

GÖTEBORGS UNIVERSITET
Institutionen för svenska språket

Rollspel som språkspel
en undersökning av språkanvändning i bordsrollspel

Martin Hellberg Olsson

Specialarbete, 30 poäng (kombinerad C- och D-uppsats)
Svenska språket
Vt 2008
Handledare: Lars-Gunnar Andersson, Jenny Nilsson

Sammandrag

I *bordsrollspel*, eller bara *rollspel*, skapar man med språket en fiktiv värld och agerar i den. Deltagarna tar på sig varsin karaktär och beskriver vad dessa gör. En deltagare, *spelledaren*, beskriver i stället vad rollpersonerna ser och vad som händer omkring dem, och spelar personer de möter. Denna uppsats syftar till att med utgångspunkt i ett inspelat rollspelsmöte beskriva hur rollspel fungerar språkligt, med avseende främst på hur man gemensamt bygger upp en fiktiv värld och agerar i den, samt hur man håller isär verklighet och fiktion och undviker missförstånd.

En kronologisk genomgång av rollspelsmötet med fokus på inledningen visar hur mötet kan delas in i olika faser, samt hur spelledaren för ”handlingen” framåt på ett sätt som ofta påminner om en bok eller film. Genomgången ger också en tydlig bild av hur spelledaren och spelarna tillsammans bygger upp spelvärlden och genom sina karaktärer agerar i den. Liksom i annat muntligt fiktionsskapande gäller att yttranden som beskriver den fiktiva världen också skapar den. För att nya inslag som förs in i fiktionen skall bli del av den gemensamma bilden krävs ett godkännande från övriga deltagare och samtalet kan beskrivas som en förhandling om vilken bild av spelvärlden som skall gälla. Avgörande för godkännandet är att ett yttrande följer de formella och informella regler som finns för rollspelet. Rollspelets grundstruktur utgörs av ett växelspel mellan beskrivningar av miljöer och händelser från spelledarens sida och spelarnas beskrivningar av vad deras karaktärer gör. Lika viktigt är dock ofta kontrollfrågor och svar på dessa. Även skämt och kringdiskussioner kan påverka bilden av spelvärlden. Ett speciellt moment med många intressanta inslag är de dialoger där spelare och spelledare går in i sina roller som personer i spelvärlden och talar ”med deras mun”.

För isärhållandet av verklighet och fiktion i samtalet är det mest grundläggande att endast en av domänerna, spelvärlden eller verkligheten, vid varje tillfälle bildar utgångspunkt för samtalet. Med en term som lånas från Sven Strömqvists *Make-Believe through Words* (1984) blir den *bakgrundsdomän*. Uttryck med flera möjliga tolkningar antas i första hand syfta på något inom bakgrundsdomänen. Detta gäller exempelvis personliga pronomen som *jag* och *du*, eftersom dessa används för att referera till spelarnas rollpersoner. Växlingar mellan domänerna kan ske på många sätt och av olika skäl, ofta med paralleller till hur man växlar mellan olika ämnen i ett samtal. Frågor som vilken bakgrundsdomän som är aktuell, eller huruvida ett visst uttryck har sin referent utanför bakgrundsdomänen, kan ofta avgöras utifrån bedömningar av meningsfullhet och rimlighet, eller med hjälp av det starka inomspråkliga sammanhang som hela tiden upprätthålls. Olika typer av mer eller mindre explicita ”domänmarkörer” spelar dock också en roll, liksom de olika typiska strukturer som många av ”spelyttrandena” antar. Sammantaget med att man helst undviker att gå tillbaka till verkligheten när man väl tagit spelvärlden som bakgrundsdomän, gör detta att missförstånd är sällsynta. När de uppstår finns olika reparationsstrategier tillgängliga, och problemen reds ut snabbt.

I den avslutande diskussionen görs en jämförelse med andra typer av ”fiktionsskapande”, som skrivande och läsande av romaner eller muntligt berättande. En viktig poäng är det sociala inslag som finns även i dessa sammanhang. Kommunikation över huvud taget kan för övrigt ofta sägas skapa en parallell värld och liksom i rollspelet behövs en förhandling kring hur denna värld skall beskrivas. Även detta tas upp i diskussionen, liksom frågor om hur mycket i rollspelet som egentligen kan sägas vara ”unik”, samt hur mycket som är förutsägbart utifrån rollspelets grundläggande förutsättningar.

Ämnesord: rollspel, samtalsanalys, pragmatik

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	1
1.1 Syfte.....	3
1.2 Disposition.....	4
2. Teori och tidigare forskning.....	5
2.1 Ramar, språk och socialt fiktionsskapande.....	5
2.1.1 Goffmans ramanalys.....	5
2.1.2 Verkligheten och fiktionen som semantiska domäner.....	6
2.1.3 Skapandet av D-domänen.....	8
2.1.4 Existensiellt konservativa och existensiellt kreativa lekar.....	9
2.2 Tidigare forskning och teoribildning om rollspel.....	10
2.2.1 Spelare och spelledare som aktörer.....	10
2.2.2 Verklighet, spel och fiktion – tre ”meningsnivåer”.....	11
2.2.3 Rollspelsteori på 2000-talet.....	12
2.2.4 Rollspelssemiotik.....	13
3. Metod och material.....	15
3.1 Allmän metoddiskussion, transkription och analys.....	15
3.2 Materialet.....	17
4. Resultat och analys.....	19
4.1 Kronologisk genomgång av materialet.....	19
4.1.1 Förberedelser och låtsandekontrakt.....	19
4.1.2 Spelets inledning: förankring i tid och rum.....	21
4.1.3 Spelets grundstruktur och tekniker för hantering av spelvärldens tid.....	26
4.1.4 Etablering av en miljö, samt mer om spelarnas och spelledarens rättigheter.....	29
4.1.5 Presentationen av miljö, situation och personer fortsätter. Diegetisk dialog.....	32
4.1.6 En andra spelarkaraktär. Deltagande i en pågående ”scen”.....	36
4.1.7 Tidens gång och spelarnas agerande i den etablerade miljön.....	40
4.1.8 Sidospår.....	42
4.1.9 Spelkvällen avslutas.....	44
4.2 Slutsatser och närmare analys av vissa detaljer.....	45
4.2.1 Rollspelsamtalets grundläggande struktur.....	45
4.2.2 Tid och rum.....	46
4.2.3 Varför blir det inte mer problem med refererandet?.....	50
4.2.4 Domänskiften.....	53
4.2.5 Domänmarkörer.....	56
4.2.6 Reparationer.....	63
4.2.7 Diegetisk dialog.....	68
5. Diskussion.....	69
5.1 Sammanfattning och utvärdering.....	69
5.2 Jämförelser med tidigare forskning.....	72
5.3 Rollspel och andra språkliga aktiviteter.....	74
5.4 Frågor om unikheter och förutsägbarhet.....	77
5.5 Förslag för vidare forskning.....	79
Referenser.....	82
Tryckt litteratur.....	82
Webbsidor.....	84

Bilaga: Transkriptionsnyckel

1. Inledning

Utöver ett privat intresse finns två grundläggande skäl till att jag velat studera hur rollspel fungerar som samtalsaktivitet. Till att börja med har rollspelen vissa mycket speciella drag. På ett sätt som saknar givna paralleller skapar en grupp i rollspelet med språket som verktyg en ”delad fantasi” som ingen enskild har full kontroll över, med utgångspunkt i regler för vilka möjligheter olika deltagare har att påverka fiktionen och med hjälp av vissa speciella språkliga konventioner. (Den mest iögonfallande torde vara systematisk överförd användning av första och andra personens personliga pronomen.) Jag tänker mig att studiet av en så ”speciell” samtalstyp kan användas för att pröva uppfattningar om språk som alltför lätt tas för givna, och för att bättre förstå samspelet mellan språk, situation och genre, och särskilt ”artificiella” dialoggenrer. Mitt andra skäl är att rollspelen kan sägas ha så stor betydelse som kulturfenomen att en god förståelse – språkvetenskaplig och annan – rent allmänt får ses som önskvärd. I perioder, bland annat i början av 90-talet, har rollspel varit en stor fluga bland ungdomar och Sverok (Sveriges roll- och konfliktspelesförbund) beskriver dem som ”en av de fritidssysselsättningar som vuxit mest under slutet av 1900-talet” (Sverok u.å. a). Rollspelens eventuella skadeverkningar har också varit ett stort debattämne i Sverige och internationellt. Senare har bordsrollspel visserligen blivit mest en angelägenhet för en subkultur, men spelen har demonstrerat en betydande hållbarhet över tid (med en nu mer än 30-årig historia) och är fortfarande en viktig del av livet för en inte obetydlig grupp människor. Samtidigt finns ett betydande arv från bordsrollspelen i internetbaserade datorrollspel, ett allt annat än inaktuellt fenomen.

Vad är då rollspel? Följande två förklaringar från Nationalencyklopedin respektive Sverok:s hemsida anser jag kompletterar varandra på ett bra sätt, och jag tror att de tillsammans ger även en läsare som helt saknar förkunskaper om rollspel förutsättningar att utan större problem följa med i kommande resonemang och exempel.

Bordsrollspel är mer ett sätt att spendera fritid på än ett specifikt spel. Konceptet i sig bygger på att man är en grupp människor – storleken varierar – som vardera spelar en karaktär. Undantaget är spelledaren, en

person som inte spelar någon specifik karaktär utan beskriver vad som händer och spelar de karaktärer som gruppen möter. (Sverok u.å. b)

2 sällskapsspel, vanligen spelat av ungdomar, utvecklat i USA ur s.k. strategispel; det första, Dungeons and Dragons, utkom 1974. Rollspel är dels ett hasardspel, där tärningar ingår, dels ett skådespel, där varje deltagare spelar en individuellt utformad roll. Målsättningen är att ta sig igenom ett tänkt äventyr, en fiktion, som byggs upp delvis genom muntlig improvisation. De flesta spelen anknyter genremässigt till populärkulturen, t.ex. fantasy och science fiction. Ibland bygger de direkt på ett litterärt verk, som ”Sagan om ringen”, eller på en film, som ”Stjärnornas krig”.

Litt.: G.A. Fine, Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds (1983). Nationalencyklopedin (1989-1996: band 16 s. 5, artikeln **rollspel**)

Sverok:s beskrivning är en definition avsedd att täcka det mesta som kan kallas bordsrollspel (men inte allt, eftersom det förekommer att en spelare har mer än en karaktär¹ eller att man på ett eller annat sätt delar på spelledarrollen). Man tar fasta på spelledarens speciella roll, som vi kommer att se är viktig och starkt karaktäriserande för rollspelen. Ordet *bordsrollspel* är en av flera beteckningar som används för att skilja den typ av rollspel som är ämnet för denna uppsats (och som åsyftas med *rollspel* då inget annat sägs) från främst datorrollspel av olika slag och så kallade *lajv* eller *levande rollspel* där man ”är” sin roll i mer fysisk bemärkelse. NE:s beskrivning av ”rollspel” (=bordsrollspel) tar upp användandet av tärningar, något som skulle vara problematiskt i en allmän definition – då tärningar inte alltid används, exempelvis inte vid det rollspelsmöte jag analyserar i denna uppsats – men däremot är helt centralt för en beskrivning av hur rollspel typiskt ser ut. NE tydliggör också något mycket viktigt som inte fullt ut framgår av Sverok:s beskrivning, att äventyret ”delvis byggs upp genom muntlig improvisation”. Det är viktigt att förstå både att rollspel till stor del bygger på improvisation och att dess dominerande medium är det

1 Karaktär (efter engelska character) är det ord som främst används av rollspelsdeltagarna själva i mitt material om spelarnas roller i spelvärlden. Rollperson är ett vanligt svenskt ord för samma sak. Jag använder (spelar)karaktär för att samma ord ska användas i löptexten och transkriptionsutdragen och för att det bör vara det mest genomskinliga ordet för den som inte förut läst rollspelstexter.

språkliga. *Verbalt* vore strikt taget mer korrekt än *muntligt*, då det förekommer rollspel över Internet som helt och hållet fungerar som bordsrollspel bortsett från att man inte befinner sig på samma plats och att man kommunicerar i skrift i stället för tal. NE ger också upplysningar om rollspelens rötter och om deras kopplingar till populärkulturen, som faller utanför en definition av rollspel, men är viktiga för förståelsen av fenomenet.

1.1 Syfte

Uppsatsens syfte är att beskriva några aspekter av hur rollspel fungerar som språklig aktivitet.

Det övergripande syftet är avsiktligt brett formulerat för att ge utrymme för att följa oväntade, intressanta spår som framkommer under studiet av mitt material, som hör till en relativt outforskad genre, men uppsatsens huvudfokus ligger på ett par mer specifika frågeställningar:

1. hur språket används för att skapa och upprätthålla en gemensam bild av en fantasivärld och sedan agera och åstadkomma förändringar i denna, samt
2. hur man refererar till företeelser i den andra världen och undviker missförstånd om vilken värld man talar om.

Uppsatsen kan ses som en del i den uppbyggnad av en ”typology of linguistically accomplished activities of make-believe” som Strömquist (1984:195) framhåller som ett viktigt mål. Intressant är då att rollspel är *existentially creative* – man låtsas att saker finns som inte finns i verkligheten – medan de dockskåpslekar som Strömquist beskriver är *existentially conservative* – man låtsas att verkliga föremål har andra egenskaper än de har. Strömquist (1984:42ff) diskuterar utförligt termerna, som hämtats från Evans (1982). Skillnaden bör enligt Strömquist (1984:43ff) ha stor betydelse för hur språket används i leken. Utifrån detta kan en tredje frågeställning formuleras:

3. hur rollspel förhåller sig till andra i större eller mindre utsträckning språkbaseade ”låtsandeaktiviteter”, främst barns roller så som de beskrivs av Strömquist (1984), med särskild uppmärksamhet riktad mot sådana skillnader som kan kopplas till rollspelens (jämfört med

dockskåpslekarna i Strömqvists undersökning) större grad av ”existensiell kreativitet”.

1.2 Disposition

Kapitel 2, ”Teori och tidigare forskning” har två huvuddelar. Den första, ”Ramar, språk och socialt fiktionsskapande” beskriver de grundläggande teoretiska ramverk som haft betydelse för min analys, Goffmans (1974) ”ramanalys” som tidigare tillämpats på rollspel av Fine (1983) och den beskrivningsmodell för situationer där man växlar mellan en verklig och en fiktiv ”domän” som jag lånat av Strömqvist (1984). Här refereras också en del av resultaten från Strömqvists undersökning av dockskåpslekar. Det andra huvudavsnittet beskriver ”tidigare forskning och teoribildning om rollspel”, för att ge en allmän bild av forskningsläget men också för att introducera forskningsresultat och idéer som jag utnyttjat på olika sätt. Kapitel 3, ”Metod och material”, har två delar. Den första innehåller allmän metoddiskussion samt detaljer om transkription och analys, den andra beskriver den ljudinspelning från ett rollspelsmöte som jag i min undersökning analyserar i detalj. Kapitel 4, ”Resultat och analys”, har två huvuddelar. Den första (avsnitt 4.1) är en ”kronologisk genomgång av materialet” och innehåller många transkriptionsutdrag. Avsnittets syfte är dels att fungera allmänt konkretiserande, dels att ge en tydlig bild av ”kronologiska” aspekter på rollspelet, framför allt det gradvisa uppbyggandet av spelvärlden. I avsnitt 4.2 förs en tematiskt upplagd diskussion om i tur och ordning ”rollspelssamtalets grundläggande struktur”, tid och rum i rollspelet, olika aspekter på ”hur man refererar till företeelser i den andra världen och undviker missförstånd om vilken värld man talar om”, och dialoger där rollspelsdeltagarna går in i rollerna som personer i spelvärlden. De första underavsnitten i 4.2 är i första hand sammanfattande, medan de senare innehåller mer ny analys och diskussion av enskilda exempel. I diskussionskapitlet, kapitel 5, återknyter det första underavsnittet till uppsatsens syfte och utvärderar undersökningen. Därefter följer ett avsnitt som lyfter fram några intressanta jämförelser med tidigare forskning, ett som jämför rollspel med andra språkliga aktiviteter, ett som tar upp frågor om rollspelets grad av unikheter och förutsägbarhet, och till sist ett med förslag för vidare forskning.

