

Examensarbete

Rollspel online

Kollaborativt historieberättande i ett
MMORPG

online roleplaying

Collaborative storytelling in an
MMORPG

Examensarbete inom huvudområdet
Medier, estetik och berättande
Grundnivå/ 30hp
Vårtermin 2011

Emmy Wahlbäck

Handledare: Björn Andersson
Examinator: Malin Sveningsson

Sammanfattning

Rollspel kan ske i många olika former, och rollspelandet online erbjuder spelare en mängd olika möjligheter för interaktion och socialt samspel. Hur går rollspelet till och hur påverkar det spelarna som deltar? Den här studien tar upp hur rollspel i ett MMORPG kan gå till, hur det kan användas i skapande utanför spelets gränser samt hur de deltagande ser på sin egen medverkan i skapandet av en berättelse genom rollspel. Undersökningen har gått ut på att under en tid delta i rollspel för att sedan använda de intryck och händelser som skett inom spelets ramar för att skriva en text. Därefter har rollspelare intervjuats angående en rad olika områden som berör rollspel och hur de ser på det. Slutligen så sammanfattas spelarnas egna upplevelser och de slutsatser som kan dras utifrån dessa kan användas som en grund inför fortsatta studier angående rollspel online.

Nyckelord: rollspel, MMORPG, kollaborativt skrivande,

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning	3
1 Introduktion	4
2 Bakgrund	5
2.1 Bordsrollspel.....	6
2.2 Lajv.....	6
2.3 Onlinerollspel.....	6
2.4 Rollspel i World of Warcraft.....	7
2.4.1 Add-ons.....	9
2.5 Kollaborativt Skrivande.....	10
2.6 Dramaturgi.....	11
3 Problemformulering	12
3.1 Metodbeskrivning.....	12
4 Projektbeskrivning	17
4.1 Planering.....	17
4.2 Rollspelet.....	18
4.2.1 Biroller.....	19
4.2.2 Ledrådar.....	20
4.2.3 Historien växer.....	21
4.3 Skriva.....	22
4.4 Verket.....	24
5 Analys	27
6 Slutsatser	32
6.1 Resultatsammanfattning.....	32
6.2 Diskussion.....	33
6.3 Framtida arbete.....	33
Referenser	35

1 Introduktion

Rollspel är ett ord som kan beskriva många olika saker. I den här rapporten undersöks rollspel i ett MMO där personer antar fiktiva roller i en påhittad värld i ett datorspel. Tillsammans använder de text och spelets grafik för att spela sina roller och skapa händelser som upplevs gemensamt.

Till skillnad från andra typer av rollspel så är rollspelet i ett MMORPG sällan reglerat eller styrt av en spelledare. Inga intriger eller händelser är utlagda i förväg av spelet i syftet att rollspelare ska kunna ha något att agera på. Istället är det upp till varje spelare att se till att rollspelet hålls vid liv och förs framåt. Vilja strategier använder spelarna för att göra detta, och hur ser de på sin egen roll i att föra spelet framåt och skapa en berättelse?

I den här undersökningen så rollspelas en planerad händelsekedja som bildar en historia. Rollspelet har primärt kretsat kring fyra spelare och en skattjakt som har kunnat möjliggöras genom alla spelares deltagande. Rollspelandet har sedan sparats ner i form av den chat som skrevs under processen, och har efter det formats om till en skriven berättelse. Detta i syfte att låta spelare läsa berättelsen och ge sina åsikter angående hur rollspelet gått till.

Texten från spelets chatloggar skrevs efter att allt rollspel avslutats. Den skapades som en slags sammanfattning men också för att genom text kunna återge de händelser och de stämningar som funnits i det rollspel som aldrig kan återupplevas annat än just i de sparade chatloggarna. All dialog som skrivits i rollspelet är bevarad i texten för att ta vara på spelarnas kollaborativa insats. Texten har sedan skickats ut för att fungera som en typ av underlag för min undersökning som genomförts i form av strukturerade intervjuer med nio rollspelare angående rollspel i allmänhet och deras egna strategier för att få det att fungera.

2 Bakgrund

Rollspel är ett ord som används för att beskriva ett flertal olika fenomen där personer antar roller som skiljer sig från deras egna grundläggande personligheter. Rollspel i populärkultur i modern tid handlar ofta om aktiviteter som genomförs i underhållningssyfte av personer som tillsammans antar roller i en gemensam fantasi. I det här arbetet så syftar jag på en specifik typ av rollspel som handlar om en aktivitet där en person tar sig an en karaktär. Karaktären, alltså rollen är påhittad för att ensam men oftast tillsammans med andra dela en upplevelse. Motiven för att vilja delta kan variera. Enligt den svenska rollspelsföreningen Sverok är det enda som behövs för att spela rollspel minst två personer med fantasi. Rollspel finns i många olika former och kan ske på olika sätt. Fenomenet har växt och utvecklats från enkla lekar till avancerade regelsystem. Rollspelet kan ske fysiskt i form av att deltagarna klär ut sig och antar rollerna av sina karaktärer på plats med varandra. Det kan också ske på distans genom chat i olika textbaserade rollspel som genomförs online. Jag kommer i det här arbetet att fokusera på rollspelandet i *World of Warcraft* (i fortsättningen förkortat *WoW*) och hur spelarna där genomför rollspel och hur de upplever det.

Rollspel kan anses vara en kreativ aktivitet där historieberättande ligger i fokus för upplevelsen. En historia krävs för att rollspelet ska kunna upplevas och den skapas gemensamt av alla som deltar. I vissa typer av rollspel utses en spelledare som lägger grunden för en historia som sedan spelarna får utveckla, uppleva och agera inom. I *WoW* finns ingen spelledare och världen finns på plats i form av *Azeroth*, den värld som *Blizzard Entertainment* har skapat. Datorspelet är den gemensamma plattformen där spelare kan mötas och tillsammans uppleva rollspel. Frågan är vad som driver dessa spelare då ingen spelledare finns där för att lägga ut grunden för historieberättandet. Tar spelarna då på sig uppgiften att skapa tillfällen för rollspel eller är de passiva? Vad håller rollspelet vid liv och hur går det till? I de typer av rollspel som jag tar upp så finns det två huvudsakliga verktyg som spelarna använder sig av. Det första är dialog och det andra är agerande. Hur de här verktygen används varierar beroende på var och hur rollspelet genomförs, men de är återkommande.

Under min studie deltar jag aktivt i rollspel i *WoW* och visar hur det kan se ut och genomföras. Genom den här typen av deltagande observation hoppas jag kunna visa upp och analysera olika sätt att rollspela. Efter observationerna genomförs intervjuer med deltagarna där flera olika frågor angående rollspel ställs. Intervjuerna syftar till att visa hur individerna som deltagit i rollspelet själva har känt inför upplevelsen. Vad är det som driver en person till att rollspela i *WoW* och vilka strategier har de under tiden som de rollspelar? Syftet med min studie är att visa upp rollspelet så som det ser ut då det sker samt personerna bakom rollspelet och hur de tänker då de medverkar.

2.1 Bordsrollspel

Sverok (2010) beskriver bordsrollspel som ett spel som spelas med hjälp av en spelledare som berättar en historia som spelarna sedan hjälper till att föra framåt med hjälp av sina karaktärer och valen som fattas av den enskilde spelaren. Rollspelet utspelas oftast vid ett bord, därav namnet, där spelarna samlas och spelar sina roller med hjälp av berättande. Spelarens uppgift är att ta sig an en roll och spela den så trovärdigt som möjligt och ge den personlighet, styrkor, svagheter, färdigheter, värderingar och en bakgrundshistoria för att den ska kännas så levande som möjligt.

2.2 Lajv

En annan typ av rollspel som är besläktat med bordsrollspelet är lajv vilket också kallas levande rollspel. Här använder spelaren hela sin kropp och ofta kläder och rekvisita för att spela sin roll. Sverok beskriver lajv som en improviserad teater utan publik. Alla är istället deltagare som spelar sina roller så trovärdigt som möjligt för att skapa en illusion av en fantasi som upplevs tillsammans. Förutom en övergripande historia som fungerar som en slags ram så är ingenting förutbestämt i detalj. Berättelsen skapas av alla deltagare tillsammans och kan ta olika riktningar beroende på hur spelarna agerar. Lajv skulle kunna jämföras med konstformen performance som avser en typ av konstnärligt uppträdande där konstnären använder sin egen kropp för att förmedla något till sin publik. Performancekonstnärer agerar till skillnad från skådespelare inte som om publiken inte fanns utan med den. Det liknar sättet som en person under ett lajv agerar med de andra rollspelarna både som om de vore publik men också som deltagare. En annan likhet är att när lajvet är avslutat så är det borta. Det kan inte upplevas igen på samma sätt och det spelas inte in för att kunna betraktas av utomstående. En stor skillnad är dock att performance faktiskt utförs för att betraktas av en publik medan ett lajv endast upplevs av de medverkande.

2.3 Onlinerollspel

Både bordsrollspel och lajv har likheter med den typen av rollspel som jag kommer att undersöka. Rollspel som utövas online har dock en stor skillnad jämfört med bordsrollspel och lajv, nämligen den att spelarna oftast inte kan se varandra. Istället så sitter varje spelare vid sin egen dator och skriver istället för att tala. Den här typen av rollspel kan utspelas var som helst online där text kan utbytas mellan spelare. Textbaserat rollspel online går att spåra tillbaka till MUDs (multi-user-dungeons) som uppstod i slutet på 1970-talet (Turkle 1995). För att deltagarna i ett textbaserat rollspel online ska komma överens och kunna spela så smidigt som möjligt finns vissa etikettregler som är gemensamma för de flesta rollspel av den här typen. Reglerna kan självklart variera mellan olika spel men också mellan olika mindre grupperingar inom samma spel. De ser ändå oftast ut på ungefär samma sätt. Oftast har inte den här typen av rollspel någon spelledare som kan reda ut eventuella konflikter och hålla koll på att regler följs. Då är det viktigt att alla som deltar följer en viss etikett. En viktig sådan

etikettregel handlar om medgivande. Ett exempel kan vara om två spelares karaktärer ska duellera. Det finns inga regler som avgör vem som är starkast eller vem som rimligtvis borde vinna, detta är helt upp till spelarna själva att avgöra. Det är viktigt att respektera varandra och inte använda sig av det som kallas för "godmoding" eller "godemoting". Det handlar om att en spelare inte bör kontrollera vad som händer med en annan utan dennes medgivande. Att döda eller permanent förändra en annan spelares karaktär utan medgivande anses oftast som dåligt rollspel och accepteras heller inte i vissa grupper. Vad som är bra respektive dåligt rollspel finns det dock inga regler för och självklart så varierar åsikterna angående detta

2.4 Rollspel i World of Warcraft

WoW är ett massivt multiplayer online rollspel (MMORPG) skapat av Blizzard (Blizzard Entertainment 2010 *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment, Irvine) Spelet utspelar sig i den påhittade världen *Azeroth*. *WoW* spelas av miljoner spelare världen över. (Bainbridge 2010)

I *WoW* kan spelarna delta i en stor mängd olika aktiviteter såsom att utföra uppdrag som ofta går ut på att döda fiender eller samla ihop saker. Spelets uppdrag kan spelas tillsammans med andra spelare eller helt på egen hand beroende på vad som ska utföras och vilken svårighetsnivå uppdraget har. Rollspelet skiljer sig från allt annat i spelet eftersom det inte är uppbyggt eller stöttat av Blizzard. Det sker istället oftast helt utanför spelets gameplay och är fokuserat enbart på spelarnas egen fantasi och förmåga. *WoW* används främst som en plattform för rollspelarna som kan använda sig av spelets mekanik och platser nästan som en scen.

