan ett strategiskt fokus och ett narrativt fokus. Thinkers ligger mellan ett strategiskt fokus och ett stridsfokus. Power Gamers är mellan ett stridsfokus och taktiskt fokus. Till sist är Character Actors mellan ett taktiskt fokus och ett narrativt fokus. Dessa fyra spelartyper i den här studien kan med hjälp av denna graf liknas med spelarterna som Wyatt, Slavicsek & Laws beskrev i *Dungeon Master's Guide 2* med samma namn.

2.4 Könsfördelning och genus

The Daedalus Project (Yee 2009) var ett antal enkätundersökningar gällande spelare av MMORPG spel. Dessa undersökningar utgick från resultat av enkäter online som fick in över 70,000 sammanlagda deltagare. Projektet undersökte många aspekter så som identitet, immersion, åldersgrupper och genus i MMORPG spel. Studierna försökte avslöja ett flertal myter gällande spelare av MMORPG spel. Ett sådan myt påstår att alla kvinnliga karaktärer i ett MMORPG spelas av män. Av en hypotetisk grupp på 1000 spelare i *World of Warcraft* är 84% män och 16% kvinnor. Av dessa är cirka 35% i kontroll av en kvinnlig karaktär. 55%, av dessa karaktärer spelas av en manlig spelare. Därför är det mer exakt att uttrycka det som att hälften av alla kvinnliga karaktärer spelas av män. Enkäterna har sedan försökt ifrågasätta varför detta är på det här viset. En faktor som visat sig är att män som väljer spela kvinnor ibland gör det på grund av nöjet att se på en kvinnokropp istället en manskropp under spelets gång.

The Daedalus Project är en väl utförd studie med mycket data kring könsroller i MMORPG. Papper & penna rollspel och MMORPG spel är två olika typer av rollspel, med både likheter och olikheter. All data som tas till användning måste göras så med varsamhet då det är rollspel i två olika typer av kontext. Resultatet ur studien kan möjligtvis reflektera det som finns i *The Daedalus Project* och vice versa, men kan inte tas som givet.

En sådan faktor som reflekterar både digitala och analoga rollspel är könsfördelningen. Det är allmänt känt att det inte finns många kvinnliga spelare av rollspel. Könsfördelningen i Yees enkäter är väldigt ojämnt fördelade och resultaten kan därför bara besvaras med aningen ovisshet. Fines (2002, s. 62) beskriver i sin bok *Shared Fantasy* att det enbart är mellan 5% till 10% av alla spelare av papper & penna rollspel som är av kvinnligt kön.

3 Problemformulering

Förändrar könet av den skapade karaktären spelarens upplevelse av att spela ett papper & penna rollspel? Denna studie tittar närmare på hur valet av kön på den skapade karaktären kan påverka en spelares upplevelse av att spela spelet med fokus på hur denna upplevelse förändras om den skapade karaktärens kön blir bytt under spelandet. Studien tittar på om spelare förhåller sig annorlunda till den skapade karaktären om denna måste byta kön och om detta får spelarens upplevelse att skifta.

Problemformulering: Om det sker ett könsbyte på spelarnas karaktärer under en spelomgång av ett papper & penna rollspel, förändrar detta hur spelarna tänker eller agerar som sina karaktärer under resterande tid av spelomgången?

3.1 Metodbeskrivning

För att besvara frågeställningen skapades en artefakt. Denna artefakt testades sedan på personer som antingen spelat eller på annat vis är medvetna om hur papper & penna rollspel fungerar. Detta skedde i grupper med upp till fyra personer. För att få in tillräckligt med data för att dra en konkret analys bestämdes att antalet personer behövde vara minst åtta personer och där bland personer av båda kön. Därefter skulle alla deltagare ta del av individuella, kvalitativa, intervjuer med på minst tjugo minuter vardera.

Artefakten som skapades var ett förberett scenario i form av en one-shot. Denna anpassades efter den fjärde utgåvan av regelverket av papper & penna rollspelet *Dungeons & Dragons*. Utföraren av undersökningen tog rollen som spelledare under spelomgången. Undersökningen gick ut på att informanterna fick spela igenom scenariot med hjälp av det valda rollspelets regler. Spelarna fick välja mellan redan skapade karaktärer inför testet men fick spela karaktären hur dem själva ville. För att kontrollera att varje spelomgång var så lik varandra som möjligt var även dessa karaktärer alla män för att förenkla utformningen av artefaktens antagonist. Spelomgångarna av artefakten tog som längst tre timmar.

Scenariot byggde på ett antal händelser som alla drev fram olika aspekter av papper & penna rollspel. Scenariot innehöll bland annat möjlig utforskning, rollspel samt strid mot fiender. Scenariot var linjärt, men samtidigt öppet nog att tillåta spelarna att själva improvisera och agera hur spelarna själva ville. Tidigt under spelomgången presenterades ett val mellan någonting stereotypiskt maskulint och stereotypiskt feminint. Därefter, halvvägs genom spelomgången, blev spelarnas karaktärers kön ombytta. Därefter presenteras valet av någonting stereotypiskt maskulint och stereotypiskt feminint igen till spelarna för att se om förändringen av kön förändrade detta val.

Intervjuerna skulle ske individuellt efter spelomgången avslutats. Frågorna som ställdes berörde spelarnas upplevelse av spelomgången och valen som spelarna gjort. Frågorna var tänkta att få informanten att ifrågasätta sina egna val som spelare och som sin skapade karaktär. Det var även viktigt är att få fram data gällande hur spelaren upplevde spelomgången som en helhet och om könsbytet på något vis förändrade upplevelsen. Genom både observationer under spelomgången samt intervjuerna skulle varje informant bli placerad inom Wyatt, Slavicsek & Laws spelartyper. Detta för att se om det fanns en koppling mellan spelarens upplevelse angående könsbytet och deras egna spelartyp.

Alla intervjuerna spelades in, efter att informanterna tillät detta. Det fanns även förbereda enkäter utifall att det inte skulle finnas tid att hålla intervjuerna på plats av någon anledning.

Avslutningsvis presenterades undersökningens data som kom från observationer under spelomgången samt från intervjuerna. Denna data beskrevs till stor del i beskrivande text men åtföljdes av visuella grafer för mycket binära svar som gick att utläsa ur resultatet. Detta för att enklare utläsa inför följande analys och diskussion.

Det var viktigt inför undersökningen att vara medveten om könet på alla informanterna. Som nämnt är enbart 5% och 10% av alla spelare av papper & penna rollspel kvinnor. Därför var det viktigt att försöka få tag på kvinnliga spelare och annars ha detta i åtanke som ett potentiellt mätfel för det slutgiltiga resultatet.

Under alla intervjuer och observationer var det även viktigt att förhålla sig till andra etiska aspekter. Østbye, Knapskog, Helland & Larsen (2003, s. 126-128) beskriver ett flertal olika sådana aspekter. Dessa är främst fyra punkter. Den första berör att observationer och uttalanden under intervjuer bör vara citerade som anonyma i efterhand. Den andra att det tydligt framkommer till spelarna att det finns en observatör på plats som tar anteckningar. Syftet med undersökningen måste också vara lika tydligt på förhand som att testet försiggår. Slutligen måste deltagarna själva ha möjligheten att välja att inte delta när som helst, till och med redan under tiden testet pågår.

Østbye, Knapskog, Helland & Larsen (2003 s. 153) beskriver också någonting som kallas för en "intervjueffekt". Denna effekt betyder att informanten medvetet eller omedvetet besvarar intervjuarens frågor på ett sätt som denna tror kommer tillfredsställa intervjuaren. Detta beskrivs som att "Intervjuerna bör vara så neutrala som möjligt i sitt uppträdande, språk, klädsel, m m." Eftersom alla dessa delar spelar roll för intervjueffekten var det viktigt att ta till hänsyn till detta, även under spelomgången. Spelare kan även ha agerat under spelomgången som observatören ville på liknande sätt som den besvarat frågorna. Intervjuerna och spelomgången försökte därför framföras som ett roligt äventyr över en seriös undersökning. Intervjuerna försökte också framföras mer som ett vanligt samtal mellan två spelare av papper & penna rollspel som ett försök att förminska risken till detta.

Det var viktigt att ta reda på så mycket som möjligt om informanterna och deras tidigare erfarenheter med papper & penna rollspel. Därför blev alla informanterna tillfrågade om detta redan innan spelomgången så att spelledaren kunde försöka hjälpa till att lyfta fram mindre erfarna eller engagerade spelare. Detta var även viktigt under intervjuerna för att ta reda på huruvida informanterna vanligtvis spelar karaktärer av sitt eget eller motsatta kön, till exempel. Frågorna fokuserade på att handla mer om informanternas tidigare erfarenheter och känslor inför papper & penna rollspel och gick därefter mer och mer åt att försöka få informanterna att ifrågasätta sina val under spelomgången. Detta som ett sätt att få igång informanternas tankegång samt för att försöka göra intervjuerna mer bekvämliga.

Utöver detta var det viktigt att förhålla sig till allmän forskningsetik. Detta innefattade bland annat att förklara för alla deltagare att spelomgången var en del av en undersökning och att det var fullständigt frivilligt att delta. Deltagarna fick inte information om den faktiska forskningsfrågan men var alla medvetna att undersökningen handlade om papper & penna rollspel och utgick från deras sätt att spela karaktärerna de var i kontroll över under spelomgången.

4 Genomförande

4.1 Inspiration

Artefakten skapades med hjälp av ett flertal inspirationskällor och hjälpverktyg. Här nedan listas alla dessa med en kort medföljande beskrivning.

Player's Handbook (Heinsoo, Collins & Wyatt 2008).

Fjärde utgåvan av spelarhandboken för papper & penna rollspelet *Dungeons & Dragons*. Regelverket som används av artefakten och inspirationskällan för artefaktens spelvärld. Alla raser, gudar och magiska föremål från denna värld har överförts från detta regelverk.

Monster Manual (Mearls, Schubert & Wyatt 2008).

Fjärde utgåvan av en manual fylld med olika monster att använda i spelomgångar av *Dungeons & Dragons*. Alla fiender som används i artefakten är tagna ur denna bok.

Fairy Tail (Hiro Mashima 2006).

En japansk manga som utspelar sig i en fantasy miljö. Karaktärerna i serien accepterar olika uppdrag från ett gille där varje uppdrag fungerar som en kortare berättelse. Denna premiss fungerade som inspiration för starten av artefaktens uppbyggnad.

URealms Live (2015).

En webbserie där en grupp spelare spelar ett papper & penna rollspel, med samma namn, tillsammans över nätet. Serien är strukturerad på ett sätt som tillåter varje avsnitt att vara en one-shot. Varje one-shot är av liknande längd och med varierande scenarion för alla olika spelartyper. Seriens one-shot struktur är vad som fungerade som inspirationskälla för artefakten.

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn (Square Enix 2013).

Ett stort online rollspel satt i en fantasy miljö. Spelet innehåller ett tillfälle där flera spelare måste samarbeta för att ta sig igenom ett stort spökhuis. Detta spökhuis var inspirationskällan för artefaktens scenario.

Gunnebo & Nääs slott.

Två mindre slott i västra götaland. Dessa slotts planlösning användes som inspirationskällor för själva spökhusets egen planlösning i artefaktens scenario.

Soul Eater (Atsushi Ohkubo 2004).

En japansk manga serie. I serien finns en faktion av häxor som alla är baserade på olika sorters djur. Detta reflekteras både i deras klädsel och den typ av trollformler häxorna utför. Artefaktens skurk är en häxa baserad på seriens typ av häxor. Häxan har ett djur som reflekterar häxans utseende, klädsel och trollformler.

Bloodborne (From Software 2015).