2. Teori och tidigare forskning

2.1 Ramar, språk och socialt fiktionsskapande

2.1.1 Goffmans ramanalys

Goffman (1974) bygger enligt Fine (1983:181ff) vidare på James (1890) och Schutz (1973) tankar om skilda ”verkligheter”, och analyserar hur människor avgränsar olika aktiviteter från vardagsverklighetens ramverk och inom dessa nya ramar kan skapa situationer där andra regler gäller för vad som uppfattas som betydelsefullt och hur olika handlingar ska tolkas. Spel och lekar är enligt Fine (1983:182) viktiga exempel för Goffman, eftersom de tydligt bygger på att en eller flera personer frivilligt går in i en annan värld eller en avgränsad situation där sådant som flyttandet av kort och spelpjäser har speciella betydelser. Det är också viktigt att aktiviteternas syfte kan anses vara just att för en stund undgå vardagsverkligheten med sina praktiska krav och ägna sig åt något bara för skojs skull (Fine 1983:182). Ändå är allt grundat i den fysiska verkligheten, där handlingarna måste utföras, och de ”primära ramverken” – vårt grundläggande, vardagliga sätt att förhålla oss till världen omkring oss – finns alltid närvarande (Fine 1983:181ff). Sättet vi använder ramarna och deras förhållande till varandra är komplext. En mängd ramar kan samtidigt utöva inflytande på en situation och vi växlar enligt Goffman under ett vanligt samtal mellan olika ramar mer eller mindre oupphörligt och mycket snabbt (Fine 1983:181ff).

Fine (1983:183ff) använder ramanalys för att beskriva rollspel. (Jag redogör för hans analys i avsnitt 2.2.) Fine talar, med utgångspunkt i Goffmans texter men kanske med en del egna tillägg, om hur många aktiviteter, eller *sociala världar*, skapar en fiktion, en ”låtsasvärld” (*make-believe world*). Denna uppfattas som skild från verkligheten, och när man engagerar sig i en sådan värld skjuter man verkligheten åt sidan, men de handlingar som skapar den ”alternativa verkligheten” måste utföras i den vanliga världen och medvetenheten om denna finns hela tiden kvar. Omtolkningen av det som görs och sägs i den verkliga

världen till ”fakta” om låtsasvärlden regleras av *transformationsregler* som är kopplade till den aktuella aktiviteten, och som liknar de regler som styr vad olika fysiska handlingar betyder i spel som bridge och schack (Fine 1983:183ff).

2.1.2 *Verkligheten och fiktionen som semantiska domäner*

Strömquist (1984:22ff) beskriver, i sin analys av samtal mellan barn och mödrar då de leker med ett dockskåp, två domäner som yttranden kan förhålla sig till: ”lekvärlden”, som han kallar *D-domänen* (D-domain), och ”den verkliga världen”, *O-domänen* (O-domain). Viktigt är att något kan vara sant i den ena domänen men inte den andra. För att avgöra om ett visst påstående är sant måste vi veta vilken domän det handlar om, för även om det är sant att ”pappa arbetar” i lekvärlden behöver det inte vara sant i verkligheten – eller tvärtom. För att beskriva hur barnen och mammorna under leken omväxlande talar om de två domänerna inför Strömquist (1984:47) också begreppen *background domain* och *referential domain*. Bakgrundsdomänen är den domän som tagits som utgångspunkt. Om ett uttryck kan syfta på företeelser i båda domänerna antar man i första hand att det åsyftade finns i bakgrundsdomänen. *Pappa arbetar* skulle alltså då leken pågår för fullt i första hand tolkas som en utsaga om lekvärlden. Den referentiella domänen är helt enkelt domänen där det man refererar till (den ”pappa”, lekens eller verklighetens, som åsyftas) faktiskt befinner sig.

Det omarkerade fallet, som inte behöver uttryckas på något speciellt sätt, är att bakgrundsdomänen också är referentiell domän (Strömquist 1984:47). Om man, då man tagit endera domänen som utgångspunkt, vill tala om företeelser i den andra kan man skifta domän för att göra detta, men det är också möjligt att ”stanna” i den ursprungliga bakgrundsdomänen och referera ”från” denna, och diskutera lekens *dock-vi* så att säga utifrån, eller medan leken pågår för fullt ändå tala om *riktiga Sofi* (Strömquist 1984:48). Eftersom D-domänen skapas med O-domänen som modell är det vanligt att möjliga referenter för ett uttryck finns i båda domänerna. I dockskåpslekarna gäller det till och med enligt Strömquist (1984:24) ”de flesta referentiella uttryck”. Även personliga pronomen och andra deiktiska uttryck som *här* och *nu*, är dubbeltydiga eftersom de kan ”överföras” så att den punkt i tid och rum som de ”pekar från” flyttas till en annan ”värld”, något vi kommer att se är helt

grundläggande i rollspelet. Sådana överföringar har tidigare diskuterats av Bühler (1934)², som kallar ”utgångspunkten” som överförs för *origo* (Strömqvist 1984:63ff). Strömqvist (1984:68) beskriver överföringarna av personliga pronomen som ”a strategy for shifting domains of background and/or reference within the overall play situation”. På grund av dubbeltydigheterna krävs ofta någon form av lingvistisk markering då man vill tala om något som inte hör till bakgrundsdomänen. Strömqvist (1984:52ff) tar bland mycket annat upp lexikala varianter som *dock-vi* och *riktiga Sofi*, en typ av uttryck som också används för att reda ut missförstånd. Strömqvist finner hos barnen en stor skicklighet i att skapa sådana här markörer, och en stark medvetenhet om åtskillnaden mellan verkligt och låtsat (1983:36, 60-61).

De teoretiker Strömqvist (1984:28ff) refererar angående ”alternativa verkligheter” (James 1890 och Schutz 1973) lägger stor vikt vid att dessa konstrueras med den ”normala” verkligheten som utgångspunkt och att människor alltid återvänder till denna. Även Strömqvist framhåller att det gemensamma skapandet av D-domänen utgår från verkligheten, och tror att det som är sant i verkligheten av lekdeltagarna antas vara sant i lekvärlden också, så länge inget annat sägs. Därför menar han att det till exempel bör vara så att en docka som får föreställa en verklig person övertar personens egenskaper (Strömqvist 1984:45). Strömqvist (1983:49ff) för fram flera hypoteser med utgångspunkt i att O-domänen är den mer ”grundläggande”, hypoteser som han finner stöd för i sitt material. En av dessa är att det bör vara lätt att utan missförstånd återgå till att tala om O-domänen. Eftersom verkligheten och ”everyday life” trots allt är primärt, är det mest naturliga att detta också är bakgrundsdomän. Det är så att säga utgångspunkt. Att ta en annan värld och göra till bakgrundsdomän är något speciellt. Strömqvist menar att detta borde betyda, bland annat, att man kan återvända till O-domänen genom att, ungefär, ”återgå till utgångsläget” (”return to the O-domain by default”) (Strömqvist 1984:49). Han anser att viss bevisning för att det faktiskt är på det sättet finns i att barnen och mödrarna i hans undersökning använde speciella procedurer för att koppla dockorna till olika roller, medan ingenting liknande förekom då man återgick till O-domänen. Med utgångspunkt i att O-domänen är den normala bakgrundsdomänen och D-domänen något som det är ”speciellt” att ta som bakgrund formulerar Strömqvist ytterligare två

2 Strömqvist refererar till Böhlers originalverk men ger också direkta citat från ett översatt utdrag, Bühler (1982).

hypoteser. Det borde vara mer komplicerat att använda omarkerade termer för att referera till något i D-domänen än att använda dem för att referera till O-domänen, och det borde vara mer komplicerat att referera till något i O-domänen ”från” D-domänen än tvärtom (bland annat eftersom det ingår i D-domänens ”världsbild” att lekvärlden är verkligheten och att det inte existerar någonting utanför) (Strömquist 1983:50). Strömquist (1984:50ff) menar att hans analys av dockskåpslekarna ger överväldigande bevis för den sistnämnda hypotesen. När O-domänen var bakgrundsdomän refererade lekdeltagarna ofta till saker i D-domänen. Motsatsen var ovanlig. Strömquist fann också många fler markörer som enbart användes för att klargöra att man talade om något i D-domänen, än sådana som enbart användes om O-domänen.

2.1.3 Skapandet av D-domänen

D-domänen konstrueras av lekdeltagarna med O-domänen som utgångspunkt, delvis med hjälp av språket. Den mest grundläggande skillnaden mot språkanvändning som inte involverar någon fiktion är att språket under leken inte bara beskriver den fiktiva världen utan också skapar den, eller åtminstone används för att fastställa en gemensam, ”sann” bild av den. Strömquist (1984:41) uttrycker det: ”All utterances which create the D-domain both constitute and indicate this domain.”

Först gäller det att komma överens om vad man låtsas. Strömquist (1984:26ff) talar om upprättandet av *låtsandekontrakt* (make-believe contracts). Dessa kontrakt, där varje förslag måste godkännas av alla deltagare, är lekens utgångspunkt. Nya kontrakt kan skapas och de gamla omförhandlas efter hand då själva leken tagit vid, men då finns även andra sätt att förändra lekvärlden. När leken börjar får D-domänen en tidslinje och saker kan börja hända där. Lekdeltagarna skapar dessa händelser på olika sätt: genom ickespråkliga medel, som flyttande av dockorna och de andra föremålen i dockskåpet, genom att lekdeltagarna säger att något händer (eller säger vad som händer samtidigt som de flyttar dockorna, som ett förtydligande), genom att de tar på sig rollen som en eller flera dockor och säger vad de säger, eller genom det Strömquist (1984:80ff) kallar *ludiska talakter* (ludic speech acts), och beskriver som yttranden med verb i infinitiv, imperativ eller en speciell ”rotform” (i många fall är två olika analyser möjliga) (Strömquist

1984:98–99), med funktionen att ”i D-domänen skapa den aktivitet verbet betecknar” (Strömquist 1984:115). Ett av Strömquists exempel är *bad bad bad* yttrat av ett barn då en docka badar, följt av *tork tork* då dockan torkas efter badet (Strömquist 1984:80). Upprättandet av låtsandekontrakt och agerandet i D-domänen under leken är sociala aktiviteter där deltagarna samarbetar och reagerar på vad den andra gör. Den andra partens godkännande är nödvändigt för att åstadkomma en förändring i D-domänens verklighet, men Strömquist ser en skillnad vad gäller de ”ludiska talakterna”. Här menar Strömquist (1983:110) att själva uttalandet av orden innebär att något förändras, och jämför med magiska formler³ (Strömquist 1984:122ff) och performativer⁴ (Strömquist 1984:119ff).

2.1.4 Existensiellt konservativa och existensiellt kreativa lekar

Strömquist (1984:42ff) refererar Evans (1982) indelning av låtsaslekar (”make-believe play”) i *existentially conservative* och *existentially creative*. I en existensiellt konservativ lek har föremålen i lekvärlden verkliga motsvarigheter, och låtsandet handlar om vilka egenskaper de har. I en existensiellt kreativ lek låtsas man att föremål finns som inte motsvaras av någon verklig ”rekvisita”. Graden av existentiell kreativitet i en lek är viktig för hur kommunikationen mellan deltagarna fungerar. I existensiellt konservativa lekar finns det alltid ”något att peka på” när man refererar till något i lekvärlden, något som kanske delar många av det låtsade föremålets egenskaper så att man har en gemensam beskrivning klar. I existensiellt kreativa lekar med flera deltagare måste man skapa en gemensam beskrivning. Ett verkligt föremål att interagera med saknas, och allt som händer måste kommuniceras verbalt eller genom kroppsspråk. Strömquist förutsäger att textbindning kan få stor

3 Den aktuella referensen är Malinowski (1935) som beskriver hur sådana formler uppfattas åstadkomma en förändring i verkligheten enbart genom att uttalas, men också hur de för att ”lyckas” måste uttalas av rätt person, på rätt sätt och under rätt omständigheter.

4 Med performativer menas yttranden som inte i första hand beskriver verkligheten utan förändrar den, närmare bestämt dess sociala aspekter. Klassiska exempel hämtas från domstolar och vigselceremonier. Ett yttrande som *jag förklarar er härmed för man och hustru* beskrivs inte bäst som sant eller falskt, utan som lyckat eller misslyckat. Austin (1962) utgick från en beskrivning av sådana yttranden i skapandet av sin talaktsteori.

betydelse i en existensieellt kreativ lek: ”The great dependency on language in an existentially creative game of make-believe from the first pretence throughout the continuation of the game may lead to the occurrence that the children, in order to facilitate referential communication, effect a higher intralinguistic cohesion in this type of game than they do in an existentially conservative game where they can rely on real world objects in their acts of reference” (Strömqvist 1984:198).

2.2 Tidigare forskning och teoribildning om rollspel

När Mason (2004) summerar ”de första 25 åren av angloamerikansk rollspelsteori” nämner han bara två akademiska verk, Fine (1983) och Mackay (2001). Åtminstone fram till det tidiga åttiotalet var forskningens intresse enligt Mason begränsat, och de få som gav sig i kast med ämnet bemöttes med ”incomprehension at best, and derision at worst” (Mason 2004:4). Om akademiskt intresse för rollspelen mellan 1983 och 2001 säger Mason nästan inget. Mäyrä (2004:IX) antyder att viss forskning börjat publiceras.

2.2.1 Spelare och spelledare som aktörer

Fine (1983) beskriver rollspel och subkulturen som vuxit upp kring dem. En röd tråd är sambanden mellan verkligheten och spelvärldarna – å ena sidan hur spelet och spelvärlden är en del av världen utanför och påverkas av den, å andra sidan hur rollspelen är det som för samman människorna som ägnar sig åt dem och hur referenser till spelandet och fiktionen hela tiden återkommer i deras samtal. Fines analys bygger på Goffman (1974), vars grundläggande idéer diskuteras i avsnitt 2.1.1.

Fine (1983:84ff) betonar att deltagarna, inte karaktärerna i spelvärlden, fattar beslut och driver händelserna i spelvärlden framåt. Spelarna kan enligt Fine mycket väl vara intresserade av att spela sina karaktärer trovärdigt, men de har också andra motiv. Ett par saker som för många spelare kan vara överordnat ett realistiskt rollspelande är en strävan att få en mäktig karaktär, och en vilja att något intressant ska hända i spelvärlden även om det kräver att karaktären agerar orealistiskt. Spelarna har stora möjligheter att styra vad som händer med spelet och den delade fantasin genom sina karaktärer (Fine 1983:80, 84ff). Än

större makt har spelledaren. Regelböckerna vid tiden ger spelledaren en passiv roll som opartisk ”domare” när spelet börjat, men detta är inte den roll Fine ser att spelledare faktiskt tar (Fine 1983:84). De är i högsta grad aktiva och kreativa och försöker liksom spelarna styra fiktionen i den riktning de önskar (Fine 1983:72ff, 84ff). De utgår från vad som är realistiskt och logiskt – det är åtminstone en förväntning från spelarnas sida att de gör det, och brott mot realism och logik är en av de punkter de kan bli ifrågasatta på – men också från vad de tror att spelarna tycker är roligt och vad de själva finner intressant (Fine 1983:80ff, 106ff). De känner ett ansvar att underhålla, och att skapa en estetiskt tilltalande upplevelse (Fine 1983:88ff). De är ofta beredda att spinna vidare på idéer som spelarna ger dem genom kommentarer eller karaktärernas agerande, men de kan också ha klara uppfattningar om vilken slags upplevelse de vill ge spelarna (Fine 1983:84ff, 88ff). De kan vara ovilliga att gå ifrån det de har förberett, eftersom de lagt ner mycket energi på förberedelserna och inte vet om de kan improvisera något lika bra (Fine 1983:80). Till detta kommer att vissa ”sadistiska” spelledare, åtminstone enligt spelarna, tenderar att spela ”mot” sin spelargrupp och vilja göra det svårt för dem (Fine 1983:85ff, 224ff).