Rollspelen genomförs i huvudsak genom text. Spelaren kan använda sig av dialog och av s.k. emotes. En emote är en skriven handling som bara syns i textform. Den har ingen påverkan på spelet annat än i spelarnas fantasi. I *WoW* har spelaren också en synlig karaktär. Här är ett exempel på hur rollspel kan gå till:

Kathia: Have a seat.

Orenyl sits down

I exemplet så använder sig karaktären Kathia av dialog för att be karaktären Orenyl att sitta ner. Orenyl väljer att sätta sig och skriver därför en emote där han talar om för Kathia vad han gör. Samtidigt använder sig Orenyl av en stol som finns i närheten i spelet som går att klicka på för att få karaktären att synligt sätta sig ner. I det här exemplet så fanns det ett sätt att med spelets verktyg rent visuellt utföra handlingen, så är inte alltid fallet. Här är ett annat exempel:

Taégan lights up a match and holds it out for Fawne to light her cigar.

Fawne puffs on the cigar until it's lit.

Fawne: Thanks man..

Cigarren existerar inte i spelet annat än i spelarnas skrivna handlingar. Ingenting syns på skärmen. Endast spelarnas fantasi har bestämt att cigarren och tändstickan finns där.

Det finns en speciell typ av terminologi som används av rollspelare för att förklara olika saker. IC och OOC är två viktiga termer som jag kommer att använda mig av i mitt arbete. IC är en förkortning av in-character och används för att beskriva handlingar och dialog som utförs av spelaren i rollen av sin karaktär. OOC betyder out-of-character och kan beskrivas som allt spelaren gör utanför rollen. Termen RP (role-play) används ofta av spelarna själva och jag kommer också att använda den här förkortningen i mitt arbete.

På *WoW*s hemsida beskriver Blizzard själva rollspel som flera olika fenomen. Först nämner de att rollspel innebär att spelaren tar på sig rollen av den klass de spelar. Att en magiker använder magi för att döda fiender på avstånd eftersom de är sårbara i närstrid. Detta definieras som magikerns roll. Sedan nämns rollerna i den spelargrupp man deltar i. Att man kan välja att skydda sin grupp mot attacker, göra så mycket skada som möjligt eller att hela och hålla sina gruppmedlemmar vid liv. Sist av allt nämns den typ av rollspel som jag syftar till i min undersökning nämligen den typen av rollspel där spelaren tar an rollen av en karaktär som lever i spelets fantasivärld. Blizzard är noga med att skriva att hur mycket man väljer att rollspela är upp till spelaren själv och att den här typen av rollspel är valbart och att det sker på separata servrar som är till för just det ändamålet. Slutligen sammanfattar de rollspel såhär:

To summarize: In an MMORPG, you play the role of a unique character in a persistent online world shared by thousands of other players.

(Blizzard Entertainment 2010)

MacCallum och Parsler (2008) tar upp rollspel i *WoW* på djupet. Artikeln sammanfattar vad rollspel i *WoW* är och ger en bra bakgrund till det arbete som genomförs i den här undersökningen. MacCallum och Parsler skriver att när man ska ta upp rollspel i *WoW* så måste man ta hänsyn till att termen rollspel inte har någon klar och tydlig definition. Eftersom *WoW* marknadsförs genom termen MMORPG som innebär att rollspel är en del av spelet så kan en del missförstånd uppstå. Rollspel i den mening som jag studerar är ingenting som krävs av spelaren och det finns inga tydliga regler i spelet för hur rollspel ska genomföras eller vad det handlar om. De anser att Blizzard's brist på definition av rollspel orsakar många problem, bland annat att det är svårt för nybörjare att veta hur de ska bete sig. Även på en RP-server är det bara en minoritet som aktivt deltar i rollspel. Det kan vara svårt för någon som aldrig rollspelat i *WoW* att ta sig in i gruppen.

För att hålla rollspelet vid liv krävs det att det underhålls aktivt av spelarna. Det finns vissa platser i spelet som fungerar som naturliga samlingsplatser där rollspelare kan mötas. Detta tas upp bland annat av Bainbridge (2010). Vissa spelare tar på sig uppgiften att skapa

tillfällen att rollspela såsom möten och speciella händelser som drivs framåt av spelarna själva. Exempel på sådana händelser kan vara bröllop, strategimöten där krigsplaner görs upp eller kanske ett rån i en mörk gränd. Vissa händelser sträcker sig längre än ett enstaka tillfälle och utvecklas istället till att bli en hel historia där spelare kan delta och driva händelserna framåt. En del av de här händelserna är uppgjorda i förväg medan en del är helt improviserade men gemensamt för alla är att spelarnas fantasi används för att gemensamt driva historien framåt.

WoW är som tidigare nämnts ett stort spel som innehåller uppdrag för spelare att utföra för att få sin karaktär att bli bättre och bättre. Det finns monster att döda och en värld att upptäcka. Rollspelet sker dock oftast i de största städerna i spelet och behöver inte ha något med spelets gameplay att göra. MacCallum och Parsler anser till och med att *WoWs* gameplay i många fall hindrar och försvårar för rollspelarna. De menar att eftersom alla spelare kan göra samma uppdrag och följa spelets linjära handling så förlorar de sin självständighet. Spelare kan inte förändra omgivningen på något sätt. Om ett monster dödas kommer det tillbaka igen efter några minuter som om ingenting har hänt för att nästa spelare ska kunna döda det. Om alla spelare som dödat ett visst monster vid olika tillfällen sedan skulle mötas och rollspela så skulle illusionen brytas. När alla karaktärer har varit med om samma händelse kan ingen av dem hävda att deras version är den rätta. Många rollspelare väljer då istället att ignorera dessa aspekter av spelet för att istället skapa sina egna berättelser. En annan viktig aspekt att ta upp i det här sammanhanget är att rollspel inte på något sätt belönas av spelet. Snarare är det så att rollspel straffar sig då det tar tid från annan utveckling i spelet. (Mortensen 2008)

2.4.1 Add-ons

I *WoW* så kan ett stort antal tillägsprogram, så kallade add-ons laddas ner och användas. Dessa är ofta gjorda av spelare som vill göra spelupplevelsen mer formad efter deras egna behov. Det finns ett stort antal olika add-ons för olika syften, även för rollspelare. Jag har använt mig av olika add-ons i mina undersökningar eftersom de ofta används av rollspelare.

Den första heter *FlagRSP* och gör det möjligt för spelaren att lägga till ett efternamn till sin karaktär samt en liten text som beskriver hur karaktären ser ut utöver det som syns på skärmen. Ett exempel på en sådan beskrivning kan vara att karaktären har ett ärr i ansiktet och att han haltar när han går.

Till undersökningen använder jag också *Elephant* som är en add-on som kan spara all chat i spelet i form av loggar.

En annan add-on för rollspel som jag använt heter *TotalRP2* och hjälper rollspelare med en mängd olika funktioner. Även här kan karaktärsbeskrivning, namn och eventuella titlar läggas till men spelaren kan också skapa föremål som kan ges till andra spelare. Det kan röra sig om brev, magiska föremål eller vad spelaren än kan tänka sig. Dessa föremål har ingen riktig inverkan på spelet och syns heller inte annat än som ikoner med förklarande texter till, men

de kan fungera som rekvisita i rollspelet. En annan funktion som kommer med denna add-on är att man kan gömma dessa föremål ute vart som helst i världen så att andra spelare kan leta efter dem och plocka upp dem. Funktionerna som kommer med *TotalRP2* syns bara för de som också har programmet installerat.

Ett problem med rollspels add-ons är just det faktum att bara de som har programmen installerade kan ta del av funktionerna och informationen som skapas med hjälp av dem. Det finns också en mängd andra add-ons och olika spelare föredrar olika program. Add-ons är absolut ingenting som krävs för att kunna rollspela, men de erbjuder fler möjligheter för spelarna

2.5 Kollaborativt Skrivande

Med kollaborativt skrivande avser jag en handling då flera personer skriver samtidigt i samma kontext. Det kan innebära att flera personer hjälps åt att skriva en berättelse men i min studie kommer jag att använda den här termen för att beskriva den chat som skrivs. Textbaserade rollspel online kan anses vara en form av kollaborativt skrivande eftersom nästan alla handlingar i rollspelet utförs i textform skrivet av spelaren. Rollspelet utförs nästan uteslutande med fler än en spelare och därför fungerar rollspelet genom att två eller fler personer skriver tillsammans. Det kan liknas vid hur författare eller andra skribenter ibland arbetar tillsammans för att skapa en text.

Scott Rettberg (2005) tar MUDs som ett exempel på kollaborativt skrivande där flera spelare krävs för att skapa en berättelse. Han hävdar att den här formen av interaktiv fiktion endast kan bli en potentiell berättelse då en läsare/spelare svarar och agerar på den text som är skriven av en annan spelare. Berättelsen formas genom kollaborativt skrivande som är beroende av ett flertal individers agerande samtidigt på en textbaserad plats. Här skapas en då en berättelse där läsarna också skriver för att föra berättelsen framåt. Torill Mortensen (2002) studerar också det kollaborativa skrivandet i MUDs. Hon hävdar att här uppstår en situation där spelaren också är en medverkande kreatör vilket gör att läsaren kan anses vara författare på samma gång.

It would be an oversimplification to say that playing a game is the same as reading it, and I will claim that the play activity is closer to a performance than a reading.