Ett digitalt rollspel med stark gotisk stil. Särskilda designval gällande antagonisten och spökhushets utseenden inspirerades av detta spelets grafiska stil.

Unforgotten Realms (2008).

Föregångaren till URealms Live. En animerad webbserie baserad på längre spelomgångar av papper & penna rollspel. Inspirationen kom från ett antal avsnitt där huvudkaraktärerna var tvugna att lösa ett antal pussel och gåtor. Dessa pussel och gåtor har använts som en bas för artefaktens egna pussel.

4.2 Progression av Arbetet

Då artefakten skulle vara i form av en one-shot påbörjades arbetet genom att välja ett regelverk att utgå ifrån. Regelverket som valdes var den fjärde utgåvan av *Dungeons & Dragons*. Detta då utföraren av undersökningen hade mycket tidigare erfarenhet av detta regelverk och den värld den utspelar sig i. Med detta blev temat för miljön även mer konkret i form av medeltida fantasy.

När regelverket var färdigställt skiftade arbetets fokus till att utveckla en premiss för scenariot. Premissen behövde vara någonting simpelt utan invecklade komplikationer för att tillåta spelarna att snabbt sätta sig in i sina karaktärer och påbörja spelomgången. På grund av detta valdes konceptet av äventyrare som utgångspunkt för premissen. En berättelse med en sådan utgångspunkt är mangaserien *Fairy Tail*, där huvudkaraktärerna är medlemmar i ett gille som delar ut uppdrag till gillens medlemmar. Denna premiss tillät stor kreativ frihet till scenariot för artefakten. Artefakten utgick därför från en liknande premiss där spelarna skulle anta rollen som äventyrare från en gill som tilldelat spelarna ett uppdrag från början.

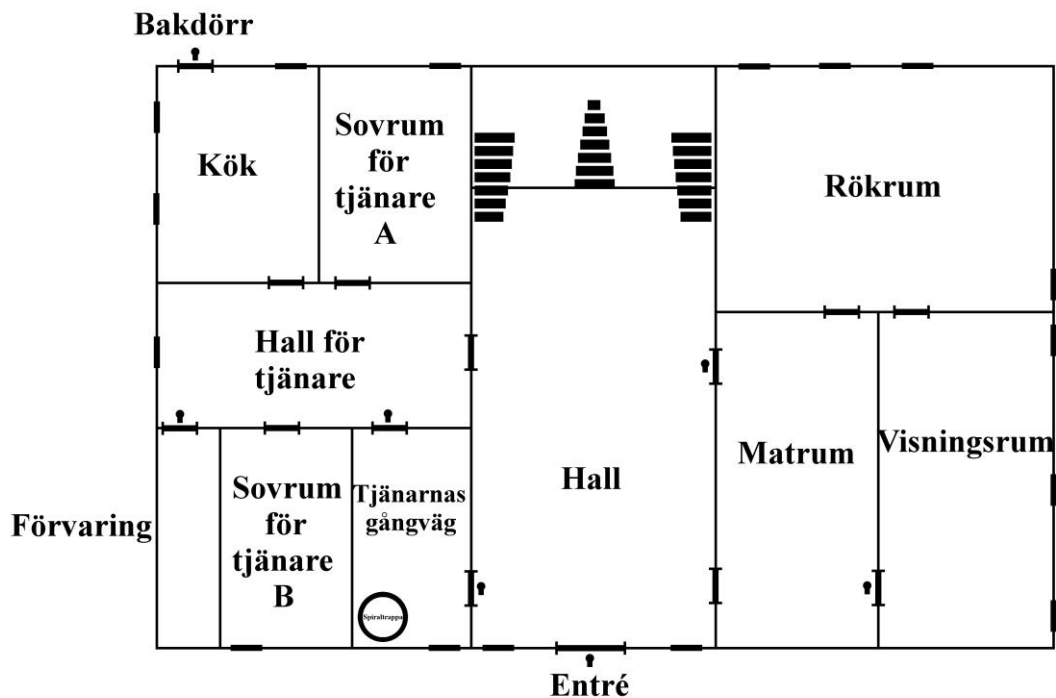
En tidig version av artefakten testades under en pilotundersökning. Av denna pilotundersökning gjordes slutsatsen att artefakten behövde vara mer strikt för att låta undersökningen vara så kontrollerad och upprepbar som möjligt. Detta så att varje spelomgång inte blev drastiskt annorlunda från varandra på några sätt. Därför gjordes många val av förändring kring artefakten baserat på detta. Ett sådant val var att skapa fyra karaktärer inför spelomgången som spelarna fick välja mellan istället för att tillåta spelarna att skapa helt egna karaktärer. På detta vis skulle alla spelare få samma utgångspunkt under undersökningens intervjuer. Detta var samtidigt ett sätt att korta ned den tid som behövdes inför undersökningen som helhet då karaktärsskapande är ett väldigt tidskrävande moment av papper & penna rollspel.

Dem fyra karaktärerna som skapades åt spelarna var Krigaren, Magikern, Jägaren och Prästen. Dessa var alla skapade med målet att vara enkla karaktärer som en spelare enkelt kunde förstå sig på och sätta sig in i. Alla fyra karaktärerna baserades på klasser tagna direkt från det valda regelverket. Karaktärerna blev tilldelade fyra personlighetsdrag samt ett långvarigt mål för spelarna att förhålla sig till. Målet för varje karaktär utgick från något stereotypiskt för den valda klassens karaktärstyp. Personlighetsdragen bestod av två stereotypa personlighetsdrag för klassen samt två negativa personlighetsdrag som en sådan karaktär kunde besitta.

Artefakten behövde innehålla så många delar som möjligt som alla olika spelartyper vill utforska under ett papper & penna rollspel. Viktigt var också att artefakten också kunde hålla den valda tidsramen. För att utföra detta behövde artefaktens äventyr inte bli för komplicerat eller vara öppet nog för spelledaren att enkelt flytta, förkorta eller ta bort scenarion på plats utan att detta skapade komplikationer för spelarna. Detta kunde bli aningen problematiskt då det inte fanns ett enkelt sätt att förutse hur lång tid olika delar kunde ta. För att få bättre känsla för tidsaspekten togs inspiration från webbserien *URealms Live*, en live show av en grupp som spelar papper & penna rollspel. Serien är strukturerad på så sätt att varje avsnitt är en enskild one-shot. Varje avsnitt håller en någorlunda samma struktur och längd. En one-shot i *URealms Live* är cirka 8 timmar lång. Strukturen utgår oftast efter tre akter och innehåller samtidigt ofta delar för alla olika spelartyper. Spelarna följer också ett relativt strikt schema med regelbundna pauser för att inte trötta ut sig mentalt. Allt detta siktade artefakten att likna gällande sin egen struktur. Artefakten skulle därmed utgå efter tre akter och tillåta spelarna att ta regelbundna pauser under undersökningen. Scenariot behövde däremot hålla sig aningen kortare än *URealms Live* då artefakten siktade på en kortare tidsram på cirka 3 timmar istället för 8 timmar. Pilotundersökningen hjälpte till att därefter testa om det gick att hålla denna tidsram. Förutse en ungefärlig tid för varje delmoment. Artefakten låg över denna tidsram med stor marginal och fick därför kortas ned för att bättre passa tiden. Flera delmoment togs bort helt och andra förenklades för att delmomenten inte skulle ta lika lång tid.

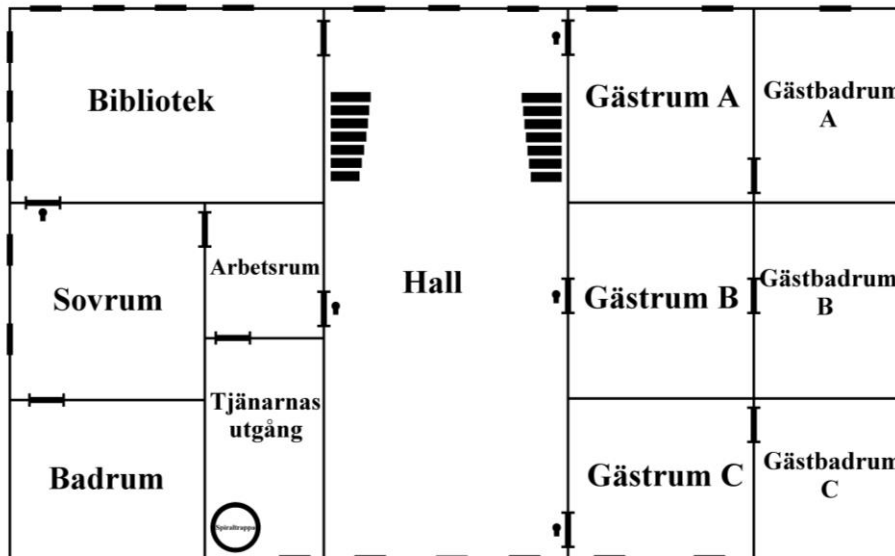
Eftersom regelverket av *Dungeons & Dragons* till stora drag utgår från att spendera mycket tid i en inomhusmiljö med pussel, fällor och monster som hinder blev det bestämt att artefakten skulle utspela sig i en liknande miljö med liknande hinder. Tack vare premissen valdes då ett scenario av att besegra en elak person eller ett monster i dess eget tillhåll. Den första idén som utgick från detta scenario var att låta spelarnas skapade karaktärer klättra uppför ett högt där en ond trollkarl befann sig i toppen. Tornet skulle vara fyllt av olika magiska apparater, fällor och liknande i varje rum på vägen upp. Antalet rum kunde då justeras efter varje spelomgång, beroende på tidspress. Om det blev brist på tid kunde icke obligatoriska rum tas bort för att spara tid under undersökningen. Bara tre av rummen var obligatoriska, rummet på första våningen, mittenvåningen och rummet i toppen av tornet. Alla rum däremellan kunde tas bort om så behövdes, beroende på spelarnas intresse eller tidsram. Under mittenvåningen skulle spelarnas skapade karaktärer byta kön på grund av en magisk apparat. Men konceptet av ett magiskt torn med en trollkarl högst upp ansågs aningen oinspirerande och icke kreativt. Magiska torn med trollkarlar i är någonting väldigt vanligt inom fantasytemat. Därför användes artefaktens koncept av könsbyte som inspiration för att byta kön på den onda trollkarlen. Trollkarlen blev då istället en ond häxa. Miljön justerades därefter utefter den nya antagonisten och tornet blev då i sin tur ett spökhuis. Detta spökhuis inspirerades av spelet *Final Fantasy XIV*, där ett liknande scenario gick att se. I spelet finns ett spökhuis styrt av en ond häxa som spelaren måste stoppa. Istället för magiska apparater blev det spökliga illusioner och andra hemska trollformler. Tanken var att spökhuset fortfarande var lika linjärt och med lika stor möjlighet att förflytta rum under spelomgången som tornet. Vägen spelarna var tvungna att gå igenom huset behövde därmed bli förutbestämt i förväg. Men då ett större hus är mer öppet i sin natur jämfört med ett torn blev det bestämt att bara tre rum fortfarande skulle vara obligatoriska. Dessa tre rum blev förutbestämda rum som alltid skulle ske i samma ordning. Resterande rum i huset kunde kastas om beroende på den tidsram som var möjlig att hålla under undersökningen.

Nästa steg var det första praktiska arbetet på artefakten. En planlösning målades upp över spökhuset. Detta gjordes på papper med en penna och linjal och utgick till stor del utifrån tidigare erfarenhet av att ha besökt och läst om mindre slott och herrgårdar.