Vissa mål är alltså gemensamma för spelare och spelledare – att ha roligt och att upprätthålla en viss nivå av realism och inre sammanhang – men andra är det inte. Spelet innehåller därför ett element av förhandling, som kan ta sig olika uttryck men ofta tar formen av diskussioner om regler eller om vad som är ”realistiskt” (Fine 1983:84ff, 106ff). Det som händer i spelvärlden bestäms socialt, genom interaktionen mellan spelare och spelledare, och denna har inslag av både samarbete och konflikter.

2.2.2 Verklighet, spel och fiktion – tre ”meningsnivåer”

Fine (1983:181ff) skriver om hur tre *meningsnivåer* (levels of meaning) finns närvarande i rollspelet. Liksom i alla aktiviteter finns det så kallade primära ramverket där. Spelarna är människor i den verkliga världen och har en grundläggande förståelse för hur den fysiska världen omkring dem fungerar och vad de kan vänta sig av andra människor. Men de är också spelare, och förhåller sig till en ”spelram”: de regler som skapar förväntningar på hur de ska agera och hjälper dem att tolka exempelvis tärningsslag. Till sist ”är” de sina roller och agerar i

spelvärlden, även om detta i de rollspel Fine undersöker sällan innebär att man "går in i" rollen i sådan utsträckning att man exempelvis rollspelar dialoger "direkt" (det jag i denna uppsats, följande Loponen & Montola 2004, kallar "diegetisk dialog"). Spelaren beskriver i stället, i första person, vad karaktären gör (Fine 1983:185ff, 213). Man orienterar sig i varierande grad mot de olika nivåerna vid olika tillfällen, och växlar ofta och snabbt mellan att spela sin karaktär och "vara sig själv". En anledning är rollspelets övergripande funktion – att de inblandade ska ha roligt. Om spelarna kan ha roligare genom att minska inlevelsen i spelvärlden för en stund finns inget som hindrar dem (Fine 1983:196ff). Ibland leder växlingarna till missförstånd, men de är sällan allvarliga och klaras snabbt upp (Fine 1983:200ff).

I sin roll, inom spelvärldsramen, förväntas spelarna låtas som om de andra nivåerna inte existerar (Fine 1983:188). Detta innebär att karaktären bara får agera utifrån det den kan antas veta, inte utifrån annat som spelaren vet. Ibland bryter spelare mot detta, och spelledaren kan tillåta det eller säga ifrån. Samtidigt saknar spelaren kunskaper som karaktären måste antas ha (Fine 1983:192). Spelledaren kan då anta att karaktärerna har de "vardagskunskaper" de behöver och inte pressa spelarna på detaljer, berätta för spelarna vad deras karaktärer "redan vet" när det blir aktuellt på något sätt, eller simulera kunskaper och färdigheter med hjälp av numeriska beskrivningar och tärningsslag. Ändå kan det vara svårt för spelarna att använda alla karaktärens resurser för att fatta beslut och lösa problem. Spelledaren, som har en skiss till en värld men måste improvisera mycket av detaljerna efter hand, har liknande problem.

2.2.3 Rollspelsteori på 2000-talet

Under 1990-talet minskade det breda intresset för bordsrollspel (Mason 2004:11), som idag är ett mer marginellt fenomen även om rätt många entusiaster finns kvar. Samtidigt kom en ökande popularitet för levande rollspel och onlinerollspel av olika slag. Intresset för rollspel hos journalister och forskare har främst riktats mot dessa former, och när det gäller forskning är det främst de elektroniska spelen som fått ökad uppmärksamhet (Mäyrä 2004:IX). Ändå finns idag diskussioner och texter om rollspel på en relativt hög teoretisk nivå, även om de sällan når utanför de rollspelsintresserades egna krets. Under 2001 gavs två

böcker i ämnet som Mason (2004:12) betecknar som ”ambitiösa” ut – Mackays (2001) tidigare nämnda bok om rollspel som ”performance art” och Laws (2001) som samlar en spelkonstruktörs idéer.

Ett exempel på hur rollspelsanalys på 2000-talet kan se ut är antologin *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination* (Montola & Stenros, red., 2004) tillkommen i samband med rollspelskonferensen ”Solmukohta 2004”. De flesta av bokens författare och redaktörer är främst engagerade i levande rollspel, men bordsrollspelen finns ändå med. På många punkter anses samma analyser vara giltiga, i andra fall finns det intressanta jämförelser att göra. Mäyrä (2004:IX) beskriver boken som ”a document of a certain point in the self-understanding of the LARP⁵ community”, och ett nödvändigt tillskott av förstahandskunskap till forskningens begynnande förståelse för rollspel.

Ett av bidragen, Stenros (2004), diskuterar vad som skall betraktas som rollspelets primära ”text”. Stenros ger ingen kort definition, men beskriver ”rollspelstexten” som skapad av rollspelarna tillsammans och inkluderande ”allt som är sant i spelvärlden” och även de metoder som gör det sant. Dit hör sådant som stämningsskapande musik, även om inte denna motsvaras av något konkret i spelvärlden. Stenros vill däremot skilja ”off-game gossip” och andra händelser som inte har någon direkt koppling till rollspelet från rollspelstexten. Detta är däremot en del av rollspelsmötet (the session), en annan ”text” som hör till rollspelet. Denna uppdelning skiljer Stenros från Padol (1996), som enligt Stenros (2004:77) inte ansåg att det går att skilja ut en särskild ”rollspelstext” från spelmötet. Stenros menar att rollspel ”inte har historier” och att ”narrativiseringar” gjorda i efterhand inte hör till rollspelstexten. Därför kan det Mackay (2001:122ff) kallar rollspelets ”estetiska objekt”, något förenklat rollspelarnas minnen av den berättelse rollspelet skapar, inte räknas till Stenros ”rollspelstext”.

2.2.4 Rollspelssemiotik

Loponen & Montola (2004) skriver om rollspel utifrån ett semiotiskt perspektiv. Författarna utgår från att målet för kommunikationen i både levande rollspel och bordsrollspel måste vara att föra deltagarnas ”spelvärldar” eller ”diegeser” så nära varandra som möjligt, även om det

5 Kort för Live Action Role-Playing, den engelska termen för levande rollspel/lajv.

är omöjligt att skapa en helt gemensam bild.⁶ Man vill uppnå en situation där de världar deltagarna föreställer sig är tillräckligt lika för att skillnaderna inte ska få några märkbara konsekvenser. Lopenen & Montola använder begreppet *equifinality* för detta tillstånd. Då och då finner deltagare i ett rollspel att de uppfattat förhållandena i spelvärlden så olika att det får konsekvenser, och en förhandling följer om vilken verklighet som ska gälla. Sådana förhandlingar är vanliga och har motsvarigheter i andra kommunikationssituationer. Problem uppkommer främst när man tror att ”equifinality” råder fast så inte är fallet. Detta exemplifieras med en situation där en spelare låter sin karaktär närma sig en sten för att gömma sig bakom den, fast den i spelledarens ”korrekta” bild av spelvärlden är för liten. För att undvika sådana situationer måste man skapa en så god kommunikation som möjligt. Lopenen & Montola påpekar att ett problem som är speciellt för rollspelskommunikationen är att en del, men inte allt, av det man kommunicerar ska uppfattas som en del av spelvärldens verklighet.

Författarna använder (med referens till en samling valda texter, Peirce 1966) Charles S. Peirce indelning av tecken i *ikoner* (avsedda att likna det de betecknar), *index* (som betecknar saker som de har ett orsakssamband eller liknande med) och *symboler* (kopplade till det de betecknar genom konventioner – ord är kanske det viktigaste exemplet) för att beskriva kommunikationen i rollspel. Bordsrollspelen, som bygger på verbala beskrivningar, domineras av symboler. ”Ikoniska” inslag, som ansiktsuttryck och bilder av karaktärerna, saknar dock inte betydelse. Index beskrivs som mer sällsynta. Diegetisk dialog är det viktigaste exemplet på index i bordsrollspel.⁷ (Lopenen & Montola 2004)

Förhandlingar om vad som ska vara fakta i spelvärlden är enligt Lopenen & Montola (2004:47) oproblematiska i bordsrollspel jämfört med i levande rollspel. Det mindre antalet deltagare är en viktig

6 Ordet diegesis har flera olika betydelser. Den rollspelsteoretiska användningen liknar den som blivit vanlig inom filmteori, där allt som ”finns” i filmberättelsens värld betecknas som ”diegetiskt”, medan exempelvis musik och ljudeffekter som inte kan tillskrivas någon källa i denna värld och som personerna i filmen inte reagerar på är ”icke-diegetiska”.

7 Lopenen & Montola (2004:41) motiverar inte direkt varför de räknar diegetisk dialog i bordsrollspel som index, men det finns en tydlig parallell med deras analys av levande rollspel (ibid:42-47) där exempelvis rekvisita ses som (mer) ikonisk om den i något avseende är stiliserad och (mer) indexikal om den är avsedd att uppfattas som identisk med sin motsvarighet i fiktionen i alla detaljer och därmed kan sägas ”vara” denna motsvarighet snarare än föreställa den.

anledning, liksom spelledarens närvaro och att man kan ”anta att varje tecken är en symbol om ingen säger något annat” (Loponen & Montola 2004:47). Man kan anmärka att det sistnämnda bara gäller när inslaget av diegetisk dialog, som författarna själva ger som exempel på ett index i bordsrollspel, inte är för stort.

3. Metod och material

3.1 Allmän metoddiskussion, transkription och analys

Jag har valt att undersöka rollspel med utgångspunkt i en detaljerad analys av ett enskilt rollspelsmöte, metodiskt inspirerad av Conversation Analysis (CA) och andra former av samtalsanalys (se Norrby 1996) och teoretiskt av Strömqvists (1984) beskrivning av hur språket används av barn och mödrar i samband med dockskåpslekar samt i viss mån av Fines (1983) användande av goffmansk ”ramanalys” för att beskriva rollspel. Jag hoppas kunna komplettera mer abstrakta och generaliserande beskrivningar av rollspel som Fine (1983) och Mackay (2001) genom dels konkretisering, dels anläggandet av ett språkvetenskapligt perspektiv.

Delar av materialet, främst från spelets inledande skede, har transkriberats med varierande grad av exakthet. I stort har vanlig svensk stavning använts. Jag har skrivit ut ”meningsinledande” stor bokstav och skiljetecken i avsikt att få fram mina intryck av vad som fungerar som sammanhängande fraser, var olika talare ”börjar på nytt”, var frågebetoning används och liknande. Interpunktionen är snarast ett sätt att visa på mina sammantagna intryck av hur yttranden och delar av yttranden mest naturligt uppfattas. Läsaren bör hålla i minnet att den i större utsträckning än övriga delar av transkriptionen bygger på en i viss mån subjektiv tolkning och att den även om den delvis baseras på prosodiska drag i inspelningen inte kan och inte är avsedd att ge entydiga upplysningar om prosodi eller över huvud taget något annat än hur jag uppfattat yttrandenas funktion och naturliga indelning i mindre avsnitt.

Ambitionen har varit att visa vad som sägs ner till ordnivå, inklusive tvekljud, samt göra en ansats att visa var pauser och liknande placeras.

Uttal har med undantag för röstförställning inte ansetts vara av intresse. För markering av bland annat pauser och osäker transkription har jag använt mig av vissa etablerade transkriptionskonventioner, i stort sett enligt Norrby (1996:88–89). För detaljer, se Transkriptionsnyckel (Bilaga).

Analysen utgår främst från de transkriberade delarna av materialet, men ofta har jag gjort kontroller mot resten av inspelningen. Analysen har inte följt en exakt, från början fastslagen, metod. Bland etablerade metoder torde undersökningen ligga närmast CA (Conversation Analysis) och ”CA-inspirerade” arbetsätt, inte minst genom att den till stor del är datadriven. I vissa avseenden har jag också mer direkt utnyttjat metoder och forskningsresultat från CA, såsom användning av efterföljande yttranden för att förstå ett yttrandes funktion, och iakttagelser kring hur ämnen fungerar i samtal. Min främsta källa här är Norrby (1996). Jag avviker från CA i det att jag tillåter mig att ta in kunskap om kontexten i analysen, och i att jag i ganska stor utsträckning drar nytta av existerande teoretiska ramverk.

Mer i detalj har analysen fungerat så att jag utgått från uppsatsens huvudfrågor som de anges under 1.1 (Syfte) och undersökt materialet med dessa för ögonen. Efter hand har andra frågor uppstått, som jag undersökt i sin tur. Vissa sådana frågor har jag lätt kunnat passa in som ”delfrågor” under mina övergripande frågeställningar. Andra har framstått som intressanta sidospår, svåra att passa in i den allmänna redogörelsen. Att bara lyssna på inspelningarna och läsa transkriptionerna har också gett uppslag. Med allt detta har jag ”lagt pussel” och försökt få ihop en sammanhängande bild. Naturligtvis ingår i denna process ett stort moment av tolkning, och den uppfattning jag presenterar om vad som händer i olika avsnitt är säkert inte den enda möjliga. Möjligheterna till feltolkning är många, särskilt som jag bara haft tillgång till en ljudinspelning från ett samtal där betydelsen av olika former av visuell kommunikation säkert är stor, även om det är svårt att säga exakt hur stor. (En videoinspelning hade, tror jag, varit svårare att genomföra av en rad skäl, varav kanske ökade svårigheter att hitta en grupp rollspelare som skulle vara intresserade att delta i undersökningen vore det främsta. En ambition att i detalj beskriva sådant som användning av gester och blickar i rollspelarnas kommunikation hade också, misstänker jag, riskerat att göra undersökningen alltför omfattande.) Därför har jag också valt att presentera många och relativt omfattande utdrag ur mitt material för att ge mina läsare möjlighet att

bedöma om min tolkning är rimlig. En fri, tolkande närläsning av transkriptionerna har gett mig möjlighet att i denna explorativa undersökning täcka in relativt mycket och både måla en helhetsbild av rollspelssamtalets struktur och lyfta fram en mängd intressanta detaljer. Beskrivningen behöver inte vara "sista ordet", men kan förhoppningsvis utgöra en god inledning på en diskussion.

3.2 Materialet

I det spelmöte som analyseras deltar tre unga män, 20, 23 och 28 år gamla. De kallas i uppsatsen Alex, Bertil och Erik. Erik, som är spelledare, benämns dock i fortsättningen *spelledaren* eller *SL*. Alex (*A*) är den jag varit i kontakt med angående inspelningen. Mötet hålls hemma hos den tredje deltagaren, Bertil (*B*). De känner inte varandra sedan någon längre tid. De har fått kontakt via Internet och har enligt Alex sammanförts av "längtan efter att spela mer emotionellt och relationsorienterat istället för actioninspirerat". Mötet ska inleda en *kampanj*, en längre tids spelande i samma spelvärld och med samma karaktärer. Man vill få in mycket dialog och agerande i spelet, och framför allt därför har man inför mötet bestämt sig för att undvika sidospår och koncentrera sig på spelet. Dessa mål uppnås i det att dialoger får mycket stort utrymme, men i mindre grad vad gäller minimerandet av sidospår och "sne-snack".

Det inspelade materialet omfattar totalt tre timmar och fyrtionio minuter. Det har spelats in direkt på en bärbar dator med mikrofon. De första sex minuterna upptas av förberedelser och småprat, därefter inleds spelet som sedan pågår, om än med avbrott av varierande längd, till den punkt där inspelningen tar slut. Då finns dock tydliga tecken på att man håller på att avsluta, som att en av deltagarna säger *jag ska bara stänga av här om vi är klara*. Inspelningen har gjorts av spelarna själva utan att jag var närvarande. Därför vet jag inte exakt vad som händer före och efter den inspelade delen av mötet, eller hur stor del av mötet som är inspelat. Jag har dock fått veta att man satt och "pratade igenom" en del saker innan man började spela. Samtalet finns inte inspelat, men ska ha tagit ett par timmar i anspråk. Samtalet stärkte inriktningen mot "psykologiskt" rollspelande.