(Torill Mortensen 2002)

För att den här typen av skrivande ska kunna fungera krävs också att spelarna har goda språkkunskaper för att kunna delta. De måste respektera varandra och den miljö och genre som berättelsen utspelar sig i. Samma sak gäller författare eller andra skribenter som ska arbeta tillsammans på en bok eller en uppsats. En stor skillnad är dock att det som skrivs av spelarna i en MUD eller i *WoW* inte sammanställs eller publiceras. Det stannar nästan alltid inom spelets ramar och kan inte upplevas annat än av de som är med och deltar om inte

någon av spelarna tar initiativet till att återge det som hänt genom text, illustrationer eller andra medier vilket är vad jag gör för att kunna genomföra den här undersökningen.

2.6 Dramaturgi

Torill Mortensen (2002) jämför rollspelandet med teater och menar att det finns en stor skillnad mellan de två eftersom rollspelet utförs för och av spelarna, inte för åskådare. Att bara vara åskådare till rollspel utan att själv medverka ger inte lika mycket som att vara åskådare till en teaterpjäs. När man ser en teaterpjäs så studerar man den från den vinkel som avses av regissören. Om man är åskådare till rollspel kan det bli mycket svårt att förstå vad spelarnas ord och handlingar innebär eftersom det är meningen att rollspelet ska upplevas som medverkande, inte som publik. Det finns också en stor skillnad i dramaturgin i rollspelet och i exempelvis böcker och teater. Den klassiska dramaturgiska modellen som härstammar från det antika grekiska dramat används ofta inom film, teater och datorspel. Historien följer en linje som börjar med anslag och presentation, fortsätter med fördjupning och konfliktupptrappning och avslutas med konfliktlösning och avtoning. (Voodoofilm.org 2011) Modellen är uppbyggd med förutsättningen att det finns en tydlig början och ett tydligt slut på berättelsen med en stegring till ett klimax där emellan. I rollspelet finns det väldigt sällan en tydlig början och ett tydligt slut eftersom alla som deltar har sina egna berättelser som bidrar till det större dramat. Det finns ingen klar översikt av en historia, ingen som sammanfattar den eller som styr över den. Eftersom alla deltagare har sin egen karaktär som för dem är den centrala mittpunkten, alltså huvudrollen, så går det inte att följa en klassisk dramaturgisk modell. Det är inte ofta som en spelare vill att deras karaktär ska dö. Det leder i sin tur till att skurkarna i berättelserna inte försvinner. Hjältarna kan inte heller vinna, utan kampen fortsätter utan slut. Man skulle kunna säga att rollspelet består av en mängd individuella historier som tillsammans korsas och bildar större händelser som driver händelserna framåt.

Man kan beskriva rollspelet både som teater och lek. Improvisation är en mycket stor del av spelandet, och det är sällan som det uppgörs i förväg hur en karaktär ska agera i en specifik situation. Teorin om att spelet används mer som en plattform för lek än som det spel som var grundtanke av spelets skapare från början kommer till viss del från Wilhelmson (2007 s. 137-161) som tar upp datorspel som en lekplats.

När vi leker behöver vi någonstans att vara. En plats, ett rum eller en miljö som ger leken dess möjligheter och begränsningar. En berättelse behöver ett fiktivt rum, en yta där händelserna kan utspela sig; en skådeplats som kan bli central för berättelsens karaktär.

3 Problemformulering

Mitt huvudsyfte i den här undersökningen går ut på att ta reda på vad som driver spelarna i deras rollspel. De individer som rollspelar kan vara vilka som helst. I spelet är man anonym så länge som man själv väljer det, och alla som vill kan spela spelet förutsatt att man i WoWs fall fyllt 12 år. Med tanke på detta går är det rimligt att anta att det finns olika motiv och känslor bakom varje individ som spelar. Det går inte att veta varför någon deltar i rollspel eller hur de känner inför det utan att fråga. Det är mycket möjligt att en som spelar gör det helt för nöjes skull medan en annan gör det för att få utlopp för sin kreativitet. Alla är dock medverkande på olika sätt och påverkar varandra.

Vad känner spelaren inför sin egen roll i den historia som bildas då flera spelare korsar varandras vägar och interagerar med varandra? För att rollspelet över huvud taget ska kunna fungera så måste det finnas någon form av händelse att agera mot. Det krävs en drivande kraft för att rollspel ska uppstå och kunna fortgå. Det kommer att vara mitt största fokus i den här studien. I ett bordsrollspel finns en spelledare som kan se till att det alltid matas på med händelser och att regler följs. I ett MMORPG spelar alla på en jämlik nivå och har samma typer av verktyg för att bidra till att rollspelet inte stagnerar och dör ut. Kort sagt: Hur gör man för att i ett MMORPG hålla rollspelet vid liv?

En annan effekt av denna undersökning är också att den visar upp en grupp spelare som annars inte är så synliga inom dataspelsindustrin. De som väljer att skapa sina egna förutsättningar och ideér inom ett redan existerande spel, trots att det inte ger några fördelar inom spelets gameplay. Det kan vara bra för speldesigners att uppmärksamma och se denna grupp för att kunna se och förstå vad spelare själva kan skapa med relativt små verktyg. Det kan också vara relevant att i framtiden ställa sig frågan om skrivande i ett onlinerollspel kan användas som ett kreativt verktyg i skapandet av andra verk, såsom i detta fall, en berättelse, eller för att få inspiration till nya spelmanus, filmer, serier eller illustrationer. Eftersom det är ett relativt utforskat område när det gäller just att skapa tillsammans genom ett spel så kan det uppstå många intressanta teorier och vidare frågeställningar, värda att ta upp i vidare forskning.

I denna undersökning så är dock min huvudsakliga frågeställning: Hur ser en rollspelare i ett MMORPG på sin egen roll i att driva rollspelet framåt för att skapa en berättelse? Efter intervjuerna med deltagarna så besvaras dock andra frågeställningar mer utförligt än just den som jag från början haft i åtanke. Fokus skiftade något från skapandet av berättelsen till att handla mest om spelarnas egna strategier för rollspel.

3.1 Metodbeskrivning

För att kunna ta reda på detta har jag genom deltagande observationer i spelet själv deltagit i rollspel och sparat den text som skrivits av spelarna i loggar. Jag har skapat förutsättningar för rollspel genom att hitta på en historia som kan utvecklas med hjälp av andra spelare likt de äventyr som skapas i bordsrollspel. Att anonymt och osynligt observera

rollspel i *WoW* går inte, och därför är det oundvikligt att jag har haft en inverkan på det jag undersökt. På grund av detta så kommer min studie i högsta grad vara en fallstudie som endast kan sägas gälla just rollspelet i *WoW* på den server där jag själv är med och deltar. Trots detta vill jag påstå att studien kan ha ett värde genom att belysa något som annars ofta är väldigt undagömt och osynligt. Studien kan också läsas och användas som grund för vidare teorier om rollspel och spelarens egen upplevelse av deltagandet i detta. Den viktigaste poängen med studien är dock att visa på hur spelare kan använda sig av ett spel som en scen, en plattform eller ett rum för sitt eget skapande snarare än att följa spelets normer.

På ett sätt kan min roll i denna undersökning ses som en typ av spelledare då jag är den som från början skapar förutsättningarna för historiens utveckling och också kommer att sitta på kunskaper som de andra spelarna inte kommer att ha. Denna roll är dock inte fastslagen då alla medverkande själva har makten att styra över sina val och vad de vill göra med sin speltid. Jag kommer också att samarbeta med andra spelare i skapandet av grunden till historien.

Jag har efter att rollspelet avslutas skickat strukturerade intervjufrågor till de rollspelare som jag agerat med under undersökningen. De har skriftligt fått berätta hur de känner inför rollspelet de deltagit i och deras egen roll och påverkan på ett kollaborativt skapande. Förutom dessa personer så har jag intervjuat andra rollspelare som inte direkt har deltagit i den historia som återges i mitt projekt, men som har erfarenheter av liknande situationer. Dessa är personer som jag sedan tidigare vet har kunskaper och erfarenheter som är relevanta för min studie.

Intervjuerna har skett genom e-mailkorrespondens eftersom spelarna är utspridda på olika platser i Europa. Spelarna erbjuds att vara anonyma. Dock uppstår problemet att alla deltagarna känner varandra och troligtvis skulle känna igen varandras svar oavsett anonymitet. Jag har självklart förklarat för deltagarna innan intervjuerna att detta är fallet och att möjligheten att de andra spelarna kommer att läsa undersökningen finns.

Intervjufrågorna för de aktiva och de utomstående rollspelarna skiljer sig en hel del från varandra. Mer information om intervjuerna och dess frågor på sid.27.

Den form av deltagande observation som jag har genomfört kan innebära en del etiska problem. Bryman skriver om att studera ett fält antingen genom dold eller öppen etnografi. I min studie har båda metoderna tillämpats eftersom jag har talat om att jag genomför en studie för vissa av spelarna. Anledningen till detta är att dessa spelare är sådana som mycket nära och väldigt ofta studerats. De som inte fått veta att de blir studerade är sådana spelare som endast varit med i liten utsträckning. Det är möjligt att vetskapen om att jag studerat spelarna har påverkat hur de agerat.

De etiska problemen i min studie hade varit större om jag hade studerat privatpersoner i deras naturliga miljö på t.ex. en arbetsplats eller i en offentlig miljö. I min studie så kommer

jag enbart att studera det som skrivs av spelarna då de är inom sina påhittade roller i spelet. Jag har inte sparat eller studerat någon typ av privat korrespondens som skett utanför rollspelet. Det hade troligtvis varit relevant och intressant att studera den privata korrespondensen och se hur rollspelet planerats "bakom kulisserna" men jag gjorde det här valet tidigt för att respektera mina medspelares privatliv. Den privata korrespondensen kan innehålla mycket känslig och personlig information på sidan av diskussionerna angående spelet.

En annan faktor att ta hänsyn till är att de personer som jag undersöker är nära vänner. Vissa kände jag väl innan jag började undersökningen, andra har blivit goda vänner under tiden som undersökningen pågått. Den här typen av problematik beskrivs av Sveningsson Elm (2009). Det blir svårare att förhålla sig objektivt till gruppen som undersöks då man blir en del av den på ett mer ingående och personligt plan. Hon nämner det faktum att i många etnografiska studier avser forskaren inte att återvända till fältet när undersökningen väl är avslutad. I mitt fall var jag redan innan undersökningen började, en stor del av rollspelandet i WoW och jag avser också att fortsätta rollspela. Dessutom med samma personer som jag har med i undersökningen. Det här innebär att det kan bli svårare att avge en rättvis bild av fältet. I analyserna av intervjuerna så har jag ställts inför den här problematiken. Eftersom informationen jag har samlat inte är av en personlig natur så har det dock varit lättare än om jag hade undersökt mer privata aspekter av mina medspelare och deras åsikter.