Figur 1 Slutgiltig version av planlösningen för våning 1 av spökhuset

Gunnebo slott och Nääs slott stod för stor del av strukturen och logiken bakom planlösningen. Utsidan av spökhuset fick också en liknande beskrivning till sitt utseende som dessa två verkliga slott. Men designen reflekterade ett mer spökligt utseende med material av gammalt trä och satt i en mörk skog av döda träd. Stor inspiration för den estetiska designen, på både insidan och utsidan av spökhuset, var starkt inspirerade av spelet *Bloodborne*. Spökhuset bestod av två våningar samt en vind och källare. Det målades bara planlösningar för våning 1 och våning 2 då både källaren och vinden bara bestod av ett enda öppet rum, i samma storlek som både våning 1 och våning 2, och blev då bara beskrivet i text i artefakten.



Figur 2 Slutgiltig version av planlösningen för våning 2 av spökhuset

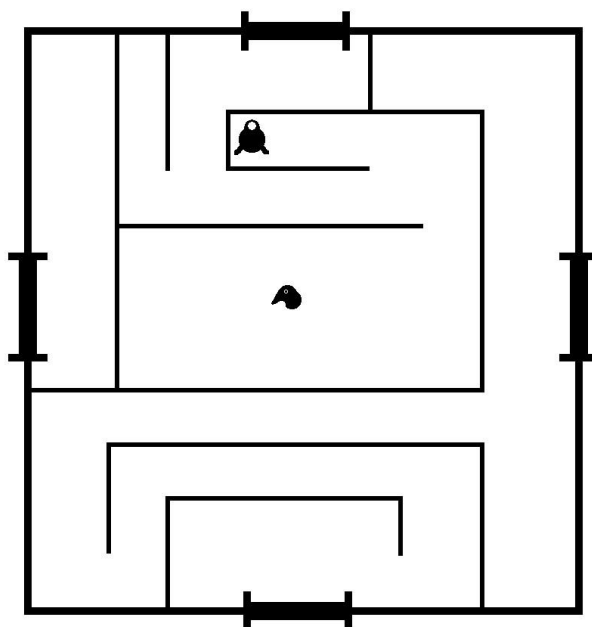
När spökhuset planlösning var färdig så utvecklades ett karaktärsunderlag för häxan som skulle stå som antagonist för spelomgången. Häxans design tog inspiration från andra häxor i mangaserien *Soul Eater* från ett tematiskt och personlighets perspektiv och från spelet *Bloodborne* gällande klädsel och ton. Efter pilotundersökningen utökades häxans personlighet och mål baserat på vilka frågor och observationer spelarna under pilotundersökningen hade gällande häxan. Det blev därefter bestämt att häxan skulle ha större roll under spelomgången och häxan skulle hädanefter tala med spelarna efter varje rum som spelarna tog sig in i. Hennes personlighet blev den av en extremt sexistisk person som bara såg på män som "ointelligenta muskelknuttar" och kvinnor som "svaga prinsessor". Detta bestämdes utefter tanken att försöka hålla spelarna ständigt engagerade med häxans tankar och ideologi. Detta som ett sätt att provocera och få spelarna under undersökningen att hålla igång tankar gällande könsroller under hela undersökningen.

Därefter skrevs rekvisita inför spelomgången. Detta involverade ett uppdragskontrakt samt tre korta lappar. Dessa kunde sedan skrivas ut inför undersökningarna för spelarna själva att läsa högt eller för sig själva på plats. Alla dessa skrevs på ett sätt att reflektera hur det hade kunnat se ut om uppdraget varit på riktigt.

Spelomgången delades därefter in i den struktur av tre akter som den var tänkt att följa och ordningen på alla obligatoriska rummen i spökhuset fastställdes. Detta utgick från spökhuset, som tidigare nämnt, från *Final Fantasy XIV* där man som spelare var tvungen att ta sig från första våningen till källaren för att slutligen ta sig till övervåningen. Denna samma ordning på våningarna använde då spökhuset i artefakten. Med detta designades hela spökhuset att utföras i en särskild ordning och det bestämdes därefter om varje rum var antingen ett pussel, en kamp mot fiender eller plundring av föremål. Detta bestämde vad för typ av händelse som skulle ske i varje enskilt rum. Vinden sparades till sist och designades som en kombination av pussel och kamp för att bli en mer intressant kamp som slutboss.

Nästa steg involverade att designa varje enskilt rum i spökhuset. Med hjälp av referenser från *Player's Handbook* och *Monster Manual*, två böcker tillhörande fjärde utgåvan av *Dungeons & Dragons*, valdes föremål och monster ut till rummen med antingen en kamp

eller plundring. För rummen som skulle innehålla ett pussel användes istället pussel och andra trick från *Unforgotten Realms* som referensmaterial. Pusslen skulle inte vara för komplicerade med invecklade svar utan skulle handla mer om att låta spelarna tänka utanför lådan och avslöja ett särskilt trick med rummet. Detta gick hand i hand med tanken över att spökhuset skulle innehålla illusioner istället för magiska apparater. En illusion är en form av trick och en apparat är skapad att fungera på ett enda sätt. Ett exempel på ett pussel i ett rum var en osynlig labyrint. I mitten av rummet är en kråka och det finns en dörr på varje vägg av rummet. Går någon igenom en dörr kommer personen ut ur dörren på motsatt vägg. Spelarnas skapade karaktärer måste testa sig fram genom dörrarna och genom att följa väggarna för att ta sig till mitten av rummet och döda kråkan för att klara av pusslet. I rummet finns även en kittel som spottar ut syra mot spelarnas skapade karaktärer under tiden. Spelarna måste därmed undvika eller skydda sig mot syran samtidigt som de ska ta sig till mitten av rummet.



Figur 3 En visuell representation av den osynliga labyrinten

Ett annat pussel som befann sig i biblioteket var en gåta. Under pilotundersökningen misslyckades spelarna att lösa gåtan vilket tvingade spelledaren att improvisera en annan lösning för spelarna att utföra för att ta sig vidare. För att undvika fler sådana scenarion inför undersökningarna togs gåtan ut ur artefakten och många andra pussel förenklades så att det inte längre fanns ett sätt för spelarna att fastna utan riktig lösning.

Efter alla pussel designats återstod bara källaren och vinden. Dessa blev mer invecklade än tidigare och blev också förutbestämda med mindre chans för spelarna att tänka utanför lådan. Efter pilotundersökningen blev källaren enbart till för exposition för spelarna och inget pussel eller kamp återstod i slutversionen där. Det var vid detta tillfälle som häxan bestämdes att vara en konstant närvaro genom att hon talar med spelarna i deras huvuden under tiden deras skapade karaktärer försöker ta sig till henne. Hon varnar och hotar att förvandla alla till någonting hemskt om de inte vänder tillbaka. När spelarna är klara på första våningen och har nyckeln som leder upp till andra våningen kastar häxan en

trollformel i hopp om att förvandla spelarna till korpar. Men hennes formel misslyckas och förändrar istället karaktärernas kön som spelarna är i kontroll över.

Vinden så försöker häxan döda spelarnas skapade karaktärer i en sista kamp. Denna kamp är slutstriden för spelomgången.

Slutligen skrevs två korta epiloger, liksom prologen, i dokumentet med planeringen för att reflektera två potentiella slut. Det ena är skrivet från perspektivet av att spelarnas skapade karaktärer besegrar häxan och återvänder för att ta emot sin belöning. Det andra slutet är istället skrivet ur perspektivet att spelarnas skapade karaktärer misslyckas och att häxan därmed får utföra sin onda plan.

Pilotundersökningen utfördes tillsammans med 2 stycken spelare. Båda dessa spelare hade erfarenhet av det regelverk artefakten utgick ifrån. Spelomgången varade i 5 timmar, inklusive karaktärskapandet. Flera observationer gjordes under pilotundersökningen som förändrade designen av flera delmoment och andra detaljer i artefakten. Fienderna i artefakten var ej balanserade efter bara 2 spelare. Alla strider mot korpar eller häxan i slutstriden förenklades därför för att passa bättre för ett mindre antal spelare. Alla korpar förutom korparna av färg blå och röd blev så kallade "minions", fiender som besegras av enbart en attack. Slutbossen mot häxan förenklades och både häxan och alla korpar i herrgården fick egna karaktärspapper som spelledaren kunde använda istället för att behöva läsa i *Monster Manual*. Ett problem som uppstod under pilotundersökningen var att undersökningen inte kunde få ut tillräckligt mycket data från spelarna och att könsbytet inte hade någon riktig konsekvens som fick spelarna att tänka över denna situation. Därför gjordes ett sista antal förändringar till artefaktens scenario. Vid könsbytet förändrades karaktärernas siffror så att karaktärernas smidighet gick upp och styrka gick ned för att få en mekanisk förändring när dem rullar tärningen. En ny karaktär skapades som skulle dyka upp vid två tillfällen och presentera ett val mellan någonting stereotypiskt manligt och stereotypiskt kvinnligt. Detta val presenterades en gång innan könsbytet och en gång efter könsbytet för att se om spelarna valde annorlunda innan eller efter könsbytet. Detta som ett sätt att lättare observera om spelarna valde att spela annorlunda på något vis. Detta val blev mellan två olika drycker; en kärleksdryck och en förmögenhetsdryck.

Artefakten blev i slutändan ett dokument på 26 A4 sidor. I dokumentet fanns planlösningen för spökhushets två våningar samt den osynliga labyrinten på övervåningen. Dokumentet utgår från att fjärde utgåvan av *Player's Handbook* finns till hands under undersökningen.

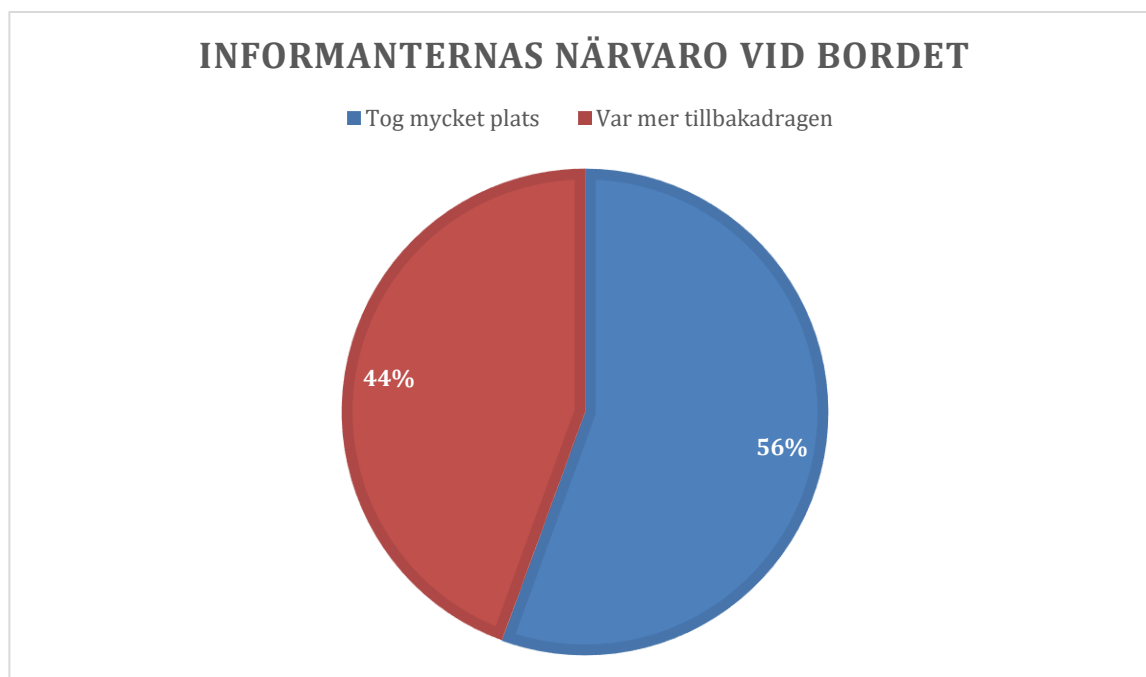
5 Utvärdering

5.1 Presentation av undersökning

Tre grupper deltog i den slutgiltiga undersökningen. Den första gruppen innehöll fyra personer, den andra gruppen tre personer, och den sista gruppen bestod av två personer. Sammanlagt deltog nio personer i undersökningen. Spelomgången av artefakten tog precis tre timmar för de första två grupperna och två och en halv timma för den tredje och sista undersökningen. Intervjuerna skedde alla på plats efter spelomgången och tog ungefär tjugo till trettio minuter vardera. Deltagarna var medvetna att de deltog i en undersökning och att det var helt frivilligt att delta.