Jag har fått besked om att man inte använt några regler. Jag tolkar detta som att man använder sig av de grundläggande konventioner om

vad rollspel är som reglerar relationen mellan spelare, spelare och spelvärld och i övrigt utgår från vad som är rimligt i olika situationer. Tärningar används inte, och för spelarkaraktärerna har man bara arbetat fram bakgrund, personligheter och liknande, och inga numeriska beskrivningar av egenskaper och färdigheter. I inledningen av inspelningen ber spelledaren spelarna att sätta ut värden för sina karaktärer – ”strength”, ”dexterity” med flera ”attribut” (en översättning av de engelska reglernas *attributes* som spelarna använder) från rollspelet *World of Darkness* – och de diskuterar regler i *World of Darkness*-systemet. Ingenting i inspelningen antyder dock att spelarna faktiskt skriver ner några värden, eller att regler från *World of Darkness*-spelen tillämpas.

World of Darkness kallas två skilda (fast de har många gemensamma element) alternativa versioner av vår egen värld där flera av det amerikanska rollspelsförlaget White Wolfs spel utspelar sig (äldre versioner i den ena versionen, de nyaste i den andra), den gemensamma beteckningen på spelen, och titeln på den gemensamma grundregelbok som krävs för att spela de nyaste utgåvorna. I *World of Darkness* existerar varelser som vampyrer och varulvar, och spelens grundidé är att spelarna tar på sig rollen som dessa. Man kan dock, som man tänkt göra i den kampanj som inleds med det inspelade mötet, spela vanliga ”dödliga”, även om officiella regler för hur man gör inte alltid varit lätta att hitta. (Wikipedia – World of Darkness)

Alex sätt att uttrycka sig i kommunikation med mig antyder att man tillsammans diskuterat sig fram till mycket av kampanjens inriktning, och då inte bara vad gäller den typ av ”psykologiskt” och dialoginriktat spel man är intresserad av utan även stämning och miljö samt handling åtminstone i det avseendet att man i förväg bestämt att spelarkaraktärerna ska komma i kontakt med det övernaturliga. Man har inriktat sig på ”ett dekadent hollywoodscenario”; större delen av den dag då det hela utspelar sig befinner sig karaktärerna på en porrfilmstudio i North Hollywood där den ena av dem redan är anställd som manusförfattare (Bertils karaktär, ”Ronald Walddorffel”) och där den andra snabbt blir anställd som redigerare (Alex karaktär, ”Scott Pickering”). Alex fann det nödvändigt att varna mig innan jag fick materialet och markera att jag inte fick tro att de ”bara sitter och rollspelar porr”. Det är värt att säga, även om det torde framgå av utdragen och beskrivningen nedan, att det knappast kan sägas vara fråga om detta. Spelets fokus ligger snarare på det absurda i miljön och i den

situation karaktärerna befinner sig i, samt på hur olika personer förhåller sig till studios verksamhet och till sin egen roll i den. En röd tråd i handlingen är frågorna om vad som hänt med den redigerare som Scott ersätter och som ska ha dött i en bilolycka dagen före.

4. Resultat och analys

4.1 Kronologisk genomgång av materialet

4.1.1 Förberedelser och låtsandekontrakt

Att ett ”låtsandekontrakt”, en gemensam idé om hur miljön ser ut och dyligt, tidigt måste upprättas och sedan upprätthållas kan antas vara än viktigare för rollspelet än för dockskåpsleken, då man i rollspelet inte har någon fysisk artefakt framför sig som man utgår från. Det är alltså viktigt att det finns en tillräckligt god överensstämmelse mellan de olika fantasibilderna – det Lojonen & Montola (2004) kallar *equifinality*. Kontraktsskapandet börjar redan före spelmötet med valet att utgå från en publicerad beskrivning av en spelvärld som är välkänd för samtliga, även om spelledaren sedan har möjlighet att överraska spelarna genom att bryta mot deras förväntningar. De gemensamma kunskaperna om hur denna ”färdiga” värld ser ut bildar en stor del av grunden till kontraktet. Beslutet att spela i World of Darkness kan ses som ett tidigt moment i ”kontraktsförhandlingarna”, liksom valet av miljö, det ”dekadenta” North Hollywood. I World of Darkness koncept ingår att spelvärlden i grund och botten är vår egen värld, så att man om inget annat sagts utgår från att saker fungerar som i verkligheten. Det går också att se att det fungerar så i mina inspelningar. Om inget annat sägs är spelets Los Angeles som verklighetens, eller åtminstone som spelarnas bild av det. Fakta blandas med stereotyper och används för att skapa en utgångspunkt, en gemensam bild av den miljö som spelarnas karaktärer rör sig i. Kringdiskussioner av olika slag förs också utifrån denna utgångspunkt – man diskuterar vad som är rimligt, lägger fram fakta, utvecklar sin gemensamma förståelse och hjälper fantasin på traven. Vi ska se flera exempel på hur detta fungerar, men som ett första exempel

kan nämnas att när karaktärernas boende mot slutet av spelmötet blir aktuellt, diskuteras detta utifrån kartor över det verkliga Los Angeles. Det är alltså uttalat för World of Darkness att O-domänen utgör modell för D-domänen (spelvärlden), och att egenskaper överförs från företeelser i verkligheten till deras motsvarigheter i spelvärlden. Principen är viktig också i andra rollspel i den meningen att man, om inget annat sagts, brukar kunna utgå från att det som finns eller har funnits i både den verkliga världen och spelvärlden också fungerar på ungefär samma sätt i båda världarna (Fine 1983:80ff). Detta gör det möjligt för spelarna att agera på ett meningsfullt och trovärdigt sätt i spelvärlden.

Med utgångspunkt i de inledande besluten om spelsystem och miljö förbereder spelledaren den miljö där "handlingen" ska utspela sig och de personer, förutom karaktärerna, som finns där, samt tänker ut händelser som kan, eller "ska", inträffa, och hur han ska hantera olika saker som spelarna skulle kunna ta sig för. För spelarna återstår, innan det "egentliga" spelet kan börja, att skapa de karaktärer de ska gestalta. Det är vanligt att ett viktigt inslag i karaktärsskapandet är fastställandet av numeriska värden som beskriver karaktärens olika egenskaper, men vid skapandet av karaktärerna "Scott Pickering" och "Ronald Walddorffel" har man framför allt lagt stor tonvikt på bakgrundshistoria och psykologi. I inledningen av inspelningen pågår själva "slutputsen" i karaktärsskapandet.

(1)

B?: Du skulle inte a... Ja... Nå nå nåt speciellt liksom ja några såna här mindre fetischer (han har)

SL: You know me I'll try anything twice

A: A asså de... men det är liksom att han... En dag i varje kvartal så spenderar han liksom...

B: Ja precis.

A: ...stora summor pengar på just liksom en stor fet cigarr å liksom hyra en s riktig sm... tweedkostym eller nånting å...

SL: Jag trodde du skulle säga en riktigt smutsig hora... **(skrattar)**

A: ...smoking tänkte jag först men... En twe en fet tweedkostym tillsammans med... en liksom en lyxhora som han plockar upp på vägen liksom i en limousin eller nånting

Man ställer frågor för att få fram en tydlig, gemensam bild av karaktären. Bilden byggs också upp gemensamt, även om A (Alex) har rätt att i sista hand (med spelledarens godkännande i vissa frågor) vara

den som skapar och bestämmer över sin karaktär. Frågan om ”fetischer” ger idéer och skapar förutsättningar för att lägga in nya element i spelvärlden. Sedan tar A också, i den avslutande delen av sitt svar, in en idé från spelledarens skämtsamma kommentar om en feltolkning av ordstarten *sm*. Han låter sig inspireras att ta med ett element i sitt svar som inte tycks ha varit planerat från början, och kanske ändrar också spelledarens skämt A:s uppfattning om vilka förväntningar som finns på hans svar på en sådan här fråga, och på rollspelsmötet i stort.

Det kommer också en kommentar från A om hur han uppfattat B:s karaktär:

(2)

A: Asså... Jag ser... Jag ser vissa likheter med din karaktär och den här karaktären i Moulin Rogue då

B: Vem då? Han eh...

A: Han... Ewan... Ewan McGregor (liksom)

B: A just det

A: Fast inte lika... Inte lika naiv.

B: Hm.

Detta kan tolkas som ännu en kontroll av att man har en gemensam uppfattning om karaktärens personlighet. Strömqvist (1984:44) säger att noggranna och delade beskrivningar är avgörande för att existensiellt kreativa lekar ska fungera, vilket bekräftas här. Det är tydligt att rollspelarna lägger ner mycket arbete på detta.

Karaktärsskapandet fortsätter med tal om användande av regler och beskrivning av karaktärernas egenskaper i numerisk form. Entusiasmen är begränsad och det är oklart om någon i slutänden bryr sig om att sätta ut några värden, men man går igenom momentet, som förväntas ingå i skapandet av en karaktär.

4.1.2 Spelets inledning: förankring i tid och rum

Efter hand närmar sig inledningen på själva spelet.

(3)

SL: Jamen det är bra, då har jag en alldeles utmärkt öppning här...Ja.

A: En öppning...hehehe

SL: Mm. Ok. Å... så. Jag tänkte på det här med inledning nu då... Det måste Det börjar väl dra ihop sig...Alltså, ja... Då är vi på det klara. Och... det är en. Vi börjar då.

A: mmm

Spelledaren markerar att rollspelet börjar, och detta godkänns av A. Detta innebär, bland annat, att man med Strömqvists termer byter bakgrundsdomän. Från normalsituationen där verkligheten är bakgrundsdomän går man över till en speciell, smått ritualiserad, situation där man tar spelvärlden som utgångspunkt. Övergången ges alltså en tydlig verbal markering. Att något hänt är tydligt i spelledarens följande yttrande som är uppenbart osant tolkat som en utsaga om verkligheten – där det i själva verket är kväll, i Sverige.

(4)

SL: ja... Det är alltså en... ganska tidigt på dan, på morgonen. Soligt så klart, eftersom det är Kalifornien.

A: Det är ingen garanti kan jag säga...

SL: Nä ja s...Ja du vet, solia.. soliga soliga Kalifornien...Nämen, det... Det är mitten av juni och tjugohundrafem säger vi då.

A: Mitten av januari.

SL: Juni.

B (i bakgrunden): (Juni)

A: Juni. Nästan rätt.

SL: Mm. Och det är a det är riktigt hett ute i alla fall. Och ja som sagt var tidigt på morgonen uppe i norra... norra Hollywood en studio där dom har mycket skabbiga studior. Du har blivit kallad till en arbetsintervju faktiskt.

Spelledaren etablerar här en scen, bestämmer grunderna för låtsandekontraktet. Tid och plats är grundläggande. Spelarna förstår lätt att detta är yttrandenas funktion, med ledning av sina kunskaper om hur rollspel fungerar kombinerat med omöjligheten att tolka dem som en beskrivning av verkligheten. A:s svar på spelledarens inledning innebär ett ifrågasättande av premissen för spelledarens beskrivning, att det alltid är soligt i Kalifornien. Nästa yttrande från spelledaren kan ses som ett erkännande av att spelaren har en poäng. Det behöver inte vara soligt, men klichén säger så. Yttrandets ”spelvärldsbeskrivande” innehåll – att det är en solig morgon i Kalifornien – står dock fast, och har aldrig varit direkt ifrågasatt. Ett sådant ifrågasättande skulle ha varit svårt att finna en grund för. När spelet börjat gäller i princip, som en allmän regel för bordsrollspel, att spelledarens ord är lag (Fine 1983:72). Spelledaren är dessutom spelarnas enda informationskälla om företeelser i spelvärlden, och hans yttranden ”skapar” denna tillsammans med spelarnas beskrivningar av sina karaktärer och deras handlingar. Det blir då svårt att hävda att dessa yttranden är ”fel”, utom för frågor

som direkt rör spelarkaraktärerna (där liknande, men möjligen svagare, regler säger att spelarna har rätt att ha ett ord med i laget, eller till och med sista ordet). Då A gör sin invändning har man nyss inlett spelet och tagit spelvärlden som bakgrundsdomän, men i sin kommentar *det är ingen garanti...* yttrar sig spelaren ”som sig själv” utifrån O-domänen. Yttrandet torde också i första hand referera till det verkliga Kalifornien. Att denna tillbakaväxling tycks så okomplicerad kan ha att göra med att så kort tid har gått, och att den ursprungliga domänväxlingen kanske inte helt fullbordats för A. Förklaringen blir dock överflödigt om Strömqvists (1984) antagande att det alltid är möjligt att återvända till O-domänen genom att ”återgå till utgångsläget” är korrekt. Spelledaren fortsätter med att mer exakt ange spelvärdens ”här och nu”. Vad gäller tiden blir A tvungen att kontrollera att han förstått rätt, vilket han inte har. Han blir då rättad mycket snabbt, av både spelledaren och B. Det är nog med detaljerna – existensiellt kreativa lekar bygger på gemensamma beskrivningar. I verkligheten är det faktiskt 2005, vilket ändå måste etableras för spelvärlden, åtminstone när det etablerats att tidpunkten där inte är identisk med deltagarnas ”nu”.

Spelledaren fortsätter sin beskrivning och förankrar, i och med omnämmandet av arbetsintervjun, A:s karaktär i miljön. A ställer frågor, för att få en korrekt uppfattning om den situation ”han” befinner sig i. Med sådana frågor deltar också spelarna i uppbyggandet av spelvärlden. Frågorna riktar fokus mot olika detaljer i bilden av spelvärlden, och kan tvinga spelledaren att improvisera beskrivningar av sådant han inte tänkt på under förberedelserna. Spelarna kan också genom sina frågor och de tankar som skymtar fram i dessa mer i detalj inspirera sådana beskrivningar.

(5)

A: Har det å göra med den där special effects eh...

SL: Äh... Du tror att det har

A: ...utbildningen (där min)

SL: Du tror att det har att det har med vad heter det ditt klippande att göra Du har inte fått så mycket information, du har bara blivit kallad till en intervju med en producent. Det var igår du fick det liksom.

A: Mm.

SL: Din mamma ha...

A: Tog emot samtalet.

SL: Din mamma tog emot samtalet och lämnade över den... lämnade över det till dig.

A: Okej.

SL: Och... Och så att säga du har du har gjort mest asså klippjobb på frilansbasis

då. (paus) Helt enkelt.

Man har snabbt, egentligen redan i samband med spelledarens *nämen det... Det är mitten av juni* i utdrag 4, åter gjort spelvärlden till bakgrundsdomän. Alla uttryck som på något sätt är deiktiska – *du, din mamma, igår* och så vidare – syftar på företeelser i spelvärlden utifrån en punkt i spelvärdens tid och rum, nämligen den tid som etablerats som ”nu” och den plats där A:s karaktär befinner sig vid denna tidpunkt. A och spelledaren talar genomgående om karaktären i första respektive andra person, aldrig tredje. Ändå har man inte helt gått in i den aktuella situationen utan ägnar sig fortfarande åt att etablera förutsättningarna, och därför förekommer perfekt och preteritum fortfarande i ganska stor utsträckning. Dessa tempus talar om att något ”redan hänt” utifrån karaktärens utgångspunkt.

(6)

A: (jag känner inte) honom sen innan då?

SL: Nej.

A: Tänkte det

SL: Du va heter det Ja du får ju själv välja vad du har för kläder och så vidare men (idag) du kör på de vanliga

A: Jag kör på det vanliga

SL: T-shirt och lång tröja under.

A: Varför ska det ha nån betydelse?

SL: Nänä men xxx

A: Det var min karaktär då.

SL: Ja precis, ja

A: Vad ska det ha för betydelse?

Här blir isärhållandet av domänerna ett problem som kräver särskild uppmärksamhet, något som annars händer påtagligt sällan i materialet. En anledning till att det blir så kan vara att spelet fortfarande inte förankrats helt i ett ”nu”, och att spelledaren därför inte riktigt förväntar sig inlevelse av det här slaget. En tidpunkt har visserligen nämnts av spelledaren, men de val som spelaren gör nu har ur hans karaktärs perspektiv gjorts ”tidigare”. Vi kan notera A:s rätt att bestämma över sin karaktärs klädsel och (i nästa avsnitt) val av transportmedel. Spelledarens frågor har i grunden samma funktion som A:s tidigare frågor om telefonsamtalet – att skaffa sig korrekt information och göra den gemensamma bilden av situationen tydligare och djupare – samt förmodligen, ur ett socialt perspektiv, att förstärka känslan av delaktighet och inflytande för en annan deltagare. Samtidigt är det

viktigt att komma ihåg att spelledaren sitter på hemlig information om vad som kommer att hända senare, och därför också kan ställa frågor utifrån vad han vet kommer att bli relevant. Han kan därför välja, som här, att ställa sina frågor vid en tidpunkt då spelarna inte hunnit få mer information än vad karaktären kan antas ha haft då de aktuella besluten fattades.

