



**DEN EVOLVERANDE MONOMYTEN:  
INKLUSION OCH PERSONLIGA  
NARRATIVS INVERKAN PÅ  
MODERNA ROLLSPEL**

En komparativ analys

**THE EVOLVING MONOMYTH: THE  
IMPACT OF INCLUSION AND  
PERSONAL NARRATIVES ON  
MODERN ROLE PLAYING GAMES**

A comparative analysis

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik  
och berättande

Grundnivå 15 högskolepoäng

Vårtermin 2023

Mathias Arancibia Mena

Handledare: Lars Kristensen

Examinator: Lars Vipsjö

# Sammanfattning

Rollspel blir alltmer populära på en global nivå, med spelare runt hela världen och publikationer på flera olika språk. Som grund till rollspel och fantasy-genren den växte ut från ligger bland annat koncept som 'hjalteresan' och mytologi. Genom att undersöka hur dessa individuella aspekter av berättande kan samexistera jämte den kollektiva modellen som driver rollspel, söker denna studie att förstå hur moderna och inklusiva rollspelssystem hjälper spelare att undvika den sociala och ludonarrativa dissonans som uppstår inom somliga rollspelsgrupper när individuella narrativ möter gemensamt berättande. Metoden som använts är en komparativ analys av rollspelsböcker från ett historiskt perspektiv i kronologisk ordning, samt löst strukturerade intervjuer med kontemporära rollspelare om vikten av den sociala aspekten i rollspel. Resultaten pekar på att både spelare och utgivare anser den sociala aspekten vara oersättbar, och att inklusion och representation är de verktygen som används för att undvika social och ludonarrativ dissonans.

**Nyckelord:** Monomyt, rollspel, inklusion, ramverk, dissonans

# Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Introduktion</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Bakgrund</b>	<b>3</b>
2.1	Strukturer i narrativ	3
2.1.1	Monomyt/Hjälteresan	3
2.2	Rollspel	3
2.3	Ramverksteori	4
2.4	Forskning kring rollspel	4
<b>3</b>	<b>Problemformulering</b>	<b>6</b>
3.1	Metodbeskrivning	6
3.1.1	Komparativ textanalys	7
3.1.2	Intervjuer	7
3.1.3	Urval	8
<b>4</b>	<b>Analys</b>	<b>9</b>
4.1	De olika utgåvorna av 'Dungeons & Dragons'	9
4.1.1	Advanced Dungeons & Dragons—1st Edition (1977)	9
4.1.2	Advanced Dungeons & Dragons—2nd Edition (1989)	10
4.1.3	Dungeons & Dragons—3rd Edition (2000)	11
4.1.4	Dungeons & Dragons—4th Edition (2008)	12
4.1.5	Dungeons & Dragons—5th Edition (2014)	12
4.2	Ur Varselklotet (2017)	13
4.3	Sammanfattning av den komparativa textanalysen	14
4.4	Intervjuer med spelare	15
4.4.1	Deltagarnas erfarenhet med rollspel	15
4.4.2	Deltagarnas syn på spelledare	15
4.4.3	Deltagarnas syn på sina karaktärer	16
4.4.4	Deltagarnas syn på inklusion och representation	16
4.4.5	Deltagarnas syn på den sociala aspekten av rollspel	16
4.5	Slutsatser	16
<b>5</b>	<b>Sammanfattning och Diskussion</b>	<b>17</b>
5.1	Sammanfattning	17
5.2	Diskussion	18
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter	18
5.4	Framtida arbete	18
	<b>Referenser</b>	<b>20</b>
	<b>Appendix A – Transkriberade intervjuer</b>	<b>23</b>
	Deltagare 1	23
	Deltagare 2	25
	Deltagare 3	27
	Deltagare 4	29
	Deltagare 5	31
	Deltagare 6	33

# 1 Introduktion

Rollspel som 'Dungeons & Dragons' (Gygax 1974) har under det senaste årtiondet nått sin högsta popularitet, med fler spelare än någonsin (Culver 2020). Nya generationer av spelare har upptäckt denna hobby från 1970-talets USA, med nya förväntningar och en mångfald av olika världssyner. Det har i sin tur lett till att nya former av rollspel utvecklats, med andra perspektiv på vad rollspel kan erbjuda och hur de bör spelas. Den transformation som rollspel genomgått under de senaste 40 åren; från tidiga RPG system baserade på war-gaming till nya system som bygger på sociokulturell inklusion och sökandet efter individuell identitet, står som grund till denna analys.

Mytens roll inom rollspel och personliga narrativ har sedan länge belysts som väsentliga inom litteraturvetenskap och psykologi (Koenitz, Di Pastena, Jansen, De Lint & Moss 2018); då myten har en förmåga att väcka vår fantasi, en effekt som varar långt efter att mytens sanningsenlighet har ifrågasatt eller motbevisats (Kociatkiewicz 2000).

De teoretiska utgångspunkterna för denna fallstudie är tvåfaldiga: den ena går att finna i termen 'bildung', eller 'utbildning' översatt till svenska, ett narratologiskt begrepp som formades under 1800-talet i Tyskland. Konceptet utvecklades genom en humanistisk lins till idén: "Istället för att vara passiva mottagare av en redan existerande form, kan individer nu gradvis utveckla deras egna naturliga potential genom att interagera med deras omgivning" (Ensslin & Goorimoorthee 2020).

Den andra teoretiska grunden är ramverksteorin, eller 'frame analysis theory' på engelska (Goffman 1986), tillsammans med det besläktade konceptet av "laminerade ramverk". Med hjälp av dessa samhällsvetenskapliga teorier, ämnar denna studie att utforska och förklara de många sociala dissonanser som kan uppstå när spelare antar nya roller och försöker att samarbeta inom kontexten av hjältesagor och Fantasygenren.

I utformandet av spelkaraktären i ett rollspel som Dungeons & Dragons kan spelaren skapa konkreta mål, personliga egenskaper och moraliska riktlinjer som de kan eller vill identifiera med i en gemensamt skapad virtuell värld. Att kunna identifiera sig själv med spelarkaraktären är grundat i spelarens förmåga att leva sig in i sin karaktär (Cohen 2001). Vidare har forskare påpekat en koppling mellan rollspelskaraktärens parallella utveckling med narrativet, och Joseph Cambells monomyt 'The Hero's Journey' (Sherman 1997, Ensslin & Goorimoorthee 2020).

Dungeons & Dragons har sedan sin femte utgåva börjat uppmuntra både spelare och spelledare att tänka på inklusion och acceptans inom det sociala ramverk som bildas runt spelbordet (Mearls & Crawford 2014). Då individer har en tendens att känna sig obekväma och självmedvetna när de missuppfattar sociala situationer och ramverk (Goffman 2013), kan den här utvecklingen ses som en väsentlig komponent av den moderna, inklusiva rollspelsmodellen.

Baserat på de tre koncepten; (1) att individer kan utveckla deras egna naturliga potential genom att interagera med deras omgivning, (2) att spelare behöver kunna sätta sig in i sin karaktär för att kunna identifiera med dem, och (3) att Dungeons & Dragons regelböcker har i senare upplagor börjat uppmuntra spelare att vara socialt inklusiva, kan slutsatsen dras att moderna rollspel utvecklats med målet att uppfylla

spelarnas sociala behov att skapa en gemensam berättelse (med andra ord 'co-authoring', en term som även går att finna inom narratologi och psykologi (Gu 2018)).

Vad den här studien ämnar att undersöka är; hur har rollspel ändrats i takt med de framväxande samhällsperspektiven på inklusion och identitet, och hur reflekteras detta i moderna publikationer?

## 2 Bakgrund

Som en tidigare del av DSU programmet hos Högskolan i Skövde, sammanställde författaren av denna studie en litteraturöversikt över rollspels terapeutiska egenskaper. Trots den stora mängden av vetenskaplig litteratur som finns tillgänglig och stödjer denna paradigm av helande rollspel (Arenas, Viduani & Araujo 2022; Abbott, Stauss & Burnett 2022), finns det även en uppsjö av anekdotiska bevis på att rollspel även kan ha en negativ inverkan på deltagarnas sociala relation; bråk, missförstånd och maktspel är inte ovanligt att läsa om online när individer delar sina erfarenheter på olika forum (Anders 2015). För att förstå denna motsägelse och hur den behandlas av rollspelsutvecklare och utgivare, är det nödvändigt att först reda ut ett par begrepp: narrativ, monomyt, social interaktion och frågan ‘vad är rollspel?’.

### 2.1 Strukturer i narrativ

Vad är en berättelse, och varför berättar vi? Med en rad olika potentiella svar på denna fråga, söker den här studien istället att delvis undersöka frågan “Hur berättar vi?”. De två mest inflytelserika och allmänt förekommande formerna av narrativ i den eurocentriska sfären är monomyten (även kallad hjälteresan) och den dramatiska kurvan som har sitt ursprung i Aristoteles ‘Om Diktkonsten’ (Koenitz et al 2018). Det är från dessa traditioner som både den litterära genren av Fantasy och rollspelsmodellen utvecklades under 1900-talets mitt, och det är till hjälteresan denna studie vänder sig för att hitta vad de individuella drivkrafterna och narrativen kan vara i denna gruppaktivitet som kallas rollspel.

#### 2.1.1 Monomyt/Hjälteresan

Den här studien kommer att använda sig av den följande definitionen av monomyt, eller ‘the hero’s journey’ som det även kallas: en grundläggande narratologisk mall för berättelser som involverar en hjälte, som beger sig på ett äventyr, går segrande ur en avgörande kris och kommer hem förändrad eller förvandlad (Campbell 1968). Begrepp som “arketyper” från psykoanalys kommer även att tillämpas på den litterära analysen för dess förmåga att förmedla symbolik, med psykologen Carl Jungs idéer som grund (Lindenfeld 2009).

### 2.2 Rollspel

Generellt kan konceptet rollspel sammanfattas som följande:

1. Role-playing is an interactive process of defining and re-defining the state, properties and contents of an imaginary game world.
2. The power to define the game world is allocated to participants of the game. The participants recognize the existence of this power hierarchy.
3. Player-participants define the game world through personified character constructs, conforming to the state, properties and contents of the game world (Deterding & Zagal 2018).

Med termen rollspel avser den här studien främst spelsystemet ‘Dungeons & Dragons’, ett bordsrollspel som bygger på d20 systemet som företaget Wizard of the Coast utvecklade år 2000, från det ursprungliga konceptet som utvecklades och publicerades

av Gary Gygax och Dave Arneson 1974. Spelet spelas kooperativt i grupp med tärningar och skrivmedel av flera spelare och en spelledare, oftast med en påhittad värld i Fantasygenren som bakgrund. Med termen 'spelledare' (Dungeon Master) avses en medlem i spelgruppen som generellt ansvarar för kunskap om regler, deras implementation i spelomgången, narrativets riktning och spelvärldens grundläggande karaktärsdrag. I de modernare exemplen av rollspelsutgåvor, kan även framväxten av 'emergent narrativ' ses ta form: en berättelse som formas ur tomma intet allt eftersom deltagarna tar beslut och reagerar på andras beslut. Aristoteles definition av substans har använts för att beskriva konceptet av emergens (Walsh 2011): "the totality is not, as it were, a mere heap, but the whole is something besides the parts". För att bättre kunna förstå och analysera den sociala kontexten som dessa emergenta narrativ uppstår inom när det gäller rollspel, använder sig denna studie av konceptet 'ramverksteori'.