Min påverkande roll är något som har stor betydelse i allmänhet. Bryman (2008) skriver att en dold forskningsmetod innebär en mindre påverkans effekt eftersom deltagarna i studien inte är medvetna om att den person som ställer frågor och observerar är forskare. I min undersökning så är alla de som studeras inne i sina egna påhittade rollfigurer och agerar inte som sig själva utan som den karaktär de själva fantiserat ihop. Därför är det möjligt att min roll som forskare inte har påverkat lika mycket oavsett om deltagaren varit medveten eller omedveten om att de spelat med i en undersökning. Jag har heller inte agerat som en forskare utan som mina respektive påhittade karaktärer som har sina egna personligheter och planer. Jag har avsett att delta i rollspelet som en deltagare på samma nivå som alla andra utan att agera på något speciellt sätt annat i det att jag har tagit initiativ till att skapa förutsättningar till rollspel, exempelvis att placera ut ledtrådar som driver rollspelet framåt. De frågor som jag har ställt till deltagarna har ställts efter rollspelet avslutats.

Mitt tillträde till den grupp som jag har studerat har varit begränsat till de sammanhang där mina egna karaktärer har haft tillträde. Det uppstår naturligt olika grupperingar där t.ex. vissa spelar religiösa fanatiker medan andra spelar enkla skurkar som håller till i slumområden. Eftersom min huvudsakliga karaktär är något av en opålitlig skurk så har jag fått det svårt att få tillträde till de sammanhang där de ädlare karaktärerna håller till. Därför har jag inte kunnat iakttä alla sorters grupper utan varit bunden till de sociala grupperingar där mina egna karaktärer naturligt kunnat röra sig. Mina karaktärers agerande i spelet har haft en stor påverkan på hur berättelsen förts framåt. Min roll har varit mycket aktiv, detta för att kunna få tillträde till så mycket rollspel som möjligt och för att agera på samma sätt som de andra

rollspelarna gör. Bryman tar upp det faktum att i vissa situationer kan det krävas att forskaren intar en aktiv roll för att inte mista sin trovärdighet. Min uppfattning är att om jag skulle delta i rollspelet och ha en mycket passiv roll så skulle jag inte fått tillträde till lika många situationer för rollspel. För att få uppleva och därmed undersöka fler situationer så har det krävts att jag spelat aktivt. Min undersökning har dessutom gått ut på att skapa en historia för andra spelare att uppleva, och i och med skapandet av den historien så har min aktiva roll naturligtvis haft en mycket stor påverkan på hela undersökningen. Detta är dock inte ett problem eftersom undersökningen också går ut på att analysera hur spelarna känt inför det som jag skapat.

Mitt urval av deltagare i undersökningen har på grund av min metod skett delvis genom en snöbollseffekt. Bryman tar även upp detta genom ett fall där en etnograf följde med en deltagare i hennes dagliga rutiner och på så sätt naturligt stötte på fler personer som hade en påverkan på hennes studie. På samma sätt har deltagarna i min studie valt ut slumpvis beroende på vilka jag mött under mitt spelande. Jag har därför inte på förhand vetat hur många eller vilka individer som skulle komma att intervjuas för min undersökning. Jag har inte haft någon kontroll över kön eller ålder på deltagarna i studien och har inte aktivt försökt sökt upp specifika individer beroende på vilka de är bakom sina respektive karaktärer i spelet. Undantaget är de rollspelare utöver den huvudsakliga undersökningsgruppen. Här har jag tagit kontakt med spelare som jag på olika sätt varit i kontakt med tidigare, och här har jag en uppfattning om vilka de är utanför sina karaktärer. Jag har på grund av mansdominansen i spelet försökt att få in så många kvinnor som möjligt i undersökningsgruppen för att jämma ut könsfördelningen.

För att kunna spara och komma ihåg allt rollspel som skett under den ganska långa perioden som undersökningen pågick, så använde jag mig av en add-on kallad Elephant. Den har tillåtit mig att spara all chat i loggar precis så som den syns i spelet. Jag har därför kunnat ha all dialog och alla handlingar i textform som underlag för min studie. Det som dock saknas är den visuella informationen av det som sker i spelet. Eftersom spelarnas påverkan på grafiken i spelet är mycket begränsad så spelar dock texten mycket större roll i min studie av rollspelet eftersom det är genom text som spelarna uttrycker sig mest.

Mitt verk i denna studie består i en skriven berättelse baserad på det rollspel som utvecklades ur den historia som jag skapade. Det skulle kunna påstås att verket på ett sätt är tvådelat eftersom en mycket stor del av det består i själva rollspelandet. Den delen av verket fanns endast då det pågick och går nu inte att gå tillbaka till annat än i chatloggarna. Den andra delen är sammanfattningen och skrivandet utifrån de chatloggar som sparats. Jag har valt att behålla all dialog så som den var i spelet och ge en så klar bild som möjligt av den historia som utvecklats under rollspelets gång.

Utöver det skrivna så har jag skapat karaktärsporträtt av de viktigaste karaktärerna i berättelsen. Dessa har ingen direkt inverkan på studien utan är mer avsedda att ge en lite

djupare känsla i historien. Jag har använt karaktärsporrätten för att beskriva personerna i berättelsen så som jag visualiserat dem.

Jag har ställt en mängd olika frågor till personerna i undersökningen. Det jag främst velat få reda på i min studie är vilka strategier och metoder som använts av spelare för att skapa situationer för rollspel i allmänhet och för att driva historien framåt. Jag vill också veta hur de ser på sin egen roll i skapandet av rollspelet. För att få ut så mycket information om detta som möjligt utan att vara för ledande så har jag ställt flera andra frågor runtom mitt huvudsakliga syfte. Dessa frågor handlar mest om hur spelarna ser på rollspel i allmänhet, men även här så har viktig information angående min huvudsakliga frågeställning kommit fram.

Min förmodan är att det för att delta i rollspel krävs ett visst mått av initiativtagande. Om alla spelare stod stilla och tysta och väntade på att något skulle hända så skulle inget rollspel uppstå. Det krävs att någon eller några tar initiativ till att skapa situationer där andra spelare kan vara med och agera. Dessa initiativ kan vara så små som att gå fram till någon annan och hälsa till att vara så stora att de skapar kedjor av händelser som kan sträcka sig över flera månaders spelande eller ännu längre. Olika spelare har säkerligen olika motiv till varför de spelar och också olika sätt som de spelar på.

Eftersom min undersökning har baserats runt initiativ som jag själv har tagit så kommer det att bli mer relevant att ställa frågor om medverkan och hur upplevelsen av rollspelet var för spelaren, men också om spelaren känt sig inkluderad i processen.

4 Projektbeskrivning

Projektet som har genomförts till den här studien kan kortfattat beskrivas som skapandet av en historia genom kollaborativt skrivande i ett MMORPG. Processen har skett i flera steg precis som en illustration skapas med hjälp av en idé, en skiss och sedan processen i att färdigställa bilden. Mitt bidrag i processen har varit att planera, spela och sedan sammanställa med hjälp av text. Jag kallar mitt verk för *The Westwind Treasure* som jag för enkelhetens skull kommer att korta ner till *Westwind Treasure* i denna text.

4.1 Planering

Från början skapades förutsättningarna för *Westwind Treasure*, inte med tankar på analys eller undersökningar. Planeringen började med att jag tillsammans med en vän skapade två karaktärer i *WoW* (Yreni och Fawne). Vi insåg att vi båda hade valt nästan exakt samma utseende på våra karaktärer och kom på idén om att rollspela som tvillingar. För att kunna rollspela på det här sättet så krävdes det att vi kom överens om vissa saker så som en gemensam historia över våra karaktärers barndom. Planeringsprocessen började egentligen här, då vi fattade beslut tillsammans om våra karaktärer. Vi bestämde att våra karaktärer växte upp i en resande karavan av handelsresande och eftersom båda våra karaktärer är av klassen Hunter i spelet bestämde vi att deras far hade varit jägare. Vi kom överens om att tvillingarna hade äldre bröder och att deras barndom präglats av resande vilket gör att de inte är helt säkra på var i världen de föddes. De skulle inte heller vara helt säkra på sin ålder eftersom vi som spelade helt enkelt inte kunde komma överens om hur gamla vi ville att våra karaktärer skulle vara.

Utöver de grundläggande planerna för våra karaktärers bakgrund ville vi hitta på något som skulle kunna innebära intressanta förutsättningar för rollspel. Vi kom på idén att någon form av ägodel skulle ha funnits i familjen i generationer. Vi diskuterade fram att det vore intressant med en nyckel som skulle kunna leda till en skatt som gömts för länge sedan. Nyckeln skulle på något sätt vara magisk och påverka den som vaktade den så att tvillingarna skulle behöva byta sinsemellan för att båda skulle få bära nyckeln. Vi hade i detta läge inte hittat på vad själva skatten skulle bestå i, var den var gömd eller om vi ens skulle försöka leda rollspelet in på en skattjakt.

Planeringen under resten av processen skedde parallellt med att historien utvecklade sig. Jag och Yreni tog de flesta besluten tillsammans och såg *Westwind Treasure* som vårt eget projekt, främst för att kunna rollspela för nöjes skull. När jag berättade för henne att jag tänkte använda historien som utgångspunkt till den här undersökningen så upplevde jag hennes reaktion som positiv. Det blev naturligt att jag som hade mer tid till att spela, tog fler initiativ i planeringen och skapandet av biroller, ledtrådar och annat, men hon fortsatte att ha en mycket viktig roll i planerandet under hela processen.

Processen av planering och rollspel växte ihop mer och mer, och oftast så skedde planeringen mycket snabbt i samband med att vi spelade, och beslut fattades samtidigt som händelserna

utvecklades. Den här processen skedde OOC, även om våra karaktärer förstås också gick igenom planering då och då för att besluta sig för vilka steg de skulle ta. Det här sättet att planera historien på var väldigt dynamiskt men svårt att hålla reda på. Eftersom jag tidigt beslutat att inte spara någon privat korrespondens så kan jag inte visa något exempel på hur diskussionerna gick till.