(7)

SL: Jaja. Mm. **(skrattar)** Nä... Aja. Du har i alla fall tagit dig dit i den här... till den här adressen och... jag antar att du åker kollektivt?

A: Ja, det var faktiskt inte min plan, jag tänkte ha typ nån (skåpbil) ...

SL: Okej.

A: ... fem femtonhundra dollar eller så.

SL: Nämen då är det lugnt då kommer du inrullandes med din...

A: Så gammal Ford Fairlane eller nånting.

SL: Då kommer du inrullandes med din femton dollars...

A: Femtonhundra dollar.

SL: Femtonhundra dollar menade jag såklart! Din femtonhundra dollars bil...

A: Pimp my ride.

B?: **(fniss)** (Pimp my ho) **(fniss)** (Nä)

SL: Och...

A: Pimp my bride såg jag aldrig men det

SL: Du stannar i alla fall till där utan det är en stor det ser ut liksom som det är mycket lagerlokaler som ligger här ute så att det är... och såna här mys... ja mystiska tvåplansbyggnader som liksom sträcker sig ut långt åt sid liksom är långa, väldigt avlånga inte särskilt höga och väldigt anonyma det finns fönster och så här men det är lite svårt å se in.

A: På andra våningen så är det det.

SL: Mm. En del kontor och så vidare.

A: Eh... Jag stiger ur bilen och så ser lite nervös ut och kollar om jag är rätt så där som man gör (liksom att man) går runt och kollar efter om man hittar nåt nummer på porten

Du har i alla fall tagit dig dit [...] till den här adressen placerar A:s karaktär, Scott, i en konkret situation och ett pågående händelseflöde. När spelledaren får den sista ”pusselbiten”, information om hur Scott tog sig till studion, växlar han till presens och beskriver karaktärens ankomst som att han *kommer inrullandes* – ett uttryckssätt som klart uttrycker något pågående – och *stannar till*. Sedan ”landar” spelledaren i en noggrann miljöbeskrivning, som A svarar på med att beskriva vad hans karaktär gör.

4.1.3 Spelets grundstruktur och tekniker för hantering av spelvärldens tid

Nu framträder en huvudstruktur för spelet, en växling mellan spelledarens beskrivningar av händelser och intryck och spelarnas beskrivning av karaktärernas reaktioner på dessa. Samtidigt blir det tydligt att det inte alltid är så enkelt. Rollspelet handlar inte bara om enkla utbyten av ”handlingsdeklarationer” och beskrivningar. Att ge det väntade svaret enligt den beskrivna växlingsstrukturen innebär att man godkänner den andra partens senaste inlägg och accepterar det som sades där som verklighet i spelvärlden. När något på detta sätt etablerats som faktum finns inget enkelt sätt att beröva det denna status. Än svårare blir det ju längre spelet pågått efteråt och ju större konsekvenser det fått i spelvärlden. Därför är det inte förvånande att A är snabb att reagera på felaktiga antaganden om hans karaktär från spelledaren. Han bevakar sin rätt att bestämma över sin karaktär, men också gemensamheten i bilden av spelvärlden vilket minskar risken för problematiska situationer i ett senare skede.

Spelarnas handlingsdeklarationer och spelledarens beskrivningar av olika händelser är implicit kopplade till ett tidsflöde i spelvärlden då alla sådana yttranden representerar något som tar mer eller mindre tid i spelvärlden. Normalt tas det för givet att saker händer i spelvärlden i den ordning de beskrivs. A säger *jag stiger ur bilen* och i princip stiger Scott ur bilen ”samtidigt”. Men det är påtagligt svårt att hitta ett tillfälle där det verkar självklart att spelarna uppfattar utstigandet som pågående i spelvärlden, eftersom själva satsen *jag stiger ur bilen* (eller om man så vill, verbet *stiga ur*) beskriver en händelse som uppfattas som en helhet och vars utsträckning i tiden inte fokuseras. I det att ett sådant uttryck kan användas för att tala om något som just händer i det fiktiva nuet följer för övrigt rollspelstalets mönstret för så kallat *historiskt presens*. I ”vanlig” användning av presens används sådana uttryck oftast på andra sätt, exempelvis om framtiden. I historiskt presens syftar sådana här verb precis som i rollspelet på något som händer precis i det ”nu” som man talar om, samtidigt som detta nu flyttas fram. Den användning av historiskt presens som rollspelen ligger närmast är den i fiktionsberättelser i presens. I dessa är de beskrivna händelserna, liksom i rollspelet, tänkta att uppfattas som faktiskt pågående, inte som något

man talar om som pågående för att uppnå en stilistisk effekt. Därmed är också *historiskt presens* egentligen en något missvisande term, och det kan trots de formella likheterna vara rimligt att när det gäller rollspel och andra jämförbara användningar i stället tala om *fiktionspresens*.⁸

Efter *jag stiger ur bilen* anses karaktären vara utanför bilen, och A kan beskriva vad han sedan gör. De närmaste handlingarna, *ser nervös ut* och *kollar om jag är rätt så där*, kopplas ihop med utstigandet, och med varandra, med *och*. Det rör sig dock om olika typer av kopplingar. Samordning med *och* är ett vanligt sätt att tala om händelser som följer på varandra, och det är också vad vi har att göra med efter *stiger ur bilen*. A tolkas däremot knappast som att Scott först ser nervös ut och först därefter kollar om han ”är rätt så där”. Inte heller uppfattas dessa handlingar som avslutade på samma sätt som utstigandet ur bilen. Dessa uttryck, speciellt *ser nervös ut*, är inte sådana som spontant tolkas som enskilda, avgränsade händelser. Handlingarna de beskriver går också utmärkt att göra samtidigt; Scott behöver inte sluta se nervös ut för att börja kolla runt. A beskriver alltså vad hans karaktär gör ”tills vidare” genom att använda uttryck som syftar på någonting pågående och utsträckt i tiden. Uttrycket *går runt och kollar* är speciellt intressant. Svenskan skiljer till skillnad från många andra språk inte grammatiskt på pågående och ”punktueLLt” (eller imperfektiv och perfektiv aspekt), men just konstruktioner av typen *går och...*, *sitter och...* har funktionen att få något som annars skulle kunna uppfattas som punktueLLt att entydigt beskriva en aktivitet som är utsträckt i tiden (Ekerot 1995:131). A förtydligar genom att använda uttrycket *går runt och kollar* inte bara att han rör på sig utan också att han inte bara tar en snabb titt utan faktiskt håller på en stund. Karaktärens ”kollande” pågår över en viss tid i spelvärlden, och uppfattas av deltagarna som pågående i spelvärlden tills något signalerar att det är avslutat. Att det pågår en stund förmedlas av beskrivningarna av sökandet som följer (se utdrag 8 nedan), och kanske känns också tiden i spelvärlden ”verkligare” genom att man i en sådan här situation stannar upp för att ge sådana beskrivningar och låter sökandet ”pågå” en stund också i verklig tid.⁹

8 Idén att skilja på historiskt presens och fiktionspresens kommer ursprungligen från en manuskommentar från Lars-Gunnar Andersson, och har sedan fått stöd i mailväxling och samtal med Benjamin Lyngfelt.

9 Om historiskt presens och verb med olika utsträckning i tiden (perfektiv eller imperfektiv aktionsart), se vidare Ekerot (1995:158ff, 131ff).

(8)

SL: Givetvis är det fruktansvärt, fruktansvärt dåligt skyltat så du irrar runt ett bra tag och försöker

A: Med lapp i handen...

SL: ja...försöker hitta rätt...

A: ...ser ut som en bortkommen kisse...

SL: mm... tills du du kommer du kommer in där och det finns en parkering utanför det står några bilar parkerade ett sånt här... gallerstaket ... vad heter det vad heter det

xxx

SL: mm som man En öppen grind då, och där inne så är det först en parkering

A: Är det snajsiga bilar eller e det...?

SL: Det är en kombination faktiskt. Några mindre snajsiga och ett par snajsiga sportbilar faktiskt. Åå... därefter så är det en tegelbyggnad då som också faller enligt två tvåvåningsmönstret, och... det verkar som att det stämmer.

A: A ja... liksom...

SL: Heh... Ser dej omkring och försöker hitta. Det e en sån här glasdörr, med vad heter de

A: En glasdörr?

SL: Ja. En sån där som man öppnar.

A: **(skrattar)** Oh really!

Spelet fortsätter efter mönstret med växling mellan beskrivningar och handlingsdeklarationer, brutet av inskottssekvenser för att reda ut olika frågor. Samtidigt ser vi att detta i sin renaste form ibland tar ganska liten plats. I stycket ovan finns bara två repliker som kan ses som handlingsdeklarationer från A, och ingen av dem är typisk. Den första, *ser ut som en bortkommen kisse*, är en påbyggnad till en av spelledaren påbörjad beskrivning av vad karaktären gör och upplever, och den andra, *a ja... liksom...*, avslutas av spelledaren när spelaren inte tycks hitta rätt formulering för ett agerande som uppfattas som självklart. Handlingen leds framåt genom ett samarbete mellan spelledaren och spelaren, där spelledaren är den drivande. A protesterar inte när spelledaren (med utgångspunkt i A:s tidigare uttalande om att han *går runt och kollar*) beskriver vad karaktären gör, men gör sig delaktig genom att skjuta in egna bestämningar till sättet det görs på. Sökandet beskrivs fortsatt med verb och uttryck som uttrycker något ”pågående” – *irrar runt, försöker hitta rätt, ser ut som en bortkommen kisse* – snarare än avgränsade händelser. Egentligen täcks det som händer, åtminstone karaktären Scott Pickerings agerande, fortfarande av A:s *går runt och kollar på om man hittar något nummer på porten*. Situationen ”Scott håller på att leta efter rätt dörr”, som skapades genom att detta sades, gäller fortfarande, vilket kan förklara varför A inte har mer att säga. När

spelledaren leder handlingen vidare är det genom ett tidsrelaterat uttryck (*tills*), och så är det också i senare, liknande situationer. Detta kan ses som ett ”erkännande” av tiden som passerat i spelvärlden, och markerar även slutet på ”letandesituationen”.

Så blir alltså sökandet till slut framgångsrikt och Scott hittar dörren till Porcupine Studios, platsen för hans intervju. Genom omnämmandet av dörren och kommentaren *en sån där som man öppnar* får A en vink om vad han kan göra för att föra handlingen framåt, men väljer att inte gå rakt in utan knackar först och deklarerar *ja, jag stiger in* först då spelledaren sett till att både spelaren (A) och karaktären förstått att det finns en reception direkt innanför dörren och att man faktiskt vågar gå in.

4.1.4 Etablering av en miljö, samt mer om spelarnas och spelledarens rättigheter

I utdrag 8 (i avsnitt 4.1.3) kunde vi se hur exteriören precis vid Porcupine Studios fick en tydligare beskrivning än de platser som tidigare skymtat förbi, i sig en markering av att man nu kommit fram till en plats där något ska hända. I detta avsnitt ser vi närmare på hur plats- och personbeskrivningar fungerar i rollspelet, samt på hur en spelare kan göra små insteg på det som annars är spelledarens område.

(9)

A: A jag kommer in i receptionen och sitter där nån fager kvinna där xxxxx xx

SL: Ja, en ung tjej med stora tuttar och blont hår. (.)

A: kläder

SL: Så där rosa topp me xx jo, topp. Heter det.

A: **(paus)** Eh... jag xx xxx...

SL: Sitter och läser en tidning. Tittar inte på dej.

A: Jag står kvar och väntar tills jag får uppmärksamhet, jag vill inte störa mer

SL: snällt av dej, hon verkar först verkar hon bestämd att inte ge dej nån uppmärksamhet

A: xxx x xx?

SL: det sitter...(B?, **samtidigt: Skrattar**) det sitter

B?: **(skrattande)** Herregud, fan vilken dramatisk scen xxxxxx

A: Jag sneglar lite på fruktskålen som står där och blir xxx.

SL: det sitter ja det står ett sånt där bord med fruktskål på, och det finns också en soffa, en sån där obekvämlig väntsalssoffa som är alldeles för hård, man ser direkt på den att den ska se u se mjuk ut fast den egentligen

A: Jomen jag, jag

SL: och det sitter
 A: jag tittar lite
 SL: folk och väntar där

En ny scen inleds i och med att Scott kommer in i receptionen. Den nya miljön får så småningom en första beskrivning av spelledaren, men detta fördröjs i och med att A inleder med ett korrekt antagande om att receptionen är bemannad av en kvinnlig receptionist. Detta bekräftas av spelledaren, en beskrivning av receptionisten följer och A har en person att, om han vill, låta Scott interagera med. I stället säger A *jag står kvar och väntar tills jag får uppmärksamhet*. Han säger alltså att hans karaktär ska göra något en stund framåt och anger ett villkor för när han ska sluta – ett villkor som dock aldrig blir uppfyllt, då A bryter Scotts väntan ”i förtid” (beroende på om ”ståendet” eller ”väntan” fokuseras, nedan i början av utdrag 10 eller utdrag 11). Spelledaren anger vad som händer under väntan snarare än efteråt, och berättar att inget händer, inledningsvis. A gör då ett nytt antagande i stil med det om receptionisten, att det finns en fruktskål att snegla på någonstans i rummet. Han talar om fruktskålen i bestämd form trots att den inte nämnts tidigare, och talar över huvud taget om fruktskålen som om det är etablerat att den finns i rummet. Sådana här antaganden utgår från kunskap om vad man kan förvänta sig ingår i en viss typ av sammanhang – *ramar* i den mening Minsky 1975:212 ger ordet: ”a data-structure for representing a stereotyped situation, like being in a certain kind of living room, or going to a child's birthday party” (citerat efter Strömquist 1984:95). De är en möjlighet för spelarna att på ett mer direkt sätt än genom frågor och liknande vara medskapande inte bara genom sina karaktärer utan också i beskrivningen av världen, som annars är spelledarens område. Spelledaren bekräftar att det finns en fruktskål och tar det som utgångspunkt för att ge en första översiktsbild av rummet. När A – något förhastat, visar det sig – uppfattar att han förstått situationen talar han om vad hans karaktär gör nu.

(10)

A: jag vänder mig snabbt om och tittar på henne igen precis som att väntar på att x ska gå framxx xxx Jag går och sätter mej vid på den här soffan då och sitter och sneglar på ser om jag vågar ta ett äpple eller nånting

SL: mm

(paus)

SL: Du sitter där och... det sitter några andra personer som sagt var. Eh...

A: Jaha det sitter fler personer...

SL: Mm.

A: Okej.

SL: Jaha du, du missade det

A: Bakom eller framför xx

SL: Du sitter vid soffan då... om man... om man tänker att du, du kommer in genom dörren här, då har vi eh (.) disken alltså, disken med den läsande rece receptionisten, där. På den si andra si rakt andra si motsatta sidan av rummet har vi soffan och en stol, med ett bord med frukt i mitten. Sen finns det också en trappa bredvid receptionen eller bredvid liksom disken då, en trappa upp till andra våningen och en hiss. (.) Mm.

A: Aa.

SL: Yes. Det sitter en eh... Det sitter en man och två kvinnor där.

A: Jaha så att soffan är både xxx och

SL: Nä soffan dom sitter i soffan, stolen är ledig. Det är en ganska, det är en ganska lång soffa xx.

A: Jag sätter mig i stolen, liksom.

SL: Ja... Dom mä?? Dom är rätt, ni vet solbrända och lit...han mannen är en riktig hunk. (.) Lång är han också, man får intrycket av att han är ett sånt här nära på två meter långt

A?: Oj.

SL: muskelberg, med latinoutse eller e latino av nåt slag och svart bakåtslickat hår. (.) Mycket mycket tydligt käkparti. (.) Det är en riktig sån här Captain America-haka liksom

A: Hmm, eller Mister Incredible.

SL: Ja. Och a dom andra är två tjejer, en svart tjej och en... en blond

A: Ja, efter...

SL: Också dom är exempel på... jättetuttar och... snäva kläder.