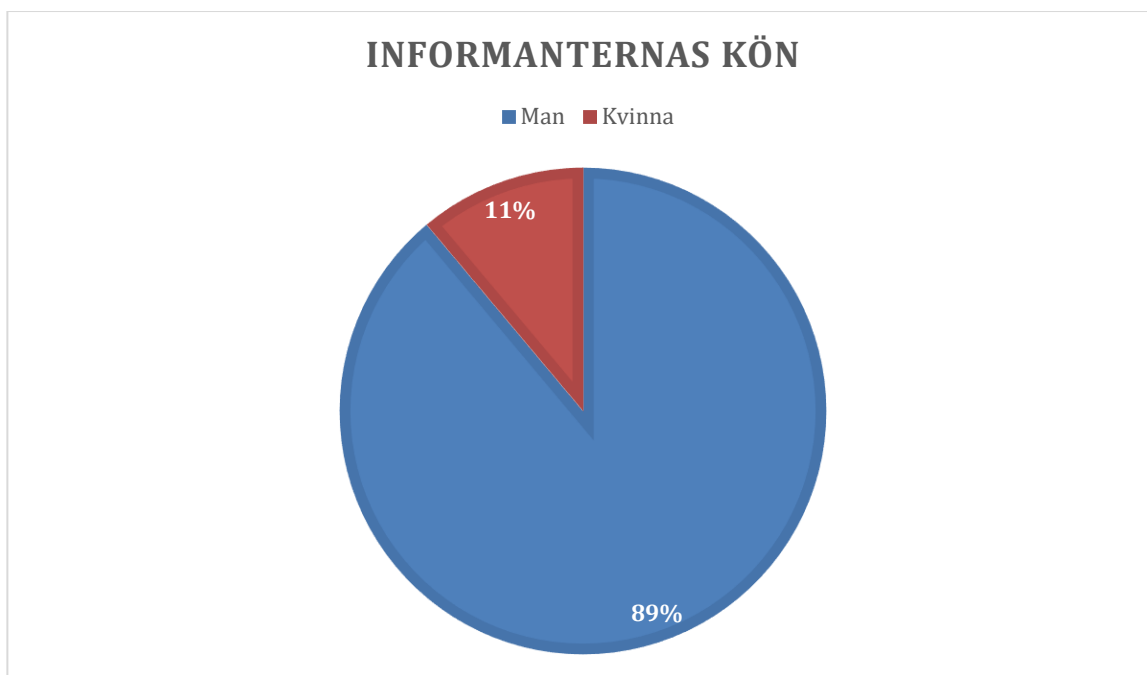
Grupperna namngavs efter en bokstav och en siffra, där bokstaven representerade vilken grupp deltagaren tillhörde och siffran ordningen på intervjuerna. Första personen att delta i en intervju blev därmed namngiven A1. Andra deltagare fick namnen A2, A3, A4, B1, B2, B3, C1 och C2. Nedan listas viktig data från intervjuerna. Intervjufrågorna kan ses i sin helhet i Appendix A.

Under spelomgången observerades deltagare A2, A3, A4, B2 och B3 att ta mycket plats vid bordet och tryckte på rollspelandet i sitt spelande. Deltagare A1, B1, C1 och C2 var mer tillbakadragna men försökte alla ändå fortfarande förhålla sig till sina karaktärers mål och personlighetsdrag i sitt spelande.



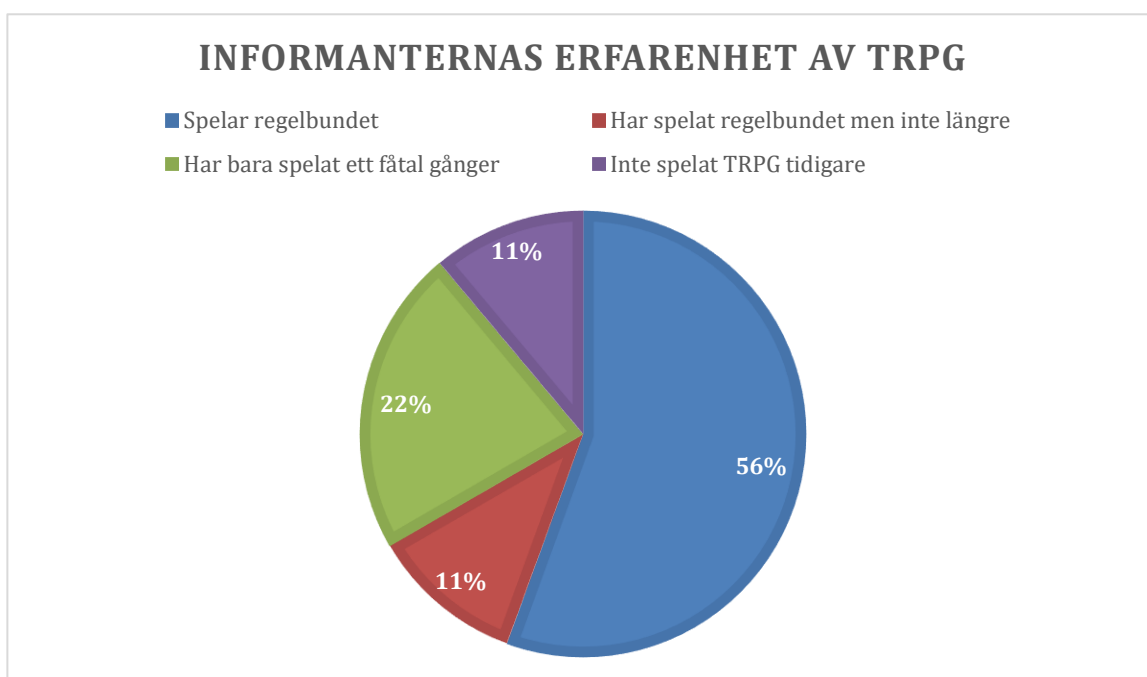
Figur 4 Cirkeldiagram gällande informanternas närvaro kring bordet

Av deltagarna identifierade sig 8 personer som män och 1 som kvinna.



Figur 5 Cirkeldiagram över informanternas kön

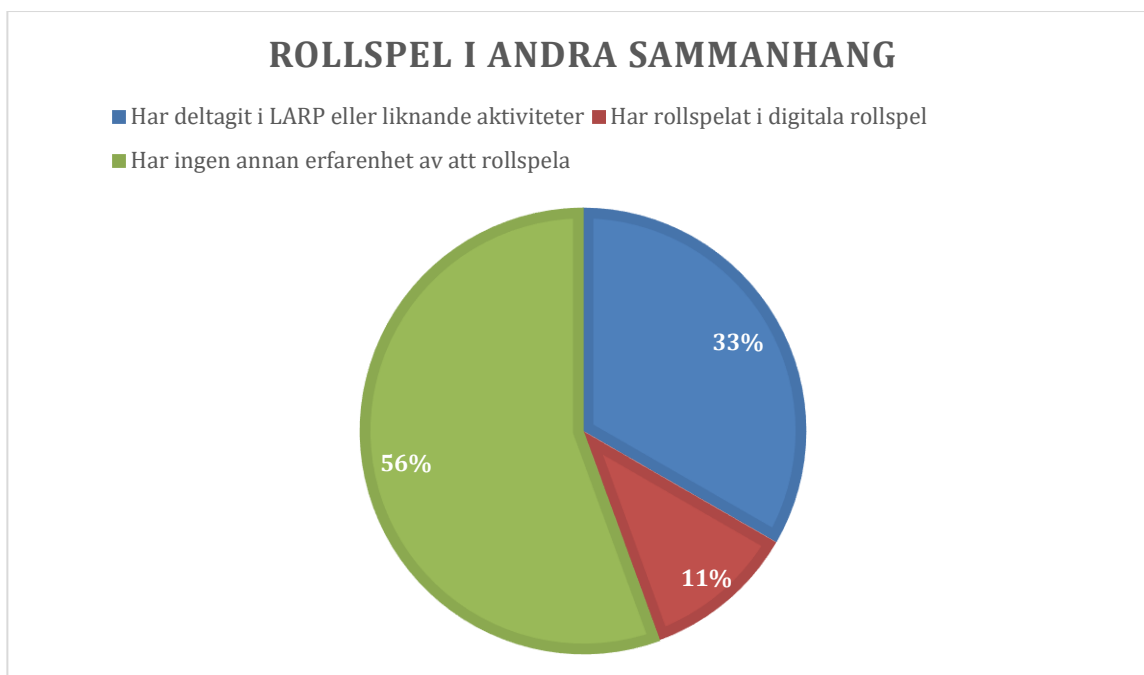
8 av 9 personer hade spelat papper & penna rollspel tidigare, med varierande mängd erfarenhet.



Figur 6 Cirkeldiagram över informanternas erfarenhet av TRPG

Alla 9 deltagare hade tidigare erfarenhet av digitala rollspel. Två exempel som kom upp under intervjuerna detta var *World of Warcraft* (2004) och *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

4 av 9 deltagare hade rollspelat i andra sammanhang, så som att ha deltagit i LARP eller att ha rollspelet i digitala rollspel.

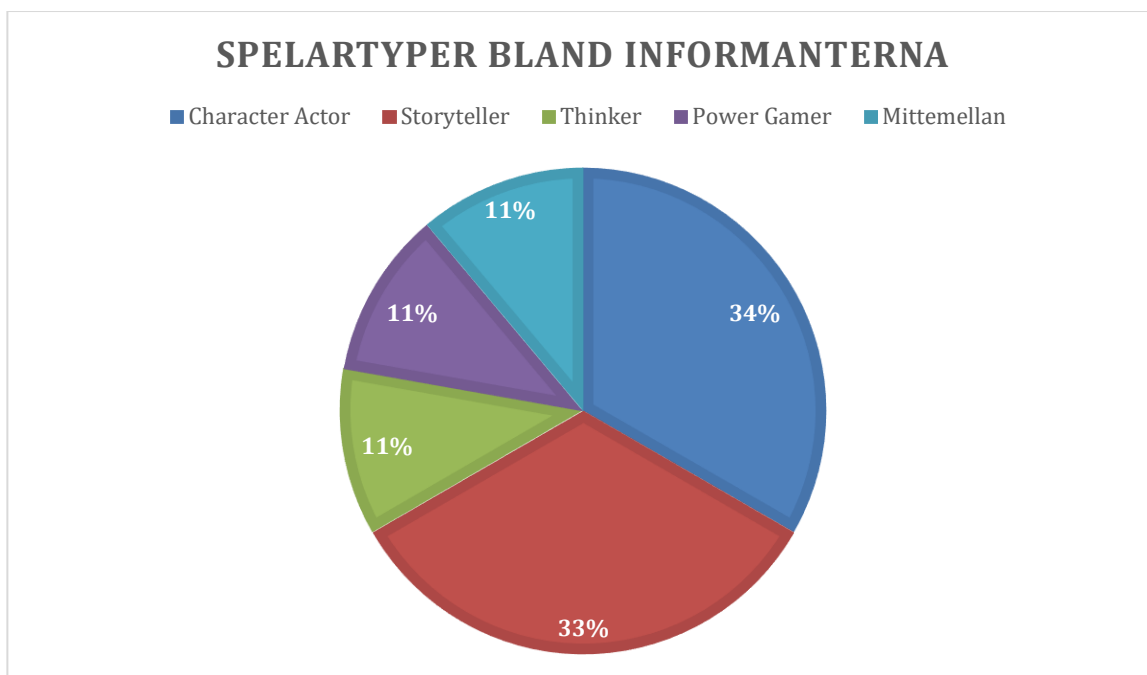


Figur 7 Cirkeldiagram över informanternas erfarenhet av rollspel i andra sammanhang

Över lag var det friheten i rollspelandet som uttrycktes som den roligaste aspekten av papper & penna rollspel. Att kunna sätta sig in i en karaktär och ha möjlighet att interagera med andra spelare i en fysisk miljö med konsekvenser i spelet var den typ av frihet som beströks av deltagarna. Alla aspekter som kan skilja sig i hur väl det upplevs från spelomgång till spelomgång.