4.2 Rollspelet

Vi började rollspelet ganska enkelt och utan några specifika planer. Yreni och Fawne arbetade tillsammans med en tredje karaktär, Maldren på diverse små uppdrag som vi hittade på under tiden vi spelade. Maldren spelades av en vän till Yreni som jag innan rollspelet började inte kände. Hans medverkan blev naturlig från början eftersom hans karaktär följde efter Yreni och snabbt blev god vän med båda tvillingarna. Något som alla tre hade gemensamt var att de inte hade speciellt gott om pengar. För att klara sig så letade de alla efter jobb. Ett exempel på ett sådant jobb var när Maldren fått information om en fånge som skulle föras in till Stormwind med båt. Jag och Yreni visste inte vad han hade planerat, men vi följde Maldrens direktiv IC. Det hela slutade med ett planerat lönnmord på fången för att han inte skulle avslöja några hemligheter under eventuell tortyr. Fången var en spelad biroll som gått med på att låta sin karaktär dö. Det här skedde parallellt med den historia som jag och Yreni planerade och utspelade sig under tre dagar. Under den här perioden hade jag inte påbörjat undersökningen än.

När jag och Yreni OOC beslutade att vi ville föra vår egen historia framåt så flikade vi in tecken på att tvillingarna bar på nyckeln. Det började med småsaker, som att Yreni var trött och lättretlig. Till sist så beslutade sig tvillingarna för att dela med sig av hemligheten om nyckeln till Maldren. OOC berättade vi dock inte hela historien för spelaren av Maldren, utan behöll vissa detaljer för oss själva. Den här spelaren visste dock en hel del om våra planer eftersom han rollspelade med oss i mycket stor utsträckning. Han var IC den som fick reda på allra mest om tvillingarna och nyckeln. OOC så var det en tillfällighet, liksom mycket annat, att Maldren fick en så viktig roll i mitt verk. Han var en god vän till Yreni långt innan rollspelet började, och det skedde naturligt att han ofta var med och rollspelade samtidigt som oss.

Strax innan jag beslutade att använda tvillingarnas historia som en del av den här undersökningen gick våra karaktärer med i ett litet guild. En grupp ganska giriga småskurkar ledda av karaktärerna Kathia D'Cuina och Taegen Roth.

Ett guild är i *WoW* en samlad grupp spelare som av olika anledningar samarbetar under en gemensam titel. Det kan vara personer som känner varandra sedan tidigare som vill kunna spela tillsammans eller helt enkelt var en grupp löst sammankopplande spelare som vill kunna samarbeta enklare för att nå spelets mål. (Bainbridge 2010) I fallet med det här guildet så var det ett guild som formats för rollspel mellan personer som på olika sätt kände varandra sedan tidigare och ville rollspela skurkar. Mycket av guildets rollspel skulle komma att handla just om *Westwind Treasure* innan det upplöstes kort efter att min undersökning avslutats. Beslutet att gå med i guildet fattades OOC därför att Yreni kände guildets skapare och därför

att vi båda kände att våra karaktärer skulle passa in i ett sådant sammanhang. IC så gick våra karaktärer med i förhoppning om att få jobb och kunna tjäna enkla pengar.

Kort efter att rollspelet om skatten började så rollspelade Yreni på att hennes karaktär fick svåra biverkningar av nyckeln i form av hallucinationer och ett ganska trött och apatiskt sinnelag. Det här var en del i ett beslut som jag och Yreni fattade OOC för att få igång en jakt på skatten. Det beslutades IC att Fawne, Yreni och Maldren skulle försöka leta reda på vad nyckeln ledde till för att förstå varför tvillingarna var tvungna att vakta något som fick dem att må så dåligt. Det här var inte ett lätt beslut för karaktärerna att fatta eftersom tvillingarna sedan de var små blivit tillsagda att inte leta efter skatten. Fawne drivs mycket av sin egen nyfikenhet och till viss del girighet medan Maldren och Yreni mest är fokuserade på att ta reda på om det finns en alternativ lösning till att bära en nyckel med en förbannelse över sig. Det debatterades ofta IC om ifall det verkligen var värt att leta efter skatten med tanke på faran inblandad, men när jakten väl var påbörjad så fanns det inte så mycket karaktärerna kunde göra för att stoppa det hela, utom att möjligtvis glömma bort allt och helt enkelt strunta i skatten.

Jag och Yreni diskuterade mycket OOC om hur vi skulle organisera det hela, men vi planerade aldrig hela historien fullt ut eftersom vi inte visste hur de andra medverkande skulle reagera och agera. När historien som jag har skrivit ner börjar har tvillingarna precis beslutat att försöka pressa sin far på fler ledtrådar om skatten.

4.2.1 Biroller

I rollspel i allmänhet så spelar de flesta personer karaktärer som på olika vis kan anses vara huvudroller i deras egna historier. För att driva *Westwind Treasure* framåt var det dock viktigt med biroller som kunde fungera som steg i historien. Birollerna användes för att ge ledtrådar i skattjakten och för att lägga till ytterligare steg och mer dynamik till spelargruppen. Det fanns inga personer som spelade föräldrarna till våra tvillingar eftersom de karaktärerna inte är speciellt intressanta i sig själva. För att ändå kunna få med dem så beslutade jag att skapa karaktärerna och spela dem själv. De var enbart skapade för att fungera som biroller i vår historia. Eftersom bara en karaktär kan spelas i taget på en persons konto kunde jag inte rollspela med min karaktär Fawne samtidigt som jag spelade mamman och pappan. På grund av detta så beslutades att Fawne inte skulle följa med till föräldrarna och en anledning (att Fawne var skyldig sin far pengar) hittades på helt improviserat.

När föräldrarna spelades kunde jag inte heller spela båda på samma gång utan loggade först in som modern och välkomnade Yreni och Maldren. Sedan loggade jag ut från den karaktären och in med fadern för att fortsätta rollspelet. OOC visste både Yreni och Maldren om detta, men det förstörde ändå inte illusionen eftersom vi såg till att hitta bra ursäkter IC för att föräldrarna inte var i samma rum samtidigt.

En annan karaktär som skapades som en biroll var spåtanten Scarlett Riverwood som jag också spelade. Skapandet av biroller är något som ibland används i *WoW* då karaktärer som

normalt inte spelas ändå behövs för att få rollspelet att kännas mer realistiskt. Vid bordsrollspel så skulle dessa karaktärer vara spelade av spelledaren. I det här fallet så var min roll den som var mest lik en spelledares. Scarlett användes för att få med en klassisk sagolik karaktär som ger de övriga uppdrag. Scarlett talade i gåtor och gav ledtrådar i form av dikter som spelarna skulle följa. Jag spelade henne medvetet väldigt mycket som en gammaldags sagohäxa och gav de andra karaktärerna tre uppdrag i utbyte mot hemligheten om var skatten var gömd.

4.2.2 Ledtrådar

För att få till en intressant jakt på skatten skulle det vara tråkigt om det gick för snabbt. För att skapa förutsättningar för nya rollspelssituationer så placerades olika ledtrådar och mindre uppdrag ut. Ett exempel på en sådan ledtråd är den som fadern ger till Yreni och Maldren om Deadwind Pass. Ryggsäcken gjordes och gömdes av mig med hjälp av *TotalRp2* som tillåter spelaren att skapa egna föremål som går att gömma på specifika koordinater i spelvärlden. De syns inte grafiskt i spelvärlden utan som en liten ikon om spelaren väljer att leta på rätt ställe. Under hela letandet efter ryggsäcken visste jag var den fanns, men rollspelade på att låta Maldren och Yreni leda letandet för att göra det mer spännande. Jag hade gömt ryggsäcken under ett träd som rent grafiskt har två lik hängande i grenarna och gjorde upp historien om rånarna efteråt för att få det hela att passa ihop. Jag hade alltså planerat ledtråden redan innan Yreni och Maldren hälsade på tvillingarnas föräldrar just för att kunna få till den här situationen.

Detta är något som återkommer under rollspelets gång. Jag hittar på uppdrag och ledtrådar för att skapa förutsättningar för underhållande rollspel. Dessa ska leda till skatten i slutänden. Jag hade aldrig allting färdigt utan låg bara ett eller två steg före de andra spelarna. Jag spelade heller aldrig min karaktär som att hon har några som helst fördelar utan snarare tvärt om för att få de andra spelarna att bli mer aktiva i jakten. Under vissa steg i planerandet hade jag hjälp av Yreni för att få råd och tips. Jag ville inte skapa hela förloppet på egen hand utan istället inkludera henne i hur historien skulle utvecklas. För att återknyta till liknelserna med bordsrollspel så kan man säga att vi båda agerade lite som spelledare eftersom vi satt inne med information som de andra spelarna inte hade, samt att vi var ansvariga för att se till att historien hade förutsättningarna för att vidareutvecklas i form av utplacerade ledtrådar och uppdrag.

Anledningen till det här användandet av ledtrådar är för att göra historien mer intressant och för att få den att inte ta slut direkt. Om ledtrådar inte använts utan om Yreni t.ex. fått reda på vart skatten var gömd direkt av sin far, då hade förutsättningarna för vidare rollspel minskat. Syftet med alla ledtrådar var att få en längre och mer dynamisk berättelse i slutänden och för att göra spelupplevelsen generellt mer spännande. Exemplet med Scarlett Riverwood är typiskt, då tre uppdrag gavs till karaktärerna. De här uppdragen hade inte alls med skatten att göra, utan att samla ingredienser till en ungdomsbrygd som hon ville använda själv. Detta berättade hon självklart inte, och hon agerade alltid inställsamt och vänligt, om än ganska underligt. De tre uppdragen är en klassisk ingrediens i gamla sagor. Jag och Yreni kom på idén

med de tre uppdragen eftersom vi båda personligen tycker mycket om gammaldags sagor och ansåg att det kunde vara en intressant del av skattjakten.

4.2.3 Historien växer

Westwind Treasure var inte avsett som något som enbart skulle stanna mellan tre spelare utan en historia som vi ville sprida till fler. Ett självklart val var att sprida historien till de andra i gildet som våra karaktärer var medlemmar i. Eftersom tvillingarna var hemlighetsfulla om nyckeln så var det dock inte troligt att de skulle dela med sig av berättelsen till någon annan. På grund av detta så beslutade jag och Yreni OOC, tillsammans med Kathia och Taegen att medan min karaktär bar nyckeln skulle Kathia känna magin ifrån den och Taegen skulle känna igen rykten och historier om skatten. Mer än så var inte uppgjort i förväg, något som ledde till att historien utvecklades ganska dramatiskt då Fawne blev konfronterad med nyckeln och till sist blev tvingad att lämna den ifrån sig för att rädda sig själv och sin syster.