A säger att han (Scott) sätter sig i soffan men snart upptäcks en miss i kommunikationen. Det sitter andra personer vid bordet, vilket A inte förstått. För att undvika vidare missförstånd ger spelledaren en noggrann beskrivning av rummet. Han inleder med att avgöra var Scott själv är, *du sitter vid soffan då*. När A förstår att tre personer redan sitter i soffan tycker han tydligen inte att det verkar rimligt att Scott satt sig där och inte i den lediga stolen, så han säger *jag sätter mig i stolen, liksom*. Utan att det görs någon stor affär av det har A vridit rollspelsvärldens tid bakåt för att låta sin karaktär göra det han skulle ha gjort om A haft rätt information från början. Spelledaren fortsätter sin beskrivning och berättar om personerna som sitter i soffan. Mannen, som karaktärerna senare kommer att ha en del att göra med, beskrivs utförligt åtminstone till utseendet, medan beskrivningen av kvinnorna som *exempel på jättetuttar och snäva kläder* snarast antyder att det åtminstone tills vidare går bra att uppfatta dem som en del av "bakgrunden". Tidigare

kom beskrivningarna när A sagt att Scott skulle gå omkring och leta tills han hittade rätt dörr, nu kommer de då karaktären sitter och väntar. Noggranna beskrivningar är viktiga av många skäl i rollspel, men det verkar troligt att man placerar dem där det inte händer så mycket, bland annat för att skapa en känsla för den tid som går i spelvärlden. Detta är då ett bättre exempel än ”letandet” tidigare, eftersom tiden nu fylls av enbart beskrivningar, utan att man talar om några händelser. Efter alla dessa beskrivningar tycks A komma fram till att inget kommer att hända så länge hans karaktär bara sitter vid bordet. Han säger att Scott går fram till disken *efter bara några minuter*, och har därmed i förbifarten talat om hur lång vänteperioden var.

4.1.5 Presentationen av miljö, situation och personer fortsätter. Diegetisk dialog

När A deklarerat att Scott går fram till disken går spelledaren snabbt över i ”dialogläge”.

(11)

A: Efter nån bara några minuter så liksom går jag upp och ställer mej vid disken igen.

(paus)

SL: Ja.

A (**förställd röst, väsande**): Hej.

SL (**också ”skådespelande”**): Hej. Och du vill?

A: Eh... träffa Duke. Denny.

SL: Mm.

A: Ja, mitt namn är Scott.

SL: Just det, Scott eh... Hon börjar titta i nån (.) pärm som hon har, du vet den ligger alldeles nedanför disken så att du inte ser den

A: xx tänker man ju liksom...

SL: du ser att det är en pärm, du ser liksom inte vad det står, det är... Mm, vad sa du att du hette?

A: Scott.

SL: Scott...

A: Pickering.

SL: Hon flinar lite grann.

A: Vilket antiklimaxnamn för porrbranschen alltså, (**skratt**) Pickering. (**nynnar**)nininii...

SL: Ja. (.) Ja, sitt ner och vänta då så kommer nån och, kommer nån å hämtar dej.

Denna typ av dialoger, där man går in i sina roller och spelar dem

ungefär som i en radiopjäs, är återkommande inslag i spelet. De bryter utbytet av beskrivningar och handlingsdeklARATIONER, men kan också ses som ett specialfall av samma grundmönster. Detta skulle ju vara bevarat med tillägg av anföringsangivelser som *säger hon* eller *jag säger*, som också förekommer. Sådant som händer i spelvärlden medan dialogen pågår, men som inte framgår av själva replikerna, beskrivs också på ”vanligt” sätt. Intressant nog känns dialogerna relativt naturliga. I stor utsträckning beror väl detta på att de är improviserade samtal mellan två personer som visserligen lever sig in i varsin roll men ändå samtalar ”på riktigt”. Verkliga kommunikationsproblem och andra oplanerade inslag i interaktionen mellan rollspelarna i verkligheten blir en del av det som händer i spelvärlden. De brott mot gällande samtalskoder som förekommer är snarare brott mot artigheten än upphävanden av ett samtals normala struktur, och de tycks göras medvetet, som när receptionisten inleder med *ja?* istället för med en hälsning. Brottet mot artigheten, som bidrar till att bygga upp bilden av en kall och ovälkommande miljö, framkallar också en mer eller mindre realistisk reaktion när A i rollen som Scott inte genast talar om sitt ärende utan insisterar på ett utbyte av hälsningar.

Efter en stund – spelledaren säger just *efter en stund* och upprepar mönstret att bryta en vänteperiod med ett uttryck som refererar till den tid som gått – dyker en kvinna, Amanda Larsen, upp i receptionen, och efter ett kort samtal med Scott tar hon honom med till den han kommit för att träffa.

(12)

SL: Ja. Hon leder in dej i hissen, ni åker en våning.

A: Xxx hiss här inne?

SL: Den är ganska stor hiss också, det är säkert ifall man ska typ släpa nånting...

A: ...sängar...

SL: ...sängar eller liksom rekvisita och kamerautrustning och allt möjligt, men... ni kommer upp på övervåningen och där finner du en korridor med massa typiska såna här porträttfoton uppsatta på väggarna, på mest unga tjejer. Bara ansiktena, (liksom). Och... Det är en lång korridor, och ni börjar gå nerför den, och det finns... flera, ett flertal rum, studio ett, studio två och så vidare...

A: Okej (SL, **samtidigt**: xxx xxx xxx) det är stort här...

SL: Mm.

A: ...eller?

SL kanske inte så jättestora rum, men dom är i alla fall... Du tycker dej höra lite (.) Du hör... ja xxx xx du hör hög technomusik

A: Okej.

(paus)

SL: Och mer organ... mer organiska

A: Menar du att dom sitter och redigerar i efterhand, eller?

SL: Mer organiska läten, om man säger så

A: Jaha, okej dom spelar musiken samtidigt. (.) Lågbudget.

(skratt)

SL: Till slut, i... längst ner i korridoren så finns det en dörr som det står Duke Denny, producent.

A: **(skrattar)**

SL: Ja.

A: **(skrattande)** Nä.

(paus)

SL: Jo.

A: (xx Jag håller mej för xx lite grann xxx. Till och med jag förstod det roliga i det.)

(skratt)

SL: Och, ja, hon öppnar dörren, sen så lämnar hon dej.

A: Mm... Ja, jag stiger in och presenterar mej för den här mannen som antagligen sitter i stetsonhatt bakom xxx

SL: Nä, faktiskt inte, han är ganska lång och smal, så här senig liksom, med långt ansikte, långsmalt...

A: xxx xxx x

SL: ...lite så där hästlikt, liksom, ganska spetsig näsa. Han är kortklippt men har comb-over, asså inte sån här, inte riktigt grotesk comb-over, mest att han är liksom väldigt tunnhårig och har kammat det över sidan så här. Han har... han har på sig en blå skjorta, en ljusblå. Och, ja xxx nån form av, antagligen nån form av byxor men dom ser du inte från där du står för han sitter bakom ett skrivbord som är...

A: ja jag...

SL: täckande så att säga

Fraser med rörelseverb – *hon leder in dej i hissen, ni åker en våning, ni börjar gå* – för Scott till nya platser i byggnaden. *Ni börjar gå* är speciellt, och *börja* i samband med förflyttningar återkommer flera gånger under spelmötet. Detta uttryck i stället för bara *ni går* ger en känsla av att man är mitt i ett förlopp, vilket är en viktig del i rollspelsupplevelsen. Det har fördelen att skapa en ”scen” där den pågående förflyttningen är ett etablerat faktum som inte behöver kommenteras ytterligare, och där dialoger och miljöbeskrivningar kan placeras in. Under promenaden till Duke Dennys kontor får spelarna (även B, som ju hela tiden är närvarande) veta mer om hur byggnaden ser ut, så att de sedan har viss möjlighet att orientera sig på egen hand. A förvånas över att de ”organiska lätena” och technomusiken enligt spelledaren hörs samtidigt, men godtar det och väljer att anta att det beror på den låga budgeten. Spelledaren beskriver Dukes dörr och talar om att Amanda går. A låter Scott gå in, och gör sedan ett nytt antagande

om spelvärlden, men får denna gång mothugg. Det handlar nu om en person som är viktig för ”berättelsen” och som spelledaren i förväg skapat en detaljerad bild av. Spelledaren ”vet” hur Duke Denny ser ut och tvekar inte att tala om det innan A fortsatt att beskriva sin karaktärs handlingar med utgångspunkt i felaktiga antaganden.

Scott och Duke har ett längre samtal. Scott blir anställd som klippare och går tillsammans med Duke ut från kontoret för att se sin nya arbetsplats. Genom samtalet med Duke får han, och samtidigt båda spelarna, veta mer om Porcupine-studion. Det framgår också att Duke föredrar att inte prata om hur platsen som klippare blev ledig.

(13)

A: Jaha, så att ni har redan en.. en redigerare som fick sparken?

SL: **(andas ut)** sparkad och sparkad han är... tyvärr inte längre med oss.

[...]

SL: ...börjar röra sej in ut mot korridoren och du ser också på andra sidan av rummet där har du typ x klipprummet och toalett och ett förråd. (.) **(växlar röst)** Här på Porcupine så är vi stolta över att kunna prestera så mycket kunna prestera minst en film i veckan.

(paus)

A: Vadå alla veckor varje... varje år?

SL: Aa givetvis inte men eh (.) rent teoretiskt sett så har vi kapaciteten för dubbelt så mycket.

A: Å det är det vi vi ska göra nu eller?

SL: Han han smål han flinar bara. Å som sagt var, våran klippare våran redigerare är inte längre med oss och vi behöver hitta en ny och på kort notis

A: Är han utbränd eller?

SL: Han är död.

A: Va!

SL **(med ”Duke-röst”)**: Wheh.

(skratt)

A: Skojar ni med mej eller?

SL: Varför skulle jag skoja om en sån sak, wheh, sånt som händer, människor dör.

(paus)

A: Var han sjuk?

SL: Ää det var en en mycket tragisk olycka, som jag har förstått det.

A: Vad hände?

SL: Ja inte ja inte fan vet jag, död är han i alla fall.

A: **(skrattar)**...

SL: Han blev på...

A: **(skrattar mer)**

SL: Mm. Ja jag tror han blev påkörd vet du, på väg hem igår från jobbet.

A: Heh, igår?

SL: Ja varför tror du vi ringde in dej på så kort så snabbt.

Här fungerar rollspelet i mycket som ett traditionellt drama. Flera saker händer samtidigt. En viktig karaktärs (Duke Denny) personlighet etableras, spelarna får veta mer om studion, och ett viktigt ”story-element” planteras ut. Spelledaren balanserar behovet att åstadkomma allt detta tidigt, så att förutsättningarna är etablerade och handlingen kan löpa framåt, med en vilja att göra det på ett subtilt och inte alltför illusionsbrytande sätt. Samtidigt är A aktivt inblandad. Han interagerar med Duke och spelar sin roll på ett kreativt sätt. Detta innebär ett mått av oförutsägbarhet även för spelledaren, men flera saker gör att det inte behöver bli ett problem. Om inte A låter sin karaktär göra något mycket oväntat, som att självmant avbryta samtalet med Duke och springa iväg för att utforska studion på egen hand, kan spelledaren låta scenen dra ut på tiden tills han åstadkommit allt han vill med den. Vem vet hur långt det egentligen var till studion de var på väg till, eller om Duke tog den kortaste vägen? I spelvärlden är det Duke, inte Scott, som i kraft av sin överordnade ställning har kontroll över samtalet och situationen, och detta hjälper spelledaren ytterligare. Till sist känner spelledaren troligen miljön och karaktärerna som han skapat så väl att det är lätt för honom att om nödvändigt improvisera nya sätt att föra handlingen framåt och introducera de inslag han förberett.

4.1.6 En andra spelarkaraktär. Deltagande i en pågående ”scen”

Duke och Scott besöker en inspelning, där B:s karaktär är närvarande.

(14)

SL: flera andra personer... som...a kamera en kamerakille som har riggat upp sin kamera så sitter han och tittar på mon har en monitor där på sidan och hörlurar, en som står och, a den personen med kameran är ganska fet, sådär rödgul (alltså vad ska man säga) rödblond, liksom. Också han börjar bli tunnhårig här och har hästsvans och hawaiiiskjorta.

A: Ja han passar ju in i alla fall.

SL: Och... gult skägg. Och shorts. Sitter där och tittar på. (.) Och... en mycket smalare kille i kanske sådär tjuvfem trettiårsåldern som står och håller i en... en mick

A: en control mike

SL: En sån där, ja, precis. Och några fler personer som du inte rikti som du inte kan liksom identifiera deras funktion på en gång men...

A: Fluffers.

SL: ...ja, springer runt och gör lite olika saker.

A: Och sminkör.

SL: Mm, sminköser och grejer som sitter liksom på sidan om. Och en person

(hehehe) som sitter vid sidan om och verkar ganska ... skeptisk... för tillfället

A: **(gapskratt)**

SL: Äsch xxx xxx, det får bli så... det är okej va?

(paus)

B: Va sa du?

SL: Det är okej va?

B: Ja.

SL: Det är en okej introduktion.

B: Javisst.

Spelledaren introducerar spelarkaraktern Ronald Walddorffel med en mycket kort beskrivning i slutet av en uppräknning av olika personer som finns i rummet. Att han ber om B:s godkännande är, även om B verkar en smula förvånad då han ger det, ännu ett bevis på spelarnas rätt till sista ordet angående sina karaktärer. Scott, och därmed A, är fortsatt i centrum, i spelvärlden och i samtalet mellan rollspelarna, medan Duke presenterar Scott för de närvarande. En skillnad mot tidigare är att eftersom B:s karaktär, Ronald, nu är på plats kan B delta genom att berätta hur denne reagerar på händelserna.

(15)

SL: Ja. Asså alla har ju stannat upp han bara ja allihopa, det här är... Scott. Pickering.

A: Jag märker ju att han...

SL: Folk... eh... småler en smula.

B: Jag tittar på honom.

A: Den lille mannen också?

B: Ser han... ser han nervös ut? Xxx x...

SL: Ja... ganska va?

A: Jag står och gapar å...

SL: Okej. En sak det är en sak å klippa såna här typ billiga skitskrä skräck och actionfilmer där det kanske förekommer ett bröst eller nåt sånt där men du hade ju inte räknat med å traska rakt in i en eh...

A: ...hårdporr eh...hrhrm

B frågar spelledaren om hur A:s karaktär ser ut, men denne svarar bara med tvekan och vänder sig till A för att få bekräftelse. När han presenterat Scott lämnar Duke studion, och den ”prolog” där A varit hårt styrd (och B ”inte närvarande” förrän på slutet) tar slut. Scott och Ronald är nu fria att handla utifrån sina egna motiv och sina uppgifter som anställda hos Porcupine (och i slutänden spelarnas val, som kan ha andra grunder).

(16)

SL: **(Duke-röst)** Nä. Jag skulle... jag skulle gärna stanna och tjattra lite men nu har jag faktiskt viktigt i arbete å utföra **(vanlig röst)** sen går han ut **(lite Duke-röst igen)** klappar till dej på ryggen känn dej som hemma grabben du är anställd.

A: Ja vart fan ska jag ta vägen nåstans?

SL: Du ser en annan man som sitter...

A: Jag tittar alltså när han går ut, så liksom, lutar jag mej ut utanför dörren för att titta nerför korridoren om han liksom... Jaha, nu då!?

SL: Det sitter en annan man som är äldre. Duke verkar va kanske fyrti år så där...

A: Okej.

SL: Så här kaliforniensolbränd och... lite så här lagom gymmad va. Riktig (boulebränna). Men det sitter en annan man som verkar vara ännu äldre kanske sexti...fem. Med ett skägg här, så här runt munnen och ganska långt hår... tjockt... som också verkar ganska så här... som ser ganska surmulen ut... stora ögonbryn. Regissören.

A: Är det du som är regissören?

SL: Sä...säg... säger du det till honom?

A: Ja.

SL: **(grymtande)** Ja. Ja.

A: Jag märker att ni bara har en kamera.