Många uttryckte positiva känslor för många av dem andra aspekter som finns i papper & penna rollspel också, så som karaktärsskapande, och kopplade ofta friheten till varför det var roligt. Men, combat uttrycktes ofta som någonting som kunde bli långtråkigt om det inte hanterades bra under en spelomgång.

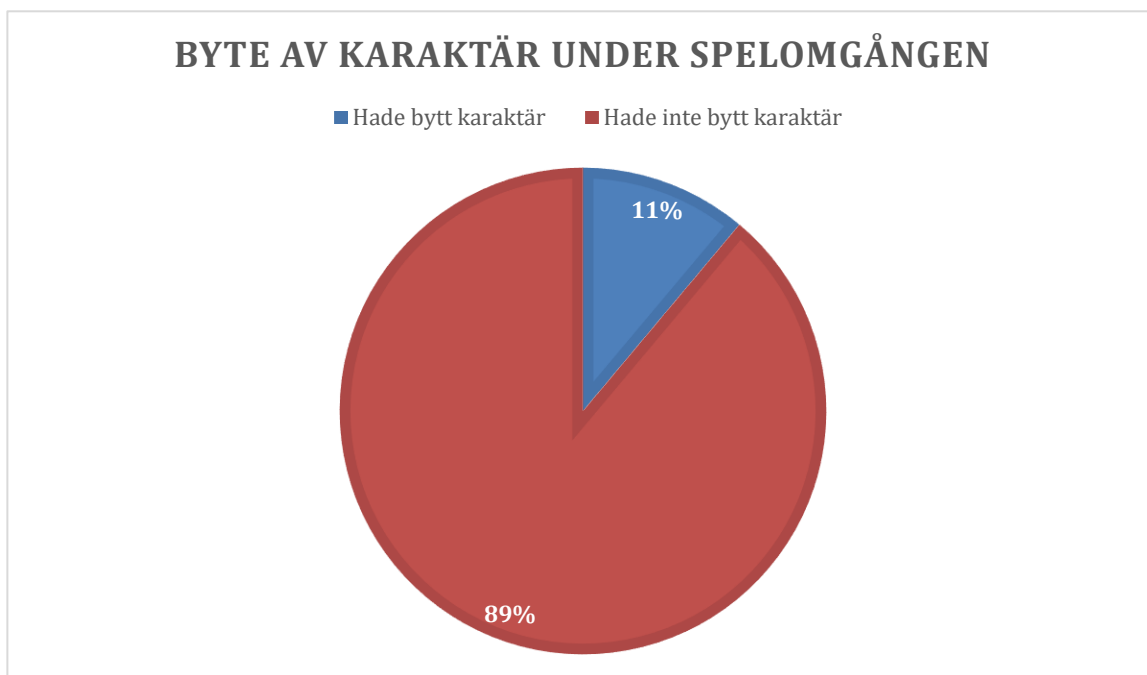
Alla informanterna visade vissa tendenser från många av spelartyperna som beskrivs i *Dungeon Master's Guide 2* i sitt spelande, men genom intervjuerna visade det sig ofta att spelaren själv kände sig som en annan typ eller blandning av flera andra typer. Flera spelare uttryckte att vilken aspekt som var roligast kunde bero på i vilken grupp man befann sig i. Är man tillsammans med flera andra som tycker om att rollspela och interagera med andra blir den delen roligare för alla runt bordet. Det var därför svårt att med säkerhet sätt någon av informanterna inom någon av dessa spelartyper. Därför försöktes alla informanterna bli insatta någonstans på Reynolds graf (2003). Men även detta blev svårt att med säkerhet fastställa då informanterna talade mer om vad dem tyckte om eller ogillade med rollspel, istället för vad som ansågs vara deras sätt att vanligtvis spela papper & penna rollspel. Det beskrevs heller inte hur likt informanterna spelade under spelomgången jämfört med annars. Om informanterna placerades på grafen baserat på hur informanterna beskrev vad som ansågs roligt eller ej så skulle informanterna placeras som följande; 3 av 9 på typen "Character Actor", 3 av 9 på typen "Storyteller", 1 av 9 som "Thinker", 1 av 9 som "Power Gamer" och slutligen 1 av 9 någonstans i mitten.



Figur 8 Cirkeldiagram över informanternas spelartyper enligt Reynolds graf

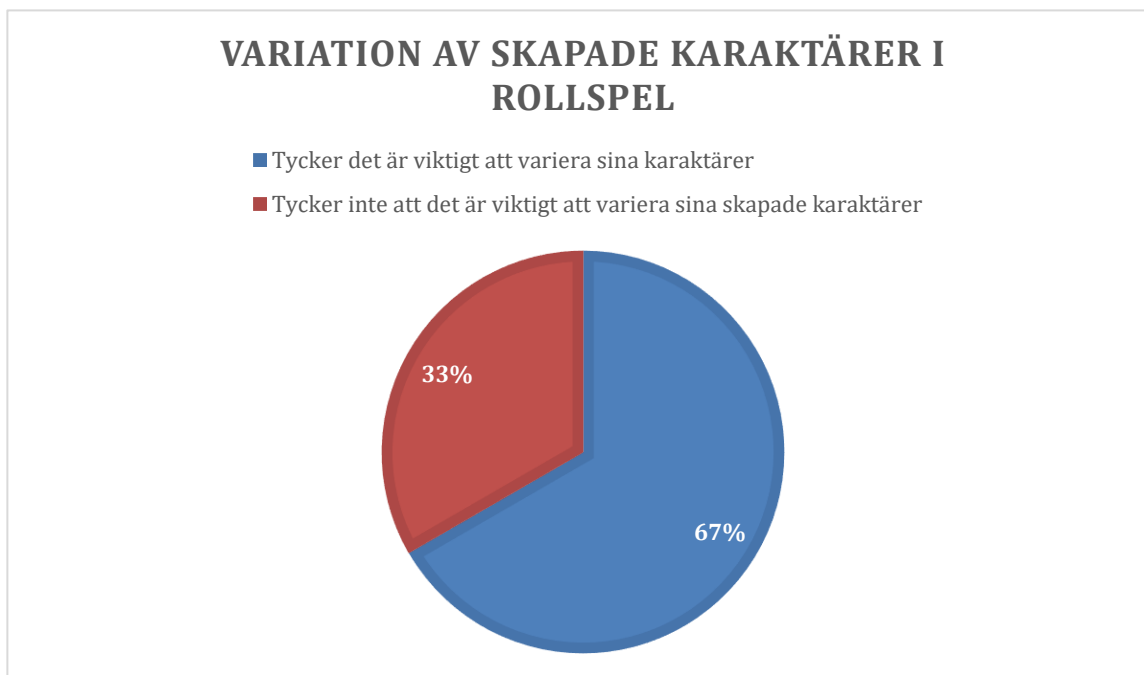
Kampanjen fick en medelpoäng på 7 av 10 (avrundat uppåt) av deltagarna. Flera uttryckte den som spännande och vill veta mer om häxan och bakgrunden till henne och huset efteråt. 2 av deltagarna var imponerade över hur mycket som hann med på en sådan kort spelomgång.

Dem flesta karaktärsvälerna kom från att deltagarna själva ville spela en karaktär av sådan personlighet eller spelstil. Bara 1 av 9 hade bytt karaktär om dem fått chansen.



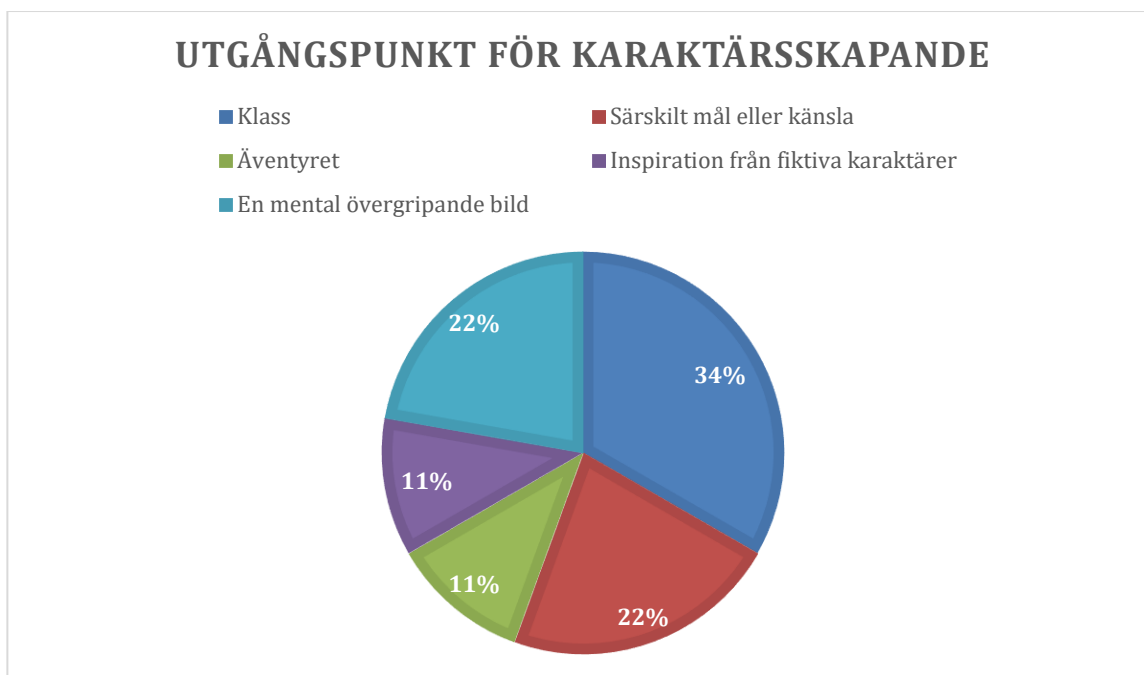
Figur 9 Cirkeldiagram gällande om informanterna bytt karaktär om dem fått chansen

Alla 9 deltagare sa att karaktärsskapande var någonting dem tyckte om. 6 av 9 tyckte också om att variera sina skapade karaktärer. Av dem 3 som inte såg detta som viktigt uttryckte 1 att denna ville variera och såg det som viktigt, men gjorde det inte personligen utan kände att det var något den behövde jobba på.



Figur 10 Cirkeldiagram över informanternas synpunkter gällande variation av sina skapade karaktärer

I skapandeprocessen utgick deltagarna från olika aspekter. 3 av 9 sa att klassen var utgångspunkten för den skapade karaktären. 2 av 9 sa att man försökte hitta en aspekt som kunde vara rolig att spela på, som ett mål eller viss känsla att hålla på sin karaktär. 1 av 9 utgick från vad som skulle passa det scenariot eller äventyr som spelaren skulle spela. 1 av 9 såg mot inspiration på andra fiktiva karaktärer för att hitta något som lät tilltalande att spela. 2 av 9 deltagare beskrev det som att skapa en mental övergripande bild av en karaktär och fylla i detaljerna allt eftersom, och fler av deltagare beskrev sin utgångspunkt som ett sätt att uppnå denna mentala bild också.