### **2.3 Ramverksteori**

Då rollspelsgrupper ofta kan befinna sig i situationer med ständigt utvecklande sociala regler, både påhittade och verkliga, kan det vara viktigt att deltagarna med jämna mellanrum ställer sig själva frågan: "Vad händer just nu?" med den sociala aspekten i åtanke. För att kunna navigera de många lagrena av social interaktion som kan presentera sig själva i en spelsession, krävs det att deltagarna har en gemensam förståelse om vad som ska uppmärksammas och vad som ska ignoreras (Goffman 1986). Konceptet "magic circle" (Huizinga 1955) har tidigare använts för att beskriva dessa avgränsningar eller inramningar av en ludisk aktivitet, genom att applicera ramverksteorin till spel och lek. Rollspel har dock tendensen att väva in och ut ur dessa ramverk, vilket ökar behovet för "up-keying" och "down-keying" (Linderoth 2012); deltagarnas och gruppens gemensamma förståelse för vilka händelser och uttryck som är verkliga och vilka som istället hör hemma i den fiktiva spelvärlden.

### **2.4 Forskning kring rollspel**

En del forskning har sedan tidigare utförts inom rollspel, med fokus på både representation och identitetsskapande. Inom digitala spel har rollspel undersökts under linsen av representation och privilegie, samt deras förmåga att kringgå de sociala ramar i verkligheten som kan förhindra spelare från att "spela dem de är" (Nielsen 2015). Rollspel erbjuder chanser för spelare att utforska både etniskhet och genusperspektiv, med lek som verktyg för att konstruera identitet (ibid). Andra studier har undersökt hur nybörjare integreras i rollspel som 'Dungeons & Dragons', hur de socialiseras in i den existerande spelgruppen (Giordano 2022). Spelare skapar och utvecklar identiteter som tas emot väl eller illa från de andra spelarna, i ett försök att utföra en gemensam föreställning med spelmästarens narrativ som grund. Precis som skådespelare i drama och teater, söker spelaren att utforska gränserna för deras mänsklighet genom narrativ immersion (ibid).

Vart de två tidigare studierna skiljer sig från den här studien, är i faktumet att tidigare studier fokuserat på rollspel som koncept, agnostiskt till system eller utgivare. Denna studie söker istället att definiera både de sociala fallgroparna som kan uppstå i rollspel, men även vad utgivarna till system som 'Dungeons & Dragons' och 'Ur Varselklotet' har tagit för åtgärder under rollspelens utveckling för att förhindra eller förminska de sociala missförstånd som kan uppstå ur ett komplext gruppspel där flera

laminerade ramverk och åsikter blandas utan historiskt klart definierade regler för att hantera just den här typen av problem.

Studier har även utförts för att undersöka 'Dungeon & Dragons' effekt på modern politisk teologi, samt moralisters inverkan på hobbyn under perioden som kallas 'Satanic Panic' i 80-talets USA (Hollander 2021). Den studien belyser D&Ds förmånliga, transformativa och till och med frälsande aspekter (i den meningen att spelet kan erbjuda avenyer för escapism från ödeläggande miljöer i verkligheten).



## 3 Problemformulering

Det går att hitta en uppsjö av personliga och anonyma anekdoter på internet om rollspelares negativa sociala upplevelser med främlingar eller vänner inom sina rollspelsgrupper (Reddit 2023). Då *Dungeons & Dragons* belyser social interaktion som en utav tre 'grundpelare' av rollspelande (Mearls & Crawford, 2014), uppstår frågan hur denna till synes frekventa dissonans (över 200.000 inlägg i Reddit-tråden i skrivande stund) mellan social interaktion och ludonarrativ kan uppstå, samt hur 'Dungeons & Dragons' som spelsystem kan försöka att motverka detta fenomen.

Det paradoxala förhållandet mellan den traditionella, individuella hjältesagan och rollspelens gemensamt byggda narrativ står i centrum för denna frågeställning. Både psykologer som Carl Jung och narratologer som Joseph Campbell har dragit slutsatsen att individens yttersta mål är att återupptäcka det sanna jag:et genom individuation (Pannone 2007), en slutsats som kan skära sig emot de ludologiskt drivna aspekterna av samarbete och grupptänkande som uppmuntras i *Dungeons & Dragons* regelböcker. Då ramverksteorin menar att olika individer kan uppfatta samma sociala situation på olika vis med motstridiga resultat (Goffman 1986), ämnar denna studie att undersöka rollspel från både sociala och kulturella perspektiv.

Det sociokulturella trycket inom den eurocentriska världsbilden för ökad representation och inklusion inom modern media har påverkat *Dungeons & Dragons* och deras utgivare, Wizards of the Coast, då både terminologi och mekanik med rötter i nationalistiskt och rasbiologiskt tänkande har censurerat eller ändrats; termer som 'ras' och 'gypsies' (ett öknamn för vandrarfolk och Romer på engelska) har fasats ut ur de senare publikationerna. Med en bredare kundbas efter inklusionen av flera olika minoritetsgrupper till hobbyn (Wizards 2020), har landskapet som rollspelet föddes in i ändrats över åren, och med det ändras även spelarnas perspektiv på rollspelande. Då *Dungeons & Dragons* skapare Gary Gygax och Dave Arneson utvecklade rollspelet från så kallade 'konfliktspel' och Fantasygenren (båda djupt rotade i eurocentriska perspektiv på medeltiden och antiken), kommer denna studie att undersöka följande fråga utöver den som ställts i introduktionen:

Hur hanterar inklusiva rollspelssystem med ökad agens för spelare den ludonarrativa och sociala dissonansen som kan uppstå i konflikten mellan individuellt och kooperativt spelande?

### 3.1 Metodbeskrivning

Genom att söka efter och undersöka tidigare litteratur med nyckelorden 'monomyt', 'rollspel', 'inklusion' och 'representation', presenterar denna studien rådande vetenskapliga aspekter och eventuella slutsatser inom dessa ämnen. Med dessa slutsatser som grund, undersöker studien om en syntes går att finna mellan de sociokulturella aspekterna av en gruppaktivitet och den kommersiella utvecklingen av traditionella papper-och-penna-rollspel. Litteraturen söktes via Högskolan i Skövdes Bibliotek, portalen DiVA och Google Scholar.

För att kunna besvara frågeställningen "Hur hanterar moderna rollspelssystem den ludonarrativa och sociala dissonansen som kan uppstå med en transformativ monomyt?" använder sig denna fallstudie av två metoder. En komparativ textanalys av äldre och nyare rollspelsregler utfördes, specifikt *Dungeons & Dragons* tillsammans

med ett modernt svenskt rollspel vid namn 'Ur Varselklotet' (Fria Ligan 2017). Vidare genomfördes intervjuer med rollspelare med olika nivåer av erfarenhet. En fallstudie valdes ut som metod på grund av rollspelsfärens breda utbud och relativt långa historia sedan 1970-talet. Genom att jämföra de olika utgåvorna av 'Dungeons & Dragons' med den första utgåvan av det mer moderna rollspelet 'Ur Varselklotet', har denna studie siktat på att belysa rollspelens utveckling. Med fördelen av att kunna omdefiniera den centrala frågeställningen i studien och skjuta upp dess precisering (Ejvegård 2009), anses denna metod vara lämplig för ämnet som undersökts. Den data som analyseras är av en kvalitativ natur, och inte en statistisk, vilket kräver en metod som ämnar att förstå hellre än att förklara. Intervjuer valdes som metod för att samla in kvalitativ data från användare och spelare, med en fokus på känsla och uppfattning. Flera respondenter har bjudits in att delta och deras anonymitet har respekterats och upprätthållits i enlighet med gällande forskningsetiska principer (Vetenskapsrådet 2002; Ejvegård 2009).

Nackdelen med den utvalda metoden är att den inte omfattar flera olika rollspelssystem eller spelteorier som existerar inom rollspelsvärlden. De utvalda regelböckerna för analys är inte heller de enda resurserna som rollspelare har tillgång till, samt att det inte heller täcker de spelare som lärt sig spela direkt från andra spelare utan böckerna. Datan från intervjuerna är av anekdotisk natur, och kan inte stödja slutsatser om rollspelande eller spelutveckling på en mer generell nivå. Även intervjuarens omedvetna selektiva urval appliceras på frågorna som ställs (Ejvegård 2009), vilket kan påverka inramningen av intervjuerna.

### **3.1.1 Komparativ textanalys**

Den komparativa textanalysen består av utvalda 'Dungeons & Dragons' publikationer i kronologisk ordning, samt det moderna svenska rollspelet 'Ur Varselklotet' från 2010-talet. Målet med denna analys är att hitta belägg för den sociala utveckling som skett inom rollspelande under de fem årtiondena sedan dess skapelse, med fokus på den sociokulturellt betingade konsumentens relation till den kommersiellt intresserade utvecklaren/utgivaren, samt att belysa och beskriva den ludonarrativa dissonansen som kan uppstå inom spelgrupper.

### **3.1.2 Intervjuer**

Avgränsningen för deltagarna i intervjuerna har bestämts av tillgänglighet till rollspelande studenter inom Högskolan i Skövde, samt personliga kontakter inom den svenska rollspelsfären. Urvalet av frågor revolverar kring kvalitativa undersökningar om känsla och upplevelse, specifikt kopplat till deltagarnas spelkaraktärer och representation. Deltagarna i intervjuerna har blivit anonymiserade, och intervjuerna har blivit inspelade och transkriberade med deras tillstånd. De löst strukturerade frågorna utformades för att kunna ställa personliga frågor i en avslappnad miljö, samt för att undvika binära "ja/nej" svar. Där andra metoder väljer att skicka ut frågeformulär som kan besvaras anonymt, har denna studien valt att intervjua deltagare personligen där deltagarna då har en chans att svara på följdfrågor och be om klargörande. Nedan följer en lista av frågor som ställts i intervjuerna:

- Hur ofta spelar du rollspel?

- När började du spela rollspel?
- Vad är dina erfarenhet med eller som spelledare, vare sig du själv har fyllt den rollen eller bara haft andra gruppmedlemmar som gjort det?
- Hur stor del av din egna personlighet försöker du integrera i dina spelkaraktärer?
- Vad är dina tankar kring representation och inklusion i rollspelande?
- Hur viktig är den sociala aspekten av rollspel för dig?

### **3.1.3 Urval**

I urvalet av intervjudeltagare har följande kriterier applicerats:

- Deltagaren måste ha åtminstone en grundläggande erfarenhet inom rollspelande, det vill säga att dom har spelat i mer än en spelsession.
- Deltagaren måste kunna tala antingen svenska eller engelska.
- Deltagaren måste ha ett grundläggande intresse för rollspel, brädspel eller sociala situationer.
- Deltagaren måste kunna ställa upp på en personlig intervju där svaren spelas in.

Dessa kriterier har tagits fram för att kunna föra en dialog med deltagare och för att ge dem en chans att utveckla sina svar. Samtliga deltagare har vid något tillfälle deltagit i en spelgrupp tillsammans med studiens författare. För att undvika potentiella bias, har denna studie valt att ställa generella frågor om rollspel istället för specifika frågor om tidigare spelade sessioner.

## 4 Analys

Den här studien har använt sig av två olika element för att kunna analysera den centrala problemformuleringen (Hur hanterar inklusiva rollspelssystem med ökad agens för spelare den ludonarrativa och sociala dissonansen som kan uppstå i konflikten mellan individuellt och kooperativt spelande?); litterär analys av fem utgåvor av 'Dungeons & Dragons' och en utgåva av 'Ur Varselklotet' i kronologisk ordning, samt intervjuer med både erfarna och nya spelare.

För att utforska spelets utveckling i en historisk kontext analyseras både spelledares och spelares material, med fokus på sociala ramverk och spelfilosofi.