Med anledning av detta så insåg vi senare OOC inom gildet att vi förstört våra förutsättningar för att fortsätta agera som vänner eftersom Kathia och Taegen kidnappat och hotat Fawne samt hållit henne som gisslan för att komma åt nyckeln. Att agera som vänner efter den händelsen hade inte känts realistisk. För att kunna fortsätta att rollspela tillsammans kom vi överens om vissa detaljer som skulle tvinga våra karaktärer att samarbeta, något som de troligtvis hade vägrat göra annars. Min biroll, Scarlett Riverwood såg därför till att ge uppdrag till både tvillingarna och Maldren samt Kathia och Taegen. Hon sa också till Kathia och Taegen att de var tvungna att samarbeta med tvillingarna för att nå sina mål. På så sätt fanns en IC anledning till att rollspela tillsammans. Det här var något som vi alla ville eftersom vi OOC var vänner och tyckte om att spela tillsammans trots att Kathia och Taegen blev tvillingarnas fiender.

Min karaktär Fawne spenderade mycket tid på olika barer runtom i Stormwind där hon vitt och brett spred rykten om skatten och nyckeln. Jag gjorde detta för att göra historien mer känd och möjligtvis inkludera ännu fler spelare. Det fungerade till viss del då min karaktär anlätade en skurk för att stjäla tillbaka nyckeln från Kathia. Efter det spårade dock historien ut eftersom jag som tidigare agerat till viss del som spelledare plötsligt befann mig utanför den historia som jag själv varit med om att skapa. Det togs då ett antal beslut OOC som på olika sätt ledde fram till slutet på historien. Vi gjorde så att jag, Yreni och Kathia hade ett samtal om hur vi kände inför situationen och hur vi skulle lösa den utan att förstöra våra förutsättningar för att fortsätta historien tillsammans. Ett sådant beslut var till exempel att låta Kathia behålla nyckeln och att Yreni ensam skulle se till att pressa Scarlett på informationen om skatten och sedan gömma om den. På flera olika sätt så stängde vi då av alla möjliga vägar till att vidareutveckla historien. Skatten skulle inte kunna bli hittad om inte Yreni gav den informationen till de andra. Kathia hade nyckeln och skulle troligtvis inte ge upp den. Maldren var trött på det hela och ville bara hålla tvillingarna säkra och undan problem. Fawne och Taegen ville i princip döda varandra och kunde därför inte umgås. Allt det här bidrog till att historien upplöstes. Det var dock medvetet eftersom alla inblandade

var ganska trötta. Förutsättningarna för att ta upp historien igen finns dock fortfarande kvar, och eftersom karaktärerna Fawne och Yreni fortfarande spelas och skatten ännu inte blivit hittad skulle det vara lätt att sätta igång en ny fas av historien om intresset skulle finnas.

Det här har jag upplevt som ganska typiskt för historier i rollspel i *WoW*. Det finns ingen garanti för att spelarna orkar bära upp en historia under en längre tid. Nyckelroller kan försvinna då någon tröttnar på spelet eller har annat att göra. Många beslut som fattas måste göras OOC för att historien ska kunna fortgå eller avslutas på ett sätt som känns bra för alla inblandade. Detta var fallet med *Westwind Treasure* eftersom vi var en ganska liten men tätt sammansvetsad grupp som spelade. Under tiden som rollspelet pågick pratade vi alla mycket OOC om hur vi skulle genomföra olika uppdrag samt när vi skulle planera in saker för att alla medverkande skulle kunna närvara.

4.3 Skriva

Nästan allt rollspel under *Westwind Treasure* sparades ner i form av chatloggar. Några luckor uppstod, men i stort sett finns allt som hände under den perioden som hade med historien att göra, sparad. Frågan var länge vad jag skulle göra med den här informationen för att kunna färdigställa mitt projekt. Att enbart använda chatloggarna skulle inte vara speciellt intressant. För att kunna förmedla historien till utomstående så skulle det fungera bättre att skriva ner det som skett i rollspelet i form av en berättelse. Berättelsen kan dock bara berättas ur min egen karaktärs perspektiv. Jag hade heller inte velat skriva ur någon annan karaktärs perspektiv eftersom jag då hade behövt ta mig vissa friheter med andra spelares karaktärer och deras tankar. Jag vill ge en så rättvis bild av hur de andra spelarnas karaktärer har agerat som möjligt.

Eftersom jag har velat fokusera mycket på kollaborativt skrivande i mitt arbete så ville jag behålla så mycket som möjligt av det som de andra spelarna bidragit med, trots att slutprodukten av mitt projekt är en berättelse skriven av mig. Därför är all dialog i berättelsen citerad direkt från chatloggar, och mycket av ordvalen i övrig text är också tagen från de andra spelarnas emotes. Hur mycket som är tillagt av mig i efterhand går att se om man jämför berättelsen med chatloggarna.

Skrivandet gick till så att jag började med den helt påhittade inledningen som aldrig spelats i spelet men som skapades av mig och Yreni under den första planeringsfasen. Efter det satt jag med chatloggarna uppe samtidigt som jag skrev, för att så korrekt som möjligt kunna återge vad som hänt i rollspelet. Min skrivna berättelse är dock inte avsedd att vara en summering av rollspelet, utan som en text som ska kunna stå för sig själv oavsett om läsaren har spelat *WoW* eller inte. Jag ville också att texten skulle vara intressant att läsa och ge en stämningsfull bild av vad som hänt, vilket är anledningen till att jag har tagit mig vissa kreativa friheter med miljöbeskrivningar och liknande. Det är också den främsta anledningen till att jag har målat karaktärsporträtt.

För att visa hur rollspelet har tolkats från chatlogg till en mer flytande, lättläst text så är här ett exempel. Scenen är från när Yreni och Maldren träffar tvillingarnas föräldrar. Först visas loggen.

Yreni puts the rifle back.

[Wahlmer]: C'mere girl..

You smile at Yreni.

Wahlmer puts his hands on Yrenis shoulders in a fatherly manner

Yreni smiles at you.

[Wahlmer]: I'm glad to have you back here my girl..

[Yreni]: I brought you something from Fawne.

Maldren waits patiently.

Wahlmer looks suspicious

[Wahlmer]: Fawne? She's too much of a chicken to come on her own then..

Yreni removes the pouch she had hanging from her belt.

Wahlmer takes the pouch and looks into it

[Yreni]: She's in the middle of a job.

[Wahlmer]: Ah, wow, I must say I did not expect this from her

[Yreni]: Should be all, she said. Fifty gold I take it?

[Wahlmer]: That is right, I sure didn't think she'd raise enough to ever pay me back

You laugh.

[Wahlmer]: Wel then, please, sit down sit down..

Här är texten så som jag har tolkat den i efterhand. Ändringarna är främst gjorda för att få ett flyt i berättelsen. Formuleringen; "Wahlmer puts his hands on Yrenis shoulders in a fatherly manner" har bytts ut till en mer målande beskrivning av hur Yreni går fram till sin far. Ordbyten har endast skett i emotes, aldrig i dialog eftersom jag har velat bevara det som de andra spelarna har bidragit med. De enda ändringar som har gjorts i dialog genom mitt verk är att ändra stavfel och vissa grammatiska problem.

“Yreni! C’mere girl!”

She put the rifle back by the wall and went up to her father who placed his hands warmly on her shoulders. They smiled at each other.

“I’m glad to have you back here my girl..”

“I brought you something from Fawne.”

Maldren stood waiting in the background, observing father and daughter patiently. Wahlmer gained a slightly suspicious look at the mention of his other daughter.

“Fawne? She’s too much of a chicken to come here on her own then.” He grunted.

Yreni took a pouch of coin from her belt and gave it to her father. He took it with a frown, opening it to see its contents.

“She’s in the middle of a job. Well, that should be all she said. Fifty gold I take it?”

“That is right, I sure didn’t think she’d raise enough money to ever pay me back.” Wahlmer laughed, closing the pouch again.

“Well then, please, sit down, sit down.”

Jag har med den här berättelsen velat visa på vad som kan skapas inom spelet. Rollspelet ledde fram till en form av uttryck som kan visas upp för utomstående. Berättelsen kan användas enbart som underhållning men också som ett exempel på kollaborativt skrivande och på vad spelare kan skapa, enbart med hjälp av fantasi, varandra och *WoW* som grundläggande plattform, likt en scen. Detta är också en utgångspunkt för att i nästa steg av den här undersökningen, ställa frågor till de medverkande om hur de ser på sitt eget bidragande till historien.

4.4 Verket

The *Westwind Treasure* blev till en berättelse. Det började som en liten idé om tvillingsystrar som skulle spelas enbart för nöjes skull, och utvecklades till en lång rad händelser som involverade fler personer och mycket speltid. För att återkoppla till dramaturgi och rollspel är det viktigt att poängtera att *Westwind Treasure* inte har något riktigt slut. Berättelsen har inte heller någon riktig början, utan kan ses som ett utklipp ifrån rollspelets helhet. Det här är

en del av en historia som kan stå för sig själv, men som i sin tur bara är en av många fler berättelser som pågår i spelet.

Jag hade bara lite makt över hur berättelsen skulle utvecklas, och när undersökningen avslutades så hade ingen skatt hittats och historien slutade helt enkelt i att alla beslutade sig för att gå skilda vägar och glömma skatten, alternativt söka efter den på egen hand. Tre spelare slutade spela *WoW* kort efter historiens avslut, och i senare rollspel där jag har deltagit som Fawne har bara skatten nämnts i förbigående. *Westwind Treasure* är en historia som troligtvis inte hade kommits ihåg på det här sättet om inte verket hade skapats. Att överföra rollspel till en skriven berättelse som vem som helst kan läsa innebär att historien är sparad och kan ses tillbaka på.

Berättelsen sparades och skrevs om av mig, men hade inte kunnat skapas utan medverkan från andra spelare. Jag kan nu efterhand se att jag kämpade hårt för att hålla rollspelet igång och centrerat runt Fawne och Yreni så som vi från början planerat det hela. Det blev viktigt för oss personligen att historien utvecklades så som vi önskade, men vi kunde inte alltid påverka eller bestämma.

Trying to know a cybertext is an investment of personal improvisation that can result in either intimacy or failure. The tensions at work in a cybertext, while not incompatible with those of narrative desire, are also something more: a struggle not merely for interpretative insight but also for narrative control: "I want this text to tell my story; the story that could not be without me." In some cases this is literally true. In other cases, perhaps most, the sense of individual outcome is illusory, but nevertheless the aspect of coercion and manipulation is real.

(Espen J. Aarseth 1997)

Det här citatet känns väldigt relevant för hur rollspelet påverkat oss spelare känslomässigt. Under tiden som vi spelat kan chatten och rollspelet anses vara en "cybertext" och under skapandet av den så finns en större spänning och en större risk än i en vanlig text. Den här spänningen kände vi av då vi under vissa perioder av spelandet kände mycket starkt för rollspelet och blev påverkade känslomässigt av vad som hände.