Figur 11 Cirkeldiagram över informanternas utgångspunkt till karaktärsskapande

Deltagarna blev tillfrågade gällande könsdistributionen hos deras egna skapade karaktär och hur dem förhöll sig till att spela en karaktär av deras egna jämfört med deras motsatta kön. Nedan följer individuella svaren från varje deltagare;

Deltagare A1 (man) svarade att han nästan alltid skapade manliga karaktärer som sin första men ofta en kvinnlig karaktär som sin andra om det är i samma spel. A1 förklarade varför genom att säga: "För jag är man och för jag vill projicera mig på den karaktären."

Deltagare A2 (man) förklarade att majoriteten av hans skapade karaktärer var män, både i digitala och analoga rollspel. A2 beskrev det som: "I rollspel så brukar jag generellt försöka göra min karaktär så lik mig som möjligt." och förklarade vidare genom att säga: "Jag känner att jag har lättare att spela som en man. Jag är man och vet hur män agerar."

Deltagare A3 (man) förklarade att han brukade balansera könsdistributionen kring bordet i papper & penna rollspel och därför ofta blandade könet på sina karaktärer. Detsamma gällde angående digitala rollspel också. A3 svarade: "Jag spelar spel för att det är kul att köra andra karaktärer än jag själv är." och uttryckte också hur som kvinna i ett online spel är det kul när man får gratis föremål av andra spelare. A3 beskrev även nöje i att se på en kvinnlig figur istället för manlig under tiden man spelar i ett digitalt rollspel, något som inte är möjligt på samma sätt i analoga rollspel.

Deltagare A4 (man) svarade att han skapade mer män än kvinnor, men att det var varierande. A4 förklarade anledningen som: "Vanligtvis så känns det ofta lättare att spela fram en från sitt eget kön.". Därefter poängterade deltagare A4 på hur uppväxt, bakgrund och hur samhället ser på könsroller kan vara en faktor till varför det känns mer naturligt att spela en karaktär av sitt eget kön.

Deltagare B1 (man) svarade att han aldrig gjort kvinnliga karaktärer i papper & penna rollspel. Ibland skapade han dock kvinnliga karaktärer i digitala rollspel, men då ofta på

grund av anpassningen av utseendet som finns tillgängligt i spelet, exempelvis om det finns en rustning som ser bättre ut på en kvinnlig karaktär.

Deltagare B2 (man) svarade att han brukade göra karaktärer av sitt eget kön och skapar enbart kvinnliga i digitala rollspel. Han förklarade: ”Jag känner mig mer bekväm att rollspela män. Jag kan mer relatera till karaktärerna.”

Deltagare B3 (kvinna) svarade att hon brukade variera könet på sina skapade karaktärer, men ofta skapade av sitt eget kön. Hon beskrev könsdistributionen med följande: ”Man ska ju bara leva sig in i en roll, det spelar ingen roll vilket kön det är.”

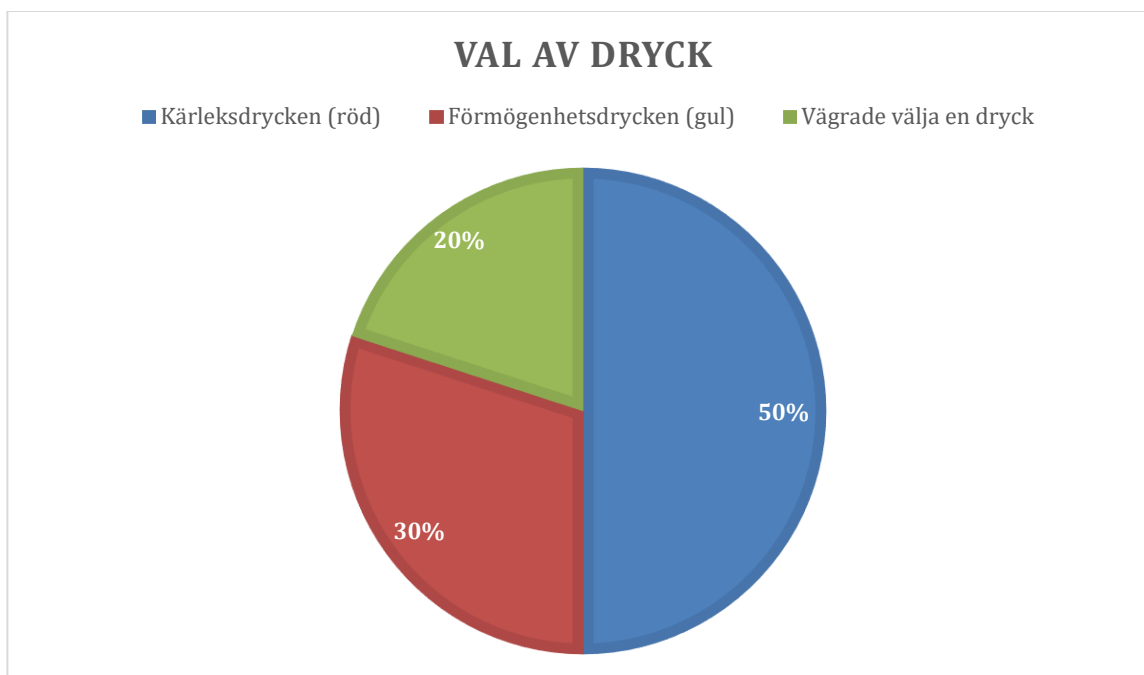
Deltagare C1 (man) talade om att han inte brukar variera könet på sina skapade karaktärer, oavsett digitalt kontra analogt rollspel, utan skapar oftast av sitt egna kön. Han svarade sedan: ”Det är väl kanske att man relaterar mer till sitt egna kön och då blir det lättare att sätta sig in i situationen och kanske då lättare att rollspela.”

Deltagare C2 (man) estimerade sin könsdistribution av skapade karaktärer som 95% manliga karaktärer och 5% kvinnliga karaktärer. När han blev tillfrågad hur det kom sig svarade han: ”Det är ofta första valet som kommer.” Han beskrev sedan att digitala rollspel ofta har första valet mellan man och kvinna, och hur detta val nästan alltid som standardinställning är man.

Alla deltagarna sa att dem antingen inte tänkte på det eller att det kändes naturligt att spela en karaktär oavsett kön.

Det observerades under spelomgången att 6 av 9 spelade utefter personlighetsdragen som var förutbestämda på karaktärerna. Resterande 3 av 9 spelade antingen emot dessa personlighetsdrag eller hade en egen tolkning av karaktären från dessa personlighetsdrag än spelledaren förväntat sig. Detta kan betyda att 6 av 9 informanter såg karaktären som det jag dem vanligtvis spelar som. Men ingen av informanterna uttryckte att dem själva utgick från sig själva på något vis i karaktärsskapandet. Om detta var en faktor så var det en omedveten sådan. Därför är det svårt att genom studien säga vilka av Bowmans (2010) karaktärsroller alla deltagarna skulle placeras som i vanliga fall.

5 valde den röda drycken och 2 valde den gula under det första tillfället att göra valet, 2 valde att inte ta en dryck utan försökte få ut någonting annat av karaktären som gav dryckerna, så som information om häxan. Den ena av dessa valde sedan den gula drycken vid det andra tillfället. Under spelomgången och intervjuerna observerades att alla spelarna visade motvilja att välja en dryck eller misstänksamhet mot skelettet Jonas och hans drycker. Ingen valde att byta sin dryck senare vid nästa tillfälle. Ingen av deltagarna trodde att könet hade någon påverkan på varför dem valde detta.



Figur 12 Cirkeldiagram över val av dryck från informanterna

Deltagarna blev tillfrågade gällande hur dem upplevde könsbytet halvvägs igenom artefakten och om det förändrade deras sätt att spela. Nedan listas deltagarnas tankar om detta i scenariot;

Deltagare A1 (man) började direkt tänka på sin karaktär som en transman. A1 beskrev det som att genuset inte förändrades, bara utseendet. A1 beskrev det som att spela: "En man i en kvinnorkropp". Han var nyfiken om det var permanent eller ej, och vilka narrativa konsekvenserna som kunde komma av det när det hände, men det förändrade inte hur han spelade, varken mekaniskt eller rollspelsmässigt.

Deltagare A2 (man) såg det som en intressant, roligt och chokerande händelse. Han förklarade att han inte spelade annorlunda rent mekaniskt men att han agerade utifrån sin karaktär för att ge en reaktion på det hela. Han kände att det påverkade, men inte så mycket mer utöver en första reaktion från händelsen.

Deltagare A3 (man) tyckte det var en intressant händelse, men att det egentligen inte spelade någon roll. A3 fick en bonus i sin "dexterity" vilket sågs som en bra bieffekt. A3 beskrev även hur det var kul att kunna spela annorlunda på häxan för att utnyttja hennes inställning till kvinnor kontra män. A3 förklarade vidare genom att säga "Ditt sinne är samma, det bara att ditt utseende som är ändrat." och beskrev den enda skillnaden i sitt spelande som "Aproachen, bara av hur man spelar på att vara tjej när man mötte häxan".

Deltagare A4 (man) insåg att det var ett tema i undersökningen och det tog honom ur spelarupplevelsen. Händelsen förändrade inte mer än att ge en reaktion från karaktären. A4 beskrev det med egna ord som: "Jag har bytt kön, intressant, let's move on."

Deltagare B1 (man) tyckte att det kändes skumt och körde på utan att tänka på det därefter. B1 beskrev att han tyckte om könsbytet rent mekaniskt då han fick en bonus i "dexterity", men det förändrade inte alls hur han spelade annars. B1 beskrev hur han ibland glömde att han var tjej istället för kille och därför spelade som vanligt. Slutligen nämnde B1 att det

kunde varit på grund av att han visste att det bara var en one-shot, istället för en längre kampanj. Hade det varit en längre hade det blivit en del av hans karaktärs berättelse och då hade han kanske kände något mer över det ju mer tiden gick.

Deltagare B2 (man) tänkte inte över det så mycket och kände inte att det förändrade inte hur han spelade.

Deltagare B3 (kvinna) såg det som en kul "plot twist". 3 tyckte att det förändrade spelet lite, men att det var mer "medvetenheten" som förändrades. Spelledaren observerade att B3 gav en reaktion som sin karaktär under spelomgången samt utnyttjade häxans inställning till deras nya kön.

Deltagare C1 (man) visste inte vad man skulle göra åt det och anpassade inte sitt spelande på grund av det. C1 förklarade att det inte hade någon påverkan på spelet först, men att det påverkade lite när man förstod att man kunde använda det emot häxan.

Deltagare C2 (man) reagerade inte så mycket på händelsen i sig. Men beskrev hur man märkte att det var roligt att spela på könsbytet mot häxan. C2 anpassade dialogen för att lura häxan för att få tillit, men förändrade inte hur han spelade rent mekaniskt.

Alla tre grupper observerades under spelomgången att spela på häxans inställning till karaktärernas nya kön. Ingen av grupperna försökte få tag i nyckeln i biblioteket utan försökte istället rollspela mot häxan för att lura henne att avslöja vart hon befann sig och hur man tog sig dit. Grupp A använde det som en komisk effekt för att få hur dem ville. Grupp B använde häxans stereotyper emot henne för att provocera henne till att råka säga vart hon befann sig. Grupp C utnyttjade häxans inställning genom att låtsas vara rädda flickor som behövde bli räddade av häxan själv.