### 4.1 De olika utgåvorna av 'Dungeons & Dragons'

De utgåvorna som har valts för analys i den här studien är de följande:

- Advanced Dungeons & Dragons—1st Edition (1977)
- Advanced Dungeons & Dragons—2nd Edition (1989)
- Dungeons & Dragons—3rd Edition (2000)
- Dungeons & Dragons—4th Edition (2008)
- Dungeons & Dragons—5th Edition (2014)

De utgåvor som utelämnats; Dungeons & Dragons (1974), Dungeons & Dragons—3rd Edition Revised (2000), One D&D (2022), har inte tagits med för analys eftersom deras fokus antingen är annorlunda från den etablerade rollspelsmodellen som ligger som centrum för denna studie, de berör enbart spelregler eller de är fortfarande i speltest och inte officiellt publicerade.

#### 4.1.1 Advanced Dungeons & Dragons—1st Edition (1977)

I den första utgåvans 'Dungeons Master's Guide' (Gygax 1979), en referensbok för spelledare, uppmanas spelledaren att inte ta spelet "för seriöst" och att systemet inte är ämnat för realism (s. 9). En emfas läggs på fantasin och att ha kul, utan att utveckla de konceptuella skillnaderna mellan trovärdighet och verklighet. Det kan tolkas som ett försök till att begränsa hetsiga diskussioner om verkliga fysiska lagar, deras inverkan på det påhittade narrativet och reglerna som används i dess formande, men det är i sådant fall ett enkelt och osofistikerat försök utan djupare analys eller undersökning om varför en distinktion är nödvändig i den här typen av spel eller upplevelse. Trots den tillagda epiteten "Advanced" till systemets titel från föregångaren 'Dungeons & Dragons' (1974), är narrativets roll i korrelation till reglernas komplexitet fortfarande primitivt förklarad och osofistikerat. Här avser ordet "advanced" istället en utveckling av spelets ludologiska aspekter.

Till spelare av den första utgåvan, erbjuder 'Players Handbook' (Gygax 1978) en del vägledning till hur spelets struktur ser ut och påpekar vikten av samarbete och samspel: Det finns ingen vinnare och inget slutgiltigt mål, en kampanj eller session är under ständig utveckling och högre nivåer av makt och styrka kan uppnås via gruppens samarbete (s. 7). Det erbjuds dock inga förklaringar om spelgruppens sociala dynamik eller verktyg för att undvika missförstånd inom gruppen, utan istället antas gruppen vara någorlunda homogen. Det första kapitlet är således enbart fokuserat på de ludologiska aspekterna av att upprätthålla en gemensamt skapad fantasivärld, och inte

de sociala implikationerna i verkligheten som kan rasera den; en fundamental förståelse eller förklaring om “up-keying” uteblir här likt i ‘Dungeon Master’s Guide’.

#### **4.1.2 Advanced Dungeons & Dragons—2nd Edition (1989)**

Den andra utgåvan av ‘Dungeon Master’s Guide’ (Cook, Winters & Pickens 1989) lägger mycket av spelets ansvar för både regler och socialt samarbete på spelledaren, och föreslår att spelare ska hållas ovetande om vad som pågår bakom kulisserna (s. 8). En stark division mellan spelare och spelledare (likt åskådare och regissör) rekommenderas här, i ett försök att minska eventuella dispyter genom att hålla meta-information dold från spelarna. Här visar författarna ännu en gång en fundamental misstro och brist på förståelse för spelare och deras inverkan på spelets regler och dess narrativ; istället för att informera spelarna om de sociala ramverk eller konventioner som tillåter en spelgrupp att samskapa narrativet och bygga immersion, stängs spelarna istället ut ur processen och förväntas att passivt delta i spelledarens narrativ. Spelledare förväntas ta en aktiv ledarroll och styra både narrativ och regler med en “aktiv hand” (s. 9).

Boken efterlyser vidare en rad kvaliteter hos spelledaren; kvickhet, teatralitet, en känsla för dramatisk timing, men går vidare till att påpeka att tips och råd för dessa egenskaper inte går att finna i boken. Rollen som Spelledare presenteras således som något man måste lära sig på egen hand, och inte genom att konsultera boken. ‘Dungeon Master’s Guide’ (ibid) erbjuder en del tips och förhållningssätt i sitt förord, tillsammans med ett introduktionskapitel. Dessa knappa två sidor av text är det enda som dedikeras till spelledarens roll och samspelet med deras spelare. För mer information om de bredare aspekterna av spelledande, hänvisas läsare istället till utgivaren TSRs månatliga publikation ‘Dragon Magazine’.

Tidigt i andra utgåvan av ‘Player’s Handbook’ (Cook, Winters & Pickens 1989) försvarar författarna användandet av pronomen “han/honom” (som används igenom resten av boken som ett universellt pronomen för spelare, motståndare och spelledare), samtidigt som dom är noggranna med att påpeka att valet av pronomen inte utesluter spelare som inte är män (s. 9). Vi ser här en av de tidigaste försöken att adressera en länge kvarstående stereotyp; att rollspel och liknande aktiviteter är en hobby för pojkar och män.

När det gäller tips till hur man lär sig att spela spelet, hänvisar ‘Player’s Handbook’ (ibid) till redan existerande grupper med erfarna spelare. Trots de inledande orden om inklusivitet, ser vi här att en hög inlärningskurva presenteras istället, med tillgång till erfarna spelare som primär inkörspport till hobbyen. En exklusivitet och kult-liknande modell färgar denna utgåvas text, vilket upprätthåller den syn som popkulturen under 80-talets ‘Satanic Panic’ hade på rollspel som ‘Dungeons & Dragons’. Som grund för denna metod av inlärning, hänvisar författarna till att rollspel som koncept är svårt att förklara, men relativt lätt att demonstrera. Här verkar dock människors olika inlärningsmetoder inte tas i åtanke, ansvaret att hitta potentiella instruktörer till det svårlärda spelet läggs istället på den nya spelaren.

När det gäller att instruera spelarna till hur spelet fungerar som koncept, väljer författarna att använda en analogi baserad på traditionella brädspel, exemplet som används i boken är ‘Snakes and Ladders’ (s. 10). Mer än ett decennium efter att originalutgåvan av ‘Dungeons & Dragons’ (1974) publicerades, förlitade sig författarna

fortfarande på brädspel för att låta läsaren konceptualisera denna nya spelform. Författarna belyser och påpekar spelarens ökade agens i kontrast till brädspelsexemplet, men går inte in på djupet med hur olika spelares agens kan påverka gruppdynamiken, varken i spelet eller i verkligheten. Boken påpekar skillnaderna mellan rollspel och traditionella brädspel, att målet inte är individuell vinst över motståndare utan istället "skoj och socialisering". Vad boken inte tar upp är hur komplex den här typen av interaktion mellan individuell agens och emergent narrativ kan bli, eller de sociala ramverk som kan kollapsa som resultat av missförstånd och frustration inom gruppen.

### **4.1.3 Dungeons & Dragons—3rd Edition (2000)**

I den följande utgåvan av 'Dungeon Master's Guide' (Cook, Tweet & Williams 2000) återintroduceras konceptet av den bestämmande spelledare, fast denna gång med mer ingående förklaringar om vad det innebär. Det påpekas att spelledaren inte har mandat att säga till spelarna vad de ska göra och hur, utan istället att spelledaren styr hur reglerna tolkas och implementeras. Gruppdynamiken belyses här på en grundläggande nivå, med kategoriseringen av spelledaren som 'en av gruppens medlemmar' (s. 6).

När det gäller inläringen av nya spelare, hänvisar den tredje utgåvan fortfarande till erfarna spelare, men lägger nu en större emphasis på att bra spelare kan lära nya spelare att bli bra dom med. En typ av "behandla andra så som du själv vill bli behandlad" metod rekommenderas här; uppmana nya spelare att bli den typen av spelare som du själv vill spela med (ss. 7-8). Boken ger vidare ett par grundläggande tips till hur spelledare kan lära ut spelet till nya spelare, i kontrast till tidigare utgåvor.

Det är även i denna utgåva som Wizard of the Coast börjar att implementera en djupare insikt till gruppdynamik i sina böcker, med en subsektion vid namn "Knowing the players" (s. 12). Här uppmanas spelledaren att lära känna sina spelares personligheter och deras idiosynkratiska karaktärsdrag tillräckligt väl för att kunna försäkra en smidig och rolig spelsession. Även idén att spelet är allas spel, och inte bara spelledarens, belyses igen här. Samma stycke av boken tar även upp konceptet av "table rules", specifika regler som existerar inom de sociala ramverk som gruppen interagerar med, istället för de ludologiska regler som tas upp i referensböckerna. Även här ser vi starten av ett koncept som kommer bli alltmer frekvent i framtida rollspel, idén att varje bord är unikt, samt att rollspel till stor del är en social konstruktion där hela gruppen deltar, och inte nödvändigtvis ett standardiserat spel med fasta regler.

Till slut tas också konceptet av "Metagame thinking" upp för första gången; när spelare låter "up-keyed" information från utanför narrativet ha för mycket influens på beslut som tas inom spelet. Sådant tänkande avråds från, istället föreslås att spelkaraktärerna tar narrativa beslut som informeras av spelregler och spelarens vilja. Här ser vi en början till en diskussion kring de olika ramverken som rollspel opererar mellan (s. 13).

Tredje utgåvan av 'Player's Handbook' (ibid) saknar all typ av instruktion eller vägledning till spelarna när det gäller rollspelande eller gruppdynamik. Istället har ansvaret att sprida denna typ av information lagts på spelledaren och därmed funkar denna utgåvas 'Dungeon Master's Guide' som den enda referensboken för den typen av diskussion.

#### **4.1.4 Dungeons & Dragons—4th Edition (2008)**

När den fjärde utgåvan publiceras, uttrycker dess 'Dungeon Master's Guide' (Wyatt 2008) tidigt vikten av samarbete och kollaborativt spelande, till skillnad från andra traditionella brädspel med vinnare och förlorare (s. 4). Trots denna fokus på gruppens samspel, belyser boken sedan att fem spelare och en spelledare är den optimala storleken på gruppen för att innehålla alla nödvändiga roller, samt att bokens regler ska vara balanserade (s. 6). Här uttrycker den fjärde utgåvan en preferens till de taktiska och ludiska aspekterna av rollspel, istället för att försöka abstrahera sina regler till att passa grupper av olika storlekar. Den fjärde utgåvan definierar även spelledarens roll tydligare och nämner aspekter av regeldomare, berättare samt världs- och äventyrsskapare. Boken nämner dock inte medlare eller facilitator av gruppens sociala aspekter.

Vidare går boken in på spelarnas motivationer genom att beskriva olika spelartyper som spelledaren kan komma att handskas med i en grupp, med Jungianskt inspirerade arketyper som "Skådespelaren", "Utforskaren", "Berättaren" och "Funderaren". Varje spelartyp har en kort generaliserande beskrivning, samt punktlistor på vad de brukar vilja få ut från spelet och hur spelledaren kan hantera och engagera dem. Boken påpekar att dessa arketyper endast är generaliseringar, och att majoriteten av spelare kommer vara amalgameringar av flera arketyper (s. 8). Här visar utvecklingarna för första gången i de analyserade 'Dungeons & Dragons' regelböckerna en sofistikerad förståelse och modell för den psykosociala aspekten av gruppspel och gemensamma narrativ. En fokus läggs även på vikten att bygga gruppen och världen tillsammans med spelarna, vilket kommer att utveckla kampanjen som ska spelas (s. 10).