SL: **(suck)**

A ber indirekt spelledaren om en ”tråd” att ta upp genom att lyfta fram Scotts osäkerhet. Han får tråden genom att en ny karaktär introduceras och inleder då ett samtal. A låter sig dock inte bara ledas av spelledaren, utan gör också självständiga val som att inrikta samtalet på inspelningsutrustningen och Scotts professionella oro för denna. Som jag uppfattar det får just detta val konsekvenser senare i spelet, inte minst genom att det markerar att A är intresserad av att spela en yrkesman och ta in dennes yrkesmässiga överväganden i spelet. En bit in i samtalet mellan Scott (A) och regissören (spelledaren) markerar B åter sin närvaro och beskriver en reaktion från Ronald.

(17)

B: Jag... jag...

A: Men...

B: Jag spetsar öronen.

(skratt)

A: Han har hittat en idealist här!

B: Tänker... Tittar lite nyfiket på honom, liksom, granskar honom. Lutar mej tillbaka i den där lilla xxxstolen eller vad det är.

B får snart möjlighet, genom vad som ser ut som en medveten ansträngning från A att låta honom komma in i spelet, att själv introducera sin karaktär med både en beskrivning av hans klädsel och en

deklaration av vad han gör ”just nu”. A skjuter in skämtsamma kommentarer utifrån hur han uppfattat B:s karaktär, men dessa avvisas till största delen av B.

(18)

A: Jag börjar... börjar se mej lite mera om i rummet liksom och... jag försöker titta på den kvinnliga modellen lite extra mycket då.

SL: Det sitter fler kvinnliga modeller och nå liksom som se verkar sitta och vänta på sin liksom deras tur så att säga.

A: På att bli påsatta.

SL: Ja.

A: Och så kommer jag till den här mannen då.

SL: Mm.

A: Som ser malplacerad...

SL: Mycket malplacerad ut.

A: Jag börjar fundera på om han är nån liksom sån här puppeteer i bakgrunden som styr allting.

B: Ja alltså jag har ju en... jag har en ganska...

A: ...basker på dej.

B: Nä jag har ing jag har jag har en ganska...

A: Och luktar lök!

(skratt)

B: Jag har en ganska mörk kavaj och så har jag eh en en ljusgrå skjorta eh nystrykt för dan

?: xx

B: Eh... så har jag faktiskt fixat håret jag ville märka ut utmärka mej på nåt sätt i alla fall, så jag ser ganska neat ut (fast jag har) hållit på att dö av tristess här inne och jag sitter med har rullat ihop manuset till en... cylinder i princip och har... sitter och skruvar lite på den.

A: Borde inte du sitta och ta anteckningar och ändra hela tiden nu? Hehe.

B: Ja, nämen jag börja med att stryka grejer som dom hade...

SL: Du börjar med att stryka grejer som dom redan har strukit liksom.

B: Ja. Eh å sen hade jag anmärkning på dialogen som jag tyckte dom sa helt dom hade glömt större delen av dialogen skrev jag... (så jag har gjort) anteckningar.

Det spelarkaraktärerna gör efter Scotts ankomst till inspelningsstudion rollspelas till stor del i detalj. Samtidigt får även beskrivningar av hur inspelningen pågår omkring dem ta plats, liksom diskussioner om ”spelvärldsfakta” med mindre direkt koppling till vad som just händer, exempelvis regissörens bakgrund och Ronalds (B:s karaktär) relation till Porcupine Studios. Kanske har dessa beskrivningar och diskussioner något av den tidigare diskuterade funktionen att skapa harmoni mellan tidsåtgången i spelvärlden och i verkligheten och göra tidens gång i spelvärlden ”verklig” för rollspelsdeltagarna. Omkring

spelarkaraktärerna utspelas också händelser som de inte är direkt inblandade i och som SL beskriver. De kan när som helst gå in och interagera med människor och föremål i omgivningen och påverka händelserna, men dessa stannar inte upp för att spelarkaraktärerna förhåller sig passiva och parallellt med de skeenden de är aktiva i pågår andra i bakgrunden. Utdrag 19 visar hur deklarerandet av en aktivitet som är utsträckt i tiden får en speciell funktion när flera spelarkaraktärer är inblandade.

(19)

B: xxx xxx xxx jag försöker flytta min stol lite jäkla värmelamporna dom e så jäkla varma liksom och trycker mej lite längre in mot hörnet och (vill) se om jag har nåt nåt nåt läsbart jag kan plocka fram... (nåt klipp å) börja läsa och försöker undvika å stirra in i liksom snubbens bak.

SL: Ja, precis. Jag glömde ju nämna nu också, den höga technomusiken som som du hörde tidigare som spelas, dom spelar alltså...

A: Var kommer ljudet ifrån?

SL: Det kommer alltså från en ljudanläggning med högtalare...

A: Jag går fram till ljudanläggningen och tittar lite på den. Och alltså...och ba va... va... och börjar titta på inspelningsutrustningen liksom... liksom... Tar dom in ljudet direkt?

Genom att förklara att hans karaktär börjar ägna sig åt en mindre dramatisk aktivitet, som innebär minimal interaktion med omgivningen och därmed inte är så intressant att rollspela, placerar B frivilligt sig och karaktären i bakgrunden. A rollspelar Scotts inspektion av ljudanläggningen och samtal med regissören, och Ronalds redan etablerade läsande och ”stirrundvikarförsök” antas pågå parallellt i bakgrunden.

4.1.7 Tidens gång och spelarnas agerande i den etablerade miljön

Porcupine Studios och några av dess viktigaste anställda har nu beskrivits rätt väl, båda spelarkaraktärerna har introducerats och det börjar bli klart vad de gör på platsen. Om man hittills sysslats med att bygga upp spelvärlden från grunden, kan spelarna nu i stället agera i den och uppleva den (genom sina karaktärer). Karaktärerna kommer visserligen till nya platser i och utanför studion, och några nya *spelledarpersoner* (alltså karaktärer som spelas av spelledaren) dyker upp för första gången eller får fördjupande beskrivningar, men i

huvudsak är miljön nu etablerad. Vad spelarna ännu inte vet är hur en typisk arbetsdag på studion ser ut. B:s karaktär bör ha vissa kunskaper, men B väljer att inte ställa några frågor för att ta reda på vad han har att vänta sig. Spelledaren låter dem upptäcka rutinerna allt eftersom spelvärldsdagen går. Tidens gång tycks bli än viktigare.

(20)

SL: Ää. (.) Nåja efter att dom har typ efter att dom har... fortsatt... påsättningen där borta ett tag... så...

A: Ändrar dom nånsin ställning?

SL: Nä det är typ det här är ju en av dom där så att säga se långa scenerna vi diskuterade innan där dom står i samma ställning...

A: Jag hinner läsa hela manuset och diskutera manuset.

SL: Heh... ungefär... alltså ä du vet i så där fem tio minuter sen så typ... sen, efter det då **(klappar händerna en gång)** klappar han lite lojt x hand **(klappar två gånger)** **(regissörsröst)** Regissören a, nu tar vi frukost.

B: Jag... jag bara typ rusar upp ur den där stolen vill bara ta mej ut så fort som faan alltså xxxx med... eh kanske cafeteria eller nåt sånt där.

SL: Det finns en cafeteria å det är en sak... dom som sagt var dom snålar inte på maten i alla fall... jag antar att du lo följer ef efter lite lojt när alla börjar...

A: Just nu går jag och tänker på att liksom jag trodde att såna här produktioner liksom spelades in på natten därför att det är liksom lite shady people men det här är ju liksom... innan klockan tio på morgonen det känns helt... absurt.

Inspelningen pågår i spelvärlden tills spelledaren säger något annat, och det blir upp till honom att tala om när den och därmed den aktuella ”scenen” är slut. Liksom flera gånger tidigare används när något nytt ska hända ett uttryck som syftar bakåt på den tidigare pågående aktiviteten som brygga, ...*efter att dom har... fortsatt... påsättningen där borta ett tag*. Aktiviteten i fråga markeras som avslutad och formuleringen talar om, om än i vaga termer, hur länge den pågick (*ett tag*). Eftersom spelledaren valt att inte tala om inspelningen i allmänhet utan om ”påsättningen” kan dock frågan ställas om denna verkligen kunnat pågå under hela den tid som måste ha gått i spelvärlden för att spelarkaraktärerna ska ha hunnit med allt de gjort, och hur långt ”tag” spelledaren egentligen tänker sig att det handlar om. När detta har aktualiserats krävs ett svar och spelledaren berättar att *fem tio minuter* gått i spelvärlden.

När man nu går mot cafeterian återkommer ordet *börjar* och fungerar åter så att det skapar en scen där man är i rörelse, på väg någonstans. Promenaden till cafeterian blir, utan att i övrigt beskrivas närmare, ram för ett samtal mellan Ronald (B:s karaktär) och regissören Jesus.

Samtalet inleds av B – eller, om man så vill, av Ronald – ett exempel på att spelarna nu i större utsträckning uppträder självständigt och låter karaktärerna handla utan att det är en direkt reaktion på något spelledaren beskriver.

Vid själva frukosten passar spelarna på att utveckla sina karaktärer och etablera en relation mellan dem genom att rollspela ett samtal mellan dem. De pratar om många saker, och gör bland annat upp en djärv plan om att under klippningen utföra en slags sabotage mot filmen.

(21)

A: Jag fick en himla bra idé...

B: Mm.

A: Asså, du vet ju att det e liksom... på en strand med bungalow å sånt...

B: Mm.

A: Vad händer om man avslutar (där) hela liksom... hela scenen med liksom nåt stort svampmoln liksom... du vet Bikiniatollen.

B: Ja... det är genialiskt! Det är jättebra...

A: Jag blev jättenöjd.

B: Man kanske skulle jag vet inte få en en en fransk touche på det xx nån nån form utav sista...

A: Man kanske skulle liksom kunna flasha det precis liksom... dom sista sekunderna.

B: A det kommer ju inte Jesus ens kanske anmärka på. (.) Det är ju efter scenen liksom...

SL: Subliminal eh...

A: Å de de de värsta är att han kanske tycker den blir bra för att de liksom... visar att det är en utlösning... (som alla gillar)

Genom att spela mot varandra skapar spelarna en situation där spelledaren plötsligt spelar en underordnad roll, vilket denne inte behöver ha något emot. Att agera på ett oväntat och kanske lite orealistiskt sätt, som att bestämma sig för att sabotera filmen, kan vara ett sätt att ta kontrollen och föra handlingen i en riktning som man själv tycker är intressant (jfr Fine 1983:87).

4.1.8 Sidospår

Ett sista utdrag visar på ännu ett sätt varpå rollspelsdeltagarna gemensamt bygger upp spelvärlden. Spelledarens replik följer direkt på utdrag 21. Spelledaren tycks uppfatta det som att A missuppfattat Jesus (regissörens) personlighet och motiv.

(22)

SL: Fast... A fast Jesus han är säkert an antagligen e ju e ju antagligen bara bitter efter att eh liksom ha ju varit en hur... Hans...

A: Renown...

SL: Jag vet inte om du e nån form av skräckfilmsfantast...

A: Nä...

SL: Det kanske du inte e... nä... men jag menar om man tänker på den sortens filmer som han antagligen har gjort å... å du vet ju lite grann om det här ändå... så kan man tänka sig att... att... efter liksom dom relativa framgångarna liksom med sån där undergroundskräck... eller faktum e att inte alltid nödvändigtvis underground heller för det fanns en mycket större publik för så här speka spekulativa skräckfilmer med mycket bröst på sjuttitalet liksom så att eh efter dom framgångarna så... så har han hamnat in i porrbranschen på så där åttitalet... mitten av åttitalet å framåt så... (har han då) gått å blivit så pass bitter att liksom ju längre x gett han har gett upp all tilltro på att nånsin kunna göra en film som inte bara handlar om porr.

A: Jag har en timeoutfråga.

SL: Mm.

A: Dom här undergroundfilmerna, hur finansieras dom och går dom alltid med plus?

SL: M...menar du i stort asså...

A: Asså generellt...

SL: Nu görs det ju jävligt...

A: Till exempel på sjuttitalet?

SL: På sjuttitalet då va det ju ofta ganska asså ganska ofta europeiska filmbolag som gick in i... gick in å sponsrade å i asså europeiska såna där produktionsbo i Frankrike många såna...

Här följer en lång diskussion om europeisk undergroundfilm. Diskussionen anknyter inte direkt till spelet, som den tydligt avskilts från genom A:s yttrande *jag har en timeoutfråga*, och har i stort sett karaktären av ett avslappnat samtal – med stora inslag av föreläsning från spelledaren, som är kunnig på området – om ett ämne som alla inblandade tycker är intressant. Samtidigt är det tydligt att den har en funktion för rollspelet. Man diskuterar fenomen i den verkliga världen, men fenomen som är relevanta för det som karaktärerna upplever, i det här fallet för regissörens bakgrund. Så länge inget annat sägs antas ju företeelser i spelvärlden vara i princip identiska med motsvarande företeelser i verkligheten, vilket i diskussionen om undergroundfilmerna utnyttjas så att när man talar om verklighetens filmer talar man också om motsvarande, eller ”samma”, filmer i spelvärlden. Övergången till att tala om verkligheten är flytande. När spelledaren talar om att *det fanns en mycket större publik* på sjuttitalet tycks han hänvisa till verkliga förhållanden och ha avsikten att upplysa spelarna om dessa, men påståendet är en del av en motivering till varför Jesus Sanchos

filmer, som förstås bara existerar i spelvärlden, ”inte nödvändigtvis var underground”. Spelledaren återgår också efteråt till att tala om Sanchos fiktiva biografi. När man sedan diskuterar samma ämne mer frikopplat från rollspelet verkar det ändå troligt att det måste finnas kvar en medvetenhet om att man på något sätt fortfarande diskuterar spelvärlden, och att ett syfte med det hela är att ge en bättre förståelse för företeelser där. Ser man på materialet mer i sin helhet så är det ganska tydligt att många avbrott – kringdiskussioner, skämt och så vidare – utgår från spelet och tycks bygga vidare den gemensamma bilden av spelmiljön eller den stämning som byggts upp i rollspelet. Genom sådana här diskussioner kan spelarna få veta sådant som deras karaktärer inte nödvändigtvis känner till, men de möjligheter som den fördjupade förståelsen för bakgrunden ger att använda sin egen fantasi för att fylla i där spelledarens beskrivningar inte räcker kan vara värt detta och faktiskt göra det lättare att leva sig in i karaktären (om nu fullständig inlevelse är målet).

4.1.9 Spelkvällen avslutas

Spelet fortsätter ett par timmar. Grundprinciperna för hur det fungerar bör framgå av utdragen och beskrivningen ovan, och vi behöver inte följa handlingen längre. Avslutandet av spelet är en utdragen process som innehåller flera direkta hänvisningar till ”slutandet”, vilka skulle kunna ses som paralleller till spelledarens *vi börjar då* i inledningen men som inte leder till att man genast går ur sina roller. Med tanke på Strömqvists (1984:49) uppfattning att det bör vara möjligt att återgå till O-domänen genom återgång till utgångsläget är det kanske rimligt att tolka detta som ett artigt avrundande av en umgängeskväll snarare än ”rollavtagande” och ”ritualavgränsning”. Funktionerna behöver dock inte utesluta varandra, eller uppfattas som helt åtskilda. Alla ”handlingstrådar” knyts inte ihop, då meningen är att man ska fortsätta en annan gång. Snarare gör spelledaren en poäng av att placera ut mystiska ”berättelseelement” som spelarna får fundera på till nästa gång, som omnämmandet av en farlig mördare på radion. När spelet avslutas för kvällen är det sen kväll i spelvärlden, och spelarkaraktärerna går och lägger sig för dagen. Spelledaren har valt att bryta vid en naturlig slutpunkt.

4.2 Slutsatser och närmare analys av vissa detaljer

Efter denna genomgång av spelkvällen med fokus på hur den gemensamma bilden av spelvärlden byggs upp, följer nu en sammanfattning av detta och sedan närmare diskussioner av en del detaljer, främst angående min andra huvudfrågeställning om referens. Med vissa undantag (avsnitt 4.2.6 och i viss mån 4.2.5) är transkriptionsutdragen här färre än i den kronologiska genomgången, och de utdrag som faktiskt återges här är kortare.