Ett tydligt exempel på när vår önskan om att vara centrum i berättelsen inte fungerade, var när Fawne gjorde misstaget att anlita en skurk för att stjäla tillbaka nyckeln från Kathia. Efter den händelsen låg nyckeln, och därför den centrala punkten för historien, hos Kathia istället för hos tvillingarna. Vi som startat historien kunde därför inte vara med och påverka den längre, och läget skiftades. Det var inte längre vår historia eftersom den fortsatte helt oberoende av oss. Vad Aarseth beskriver var vår verklighet när vi spelade. Det låg mycket känslor hos oss deltagare, och jag spelade inte i egenskap av forskare, utan som mig själv precis som alla andra, med undantaget att jag loggade alla chattar i bakgrunden. Det är

förstås olika hur spelarna reagerar på olika situationer, och individerna bakom karaktärerna är olika känsliga och har olika personliga förutsättningar.

5 Analys

Jag har samlat ihop svar från nio intervjupersoner varav fyra var direkt inblandade i *Westwind Treasure*. Frågorna som har ställts har varit identiska utom just när det gäller den skrivna berättelsen, där de som varit mest inblandade naturligtvis har en helt annan inblick i hur rollspelet gått till och hur verket skapats.

De första frågorna som ställdes hade med generella rollspelsvanor i *WoW* att göra, hur länge de spelat och hur ofta de rollspelar. Efter det så ställdes frågor angående planering av rollspel samt vilka strategier som spelaren använder för att ta sig in i och stanna kvar i rollspelssituationer. Dessa frågor har mycket med min huvudsakliga frågeställning att göra.

Alla utom en av de tillfrågade har någon gång planerat rollspelsevent. Med ett event menas oftast en planerad händelse av något slag. Både liten och stor, där flera rollspelare blir involverade. De flesta hade planerat ett flertal events. Följdfrågan var om de planerat händelsen ensamma eller tillsammans med andra. Svaren varierade något, men ofta återkom svaret att de planerat tillsammans med andra spelare. En av respondenterna svarade:

It seldom happened that I had to do all the work on my own since people in RP want always to co-operate and to help one other since it is all based on team-work rather than on selfishness.

Det var dock vissa som oftast planerade på egen hand. Något som de verkade ha gemensamt var att de satte igång något som de avsåg skulle spridas av och till andra spelare för att sätta igång en process av händelser.

I did it alone, by setting up a plotline/setting and then letting the roleplaying carry it onwards to whatever end it might have led to.

De tillfrågade fick ange vilka strategier de själva använder sig av för att ta sig in i och hålla sig kvar i rollspelet. Alla svar bildar en lista över tips för hur rollspelare kan agera för att ta sig in i gemenskapen och lättare får chans att delta i intressanta händelser.

- 1) Att ha en plan för sin karaktär.
- 2) Att vara social i allmänhet under spelsituationer.
- 3) Spela tillsammans med någon annan för att enklare ta sig in i situationer och ta vara på varandras kontakter.
- 4) Spela en karaktär som har en anledning att socialisera med andra karaktärer.
- 5) Ha ett mål, t.ex. att spionera på en specifik spelare eller grupp.
- 6) Iakttä andra rollspelare för att hitta de grupper där potentiellt rollspel kan uppstå.
- 7) Ta kontakt

8) Gå med i ett rollspelsguild för att få fler kontakter och för att få det lättare att bli inbjuden till rollspelsevents.

9) Att röra sig kring de platser där rollspelare brukar samlas för att starta slumpmässigt rollspel.

Vid frågan om vilken den främsta anledningen till att de rollspelar svarade alla att de rollspelar för nöjes skull. Många angav andra skäl också, bland annat att ge utlopp för sin egen kreativitet. En annan anledning är det sociala samspel man får. Man lär känna nya människor och det är även lätt att hålla kontakten med vänner genom spelet.

Role-playing is always fun but it can be used to fulfill situations and wants that you might have in reality that are just impossible.

Att rollspela för att få utlopp för känslor och fantasier som man har men som inte fungerar i verkliga livet är något som jag förmodar att många gör omedvetet. Att rollspela kan innebära att man får ta sig an en roll som man kanske önskar att man kunde ha samtidigt som man vet att det inte skulle fungera på riktigt. Det är också en chans för spelaren att utforska personligheter som skiljer mycket från deras egen. En respondent nämnde också att rollspel känns som att medverka i en bok. En annan skrev att ett starkt skäl var att få delta i en berättelse.

Det var några få av respondenterna som skrev att de ofta tog erfarenheter från spelet och skapade andra saker, såsom skrivna berättelser eller illustrationer. De flesta verkade positiva till idén om att skapa utifrån de erfarenheter de fått i spelet. Ungefär hälften av de tillfrågade hade någon gång skrivit eller ritat något relaterat till rollspel.

De allra flesta av de tillfrågade hade någon gång deltagit i andra former av rollspel utöver det som sker i *WoW*. Både Lajv, bordsrollspel och annat. Nästan alla kunde hitta både skillnader och likheter men de största skillnaderna som spelarna ser mellan RP i *WoW* och andra typer av rollspel är bland annat att man som spelare är mer fri att agera som man vill, utan att vara hämmad av sin egen kropp, röst eller personlighet eftersom man är dold bakom en datorskärm. Spelarna kan se både för och nackdelar med rollspel i ett MMORPG. En nackdel är att man är begränsad av spelets grafik. I ett bordsrollspel är man bara begränsad av sin egen fantasi. Jämfört med lajv är friheten dock större eftersom man inte begränsas av sin egen kropp. Man kan spela någon av motsatt kön och ha ett helt annat utseende. Dessutom så har man mer tid på sig att föra fram den dialog man vill att ens karaktär ska förmedla, eftersom det tas hänsyn till den tid det tar att skriva in dialog i ett MMORPG medan i ett lajv så måste spelaren reagera på en gång.

Angående en mer djupgående analys av *Westwind Treasure* så var undersökningen tvådelad. Majoriteten av personerna i undersökningen tillhör gruppen som stått utanför det rollspelet som blev berättelsen *Westwind Treasure* och för dem är den alltså enbart en text. Bara ett fåtal av dessa hade träffat karaktärerna som är med i berättelsen, och ännu färre hade hört

talas om historien då den pågick. Jag ställde frågan om de kunde avgöra att berättelsen var skriven från rollspel.

I can definitely see that it's from an RP because of the way that it is written. You can see that it is players that wrote it because of the "say and response" method. By this I mean one character says something and then he or she waits for the other character to respond. If it was a narrative not based on an RP you will have more emotion and action with each character.

Det här var något som jag själv tänkte på när jag skrev, men något som var oundvikligt ifall jag ville få med den dialog som skrevs i spelet. Det var ganska jämt fördelat åt båda hållen där två av de tillfrågade genast kunde förstå att texten var skriven från chatloggar och två inte lade märke till det. Den femte av de tillfrågade förstod inte frågan.

Frågorna angående *Westwind Treasure* blir mycket mer specifika för de fyra spelare som aktivt deltog i spelandet. Den första frågan tar upp ifall spelarna känt sig delaktiga i skapandet av berättelsen då den spelades. Alla kände sig inkluderade på olika sätt, vilket stämmer överens med den bild som jag själv haft av spelandet. Yreni är den som känt sig mest involverad eftersom hon var med under den inledande planeringen och eftersom historien alltid har handlat om hennes karaktär. Maldren kände sig också inkluderad men nämner att han avsiktligt inte ville vara med i planeringen utan snarare uppleva allt som hände utifrån, mer som en spelare i ett bordsrollspel där spelledaren håller alla hemligheter för sig själv. Kathia skriver att hon känt sig inkluderad trots att hon inte varit med och skapat förutsättningarna för historien, detta på grund av att hon hela tiden hållits uppdaterad på utvecklingen och under vissa tillfällen fått vara med och diskutera utvecklingen av historien mer aktivt. Den som känt sig minst inkluderad är Taegen. Han skriver att han känt sig mycket inkluderad IC men inte speciellt mycket OOC. Han nämner dock att han känt att hans karaktär har kunnat påverka och har påverkat historien väldigt mycket.

Frågorna gick vidare till om spelarna haft några speciella strategier för att förändra eller föra historien framåt. Maldren skriver att han inte haft några strategier alls utan bara spelade sin karaktär för att låta berättelsen utspela sig runtomkring. Kathia och Taegens strategier handlade om att hålla sig nära nyckeln och försöka komma åt skatten. Kathia försökte dock också att förena båda grupperna då det uppstod splittringar och fiendskap IC. Yreni skriver att hon tror att hennes sätt att spela sin karaktär som väldigt envis och beskyddande om nyckeln, hjälpte till att förlänga historien eftersom hon då och då var till besvär och bromsade utvecklingen, något som skapade mer intresse. Hon nämner också att hon varit med under planerandet och hjälpt till att spela en biroll. Denna biroll kom inte med i den skrivna berättelsen, men var en del av Scarlett's tre uppdrag. Det viktigaste som Yreni bidrog med, och som hon också nämner är att hon var den som oftast tog kontakt med andra spelare OOC för att fråga om de ville vara med och sedan gav dem grundläggande information om historien. Hon skriver att hon skulle kunnat göra mer, men faktum är att utan Yreni så hade historien troligtvis bara handlat om tvillingarna och inte haft några andra karaktärer

inblandade alls. Hennes kontakt med andra spelare var det som fick historien att kunna utvecklas över huvud taget.

Spelarna beskrev vidare hur de kände att deras karaktärer påverkade berättelsen. Alla känner att deras karaktärer har påverkat. Maldren beskriver sin roll som en typ av understödande karaktär som följde tvillingarna och med frågor och annat ledde dem vidare i sin karaktärsutveckling och i berättelsen. Utan honom så hade nog berättelsen stagnerat och slutat innan den ens börjat eftersom tvillingarna annars inte hade fått en utsomstående karaktärs påverkan på deras vaktande av nyckeln. Taegen och Kathia nämner båda hur deras kontroll över nyckeln gav dem viktiga positioner i rollspelet eftersom det gjorde att tvillingarnas fokus låg på dem. Yreni som spelade en av tvillingarna hade självklart en stor roll redan från början, men hon nämner också att hon hade en stor roll i att försöka se till att Fawne inte hamnade i trubbel, och att hon var där för att ordna upp saker när hennes tvillingsyster ställde till det.

När spelarna ombads att uttrycka sina känslor och tankar angående hur *Westwind Treasure* spelats generellt så skriver alla att de tyckte att det var en intressant och rolig historia att spela. Taegen nämner något som stämmer ganska bra, och det är att historien inte riktigt passade karaktärerna, eftersom en skattjakt kräver samarbete och våra karaktärer splittrades snarare än bildade en grupp. Kathia skriver:

I think it was a great idea and initiative that seemed to go beyond any other plotline I've ever been part of in dept and possibility – not to mention time-wise. It started out well, but it was so packed with ideas and so open that it almost became a little difficult to stick to the plotline. Seeing that it had no time limit I'm afraid it sort of ran out in the sand after a while and it was never honestly finished, which is such a shame.