I ett senare stycke av boken tas bordets eget satta regler, "table rules", upp igen med ett par igenkännbara ämnen från förra utgåvan. Respekt för varandra som personer står högst upp på listan av regler, med ett tydliggörande att spelare behöver särskilja sina karaktärers relationer och sina egna i verkligheten (up-keying och down-keying). Boken rekommenderar även att gruppen ska försöka eliminera distraktioner runt bordet, i ett försök att öka spelarnas immersion. Även spelarkaraktärernas namnkonventioner tas upp, där boken varnar för bryt i immersionen om namnen inte passar genren eller temat som kampanjen drivs av (s. 14). I ett följande stycke tas även språkbruk upp, med hur spelarna talar som sina karaktärer eller om de berättar som spelare till resten av gruppen vad spelarkaraktären gör. Här tas även "meta-gaming" aspekten upp igen, med uppmaningen att bestämma i förväg hur mycket av det som bör tillåtas eller uppmuntras. Denna utgåvas författare visar därmed ännu en gång ett mer sofistikerat synsätt på rollspel, ramverk och immersion än i de tidigare utgåvorna.

Likt den tredje utgåvan, så har den fjärde utgåvan 'Player's Handbook' (Heinsoo, Collins & Wyatt 2008) endast ett översiktligt skrivet stycke som berör rollspel som koncept, och fokuserar istället mer på spelreglerna och instruktioner för att skapa en karaktär.

#### **4.1.5 Dungeons & Dragons—5th Edition (2014)**

I den femte och senast publicerade utgåvan av 'Dungeon Master's Guide' (Mearls & Crawford 2014) inleder författarna med att ännu en gång belysa spelledarens många roller inom gruppen. De uttrycker även att boken är ämnad för de som redan är bekanta med grunderna till rollspel och 'Dungeons & Dragons'. Vidare hjälper

författarna att kategorisera spelledande som en hobby, ämnat för att ha kul (s. 4). Genom att etablera ramverkets grunder, kan författarna hjälpa läsaren att förstå prioriteringar snarare än protokoll: fokusera på aspekterna som läsaren gillar och tona ner dem de inte finner attraktiva. De andra spelarna runt bordet kan även assistera med världsbyggande och spelreglernas implementering, menar författarna. En ökad emfas på grupp tänkande och gemensamma beslut visas här, i jämförelse med de tidigaste utgåvorna. I liknande anda påpekas det även att spelledarens roll inte är att döda spelkaraktärerna, utan att istället skapa en värld som revolverar runt spelarnas och deras karaktärers beslut och handlingar.

Att känna sina spelare på en social nivå blir allt mer central till spelets kärna, som det står skrivet i stycket "Know Your Players" i 'Dungeon Master's Guide' (ibid), liksom förra utgåvan inkluderar även här en lista på arketypiska aktiviteter man kan föredra som rollspelare; Skådespelande, Utforskande, Anstiftan, Stridande, Optimerande (från en ludisk synvinkel), Problemlösande och Berättande (s. 6). Genom att skifta fokuset från arketyper till handlingen hjälper den nyare utgåvan spelledare att se sina spelare som individer med olika föredragna spelaktiviteter, istället för nyckfulla personligheter med specifika karaktärsdrag.

I denna utgåvas 'Player's Handbook' (ibid) försöker introduktionen att hjälpa läsaren särskilja mellan traditionellt "påhitt" och 'Dungeons & Dragons' stil av rollspelande; D&D ger struktur till berättelsen, samt presenterar verktyg för att avgöra konsekvenser till spelarnas val i spelet. Vad som helst är möjligt, men tärningen gör att vissa resultat är mer sannolika än andra (s. 5). Det nämns även här att samarbete är väsentligt för gruppens överlevnad, samt att det inte finns vinnare eller förlorare, början eller slut i D&D som i andra brädspel. Den femte utgåvan av 'Player's Handbook' (ibid) har därmed mer information och vägledning för spelarna att etablera och identifiera ramverk med, än de tidigare utgåvorna som fokuserade liknande information i böcker ämnade endast för spelledaren.

Slutligen etableras de tre "pelarna" av äventyrande: Utforskande, Strid och Social Interaktion (s. 8). De två första pelarna har genomsyrat spelets kärna sedan den första utgåvan, men den tredje pelaren om social interaktion har nu även tagits med. Till skillnad från de andra pelarna, så är den sociala interaktionen den enda aspekten av äventyrande som uppehålls till bordets ramverk av interpersonella och sociala relationer. Boken uttrycker dock inte detta explicit i texten, utan hänvisar endast till den narrativa aspekten av dialog och social interaktion i spelet.

## **4.2 Ur Varselklotet (2017)**

I det svensk-utvecklade rollspelet 'Ur Varselklotet' uppmanas spelarna att agera och tala utifrån sin rollpersons perspektiv. Spelledarens roll definieras mer tydligt än tidigare utgåvor av 'Dungeons & Dragons', med rollen att driva berättelsen framåt och med liknelsen till en filmregissör som klipper från scen till scen (s. 9). Analogin till cinematiska element begränsar spelets narrativa stil, men erbjuder istället ett enklare ramverk för spelare och spelledare att relatera till. Dessutom passar det spelets tema av 1980-tals äventyrsfilmer med barn i huvudrollen. Boken tydliggör även att spelledaren inte ska bestämma vad som händer i berättelsen, utan istället presentera situationer och utmaningar för spelarna och deras rollpersoner. "Det är viktigt att alla får utrymme att delta", belyser boken vidare med ett inklusivt ramverk som uppmanar spelare att hjälpas åt istället för att tävla om uppmärksamheten (s. 9).



En utav sex grundprinciper som räknas upp i ett följande stycke är “spelgruppen beskriver spelmiljön tillsammans.” Här visas ännu ett exempel av det mer moderna tankesättet kring rollspel, med inklusivitet som främsta princip istället för taktiskt spelande och tematik. Trots att ‘Ur Varselklotet’ återoppar 80-talet via både sitt tema och sitt d6 system (ett enklare rollspelssystem som var populärt i Europa under 80- och 90-talet), så är rollspelet ett modernt sådant i sin filosofi och sin fokus på det sociala ramverket som skapas runt bordet. Det utvecklas vidare att spelledaren bör ta hjälp och inspiration från spelare i skapandet av världen, ställa frågor till dem angående miljön, karaktärerna och deras handlingar (s. 13). De fem andra grundprinciperna hjälper istället att grunda spelupplevelsen och den kollaborativa berättelsen i det temat som boken erbjuder.

### **4.3 Sammanfattning av den komparativa textanalysen**

Sammanfattningsvis visar de två tidigaste utgåvorna av ‘Dungeons & Dragons’ regelböcker en fokus på spelregler och en brist på förklaringar av de sociala aspekterna inom rollspel. Nya spelare förväntas att lära sig reglerna via andra mer erfarna spelare, och spelledaren har en mer central och ensamstående roll i spelsessionens och narrativets utformande. Vid millenniumskiftet publiceras den tredje upplagan, med mer uppmaningar till spelare och spelledare att ta de sociala implikationerna i åtanke när de spelar. “Table rules” diskuteras, lokala regler för specifika spelgrupper, för att kunna forma spelupplevelsen till individerna runt bordet istället för att konformera till en förutsatt idé och struktur av rollspel. Att lära känna sina spelare blir alltmer centralt för spelledarens roll som narratör, utöver de redan etablerade rollerna som regelfacilitator och världsbyggare. Spelarna uppmanas även mer och mer att delta i dessa aspekter, vilket ökar behovet för samarbete. I takt med den allt mer prevalenta synen på delade narrativ, ökar även behovet för den typen av verktyg som kan observeras i fjärde och femte upplagan; arketyper av olika spelare, bordets eget satta regler för socialt beteende och uppmaningar till spelledaren att lära känna de andra spelarnas preferenser och personligheter.

I ‘Ur Varselklotet’ visar författarna en utvecklad förståelse för de sociala fallgroparna som vid bokens samtid redan plågat somliga rollspelsgrupper i årtionden. Den moderna synvinkel på rollspel som en chans för individen att berätta sin berättelse inom gruppens gemensamma kontext, genomsyrar de nyare böckerna som femte upplagan av ‘Dungeons & Dragons’ samt ‘Ur Varselklotet’. Mer utav rollspelandets tidigare “dolda” aspekter som reserverades för spelledaren i ‘Dungeon Master’s Guide’, tas nu även med i spelarnas egna ‘Player’s Handbook’. När dessa aspekter av social interaktion inte längre relegeras till att gömmas “bakom skärmen”, är hela bordet fritt att utveckla sin egna atmosfär och ramverk för den typen av rollspel de själva vill spela. Det här minskar inte bara chanserna för missförstånd och bråk mellan individer, men även en ökad chans för individerna att berätta sin egna historia med input från övriga gruppmedlemmar. Även chansen att implementera spelarnas och spelledarens improviserade idéer ökar, när sessionens struktur diskuteras och godkänns i förväg av hela gruppen. De nyare böckerna visar en tydlig utveckling från förenkling av regler och gömmande av struktur, till inklusion av spelare in i strukturen och valfria varianter av regler för en mer skraddarsydd upplevelse. Trots att ludonarrativa och sociala dissonanser inte behandlas explicit, finns det en implicit förståelse för dem.

## 4.4 Intervjuer med spelare

Genom att intervjua sex anonyma rollspelare med olika grader av erfarenhet, söker denna studien att belysa skillnader och likheter mellan olika spelares perspektiv på rollspel och vikten av dess sociala aspekter för att se om de stämmer överens med den textuella utvecklingen i regelböckerna över årens gång.

### 4.4.1 Deltagarnas erfarenhet med rollspel

Alla deltagare har spelat rollspel i minst två år, och alla förutom Deltagare 6 och 4 spelar regelbundet en till två gånger i veckan. Deltagare 4 spelar sporadiskt i perioder, medan Deltagare 6 har haft ett längre uppehåll i sitt spelande. De flesta deltagarna har spelat rollspel i genomsnitt från tre till fem år, med undantag av Deltagare 5 och 6 som spelat sedan 1993 och tidigt 2000-tal, respektive.

Deltagare 1 uppger att den största skillnaden mellan regelbundet och sporadiskt spelande är hur seriöst spelgruppen tar åtagandet att träffas och spela, med högre engagemang under det regelbundna spelandet. De uppger även att de själva började bli mer entusiastiska i sitt rollspelande efter att de börjat skapa egna karaktärer istället för att använda förberedda karaktärer från spelledaren. Deltagare 1 tillskriver även en bra gruppdynamik till gruppens sammanhållning och inte till ett specifikt spelsystem.

### 4.4.2 Deltagarnas syn på spelledare

Deltagare 2 uppger att de aldrig agerat spelledare men har däremot haft väldigt positiva erfarenheter med spelledare, med deras världsbyggande som primär faktor för deltagarens driv till att utforska vad spelledaren skapat.

Däremot uppger Deltagare 3 att de har tagit rollen som spelledare innan, men säger att de föredrar rollen som spelare då det låter dem fokusera mer på interaktioner och story. Att spela är ganska mycket arbete, tycker de, men uppger att både spelande och spelledande är väldigt kul och givande på olika sätt.

Deltagare 4 uttrycker intresse för att spela någon gång i framtiden, men har endast agerat spelare hittills. Deltagare 4 berättar vidare att de tagit del av både bättre och sämre spelledare, med skillnaden att de bättre leder sessioner som känns smidiga och mer avslappnade, medan de sämre känns trögare och kommunikationen brister, vilket resulterar i att sessionen känns som en "trög film".