Ingen av deltagarna trodde att det skulle varit någon skillnad om deras karaktär var kvinna från början och istället blev en man. Men samtidigt svarade 3 av deltagarna att det kanske kunde ha en påverkan i en annan kontext. Dem beskrev hur man kanske sätter sig själv i en särskild omedveten sinnesstämning över att spela en karaktär av motsatta kön och spelar mer avslappnat när det är en karaktär av sitt egna kön. Dem menade på att om dem från början börjat spela med ett sådant tänk kanske skillnaden hade varit större.

Ingen av deltagarna hade någon motivation för att deras karaktär skulle återfå sitt ursprungliga kön. Men dem flesta trodde att deras karaktär själv troligtvis ville återfå sitt ursprungliga kön.

Spelledarens observation såg att 3 av 9 agerade, från ett rollspelsperspektiv, för att ge en reaktion på händelsen. Resterande gav bara en förvånad blick eller kommenterade händelsen utifrån sig själva istället för utifrån sin karaktär. När spelarna märkte hur häxans inställning var annorlunda från tidigare tack vare deras nya kön utnyttjade alla grupperna häxans nya inställning för att lura häxan på ett eller annat sätt för att ta sig närmare hennes tillhåll. Utöver detta observerades ingen ytterligare skillnad i spelarnas sätt att spela, varken mekaniskt eller från ett rollspelsperspektiv.

Häxan beskrevs som en "klassisk häxa" som var "intressant", "elak", "sexistisk", "konstig" och "stereotypisk" och beskrevs att ha ett "stort hat mot män". Deltagarna beskrev häxan som mer "vänlig" men inte mindre "ond" samt ifrågasatte hennes tankesätt mer efter

könsbytet. Många kopplade detta till könsbytet och hur dem kunde utnyttja hennes skifte för att få vad dem själva ville.

Som sista fråga under intervjun ställdes frågan: "Tror du att könet på karaktären i ett papper & penna rollspel har en påverkan på hur spelaren tänker eller agerar under en spelomgång?"

Deltagare A1 (man) svarade "Det finns ju oftast biologiska grejer, som kvinnliga karaktärer kan vara gravida." och fortsatte genom att säga "När det kommer till psykologin egentligen så finns det ju ingen skillnad."

Deltagare A2 (man) svarade med "Jag skulle säga ja, men ändå inte, därför att det beror på vilket scenario det är.". A2 gav sedan ett exempel på om man spelade ett historiskt korrekt rollspel satt på 20-talet jämfört med ett satt under 90-talet så skulle könet spela olika stor roll till hur man spelade på grund av hur samhället såg ut under dem två tiderna.

Deltagare A3 (man) sa "Nja, väldigt svårt att säga på en generell nivå men för mig så har det lite inverkan i alla fall. Det beror ju fortfarande på hur du då rollspelar karaktären du har såklart. Mekaniskt så har det inte någon större inverkan egentligen, tror jag."

Deltagare A4 (man) sa "Jag tror det varierar helt från spelare till spelare." och förklarade därefter hur vårt samhälle är i grunden sexistiskt som gör skillnad mellan könen och att detta påverkar alla olika mycket.

Deltagare B1 (man) svarade att "Det är nog personligt." och fortsatte sin förklaring med följande exempel: "Vissa kanske tänker mer på att dem är kvinna och därför "perceives the world differently"."

Deltagare B2 (man) sa "Jag tror olika från person till person." och beskrev hur anknytningarna mellan spelaren och dess karaktär samt hur den ser på saker så som kön så kan det påverka.

Deltagare B3 (kvinna) svarade "Det beror väldigt mycket från person till person." och fortsatte med att beskriva hur vissa aspekter som man måste förhålla sig till som spelare, så som världens etablerade könsroller, säkerligen kan påverka sättet man som spelare måste spela.

Deltagare C1 (man) sa "Ja, men det beror på." C1 beskrev hur spelare som var väldigt insatta i själva rollspelandet säkert kommer vilja anpassa hur deras karaktärer agerar på grund av deras kön.

Deltagare C2 (man) svarade att det beror på hur spelaren själv är och hur insatt spelaren är i sin karaktär. "Det beror på hur man vill göra."

5.2 Analys & Slutsats

Denna studie ville lyfta fram frågan om ett könsbyte under en spelomgång av ett papper & penna rollspel på något vis förändrar hur en spelare agerar eller tänker under spelomgången.

Enligt datan från undersökningen spelar spelare av papper & penna rollspel hellre en karaktär av sitt eget kön i ett papper & penna rollspel. Detta på grund av att det är mer bekvämt och lättare att relatera till. Men samtidigt är det inte konstigt eller onaturligt att

spela en karaktär av det motsatta könet. Att spela en karaktär av sitt eget kan liknas vid en standardinställning och att spela som det motsatta könet blir därmed ett medvetet val.

Informanterna beskrev könsbytet på karaktärerna som både intressant och roligt samt konstigt och avvisande. Detta var olika från person till person och där fanns ingen tydlig koppling till varför det var det ena eller andra. Men alla informanterna tryckte på hur det inte var konstigt att spela en karaktär av samma eller motsatta kön, så man kan dra slutsatsen att om man som spelare inte har en personlig koppling till könet på karaktären så förändrar inte könet på något vid hur man upplever ett byte av könet. Därför blir reaktionen enbart baserad på hur detta hanteras under spelomgången. I denna artefakt skedde könsbytet plötsligt utan någon antydning att det skulle ske innan det hände. Då blir reaktionen enbart en överraskning som kan tolkas som antingen intressant, rolig, konstig eller totalt avvisande.

Resultatet visar att det är svårt att tolka en spelares spelartyp och karaktärsroll utifrån en enskild intervju och spelomgång. Det pekade mot att informanterna verkade bekväma med karaktärerna dem var i kontroll över under spelomgången och alla visade en tydlig preferens mot vilken aspekt som påbörjar karaktärsskapandet. Men denna aspekt var sällan kopplad till någonting djupgående baserat på deras egna personligheter eller utseende. Gällande spelartyperna visade det sig även att spelare kan ha en preferens över sin egen spelartyp beroende på andra spelare under samma spelomgång. Det är möjligt att en spelomgång med tre spelare av spelartypen "Character Actor" kan ge stor influens över en fjärde spelares upplevelse och därmed vad som blir dess egna spelartyp, dock kanske bara för denna spelomgång.

Genom både observationer och svar från intervjuerna så tyder resultaten även på att ett könsbyte på karaktärerna mitt under en spelomgång av ett papper & penna rollspel generellt sätt inte förändrar hur en spelare förhåller sig till sin karaktär, eller spelar spelet rent mekaniskt, i längden. Men om det finns andra faktorer under spelomgången som tillåter en spelare att använda sig av deras nya kön för att uppnå någonting så är det en stor chans att spelarna utnyttjar detta. Häxan i artefakten var en sådan faktor för spelarna under undersökningen. Hon var den primära faktorn som informanterna refererade till när en talan om förändring av spelandet tog plats under intervjuerna. Finns det inga sådana faktorer finns då chansen att en spelare inte förändrar sitt beteende på något vis alls, men detta testades inte under denna studie. Dem flesta spelare uttryckte att dem inte brydde sig om könet på sin karaktär utan ser karaktären bara som en roll som dem är i kontroll av. Könsbytet förändrade bara det biologiska könet och inte karaktärernas personlighetsdrag vilket alla spelare tolkade som att deras karaktär fortfarande var densamma, bara med ett annat utseende.

Samtidigt visar resultatet på att det är en vanlig uppfattning att en förändring i beteende på grund av det biologiska könet beror helt på personen som är i kontroll av karaktären. Det handlar om kontext över hur spelaren själv ser på könen och genus samt scenariot som utspelas. Kanske kan en spelare spela annorlunda beroende på könet om könet i sig har en konsekvens i den värld spelomgången utspelar sig i. I denna artefakt hade könet en konsekvens, men det var inte en konsekvens av samhället eller världen utan istället en person i den världen med särskilda åsikter. Denna studie kunde se en koppling hur spelarna agerade på grund av denna konsekvens, men bara i närvarandet av häxan själv. När häxan inte var närvarande spelade alla likadant som innan könsbytet. Det är möjligt att ett mer

samhällsperspektiv hade gett större upphov av förändring kring agerandet, men detta testades inte av studien.

Svaret från studien är därmed nej. Studien tyder på att förändringen av det biologiska könet inte ger en direkt förändring på hur en spelare tänker eller agera som sin karaktär i ett papper & penna rollspel. Men om ett könsbyte kommer med en konsekvens som spelarna tydligt kan se eller känna av så kan detta få spelare att anpassa sitt agerande till den situationen.

6 Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

Denna studie har undersökt om spelare förhåller sig annorlunda till sin karaktär i papper & penna rollspel på grund av karaktärernas kön. Detta gjordes genom att skapa en artefakt, en så kallad "one-shot", av ett kortare äventyr med hjälp av den fjärde utgåvan av regelverket för papper & penna rollspelet *Dungeons & Dragons*. Artefakten utspelade sig i ett stort spökhuis med en ond häxa inuti. Spelarna fick välja mellan fyra olika manliga karaktärer att ta kontroll över inför äventyret. Äventyret tillät spelarna att lösa flera enkla pussel, slåss mot häxans magiska korpar samt pussla ihop vem häxan var och vad hennes verkliga mål egentligen var. Halvvägs genom denna spelomgång förvandlar häxan alla karaktärerna till kvinnor och tillät spelarna att välja mellan två speciella drycker vid två tillfällen. Alla dessa delmoment och faktorer användes för att observera om det fanns någon skillnad i spelarnas agerande under spelomgången. Efter äventyret avslutats deltog alla spelare i en individuell, kvalitativ intervju på cirka 20 till 30 minuter. Frågorna från intervjuerna kan ses i Appendix A. Resultaten visar att könet av en karaktär inte förändrar hur en spelare tänker eller agerar utan andra faktorer. Om scenariot spelarna befinner sig i trycker på könsroller kan spelarna välja att utnyttja sin karaktärs kön för att uppnå någonting, men detta sker inte helt baserings löst på grund av könet i sig.

6.2 Diskussion

Under spelomgången gjordes flera observationer av deltagarna och deras spelande som potentiellt har påverkat resultatet.

Alla spelarna visade stor misstänksamhet mot skelettet Jonas och få ville faktiskt välja en dryck på grund av hur han introducerades och presenterades i kontexten med spökhuset. Istället gick spelarna till anfall, försökte få ut information om häxan eller försökte undvika att välja en dryck. Bara 7 av 9 spelare valde en dryck vid första tillfället och många kommenterade att dem valt utefter bieffekten som kom med dryckerna. Valet utgick från vad spelarna hellre ville leva utan istället för vad dem helst ville ha. Detta gjorde detta moment nästan totalt omätbart gällande skillnaden i agerandet från spelarna.

Flera refererade till häxan som mer vänlig efter könsbytet. Häxan var skapad för att låta nedlåtande och att provocerande för båda könen. Somliga spelare observerades att känna detta, men från intervjusvaren pekar datan mot att spelarna trodde hon var emot just män och inte båda könen. Detta kan ha stärkts då 8 av 9 spelare identifierade sig som män och möjligtvis därför inte kan relatera till vad häxan sa till karaktärerna.

En av informanterna uttryckte hur hela spelupplevelsen blev uppehållen av dem delarna under spelomgången som testade på spelarna. Detta tog informanten ur spelet och fick den att känna sig oengagerad som sin karaktär. Ingen annan spelare nämnde detta, men chansen finns att detta kan ha påverkat flera spelares upplevelse under undersökningen. Det kan därför ifrågasättas hur pålitligt resultatet egentligen är, särskilt gällande denna specifika informant.