Att historien rann ut i sanden hade troligtvis flera anledningar, men Kathia summerar *Westwind Treasure* väl i sin beskrivning. Att rollspela med en tidsbegränsning är något som jag personligen aldrig har gjort, men förmodligen menar hon de händelser som planeras att utföras under en specifik kväll, helg eller liknande.

Efter att spelarna fått läsa den skrivna historien så ombads de att tala om ifall de tyckte att den gav en rättvis bild av vad som hade rollspelats och om det var något som de tyckte saknades. Både Yreni och Kathia nämner faktumet att berättelsen är skriven ur Fawne's perspektiv. Detta innebar att vissa viktiga scener där Fawne inte deltog inte är med i berättelsen. De nämner också att vissa scener tagits bort.

Slutligen fick spelarna svara på om de skulle ha agerat annorlunda om de fått spela om berättelsen igen. Maldren skriver att han inte hade agerat annorlunda alls eftersom han känner att det roliga i rollspel är att man inte vet hur saker kommer att utvecklas. De andra spelarna verkar alla tycka att det hade varit bättre om karaktärerna samarbetat mer och att de hade försökt att dra historien åt det hållet. Yreni skriver att hon önskar att hon hade gett

mer information OOC till Kathia och Taegen. Kathia hade velat ta mer tid till att spela färdigt så att skatten blev hittad medan Taegen nämner att han troligtvis hade hållit tillbaka sin karaktär något för att inte att ha ett destruktivt inflytande på karaktärernas förhållanden.

6 Slutsatser

6.1 Resultatsammanfattning

Intervjuerna har gett många olika och intressanta svar på hur individuella spelare ser på sin egen insats i rollspel i allmänhet men också i det specifika fallet med det rollspel som legat till grund för min skrivna berättelse.

Efter ha sammanställt svaren från spelarna går det att säga att alla har olika syn på sin egen roll i att delta i och driva rollspel framåt men att de också har mycket gemensamt. Om undersökningen hade varit större och omfattat fler individer så hade möjligtvis vissa mönster i svaren kunnat hittas och fler generella slutsatser hade kunnat dras. Syftet med undersökningen har dock varit att föra fram enskilda individers tankar och åsikter angående rollspel snarare än att hitta övergripande tendenser, samt att skapa ett verk utifrån kollaborativt skrivande.

I rollspelet i *WoW* så finns ingen spelledare, men genom min undersökning så skulle jag vilja påstå att det finns flera spelledare som samarbetar. Vem som helst har makten och förmågan att planera en händelse och föra in andra spelare i det händelseförloppet. Vidare visar intervjuerna i den här undersökningen att få spelare planerar rollspel helt på egen hand. De tar hjälp av varandra och arbetar bakom kulisserna för att få saker att fungera, både för sig själva och för de spelare som deltar utanför planeringen. För att detta ska fungera så krävs en sorts ömsesidig respekt och en viss återhållsamhet. En spelledare i ett bordsrollspel är allsmäktig, medan en "spelledare" i *WoW* hela tiden måste förhålla sig till att de andra spelarna har samma typ av makt. Spelarna kan ensamma eller i grupp planera händelser som ser till att rollspelet fortgår och kretsar kring något istället för att bara ske helt planlöst. Vissa spelare är mer aktiva i att planera medan andra sätter igång händelseförlopp som sedan får utvecklas fritt. Båda strategierna fungerar för att rollspelet ska kunna hållas vid liv.

Alla tillfrågade verkar spela på ett sätt som öppnar upp för rollspel för dem själva och för andra. Om de är medvetna om sina egna strategier medan de spelar eller inte är svårt att avgöra, men de strategier som blivit synliga av svaren skulle kunna sammanställas som en lista eller guide för nya spelare som undrar hur rollspel går till och hur man ska göra för att komma in i den ganska slutna krets som ägnar sig åt det. En slutsats som kan dras är att spelarna anser att ett socialt beteende och en grundläggande plan eller ett mål för den karaktär man spelar, är mycket viktigt för att kunna ta sig in i rollspelet.

Att folk rollspelar för nöjes skull är något som också framgår av undersökningen, men andra anledningar finns också parallellt med detta. Att rollspel är en kreativ process och att det kan användas för att undersöka och uppleva saker som man aldrig skulle kunna göra i verkliga livet är exempel på dessa anledningar.

6.2 Diskussion

Rollspel i MMORPG är något som är undanskymt och inte uppmanas av spelens skapare. Rollspelare tvingas därför kringgå en mängd olika problem då de spelar. Trots detta väljer uppenbarligen en grupp människor att ta spelets grundläggande struktur och förvandla det till en scen för sitt eget improviserade skådespel.

Det som händer i rollspel är en väldigt intressant, kreativ process, vare sig spelarna är medvetna om det eller ej. Rollspelet är en mycket social aktivitet som kräver att människor samarbetar för att kunna få det att fungera. Det kan vara planerade processer som i fallet med *Westwind Treasure*, men också helt slumpartade möten mellan personer som aldrig mötts tidigare. Det är spännande att tänka sig att personer som träffas i rollspel i de allra flesta fall lär känna varandras fiktiva karaktärer innan de lyfter på masken och bekantar sig med varandra privat, om det ens händer.

Det finns en frihet i rollspel online som inte bara handlar om kreativitet. Som spelare än man fri att vara den man vill, oavsett vem man är i verkligheten. Här finns det möjligheter att bryta könsroller och personlighetsmönster som kan vara hämmande, även i andra typer av rollspel såsom LAJV och bordsrollspel där alla de andra medverkande ändå kan se ens ansikte. Om spelaren är blyg och försiktig i verkligheten kan det vara svårt att agera som något annat när man står inför andra människor. I onlinerollspel tillåts man att agera utöver dessa personlighetsdrag, och en tillbakadragen och osäker person kan spela en initiativtagande, tuff stadsvakt eller en karismatisk bard i en taverna. Rollspel innebär möjligheter för utforskande av den egna personligheten, något som de flesta spelare troligtvis inte är speciellt medvetna om att de gör.

I mina år som rollspelare i *WoW* har jag dock sett exempel på ett flertal intressanta karaktärer som skapats av personer som i verkligheten inte alls är som de spelar. Ett exempel är en ung kvinna som rollspelade en manlig alv som var en mycket kapabel livvakt till ledaren av en ond kult. Hennes karaktär visade sig sedan vara homosexuell och inledde ett förhållande med en mänsklig man som också spelades av en annan kvinna. Det här exemplet visar tydligt hur både könsroller och sexualitet kan överskridas och experimenteras med i rollspelet. Moraliska och etiska frågor kommer också ofta upp i rollspel då många karaktärer inte skulle tveka inför stöld, mord eller andra fruktansvärda handlingar som spelaren sannolikt aldrig skulle fundera på att ägna sig åt i verkliga livet

6.3 Framtida arbete

Det här arbetet har skett runtomkring en specifik historia och sedan har skrivits ihop till en berättelse. Det som har varit det viktigaste har dock varit att ta vara på deltarnas känslor och tankar kring vad de skapat genom rollspel. För framtida forskning så skulle det här arbetet kunna stå som en grund till mer djupgående analys av rollspelares motivation, tankar och känslor.

Jag kan tänka mig att det skulle vara intressant att studera psykologin bakom rollspel och hur det kan påverka en människa både positivt och negativt. Vad är det i grunden som gör att rollspel tilltalar vissa människor, och varför? Är det en speciell typ av människor som ägnar sig åt rollspel och vad är det i så fall som dessa människor har gemensamt utöver spelet?

Rollspel kan anses vara en typ av lek som inte alls är speciellt olik de lekar som småbarn ägnar sig åt. Vilka likheter och olikheter finns här, och är leken som sker i rollspel kanske något som fler borde ägna sig åt för att få utlopp för sin fantasi?

Något som också skulle vara intressant att undersöka är de specifika roller som skapas. varför väljer en person att spela den typ av karaktär som de gör, och hur kan den rollen påverka individen som spelar? Varför väljer en person t.ex. att spela en väldigt ond karaktär respektive en som bara gör gott? Är det de personliga värderingarna som spelar in eller är det individens önskan om att prova på något som är långt ifrån den egna personen? Att genomföra en större undersökning där psykologin bakom spelarnas val av karaktär står i fokus skulle kunna leda till vidare, relevant forskning.

Referenser

- Aarseth, E.J (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. Tillgänglig på internet: "<http://www.hf.uib.no/cybertext/Ergodic.html>" [Hämtad 2011-03-04]
- Bainbridge, W.S (2010) *The Warcraft Civilization*. Cambridge. The MIT Press.
- Blizzard Entertainment (2010) *Beginner's Guide*. Tillgänglig på internet: "<http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/>" [Hämtad 2011-02-17]
- Bryman, A (2002) *Samhällsvetenskapliga metoder*. Oxford University Press.
- MacCallum, E & Parsler, J (2008) *Role-play vs. Gameplay. Digital culture, play and identity*. Corneliussen, H.G & Walker. Cambridge. The MIT Press.
- Mortensen, T (2002) *Playing with Players. The international journal of computer game research*. Volume 2, issue 1.
- Rettberg, J, *Digital culture, play, and identity. A World of Warcraft reader*. (red:) H.G & Walker. Cambridge. The MIT Press.
- Rettberg, S *Collective Knowledge, Collective Narratives and Architectures of Participation*. Tillgänglig på internet: "<http://www.rets.net/documents/cnarrativeDAC.pdf>" [Hämtad 2011-02-17] Paper presented at The Richard Stockton College of New Jersey.
- Sveningson Elm, M (2009) *Att arbeta etnografiskt i massiva onlinerollspel*. Linköping University Electronic Press. Norrköping. <http://www.ep.liu.se/>
- Sverok (2011) *Rollspel*. Tillgänglig på internet: <http://sverok.se/spelhobbyn/rollspel> [Hämtad 2011-02-17]
- Turkle, S (1995) *Life on the Screen*. Simon & Schuster paperbacks. New York.
- Voodooofilm (2011) Tillgänglig på internet: "<http://voodooofilm.org/filmskola/manus-dramaturgi/>" [Hämtad 2011-02-17]
- Wilhelmson, U (2007) *Datorspel som lekplats och skådeplats: Rummets roll i lek och narration. Datorspelans Dynamik*. Lund. Studentlitteratur AB.