I Deltagare 5s fall har de agerat som både spelledare och spelare i sin ungdom, men började endast ta rollen som spelare under den vuxna delen av sitt liv. Det är bara nyligen som de har börjat ta sig an rollen som spelledare igen, efter att de känt att de senare utgåvorna av 'Dungeons & Dragons' tillsammans med den nya vågen av rollspels popularitet underlättat för spelledare genom att ta in spelarna mer i processen och förberedelserna inför en kampanj eller session. De tror att spelarna mognat och växt upp sedan deras egna tid som tonåring, mer än att spelsystemen förändrats drastiskt. Den största skillnaden mellan att spela under 90-talet och idag, anser deltagaren vara hur mycket lättare det är att spela idag med den enorma tillgången till material och resurser via internet.

Även Deltagare 6 har varit med om bättre och sämre spelledare och uppger mängden av erfarenhet och entusiasm som de största skillnaderna mellan dem.

#### **4.4.3 Deltagarnas syn på sina karaktärer**

När frågan om "Hur stor del av din egna personlighet försöker du integrera i dina spelkaraktärer?" ställdes, svarade Deltagare 1 att de föredrog att spela karaktärer med annorlunda personlighet än de själva, fastän de medgav att små element av de själva brukar finna sin väg in i karaktärens personlighet i slutändan. Även Deltagare 2 och 3 återspeglar detta, och menar att det finns en bit av dem i varje karaktär de skapar; istället för att replikera sin exakta personlighet, brukar istället olika aspekter av deras personlighet injiceras in i deras karaktärer, vare sig medvetet eller omedvetet. Deltagare 4 uppger att de försöker basera sina karaktärer på ett grundkoncept, oftast hämtat från popkulturella referenser, då humor är en väsentlig del av deras spelstil. Deltagare 6 däremot försöker aktivt att skapa karaktärer som är annorlunda från sin egna personlighet och verklighet, såsom annorlunda kön och temperament, då de ser rollspel som en chans att undersöka andra perspektiv än sitt egna.

#### **4.4.4 Deltagarnas syn på inklusion och representation**

När det gäller inklusion och representation, är alla deltagarna positivt inställda till konceptet. Deltagare 1 tycker att det är gruppens ansvar att fostra inklusion och representation, snarare än spelsystemen och dess publikationer, och att rollspel som modell är väldigt inkluderande. Deltagare 2 anser att det är handlingarna som spelarna utför genom sina karaktärer som kan vara problematiska, och inte vilken etnisk, sexuell, biologisk eller kulturell aspekt som karaktärerna representerar. Alla bör kunna få spela vem man vill, menar de. Deltagare 4 tycker att rollspel är den perfekta plattformen för representation och inklusion, där individernas styrkor kan samspela med varandra inom gruppen. Deltagare 5 är helt för idén av inklusion, men tycker att det ibland kan bli fumligt och påtvingat inom dagens politiska klimat när utomstående ska bestämma hur man bäst representerar någon annans kultur och identitet.

#### **4.4.5 Deltagarnas syn på den sociala aspekten av rollspel**

Slutligen anser alla deltagare att den sociala aspekten av rollspel är oersättlig och väsentlig till konceptets kärna; utan den sociala aspekten är inte rollspel längre rollspel. Deltagare 1 och 5 anser båda att rollspel med löst satta regler eller dåligt system kan bli roligt med väl socialiserade gruppmedlemmar, men motsatsen är inte lika sannolikt. Deltagare 2 uppger att man knyter band med spelare inom samma grupp, och Deltagare 3 föredrar att spela med personer de redan känner. Deltagare 4 har spelat en spelsession utan den bredare sociala aspekten av en grupp, utan med bara sig själv och en spelledare. De uppgav att spelsessionen då kändes mer som ett förutbestämt narrativ som spelades ut och som de fick chanser att reagera på, medan gruppspelande istället kändes mer som en gemensam aktivitet där alla i gruppen deltog i att skapa narrativet. Deltagare 6 kallade den sociala aspekten "A och O" av rollspel, om den inte fanns kunde man lika gärna spela datorspel menade de.

### **4.5 Slutsatser**

Vi ser en konsensus bland deltagarna om vikten i rollspels sociala aspekter, samt om rollspels potential för inkludering och representation. Socialisering bland spelare anses inte bara vara en bra idé, det anses av deltagarna vara väsentligt för upplevelsen i sig. Trots att de olika deltagarna har olika smak och tycke om vilket typ av rollspel de personligen gillar, så finns det en överbryggande emfas på gemensamt skapande och berättande. Att lära känna spelarna i gruppen är således att lära känna spelet, och vice versa.

## 5 Sammanfattning och Diskussion

### 5.1 Sammanfattning

Denna studie ställer frågan om hur inklusiva rollspelssystem med ökad agens för spelare hanterar den ludonarrativa och sociala dissonansen som kan uppstå i konflikten mellan individuellt och kooperativt spelande. För att försöka besvara den frågan vänder sig studien till regelböcker och rollspelare genom en komparativ analys och sex intervjuer. Följande slutsatser dras genom dessa metoder:

‘Dungeons & Dragons’ har genomgått flera utvecklingar genom åren, både när det gäller ludologiska aspekter som regler och spelsystem, men också inom spelfilosofi och socialisering. Från att anses vara en svårtillgänglig subkultur till att bli globalt utspridd popkultur, har franchisen blivit tvungen att göra sitt yttersta för att öppna upp hobbyn för nya spelare från demografiska grupper som innan varit på utsidan av rollspelens sfär. Genom att successivt implementera fler verktyg för sociala interaktioner och förståelsen av de olika ramverk som uppstår inom en grupp, har de olika utgåvorna sakta men säkert förvandlat hobbyn från ett taktiskt konfliktspel, till ett virtuellt världs- och identitetsskapande spelfenomen. Nyare spel som ‘Ur Varselklotet’ följer med i utvecklingen och har redan i sin första utgåva lärt sig från de tidigare utgåvorna av ‘Dungeons & Dragons’ och liknande äldre spel, med uppmaningar till både spelledare och spelare att betrakta narrativet som en gemensam skapelse utan vinst eller förlust.

Genom intervjuer med kontemporära rollspelare från olika åldrar och sociala kretsar, visas en konsensus i hur viktig den sociala aspekten anses vara för rollspelande. Representation av jag:et, vare sig som en reflektion av verkligheten eller som en idealiserad version av den, tycks vara en naturlig följd av rollspelens förmåga att skapa världar och karaktärer gemensamt.

Den traditionella monomyten, eller ‘hjältésagan’, har alltid funnit en syntes med den individuella utformningen av karaktär och personliga narrativ inom rollspel. Hur den får plats jämte gruppspelande och gemensamt berättande är via konceptet inklusion: alla är välkomna att delta, men alla förväntas att vara öppna till andra gruppmedlemmars personliga narrativ också. ‘Bildung’, eller den gradvisa utvecklingen genom interaktion med omgivningen, verkar fungera lika väl inom en grupp så länge gruppens medlemmar delar agens och inte förblir sidokaraktärer i huvudpersonens narrativ. Med andra ord; det finns inga sidokaraktärer i rollspel, alla karaktärer bidrar till eller skapas från spelarnas och spelledarens individuella och gemensamma uttryck. Därmed använder moderna rollspel sig av inklusion och representation som väsentliga grundstenar i sina spelsystem för att undvika den dissonans som kan uppstå när flera laminerade ramverk feltolkas, med stöd i både text och samfund; både konsument och utgivare visar en ökad förståelse för den sociala aspekten. Det indikeras därmed att sociala missförstånd vid rollspelsbord grundar sig i fundamentala feltolkningar av både spelregler och sociala konventioner. Utgivare kan inte förhindra dessa missförstånd och feltolkningar då det sällan har sitt ursprung i regelböcker, även om katalysatorn kan vara en regel eller text. Roten till feltolkningarna ligger istället i gruppens socialisering och förståelse av ramverk. Vad utgivarna kan göra, och har gjort, är att informera och utbilda spelarna om rollspelets kanske viktigaste och mest förbisedda aspekt: den sociala.

Sammanfattningsvis kan det påpekas att moderna rollspel, i högre grad än dess äldre varianter, använder sig av inklusion och representation som grundstenar i sitt spelsystem för att förebygga sociala och ludonarrativa dissonanser inom spelgruppen. Detta implementeras genom textuella exempel och beskrivningar i regelböckerna, med en enfaz på gruppens sammanhållning och den sociala aspekten vid bordet.

## 5.2 Diskussion

Denna studiens resultat visar en enighet bland en provgrupp och två olika populära spelsystem om följande premisser: rollspel är i grunden en social aktivitet. Vidare antyder även intervjuerna att rollspel inte vore detsamma om den sociala aspekten ignoreras eller minimeras. Studiens resultat talar dock endast för en mindre kontrollgrupp av sex personer bosatta i samma land och inom liknande kulturella sfärer, den lyckas inte belysa olika kulturella perspektiv på ämnet. Anonyma exempel på social dissonans inom spelgrupper hade kunnat belysas och analyseras för att bättre förstå vilka typer av missförstånd som kan uppstå inom rollspelsgrupper. Det finns även långt fler olika spelsystem än 'Dungeons & Dragons' och 'Ur Varselklotet', alla med sina egna spelfilosofier och syn på den sociala aspekten. 'OSR' rollspel, eller 'Old-school Revival', har på senare tid blivit allt mer populärt bland rollspelare med en fokus på äldre spelsystem som var mer baserade på konfliktspel och taktik. Här kan en nedtoning av den sociala aspekten anas, tvärt emot vad denna studien pekar på. Därför är denna studiens validitet ifrågasättbar, och bör inte ses som ett definitivt svar eller bevis för den sociala aspektens tillväxt inom alla rollspelsystem.

Som rollspelare själv, har denna studies författare en positiv bias gentemot rollspel och dess samhällsliga funktioner som sociala innebördsskapare. Denna bias genomsyrar ohjälpligen detta arbete och dess slutsatser, men ett kritiskt synsätt har även försökts appliceras på studien i sin helhet. Att författaren har spelat vid flera tillfällen med samtliga intervjudeltagare påverkar intervjuernas resultat på liknande sätt.

## 5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Denna studien berör till viss del samhällsutveckling, vilket innefattar olika aspekter av socialisering och utanförskap. Med det media-drivna fenomenet 'satanic panic' i USA under Ronald Reagans administration under 80-talet, ansågs många rollspelare att vara omoraliska ligister tillsammans med andra subkulturer som metal-rockare, hemvideo entusiaster och utövare av folk-magi. Det finns därför ingen brist på känslor av utanförskap och social isolering bland många rollspelare, något som återspeglas i modern tid med HBTQ frågor och identitetspolitik. Genusfrågor och personlig identitet är därför centrala punkter i denna studie, och bör tas i åtanke när studien evalueras för sin samhällsnytta. Studien hyser förhoppningar att bidra till den samhälleliga diskussionen om dessa ämnen inom både samtid och framtid.

## 5.4 Framtida arbete

Med utökad tid och resurser hade denna studie kunnat innefatta en bredare bas av deltagare för intervjuerna, samt flera olika rollspelsystem i den komparativa analysen. Den ludologiska aspekten av reglerna i dessa böcker hade även kunnat analyseras för att hitta mer belägg för den sociala aspektens vikt inom mediet. Ramverksanalyser kan appliceras på rollspel och andra spelsystem för att undersöka hur den sociala aspekten inom dessa spel har

utvecklats eller stagnerat med årens gång, samt hur social och ludonarrativ dissonans hanteras i andra gruppaktiviteter som berör spel och lek.

Denna studie kan även till fördel användas i framtida arbete som en komparativ analys av regelbäckernas utveckling genom åren, samt som en utgångspunkt för vidare analys av den sociala aspekten inom moderna rollspel. Den historiska aspekten av rollspel förblir i skrivande stund föga undersökt, förhoppningsvis erbjuder denna studie en översikt för genrens mest populära och inflytelserika titlar genom åren. Även studier som berör representation som grundsten i spelsystem kan utföras med denna studie som bas, där representationens roll hamnar i fokus.