Det observerades även att flera av informanterna verkade vara nervösa under intervjuerna och gav ibland väldigt korta svar på frågor där det kan ha varit nödvändigt att få ut mer detaljer för att göra en tillfredställande slutsats.

Resultatet från intervjuerna visade att det var väldigt svårt att tolka spelares spelartyper och karaktärsroller. Detta kan ha berott på intervjufrågorna och strukturen av undersökningen. Hade informanterna till exempel fått möjlighet att skapa sina egna karaktärer under spelomgången hade ett mer tillfredställande svar troligtvis uppkommit gällande karaktärsrollerna. Det hade då varit mer tydligt genom observationer samt gett mer upphov till diskussion under intervjuerna angående valet av karaktären. Spelartyperna som informanterna placerades i går att ifrågasätta då alla informanterna placerades baserat på vad dem själva ansåg som roligt med papper & penna rollspel över huruvida dem vanligtvis spelar. Det går inte att generalisera en spelares spelande genom endast en spelomgång och detta resultat anses därför vara aningen skevt. En fråga som uppstår från detta är huruvida etiketter om spelartyper och karaktärsroller är någorlunda överdriven. Då karaktärerna var förutbestämda gav karaktärernas klass och därmed spelstil kanske lika stort intryck på hur spelarna valde att spela och tänka under spelomgången som personlighetsdragen. Kanske misslyckades studien på detta sätt att hålla vad Tronstad (2008) förklarade gällande identifikation i åtanke.

Undersökningen testade bara frågan på män som blev kvinnor, med undantaget från en spelare. Precis som *The Daedalus Project* måste resultatet ta könsfördelningen i åtanke. Slutsatsen kan inte gälla generellt på spelare av papper & penna rollspel, utan enbart manliga spelare som spelar karaktärer av det manliga könet. För att få en mer generaliserbar slutsats behöver undersökningen utökas och undersökas på även kvinnliga spelare av det kvinnliga könet. Så som könsdistributionen ser ut inom papper & penna rollspel enligt Fines (2002), med bara 5% till 10% kvinnliga spelare, kan detta komma att försvåra en sådan undersökning. Med ett sådant snävt antal kvinnliga spelare i jämförelse med manliga spelare är det diskuterbart om det är möjligt över huvud taget att generalisera någon data som behandlar detta ämne.

Några spelare nämnde att som en man är man mer avslappnad i sitt spelande om karaktären man är i kontroll över är av sitt eget kön. Kanske betyder det att en spelare gått in mer i tänket av karaktären om den började som det motsatta könet och istället blev en av sitt eget vid könsbytet. Kanske hade då spelandet blivit mer avslappnat efter könsbytet istället för att bibehålla den slappheten genom hela spelomgången, oavsett könet. Men samtidigt visar resultatet att det inte gav upphov till någon form av förändring i beteende beroende på karaktärernas kön. Detta skapar ett dilemma som kan vara fruktbart att studera vidare.

Om undersökningen anspelat mer på den gruppdynamik som många av spelarna tog upp under intervjuerna och istället utfört gruppintervjuer med mer levande diskussioner kring alla aspekter hade studien möjligen nått in mer på djupet av alla dessa frågor.

6.3 Framtida arbete

För att generalisera resultatet som tagits fram av denna studie behöver undersökningen utökas. Den bör ske på minst lika många kvinnor som antalet män som redan tagit del av undersökningen. Undersökningen skulle även nyttjas av att utökas genom att testa att ge olika könsroller till spelarna i början av spelomgången. Undersökningen skulle då testa hur kvinnor förhåller sig till att spela en kvinna i ett papper & penna rollspel samt om en

könsbyte till man påverkar. Utöver detta borde undersökningen också testa motsatta könsroller på båda könen. Det bör ske en jämförelse om spelare omedvetet eller medvetet sätter sig in i könsrollen om dem till en början tar kontroll av en karaktär av motsatt kön och därefter testa om spelarna förhåller sig annorlunda om karaktären sedan blir av deras egna kön. Även detta bör testas på minst lika många män och kvinnor för att få ett mer generaliserbart resultat.

För att förbättra resultat och utforska dessa frågor vidare bör fler vinklar utforskas. Detta kan göras genom gruppintervjuer tillsammans med informanterna efter spelomgången där alla får tillfälle att uttrycka sig om sina erfarenheter och åsikter till varandra. På så sätt kan frågorna ifrågasättas mer. Detta kan leda till ett mer tydligt sätt att placera spelarna inom både Wyatt, Slavicsek & Laws (2009) spelartyper och Bowmans (2010) karaktärsroller.

Denna studie har visat att en spelare av papper & penna rollspel inte förhåller sig annorlunda till en karaktär beroende på dess biologiska kön. Samhället formar människor att se på båda könen som olika. Det är ett faktum att båda kön biologiskt sätt är byggda annorlunda, med olika fysiska attribut och kroppsformer. Men samhällskonventionerna runt genus påverkar många och detta är, efter denna studie, fortfarande oklart på vilket sätt detta påverkar spelandet av papper & penna rollspel. Men somliga säger att en karaktär definieras av dess roll i spelet, inte dess kön. Denna studie kan användas för att hjälpa forskningen att se på vilket sätt samhället formar människor att se på skillnaderna mellan könen, och hur detta förs över när en väljer att ta sig an en annan roll än sig själv, i detta fall under en spelomgång av papper & penna rollspel. Spelutvecklare bör möjligtvis ha detta i åtanke angående sina spelares karaktärer i papper & penna rollspel. Karaktären är en roll, inte ett kön, och bör därför spegla spelaren som är i kontroll av den, genom spelstil så som personlighet och utseende.

Referenser

- Atsushi, O. (2004). *Soul Eater*. Tokyo: Square Enix.
- Bessi re, K., Seay, A., F. & Kielser, S. (2007). The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), ss. 530-535. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9994>
- Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. [Datorspel]. Rockville: Bethesda Softworks.
- Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft*. [Datorspel]. Irvine: Blizzard Entertainment. Till nglig p  Internet: <https://worldofwarcraft.com/>
- Bowman, S. L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson: McFarland.
- Dancey, R. S. (2000). *Adventure game industry market research summary*. Till nglig p  n tet: <http://www.seankreynolds.com/rpgfiles/gaming/WotCMarketResearchSummary.html> [2018-02-08]
- Fines, A. G. (2002). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. 2. uppl., Chicago: University of Chicago Press.
- From Software (2015). *Bloodborne*. [Datorspel]. Tokyo: Sony Computer Entertainment.
- Gygax, G. & Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons*. [Br dspel]. Renton: Wizards of the Coast.
- Heinsoo, R., Collins, A. & Wyatt, J. (2008). *Player's Handbook*. 4. Uppl., Renton: Wizards of the Coast.
- Hiro, M. (2006). *Fairy Tail*. Tokyo: Kodansha.
- Hitchens, M. & Drachen, A. (2008). The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, 1, ss. 3-21. <http://hdl.handle.net/1959.14/167676>
- Mearls, M., Schubert, S. & Wyatt, J. (2008). *Monster Manual*. 4. Uppl., Renton: Wizards of the Coast.
- Reynold, S. (2003). *Breakdown of RPG Players*. <http://www.seankreynolds.com/rpgfiles/gaming/BreakdownOfRPGPlayers.html> [2018-02-28]
- Square Enix (2013). *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*. [Datorspel] Tokyo: Square Enix. Till nglig p  Internet: <https://www.finalfantasyxiv.com/>
- Tronstad, R. (2008). Character Identification in *World of Warcraft*: The Relationship between Capacity and Appearance. Corneliussen, H. G. & Rettberg, J. W. (red.) *Digital Culture, Play, And Identity: A World of Warcraft  Reader*. Cambridge: MIT Press, ss. 249-264.

- Unforgotten Realms* (2008). [Webbserie] Escapist Magazine. Tillgängligt på Internet: <http://www.escapistmagazine.com/videos/view/unforgotten-realms> [2018-03-28]
- URealms Live* (2015). [Webbserie] URealms. Tillgängligt på Internet: <https://www.urealms.com/watch> [2018-03-28]
- Wyatt, J., Slavicsek, B. & Laws, R. D. (2009). *Dungeon Masters Guide*© 2. Renton: Wizards of the Coast.
- Yee, N. (2009). The Daedalus Project. Tillgängligt på Internet: <http://www.nickyee.com/daedalus/> [2018-02-08]
- Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K. & Larsen, O. (2003). *Metodbok för medievetenskap*. Stockholm: Liber AB.

Appendix A - Intervjufrågor

1. Vilket är ditt kön?
2. Har du spelat papper & penna rollspel innan detta?
 - 2.2a (om ja) Vilka papper & penna rollspel har du spelat tidigare?
 - 2.3a Hur många gånger, eller hur ofta, på ett ungefär spelar du papper & penna rollspel?
 - 2.2b (om nej) Har du sett, läst eller på annat vis fått en bild över hur papper & penna rollspel fungerar och vad för bild hade du i sådana fall över det?
 - 2.3b Var denna första upplevelse så som du hade förväntat dig?
3. Har du erfarenhet av andra digitala rollspel?
4. Har du rollspelat i andra sammanhang?
5. Vilken aspekt tycker du är roligast med papper & penna rollspel?
6. Vad tycker du om dem andra aspekter som finns närvarande i analoga rollspel?
7. Hur upplevde du kampanjen som vi spelade idag?
8. På en skala från 1 till 10, hur rolig/bra skulle du ge kampanjen från idag?
9. Du fick idag välja mellan fyra olika karaktärer, vilken av dem fyra valde du?
10. Vad fick dig att välja den?
11. Om du fick chansen att välja igen från samma fyra utan att ha andra personer i rummet, skulle du välja samma karaktär då?
12. Tycker du om att skapa dina egna karaktärer i spel?
13. När du skapar en karaktär för ett rollspel, hur ser din tankeprocess ut då? Vilken aspekt utgår du ifrån?
14. Är dem andra aspekterna viktiga för dig?
15. Tycker du att det är viktigt att variera karaktärerna som du är i kontroll över eller spelar det inte så stor roll för dig?
16. Om du fått chansen att skapa en helt egen karaktär, på en skala från 1 till 10, hur olik skulle den karaktären varit den du valde idag, tror du?
17. Brukar du skapa karaktärer av i spel av ditt eget kön, ditt motsatta eller är det blandat?
18. Hur förhåller du dig till att vara i kontroll av en skapad karaktär av motsatt kön?
19. Drar du inspiration från andra fiktiva eller verkliga personer när du skapar dina egna karaktärer?

20. Under spelomgången fick ni ett val mellan två drycker vid två tillfällen. Vilken dryck valde du först?
21. Vad fick dig att välja just den drycken?
22. Halvvägs genom spelomgången blev era karaktärers kön ombytta. Hur upplevde du detta?
23. Förändrade detta på något vis hur du spelade rent mekaniskt eller från ett rollspelperspektiv?
24. Tror du att du hade känt likadant om din karaktär redan var av det motsatta könet?
25. Efter könsbytet, ville du själv att din karaktär skulle få tillbaka sitt ursprungliga kön?
26. Tror du att din karaktär ville samma sak?
27. När du fick chansen att senare byta ut drycken du valt mot den andra, vad valde du då att göra?
28. Hade din karaktärs kön någon roll i valet av dryckerna, tror du?
29. Hur upplevde du häxan som bodde i herrgården?
30. Hade du en annan inställning mot häxan innan och efter könsbytet?
31. Med tanke på dina tidigare svar och erfarenheter med papper & penna rollspel, tror du att könet på karaktären i ett papper & penna rollspel har en påverkan på hur spelaren tänker eller agerar under en spelomgång?
32. Några övriga synpunkter eller funderingar?