## Referenser

- Abbott, M.S., Stauss, K.A. and Burnett, A.F. (2022) 'Table-top role-playing games as a therapeutic intervention with adults to increase social connectedness', *Social Work with Groups*, 45(1), pp. 16–31. doi:10.1080/01609513.2021.1932014.
- Anders, C.J. (2015) Your Most Heinous Stories of Role-Playing Games Gone Wrong. *Gizmodo*, 1 september.  
<https://gizmodo.com/your-most-heinous-stories-of-role-playing-games-gone-wr-1728049438>
- Arenas, D.L., Viduani, A. and Araujo, R.B. (2022) 'Therapeutic Use of Role-Playing Game (RPG) in Mental Health: A Scoping Review', *Simulation & Gaming*, 53(3), ss. 285–311. doi:10.1177/10468781211073720.
- Campbell, J. (1968). *The hero with a thousand faces*. New York: Pantheon Books.
- Cook, D., Winter, S. & Pickens, J. (1989) *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition: Dungeon Master's Guide*. Lake Geneva: TSR.
- Cook, D., Winter, S. & Pickens, J. (1989) *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition: Player's Handbook*. Lake Geneva: TSR.
- Cook, M., Tweet, J. & Williams, S. (2000) *Dungeons & Dragons 3rd Edition: Dungeon Master's Guide*. Renton: Wizards of the Coast.
- Cook, M., Tweet, J. & Williams, S. (2000) *Dungeons & Dragons 3rd Edition: Player's Handbook*. Renton: Wizards of the Coast.
- Culver, J. (2020). Dungeons & Dragons: The role-playing game is popular again. Why?. *USA Today*, 14 januari.  
<https://eu.usatoday.com/story/tech/gaming/2020/01/14/dungeons-dragons-role-playing-game-popular-again-why/4427635002/>
- Deterding, T. & Zagal, J. (2018) *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations*. New York, NY: Routledge. Tillgänglig vid:  
<https://search-ebshost-com.libraryproxy.his.se/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1761944&site=eds-live> (Accessed: 28 February 2023).
- Dungeons & Dragons* (1974). [Rollspel]. Lake Geneva: TSR.
- Ensslin, A. & Goorimoorthee, T. (2020) 'Transmediating Bildung : Video Games as Life Formation Narratives', *Games & Culture*, 15(4), ss. 372–393. doi:10.1177/1555412018796948.

Goffman, E. [1974] (1986) *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. Northeastern Univ. Press ed. Northeastern Univ. Tillgänglig vid: <https://search-ebshost-com.libraryproxy.his.se/login.aspx?direct=true&db=cat09042a&AN=his.oai.his.se.54854&lang=sv&site=eds-live> [2023-01-27].

Goffman, E. [1961] (2013) *Encounters; two studies in the sociology of interaction*. Martino Fine Books. Tillgänglig vid: <https://search-ebshost-com.libraryproxy.his.se/login.aspx?direct=true&db=cat09042a&AN=his.oai.his.se.47272&site=eds-live> [2023-01-25].

Gu, Y. (2018) 'Narrative, life writing, and healing: the therapeutic functions of storytelling', *Neohelicon*, 45(2), ss. 479–489. doi:10.1007/s11059-018-0459-4.

Gygax, G. (1979) *Advanced Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide*. Lake Geneva: TSR.

Gygax, G. (1978) *Advanced Dungeons & Dragons: Player's Handbook*. Lake Geneva: TSR.

Heinsoo, R., Collins, A. & Wyatt, J. (2008) *Dungeons & Dragons 4th Edition: Player's Handbook*. Renton: Wizards of the Coast.

Hintze, N., Forbeck, M., Karlén, N. & Hellqvist, B. (2017) *Ur varselklotet - rollspel i 80-talet som det kunde ha varit*. Stockholm: Fria Ligan.

Hollander, A.T. (2021) 'Blessed Are the Legend-Makers: Experimentation as Edification in Dungeons & Dragons', *Political Theology*, 22(4), ss. 316–331. doi:10.1080/1462317X.2021.1890933.

Huizinga, J. (1955) *Homo ludens : a study of the play-element in culture*. Beacon Press. Available at: <https://search-ebshost-com.libraryproxy.his.se/login.aspx?direct=true&db=cat09042a&AN=his.oai.his.se.44671&site=eds-live> (Accessed: 13 March 2023)

Kociatkiewicz, J. (2000) 'Dreams of Time, Times of Dreams: Stories of Creation from Roleplaying Game Sessions', *Studies in Cultures, Organizations & Societies*, 6(1), ss. 71–86. doi:10.1080/10245280008523538.

Koenitz, H., Di Pastena, A., Jansen, D., De Lint, B., Moss, A. (2018). The Myth of 'Universal' Narrative Models. *Interactive Storytelling*. ICIDS 2018. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-04028-4\\_8](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-04028-4_8)

Lindenfeld, D. (2009) 'Jungian archetypes and the discourse of history', *Rethinking History*, 13(2), ss. 217–234. doi:10.1080/13642520902833833.

Linderoth, J. (2012) The Effort of Being in a Fictional World: Upkeyings and Laminated Frames in MMORGPs. *Symbolic Interaction*, 35(4), ss.474-492. doi:<https://doi.org/10.1002/symb.39>.

Mearls, M. & Crawford, J. (2014). *Dungeons & Dragons 5th Edition: Dungeon Master's Guide*. Renton: Wizards Of The Coast.



- Mearls, M. & Crawford, J. (2014). *Dungeons & Dragons 5th Edition: Player's Handbook*. Renton: Wizards Of The Coast.
- Nielsen, D. (2015) 'Identity Performance in Roleplaying Games', *Computers and Composition*, 38(Part A), ss. 45–56. doi:10.1016/j.compcom.2015.09.003.
- Pannone, S. (2007) "The Hero's Journey: The Search for Identity from a Psychological, Mythological, and Astrological Perspective ", *Journal for the Study of Religion, Nature and Culture*, 1(2), ss. 220–236. doi: 10.1558/jsrnc.v1i2.220.
- Reddit (2023) *RPG Horror Stories*. <https://www.reddit.com/r/rpghorrorstories/> [2023-01-26]
- Sherman, S. R. (1997). Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games. *Western Folklore*, 56(3/4), ss. 243–258. <https://doi.org/10.2307/1500277>
- Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet.
- Walsh, R. (2011) 'Emergent Narrative in Interactive Media', *Narrative*, 19(1), ss. 72–85. doi:10.1353/nar.2011.0006.
- Wizards (2020) *Diversity and Dungeons & Dragons*. <https://dnd.wizards.com/news/diversity-and-dnd> [2023-01-26]
- Wyatt, J. (2008) *Dungeons & Dragons 4th Edition: Dungeon Master's Guide*. Renton: Wizards of the Coast.

# Appendix A – Transkriberade intervjuer

## Deltagare 1

### **Q: Hur ofta spelar du rollspel?**

A: Minst en gång i veckan, kan hända att det blir två.

### **Q: När började du spela rollspel?**

A: Det var nog ett par år sedan nu. Minns faktiskt inte exakt när det var, men det har gått 5 år skulle jag vilja säga, av relativt stadigt rollspelande. Vissa gånger har det varit längre pauser, men relativt stadigt rollspelande under 5 års tid. Under vissa perioder så körde vi 2-3 gånger i veckan, andra gånger så gick det veckor där vi inte spelade alls. Och då har det varit både över nätet och även att man möts upp.

### **Q: Vad var den största skillnaden mellan att spela sporadiskt och att spela regelbundet?**

A: Gruppmissigt skulle jag säga att det var en blandning av olika saker. Det var både när andra spelare började ta det mer seriöst, och inte seriöst som i att “nu ska vi inte skoja, nu spelar vi”, utan var mer respektfulla mot varandras tid. Har man bokat in en tid där man ska spela då är det det som gäller, utöver någonting oväntat skulle dyka upp, men att man inte behandlar det som ett andrahandsval. Så att det är som en “Vi ska gå ut på en after work” att man skiter i att spela utan man går på AW istället. Utan nej, jag jag har bokat in mig när det händer. Då började gruppen som en helhet att funka. För mig personligen var det när jag själv började komma in lite mer i det och när man kom förbi den här första perioden när man håller på och lär sig hur man ska spela rollspel. Och man började faktiskt skapa sina egna karaktärer. Då blev man också lite mera investerad i spelet.

### **Q: Vad är dina erfarenhet med eller som spelledare, vare sig du själv har fyllt den rollen eller bara haft andra gruppmedlemmar som gjort det?**

A: För min del har den varit väldigt positiv. Jag vet att det är inte fallet för många. För jag tror gruppdynamiken har mycket att göra med hur själva gruppen kommer att spela tillsammans, mer än själva rollspelet man väljer. Men för mig personligen, så har jag varit spelledare för samma grupp som jag även har varit spelare i. Så jag har haft en väldigt positiv erfarenhet av det. Jag har också alltid tyckt om att bara komma på någon random scenario och det det har lånat sig själv väldigt bra till att vara spelledare för att man behöver improvisera väldigt mycket. Eller i alla fall så som jag kör så improviserar jag väldigt mycket, trots att man följer någon form av röd tråd. Så det har varit väldigt roligt. Det är väldigt stressigt för det är en del att hålla koll på och man måste ta det seriöst, om något mer seriöst än som en spelare, för du måste ju preppa kartorna och komma ihåg vad folk har gjort för val för du kan inte bara komma in färskt varje session utan spelarnas val måste ju faktiskt ha någon form av konsekvens, var det sig positivt eller negativt och du som spelledare måste komma ihåg det. Så det är mer ansvar i det, men det är också väldigt kul.

### **Q: Hur stor del av din egna personlighet försöker du integrera i dina spelkaraktärer?**

A: Beror på, ibland så är det mycket mer mig själv än en specifik karaktär, men jag har haft karaktärer som Inte alls har varit som mig utan dom har varit sin egna grej och även om jag som person kanske inte hade gått med på ett val så inser jag att min karaktär hade förmodligen gå med på det valet och då spelar jag som det. Jag tycker det är mycket roligare än att varje karaktär är dig själv. Sen finns det självklart små element av mig i varje karaktär som bara är förstärkta. Men jag personligen tycker det är mycket roligare att leva sig in i själva karaktären och göra de valen utifrån vad din karaktär hade gjort för då det är då man får se lite andra saker och då blir varje kampanj lite annorlunda också, till skillnad från om man kör samma karaktär i varje kampanj och det blir inte kul heller.

**Q: Vad är dina tankar kring representation och inklusion i rollspelande?**

A: Jag personligen tycker att det är mer en fråga som handlar om hur gruppen är än själva rollspelet. Jag tror rollspel, oavsett vilket spel det är; D&D, Pathfinder, Starfinder, spelar ingen roll vad det är, de lånar sig självt väldigt mycket till all form av inklusion, för jag ser inte att det finns regler som är svart och vita kring vad som får och inte vara inte får vara inkluderat. Det finns vissa hårdkodade regler, men det är mer speldynamik och balanseringsfrågor, men om någon vill skapa en karaktär som är, ja vad som helst egentligen. Det finns ingen regel som säger att du inte får utan det faller mycket mer i gruppen av hur, hur hur öppen gruppen är för all typ av inklusion. Så D&D eller rollspel i sig själv tycker jag är väldigt, väldigt inkluderande.

**Q: Hur viktig är den sociala aspekten av rollspel för dig?**

A: För mig är den otroligt viktig. Jag skulle nog säga det bland det viktigaste. För att om om du har ett rollspel som du spelar och man kanske inte följer reglerna till punkt och pricka utan man lite kommer på sina egna, har du en en grupp som är väldigt social och man skrattar och skojar och alla är överens om vad det som gäller, så kan man fortfarande ha väldigt roligt, men om gruppen är lite osocial eller det finns lite hinder kring den sociala aspekten i gruppen, så spelar det ingen roll hur bra man följer reglerna eller hur löst man följer reglerna. Det kommer fortfarande vara lite stelt. Så för mig är det otroligt viktigt, om inte det viktigaste när det kommer till rollspel.

**Q: Så det underlättar spelet på andra nivåer än bara den sociala, om den sociala delen går smidigt?**

A: Absolut, jag tycker det sociala är liksom, det är oljan som får allt annat och och flyta på.

## Deltagare 2

### **Q: Hur ofta spelar du rollspel?**

A: Två gånger i veckan.

### **Q: När började du spela rollspel?**

Jo, det var väl, ska vi säga?

Det var 2020 så liksom vart höstterminen 2020 som var första gången någonsin testade.

### **Q: Vad är dina erfarenheter med eller som spelledare, vare sig du själv har fyllt den rollen eller bara haft andra gruppmedlemmar som gjort det?**

A: Alltså erfarenhet med spelledare har varit jättepositiv. Jag tycker de spelledarna haft har varit jättebra och roliga. De bygger upp en värld med karaktärer och man vill liksom interagera med det. Det är liksom det de gör och det gör att liksom de hjälper till att göra så att spelet blir kul, så man vill fortsätta, så att man vill kolla varenda hörn av vad som finns och så.

### **Q: Hur stor del av din egna personlighet försöker du integrera i dina spelkaraktärer?**

A: Ja, det varierar mycket vad det är för sorts karaktär. Jag skulle säga i varje karaktär någonsin gjort så är det en del av mig. Men det alltså, det är aldrig 100 %. Jag spelar aldrig Julia ner i liksom världen, utan det är alltid liksom...

Den kanske edge:iga biten av mig in i karaktären. Det kanske är den söta, tysta delen eller liksom någonting, så det är alltid en bit, det är aldrig hela mig. Men det är alltid någonting.

### **Q: Vad är dina tankar kring representation och inklusion i rollspelande?**

Alltså, jag tänker liksom man ska kunna göra vilken sorts karaktär man vill kunna spela det och det ska liksom vara accepterat inom gruppens regler liksom. Det är ju alltid det där en murderhobo kommer inte accepteras av gruppen, men det spelar ingen roll, liksom vilken kön ras eller vad annat emellan du är, för det borde alltid vara accepterat, det ska man alltid kunna. Man ska alltid kunna få spela vem man vill, det är liksom bara vad du gör som har konsekvenser, inte vem du är och det är både som person och som karaktär.

### **Q: Hur skulle du föreslå att man löser det om en annan gruppmedlem inte trivs? Eller inte vill spela med någonting som någon annan tar med till bordet, en representation eller en karaktär eller liknande?**

A: Jag tror definitivt man får prata med den personen, antingen liksom spelare och spelare eller kanske spelare och DM, så att DM är med och förstår för jag tror det är viktigt att DM har någon roll och vet vad det är som händer runt om bordet, så det är definitivt någonting man tar utanför spelet och pratar liksom. Ja, men.

Varför är du obekvämd med det? Vad är anledningen, kan vi lösa det, och det är väldigt mycket beroende på vad det är för issue. Men liksom man får prata om det utanför.

**Q: Hur viktig är den sociala aspekten av rollspel för dig?**

A: Jag tycker den är väldigt viktig. Det är väldigt trevligt, alltså. Jag tycker var väldigt kul att i ena gruppen så gick det från i stort sett personer jag knappt kände till väldigt bra vänner medans i andra kampanjen så är det vänner jag redan hade runt bordet, så det var liksom, man liksom bondas väldigt mycket när man spelar och det är också både vad man gör som karaktärer men också pratet före och efter om vad som hände. Det är så man lär känna varandra liksom. Jag tycker det är väldigt viktigt att man har ett bra sammanhang och liksom man kan lära känna dem på bordet och är. Att det är någon nu såhär "jag vibar inte riktigt med den personen" funkar de jättebra i rollspel. Det kan ju vara att man trivs jättebra i bordet, men inte utanför. Eller vice versa att man trivs jättebra med dom utanför, men inte alls vid bordet. Det är viktigt att veta liksom hur det känns för en själv och och så skulle jag säga så det sociala är jätteviktigt, för det är ju det som är rollspelet.

**Q: Skulle du påstå att det är svårt eller omöjligt att spela rollspel effektivt och få ut det man vill om man tar bort eller minimerar den sociala delen?**

A: Jag tror det, för att det är så liksom baserat på det alltså. Även om man bara spelar en-och-en, liksom en spelare och DM, så är det ändå det sociala: prata med varandra, "Vad gör din karaktär nu? Hur pratar din karaktär med det här?". Det sociala är liksom grunden av det. Det går inte att ta bort det, man kan ta bort det mer eller mindre, men det går aldrig att ta bort det helt om det är rimligt?

## Deltagare 3

### **Q: Hur ofta spelar du rollspel?**

A: Det är ju, ja, en gång i veckan har det varit senaste året och sen före det, så var det inte riktigt lika ofta, en gång i veckan till och från och så var det några månaders paus mellan där.

### **Q: Kan du peka på den största skillnaden mellan att spela sporadiskt och att spela regelbundet, i hur rollspelandet tedde sig?**

A: Hur rollspelande tedde sig? Inte direkt, det var ju två olika grupper. När det var mer sporadiskt så var det ju lite svårare att hålla koll på storyn, men det var enda skillnaden egentligen, så jag kommer tänka på.

### **Q: När började du spela rollspel?**

A: Det var... spelade för första gången kanske 6 år sedan? Något i den stilen. Ja, det måste vara det, början på gymnasiet så 2017, 2018.

### **Q: Vad är dina erfarenheter med eller som spelledare, vare sig du själv har fyllt den rollen eller bara haft andra gruppmedlemmar som gjort det?**

A: Jag har en viss preferens av att våra spelare istället för spelledare och det är för att då känner jag i alla fall ofta att jag kan fokusera mer på liksom interaktioner och storyn och det och är spelledare så behöver jag ha den här. Håller koll på regler och se till att alla har kul och det är ganska mycket mer arbete. Båda är ju väldigt kul och väldigt givande, men olika sätt.

### **Q: Hur stor del av din egna personlighet försöker du integrera i dina spelkaraktärer?**

A: Försöker inte så mycket, men det blir ändå väldigt mycket. Jag vill bli bättre på att göra liksom karaktärer som är annat än mig själv. Men jag drar in väldigt mycket av mig själv. Det har jag alltid gjort.

### **Q: Är det omedvetet?**

A: Ja lite grann, det kan vara liksom att jag börjar med att försöka: "ja, men den här karaktären ska vara lite olika" och så sen när jag blir alltmer bekväm så blir det mer och mer jag. Ofta får jag liksom sluta tänka på det på samma sätt. Det blir lite så när man fokuserar mer på spelet och mindre på rollspelet, för mig iallafall.

### **Q: Vad är dina tankar kring representation och inklusion i rollspelande?**

A: Ja alltså, jag tycker att representation och ta in andra perspektiv är alltid jättebra och jätte värdefullt. Jag personligen brukar inte ta in så mycket av typ HBTQ sexualitet. Jag brukar göra mina karaktärer mer eller mindre asexuella liksom. Det är inte en grej som jag tycker ska vara med i rollspel så mycket, för jag är inte bekväm med det personligen. Så för mig brukar det inte bli något större ställningstagande för det, men att andra gör liksom referenser till det och rollspelar det, så länge det inte blir explicit, så har jag inget emot det och det är bara för att jag inte är bekväm med det.

**Q: Hur viktig är den sociala aspekten av rollspel för dig?**

A: Jag tycker att den är väldigt viktigt och sen för mig så är jag mer bekväm att spela rollspel med personen jag känner sen tidigare. Att lära känna personer via rollspel tycker jag är lite svårt, det är så att det är inte alltid helt lätt att se vart karaktären tar slut och vart personen börjar, så jag föredrar att ha personen jag känner utanför också, som jag spelar med.

Det jag får ut socialt från brädspel eller tabletop spel är ju att umgås med andra och så väldigt mycket det här med storytelling, cooperative storytelling. Och det tycker jag är lättare när jag vet vilket håll folk vill dra storyn, något jag tycker är svårt om man lär känna någon via deras karaktär så att säga.

## Deltagare 4

### **Q: Hur ofta spelar du rollspel?**

A: OK, det händer inte jätte jätte ofta. Det finns vissa stunder då jag kan köra det under en längre period med min bror och hans vänner och liknande, och då kanske man gör det i någon månad eller två, 1 till 2 gånger i veckan, men annars utöver det så allmänt sett så brukar inte göra det jätteofta. Men de de gångerna när när det finns Sessions, så brukar det bli under en längre period.

### **Q: När började du spela rollspel?**

A: När jag liksom började spela första gången. Det var nog 2 eller 3 år sedan som jag på riktigt började köra rollspel. Jag vet att jag testade på för flera år sedan. Jag minns inte exakt när det var. Det var någon kanske 10 år sedan ungefär, men det var inte lika in depth utan, det var mer grundligt.

### **Q: Vad är dina erfarenheter med eller som spelledare, vare sig du själv har fyllt den rollen eller bara haft andra gruppmedlemmar som gjort det?**

A: Jag har bara varit spelare, jag har inte lett innan. Jag har varit intresserad av att göra det, jag har läst på lite så, men jag har aldrig lett en egen session så jag vet inte riktigt hur det funkar.

Jag har dock kört med olika grupper, olika speltyper, olika spel och jag har en erfarenhet av både bra och dåliga sessions, där de bra är lite mer avslappnade, det är ett bättre flöde i dem, det är lite roligare. Jag har också haft de här sämre där det är mycket långsammare det är inte samma kommunikation, det är inte samma flöde utan det det blir väldigt stelt och det är nästan lite som att se en slö film, att det det händer inte riktigt någonting medans i de andra så känns det som att det är typ, till exempel Indiana Jones, att liksom det är ett konstant flöde där det känns att det rör sig alltid framåt och det det blir mycket roligare att delta i det då när det känns som att man både kan påverka men också ser en mycket tydligare röd tråd genom det hela.

### **Q: Hur stor del av din egna personlighet försöker du integrera i dina spelkaraktärer?**

A: Jag brukar inte definiera karaktärerna efter mig själv så sätt. Jag tror det vanligaste jag brukar ha är att jag kommer på ett grundkoncept för en karaktär, oftast någonting som jag har lätt att referera till, oftast någonting mer komiskt. Och då känner jag att jag har lättare att bygga karaktären utifrån det och sen så blir det väl kanske att jag har en grundidé som inte alltid blir exakt. Men när man har kört en session eller två så blir det mer att "OK. Men nu börjar jag få lite av en idé hur jag vill ha dem, hur jag ska agera som dem, vad de ska tycka, vad de ska vilja". Jag är inte så här världsbäst på på att rollspela och jag har inte sådär jättemånga exempel på där jag har gjort det bra, men jag känner att jag har haft vissa stunder där "OK, men nu har jag varit den här karaktären perfekt och det är så här och den här karaktären ska vara utformad" och då då känner jag att det är det funkar som bäst.

Sen kanske det ligger i att jag gillar att skämta, så det blir väl förmodligen att det är nog den humorn som jag försöker att integrera i mina karaktärer. Det är väldigt tråkigt att köra helt seriösa karaktärer känner jag.



**Q: Vad är dina tankar kring representation och inklusion i rollspelade?**

A: Allmänt så känner jag att det det är nog faktiskt den perfekta plattformen för det, för att det är verkligen en plattform där vem som helst egentligen kan delta och man kan göra det på vilket sätt man vill. Vill man representera sig själv fast som en mer ideell version som man vill se av sig själv, vill man se det kanske som att “nej, jag vill göra någonting helt annorlunda, jag vill ha en helt annan upplevelse” eller bara allmänt och det är verkligen att vem som helst kan vara med och vara delaktig. Det är nästan lite den här “Alla kan inte vara bra på allting, men alla kan vara bra på någonting”. Man kan komma med sin egna styrka och känna sig värderad i rollspel för att det är av de erfarenheter jag har av rollspel så är det verkligen ett samspel där alla måste bidra med sin egna lilla grej, men alla behöver inte komma och liksom “nej, men jag ska bidra med allting” utan nej, nej, bidrar du med din del då är det perfekt. För att då blir det ett samspel mellan din del, person Bs, del person Cs del och det blir liksom ett sammanhang som formas av allas upplevelser och inte bara ens egna.

**Q: Tror du man kan spela D&D och andra rollspel effektivt utan den sociala aspekten?**

A: Nej, jag tror inte att man skulle kunna göra det så effektivt eller? Jo, jag har en erfarenhet av att ha kört en variant. Då var det Call of Cthulhu, där det var faktiskt bara jag och spelledaren. Det var inte samma sorts upplevelse, det blev ett mycket mer, ska man säga, känslfull upplevelse, men det var inte samma typ av upplevelse. Och om jag jämför så är det till exempel i den här så var det mer av att jag fick en berättelse berättad för mig och så blev det intervaller där jag fick göra val och dessa val kunde leda till olika utfall och det var det var spännande i ett “Oj, vad kommer hända härnäst?”. Men men det fanns inte den här “å fan va coolt vi gjorde någonting tillsammans. Vi lyckades med det här för att vi alla tänker olika och vi samlar ihop våra idéer och nu kommer fram till en lösning tillsammans”, så det är inte samma problemlösning utan det var mer av en sån “ja men fan det var en cool story och uppleva” men hade man kört samma story och gjort andra val hade inte varit lika intressant för du vet du vet redan vad som ska hända medans i en grupp i D&D så kan alltså, om vi säger att du själv hade kommit på 5 valmöjligheter, släng till 5 personer till som har 5 valmöjligheter, så boom: ni har 25 valmöjligheter och ingen har någon aning om hur det kommer gå för att vem vet det? Det finns så mycket mer variation i det. Ja, jag tror jag tror det är oerhört viktigt för just en D&D session att gå bra är just att det finns den här osäkerheten eller ovetandet i det om man säger så.

## Deltagare 5

### **Q: Hur ofta spelar du rollspel?**

A: Det är ju typ en gång i veckan, i snitt blir det väl ungefär. Det kan ju variera lite grann, det kan ju vara dom veckorna när inte alla kan och man får hoppa och ibland kör man en extra insatt session.

### **Q: När började du spela rollspel?**

A: Ja fan ja det var en svår fråga. Ska jag tänka måste jag tänka tillbaka till när man var grabb. Jag började nog kanske 1993.

### **Q: Vad är dom största skillnaderna du kan tänka mellan hur det var att spela då och hur det är att spela idag?**

A: Det är ju väldigt mycket lättare att spela idag. Det finns ju internet till att börja med. Du kan kolla upp grejer regler du kanske inte förstår saker som andra har gjort för att kanske förbättra reglerna eller att det finns errata och sådana grejer.

Och vad man kanske kan hitta alltså actual material som du kan köpa ens tärningar till exempel. Det är ja, den affären har inte sådant längre eller den är stängd OK, lycka till och får vänta tills jag hör det på skolgården liksom för någon lika stor nöd och sen finns det ju väldigt mycket mer tools och helpers och guides och tutorials och allt det där fanns. Det fanns ju inte då liksom, så det är ju mycket mycket lättare idag.

### **Q: Vad är dina erfarenheter med eller som spelledare, vare sig du själv har fyllt den rollen eller bara haft andra gruppmedlemmar som gjort det?**

A: Nej, jag har ju haft lite olika stadier i livet, jag har varit spelledare själv väldigt mycket fram tills kanske 2005 då jag lade ner och spela i typ nästan 15 år efter det, man flyttar hemifrån och så. Men då var jag ju spelledaren nästa hela tiden för att ingen annan ville vara det, och till slut blir man väl kanske lite trött på det. Man vill ju spela själv också, se vad andra har hittat på, även om det är väldigt roligt så tycker jag ju att bara att det krävs ju rätt mycket jobb för att det ska bli bra och ibland vill man kanske bara kunna lägga lite mindre tid på det kanske och bara chilla och spela.

Så det är väl min erfarenhet av det ser ut som sagt, men jag tycker det är jävligt roligt och har börjat komma in i det lite igen nu såhär efter en, ja, vad är det? En 18 år paus sådär ser jag tillbaka det lite grann igen så för nu folk har lättare att faktiskt vilja vara schyssta på ett annat sätt och hjälpa till. Det är inte så att det är bara en eller två i gruppen som driver på.

Så då kanske de tar över lite och de kan tänka sig att köra one-shot eller köra en kampanj eller whatever eller hosta hemma hos sig, eller alltså allt det där. Jag tycker det har blivit lättare även om tiden är knapp.

**Q: Vad skulle du attribuera det till? Är det hobbyn som har mognat, människorna som spelar som har mognat, eller båda två?**

A: Man kanske har, det har sållats ut lite grann i vissa avseende, alltså det här beror väl naturligtvis helt på vad det är för människor man umgås med och vad man har för vängrupper och allt det där. Men jag tror kanske att de som faktiskt vill spela är ju dom som spelar idag, i alla fall i mina umgängeskretsar och man kanske är lite mognare som människor man inte alltså 12, 13, 14, 15 bast. Man kanske är lite mognare och lite mer empatisk. Kanske att folk har förstått att det är jobb för en annan person att lägga att planera och göra upp en hel kampanj eller ens liksom mot andra spelare i sinsemellan. Jag tror de har mognat. Jag tror är nog människorna som har mognat mer än kanske community drivet från någon top down perspektiv i mitt perspektiv i alla fall.

**Q: Vad är dina tankar kring representation och inklusion i rollspelande?**

A: Ja, jag är helt för det. Det är väl bra om fler människor kan känna att de kan vara med, om de känner att de kan identifiera sig med olika saker och sådär. Jag tycker väl kanske att ibland blir det lite "ham-fisted", ofta känns det kanske som att det är massa vita människor som sitter i Europa eller I USA som bestämmer sig att de vet hur man ska representera andra människor och kulturer eller bakgrunder, sexual orientation or what have you. Så känns det för mitt perspektiv, men jag är ju helt för att folk ska liksom passa in och eller att man skapar nya rollspels kampanjer eller system eller scenarios whatever.

**Q: Hur viktig är den sociala aspekten och rollspel för dig?**

A: Jag tycker ju att det är den viktigaste aspekten i hela grejen, att man har det trevligt och roligt tillsammans och man kommer med helt olika infallsvinklar ibland och hur man ska spela det eller hur man ska ta sig vidare och det man sitter och snackar och tjötar och har det gött tillsammans, det tycker jag är viktigare än att en viss typ av mekanik är så himla bra för ett dåligt system kan bli roligt med bra människor. Ett bra system blir inte roligt med dåliga människor om man säger så.

**Q: Hur känner du att rollspelssystemen du har testat i modern tid har utvecklats eller fokuserat på den sociala aspekten jämfört med vad de gjorde när du spelade som yngre?**

A: Ja, det tror jag väl det ju mer accessible så att det blir lättare för människor att lägga mindre tid och energi på att hålla koll på enorma startblock eller lore som påverkar saker väldigt djupt. Så det har nog gjort det lite lättare. Sen är det svårt att avväga också med tanke på att man hade ju rätt roligt som tonåring också, men det var för att man hade så himla mycket tid man kunde lägga på det, man hade de här 20 timmarna i veckan man kunde lägga på att spela. Det har man ju inte idag, så att jag tror att de har medvetet gjort det mer accessible för att vuxna människor ska kunna ha tid att spela det och sätta oss in i det och även folk som inte har gjort det innan och folk som bara är nyfikna. Jag tror man har gjort det lättare att vara social för det är lättare att få folk att stanna då om man är ny också eller ny gammal så att säga.

## Deltagare 6

### **Q: Hur ofta spelar du rollspel?**

A: Mindre än vad jag skulle vilja och det tror jag blivit lite sämre med åren, men ja du, hur ofta? Jag vet inte alldeles för sällan känner jag, men kanske 3, 4 gånger årligen.

### **Q: När började du spela rollspel?**

A: Oj, bra fråga. Jag börjar ju rollspela innan jag spelade något annat spel men, när andra var involverade och jag spelade med dem när vi skulle rollspela, så var det förmodligen i högstadiet under tidigt 2000-tal.

### **Q: Vad är dina erfarenheter med eller som spelledare, vare sig du själv har fyllt den rollen eller bara haft andra gruppmedlemmar som gjort det?**

A: Ja, jag har varit med om dåliga och bra. Sen har jag varit med om nybörjare och väldigt erfarna spelare så det kan vara lite svårt att jämföra dem på det viset. Men jag har både varit med bra och dåliga såklart.

### **Q: Och vad tycker du skiljer dem åt?**

A: Främst erfarenhet. Där känner jag oftast de som har varit dåliga och de har inte gjort det länge och dom har varit ganska nya till det, men jag skulle säga att erfarenhet och entusiasm för spelet spelar väldigt stor roll.

### **Q: Hur stor del av din egna personlighet försöker du integrera i dina spelkaraktärer?**

A: Jag försöker ha totala motsatsen till min personlighet, för min personlighet är played out för mig själv, så jag vill gärna testa på något annat. Därför väljer jag oftast female karaktär med tanke på att jag är male. När jag skapar dem är oftast female eller icke-earthling. Sen har jag testat på så många olika roller så det är svårt att säga vilken jag föredrar det, men jag försöker att hålla mig borta från min egna personlighet.

### **Q: Vad är dina tankar kring representation och inklusion i rollspelande?**

A: Jädu. Det har jag aldrig blivit frågad innan. *[intervjuaren förklarar innebörden av inklusion och representation.]* Öppenheten är extrem, och det är ju en av de största fördelarna till att jag dras till rollspel. Det är att man kan vara i princip vem som helst och har du en bra spelledare så bygger denna spelledaren på det istället för att skita på din idé vad du har tänkt; "Nej, de här fungerar inte i den här världen som jag har skapat", liksom en bra spelledare får en att känna sig välkommen vilken personlighet man än testat på. Och variationen är ju det som är det roligaste, hade inte variationen funnits så hade jag bara spelat datorspel istället. För där är det redan bestämt vilken karaktär jag ska vara, eller när jag väljer så har jag ett dussin karaktärer att välja mellan. Det som är det roligaste med det rollspelen är variationen.

**Q: Hur viktig är den sociala aspekten och rollspel för dig?**

Den är A och O. Finns inte den, då kan ju spela datorspel. Det är så enkelt.

**Q: Är det så pass definierande av rollspel?**

Ja definitivt, sen finns det ju spel man kan ju spela utan att det behövs jättemycket kommunikation, men det är ju det som är det roliga. Jag kan inte se mig själv spela ett rollspel ensam.