4.2.1 Rollspelssamtalets grundläggande struktur

När spelet börjar är uppgiften att gemensamt ”skapa en värld” genom samtalet, och för att spelarna och spelledaren ska kunna interagera i spelvärlden är det viktigt att bilden av denna är gemensam. Men man startar inte från noll. Som vid alla typer av kommunikation utgår man från olika typer av förförståelse. Det kan handla både om kunskaper om den verkliga världen och om företeelser som är unika för spelvärlden, eller som på något sätt skiljer sig från sin motsvarighet i verkligheten. De inblandade har inte alla samma information. Speciellt spelledaren, som ska ”spela världen” och som, även om en färdig världsbeskrivning används, gjort omfattande förberedelser, känner till ”sanningar” som inte är kända för spelarna, både sådana som han vill sprida till dem så snabbt som möjligt (som filmbolagets namn, Porcupine Studios) och sådant som tills vidare ska förbli hemligt för spelarna och deras karaktärer (som vad som hänt med den förre redigeraren, om vi utgår från att spelledaren faktiskt bestämt det). Också spelarna har deltagit i ett ”förberedande skapande” genom att i samarbete med spelledaren konstruera och sätta sig in i sina karaktärer och genom att delta i diskussioner om vad spelet ska innehålla.

Mönstret att spelarna bestämmer över sina karaktärer och spelledaren över spelvärlden i övrigt gäller också i fortsättningen, och är en grundläggande del i rollspelets struktur. Man kan göra små antaganden och förslag på någon annans område, men såväl spelledaren som spelarna är försiktiga och söker godkännande när de gör detta. Man kan också se på många ställen hur spelare och spelledare hävdar sin rätt

utifrån dessa regler. När spelet väl kommit igång finns en grundstruktur i växelspelet mellan spelledarens beskrivningar och spelarnas handlingsdeklarationer, men stor betydelse har också olika typer av inskottssekvenser, såsom frågor, förtydliganden och rättelser av olika slag. I dessa moment behåller man konsekvent spelvärlden som utgångspunkt, så att exempelvis *du* (från spelledaren) och *jag* (från spelaren) i normalfallet syftar på karaktären, inte spelaren. Andra typer av inskott – skämt, sidokommentarer och kringdiskussioner – bryter spelet och innebär en växling till den verkliga världen som utgångspunkt tillfälligt eller för längre tid. Ett annat återkommande inslag som bryter strukturen med beskrivningar och handlingsdeklarationer (även om det möjligen kan ses som ett specialfall av detta), men inte förankringen i D-domänen och händelseutvecklingen i spelvärlden, är dialoger mellan karaktärer i spelvärlden. Dessa rollspelas inte i första hand genom beskrivningar, utan genom att man tar på sig rollen som sin karaktär och säger vad den säger. Dessa dialoger för spelvärlden och verkligheten närmare varandra. Samtalet mellan rollspelarna är (i princip) samtalet i spelvärlden och verkliga felsägningar och andra oplanerade inslag i interaktionen blir också en del av spelvärdens verklighet. Alla dessa inslag – de växelvisa beskrivningarna och handlingsdeklarationerna, de diegetiska dialogerna, frågorna och förtydligandena, kringdiskussionerna – fungerar medskapande på olika sätt, fördjupar bilden av spelvärlden och hjälper till att göra den gemensam. Detta gäller också sådant som inte är avsett att fungera så. En skämtsamt kommentar från en deltagare om hur han feltolkat vad någon börjat säga, eller en diskussion om belysningen i rummet där man spelar, kan inspirera till direkt ”spelvärldskonstruerande” yttranden.

4.2.2 Tid och rum

Då spelvärlden tas som bakgrundsdomän är det inte bara personliga pronomen som får en överförd användning, utan även begreppen nu och här, helt i enlighet med Bühlers (1934) teori om origoöverföring. Bland det första som händer i spelet är att spelledaren etablerar var och när spelet tar sin början, och spelet kan sägas börja ”på riktigt” i och med att en av spelarkaraktärernas närvaro etableras och förklaras. Under spelet fortsätter man att noga hålla reda på vad ”nu” och ”här” innebär i spelvärlden. Händelsers utsträckning i tiden definieras ofta med någon

form av tidsmått, ibland av ganska exakt karaktär, och vid några tillfällen berättar spelledaren för spelarna vilken tid på dagen det är i spelvärlden. Efter längre dialogavsnitt som inte är förankrade i spelvärlden inleder man det återupptagna rollspelet med att slå fast var spelarkaraktärerna befinner sig.

En viktig skillnad mellan hur tid och rum hanteras i spelvärlden är att det finns nära kopplingar mellan spelvärdens och verklighetens tid, främst genom att händelser som beskrivs efter varandra också följer på varandra i spelvärlden, medan spelvärdens rum måste beskrivas utan hjälp av sådana analogier. Talspråket som skapar spelvärlden har ju en utsträckning i tiden som kan användas som ”ikon” för spelvärldstiden, men ingen utsträckning i rummet. Vid varje verkligt tillfälle finns ett enda ”nu” i spelvärlden, och det finns ingen möjlighet att fritt utforska tidslinjen, bara att i viss utsträckning påverka hur snabbt (i verklig tid räknat) man ska röra sig framåt längs denna. (Ändå utforskar de faktiskt en ”tidsmiljö”, arbetsdagen på Porcupine Studios.) Däremot är de ”här” som fokuseras i rollspelets olika scener delar av en större sammanhängande miljö som efter hand introduceras för spelarna och som de har möjlighet att låta sina karaktärer utforska fritt. Det finns, åtminstone i de flesta situationer, ett specifikt ”här”, en punkt där spelets ”kamera” och minst en av spelarkaraktärerna för tillfället befinner sig. En spelare vars karaktär inte är ”närvarande” på den plats som för tillfället står i fokus har ingen möjlighet att direkt påverka händelseförloppet, och måste i fortsättningen spela sin karaktär som om han saknar kunskaper om det som ägt rum då han inte varit med. Detta är fallet med spelaren B och dennes karaktär Ronald i stora delar av det spelavsnitt som analyseras i 4.1. B håller sig under denna period huvudsakligen utanför samtalet helt och hållet. Då spelarkaraktärerna skiljs åt i senare skeden av spelet, efter att Ronald har introducerats i spelet, händer dock något annat. Spelarna får beskriva vad deras karaktärer gör var och en på sitt håll, och därmed gäller inte längre fullt ut att spelet i varje läge har ett enda klart definierat ”här”. I viss mån luckras också ”regeln” att varje tidpunkt i den verkliga världen svarar mot en enda tidpunkt i spelvärlden upp, eftersom spelarkaraktärernas respektive ”berättelser” inte i varje ögonblick kan ha nått fram till samma punkt i spelvärldstiden – en följd av att ”samtidiga” händelser inte kan beskrivas samtidigt i verkligheten om spelledaren skall ha möjlighet att följa med. Åtskillnad i rum i spelvärlden måste med andra ord motsvaras av åtskillnad i tid i verkligheten.

Spelet kan ändå oftast delas in i tydliga scener som avgränsas av att spelarkaraktärerna och spelets ”kamera” förflyttar sig från en plats till en annan. I flera fall görs också själva förflyttningmomentet till en scen i sig. Förflyttningen etableras då först genom fraser av typen *ni börjar gå*, och bildar sedan ”bakgrund” i en scen där exempelvis dialoger och miljöbeskrivningar kan placeras in. Övriga scener inleds gärna med en översiktlig miljöbeskrivning, som senare under scenens fortskridande då och då fylls ut med detaljer av spelledaren. Ibland fästs stor vikt vid var personer och föremål befinner sig i förhållande till varandra. Mer detaljerade beskrivningar tycks ofta placeras där tid antas gå i spelvärlden utan att speciellt mycket händer. Detta kan möjligen vara ett sätt att, trots att spelvärldstiden i princip är frikopplad från den verkliga tiden, harmonisera tidsåtgången i den verkliga världen med den i spelvärlden för att därigenom skapa en känsla för spelvärldens tid.

De kraftfullaste och mest betydelsefulla ”knepen” för hanteringen av spelvärldens tid är förmodligen användningen av fiktionspresens, som kan ses som en del i den övergripande origoöverföringen (se avsnitt 2.1.2), och den i berättelser allmänna konvention som tillåter att ett *sedan* underförstås mellan beskrivningar av händelser. Detta ger en stark känsla av närvaro i ett pågående händelseflöde och ett verktyg för att i enlighet med ett väletablerat och tydligt mönster stadigt men med varierande hastighet i relation till verklighetens tid förflytta spelets ”nu” framåt genom detta flöde. Liksom i andra fall av fiktionpresens (och historiskt presens) (Ekerot 1995:159-160) är det i mitt rollspelsmaterial så att presensverb med perfektiv aktionsart – sådana som beskriver en ”avslutad” händelse – automatiskt ges ”nu-tolkning” i rollspelet. I andra sammanhang ligger oftast en framtidsolkning närmast till hands (Ekerot 1995:131). Satser med perfekтива verb fungerar i rollspelet så att den händelse som beskrivs äger rum i spelvärldens ”nu” precis i det ögonblick då satsen yttras (i den mån det över huvud taget är möjligt att isolera en viss tidpunkt i den verkligheten som ”samtidig” med händelsen i spelvärlden, vars utsträckning i tiden inte fokuseras språkligt). Därefter är händelsen genast en del av spelvärldens historia, om inte beskrivningen ifrågasätts på en eller annan grund – vilket kan leda till att den beskrivna händelsen ”aldrig inträffade” – eller en reaktion från en spelarkaraktär eller något annat element i spelvärlden leder till att händelsen visserligen inleds men aldrig avslutas på det sätt som först beskrevs.

Satser som uttrycker något ”pågående” – genom användandet av verb

med imperfektiv aktionsart eller med hjälp av pseudosamordningar (*går och...*) och liknande – eller påbörjandet av en process, som det återkommande *börja* + förflyttningsverb, fungerar annorlunda. De processer som dessa beskriver betraktas som pågående i spelvärlden tills det framgår att de avslutats, och kan då fungera som en slags bakgrund till övriga händelser, som i förflyttnings- och väntescenerna. En spelare kan också använda detta till att tillfälligt placera sin karaktär ”i bakgrunden” – ”tills vidare sysslar jag med detta...”. När processer som är utsträckta i tiden och därmed de scener eller delar av scener där de fungerar som bakgrund avslutas, används ofta formuleringar som syftar tillbaka på den tid som förflutit och tydligt markerar att detta moment nu är avslutat. Formuleringarna innehåller ofta ordet *tills*, som också kan användas av en spelare för att redan då han förklarar att hans karaktär skall inleda en viss handling utan given slutpunkt ge ett villkor för när handlingen ska avbrytas. Innan jag lämnar frågan om tempus och aspekt ska det noteras att enkelt presens inte är det enda tempus som förekommer i rollspelet, även om det dominerar i anmärkningsvärd grad. Perfekt och futurum, de två andra tempus som hör till ”presenssystemet” (Ekerot 1995:129), förekommer samt, på ett par ställen i inledningen och vid något annat tillfälle, tempusväxling till preteritum i tal om spelvärdens förflutna.

Den verkliga tidens betydelse för rollspelet är intressant. Dess förhållande till spelvärdens tid är komplicerat och skulle förtjäna ett närmare studium. Det mesta som finns att säga om ”rollspelet och tiden” anknyter kanske till denna fråga, men man bör komma ihåg att det finns annat som också kan föras till denna rubrik. Hit hör en fasindelning av rollspelsmötet som grovt sett skulle kunna se ut så här: icke-rollspel (utbyte av hälsningar med mera), förberedelser (bland annat förberedande diskussion och skapande av karaktärer), rollspel (inklusive ett övergångsskede direkt efter förberedelserna där det inte är helt självklart om spelet kan sägas ha ”börjat” eller inte, och då och då återkommande avbrott av ”icke-rollspel”), icke-rollspel. Här finns dock en koppling till spelvärdstiden, då avgränsningen mellan ”förberedelser” och ”rollspel” till viss del handlar om förankring i spelvärdens tid. Andra möjliga indelningar av rollspelet i olika faser har en starkare koppling till rollspelstiden, exempelvis om man utgår från de olika scenerna eller från narrativ struktur. Hur som helst, rollspelsamtalet äger rum ”i tiden” vilket innebär att det är lineärt. Ibland kan lineariteten utnyttjas för paralleller med spelvärdstiden,

ibland blir den problematisk eftersom samtidighet mellan olika intryck eller händelser blir svårt att simulera. Fakta om spelvärlden måste introduceras gradvis för spelarna, och spelvärlden definieras därmed också slutgiltigt gradvis – ”rum för rum” – även då spelledaren har en detaljerad beskrivning av den. Det blir praktiskt med en spelarkaraktär som introduceras för en ny miljö samtidigt med spelarna, då det gör att man slipper lämna tidsflödet för att diskutera vad karaktären ”redan vet”. ”Verkligt rum” framstår för mig inte som något särskilt användbart samlade begrepp i en analys av bordsrollspel, men på några punkter kan det ändå sägas ha betydelse: behovet att i spelets inledning fastslå att spelarkaraktärerna befinner sig på en annan plats i världen, användande av minspel, gester och eventuellt ”rekvisita” som skapar en direkt koppling till spelvärldens rum, en spelares närvaro eller icke-närvaro då en scen spelas upp där hans karaktär inte är närvarande, betydelsen av det verkliga Los Angeles som modell för spelvärldens motsvarighet, samt kanske ”lokala ämnen” som orsak till domänskiften.

4.2.3 Varför blir det inte mer problem med refererandet?

I dockhuslekarna hade de flesta lingvistiska uttryck som användes enligt Strömquist (1984:24) en möjlig referent i varje domän. Samma sak gäller inte för mitt rollspelsmaterial, då spelvärlden är så långt ifrån deltagarnas vardagsverklighet och ingen spelar sig själv. Problemet kvarstår dock i en del fall, som personliga pronomen. Ett intressant exempel är en av spelarkaraktärernas mor, som benämns *mamma*, *din mamma*, *min mamma* av spelledaren och karaktärens spelare. Missförstånd om vilken domän ett uttryck eller yttrande refererar till är sällsynta, men förekommer. För att undvika dem använder rollspelarna i liten utsträckning explicita lexikala markörer av typen *Maj på låssas, riktiga vi*, även om det fackspråksartade uttrycket *min karaktär* ibland fyller samma funktion. De kan i stor utsträckning lita till kontexten (se till exempel utdrag 3 och 4 och diskussionen av dessa, och även utdrag 23 längre fram i detta avsnitt) i kombination med skiftningar i tonfall och liknande (skratt i samband med ”sidokommentarer” i till exempel utdrag 8, 9, 11 och 12 bör kunna ses som exempel på detta även om skratt förekommer även i andra sammanhang, se också diskussion om ”tempo och stil” i avsnitt 4.2.5) utan att missförstånd uppstår. En anledning till att det fungerar torde vara att de vuxna rollspelarna är mer

kompetenta i samtals- och berättarteknik än barnen i Strömqvists undersökning, en annan avståndet mellan spelvärlden och spelarnas verklighet, som gör att få yttranden är meningsfulla med syftning i båda dessa världar. Vidare har deltagarna tidigare erfarenhet av rollspel och kan utgå från vissa igenkännbara formler, mer eller mindre formaliserade turtagningsregler och så vidare, och de gör det möjligt för de övriga att anta att det mesta de säger handlar om spelvärlden genom att begränsa andra typer av prat. Tydlig markering av spelets början och avslutning, och markörer för att gå in i det när man tillfälligt glidit in på något annat, spelar också en viktig roll.

Att ett samtal till stora delar behandlar en fiktiv värld där ett antal av deltagarna har ett speciellt ”jag” är en situation som många människor är ovana vid och som skapar en speciell typ av tvetydighet, men de tekniker som används för att hantera det är i stor utsträckning sådana som alla människor använder för att förstå vad uttryck och yttranden refererar till. Om ingen särskild markering görs blir det naturligt att anta att samtalet fortsätter att röra sig inom det område, eller domän, som för tillfället är aktuellt. Under spelet är spelvärlden det som samtalet handlar om. Precis som referenten för *skogsdungen* i ett samtal om ett visst bostadsområde inte i första hand skulle sökas bland alla skogsdungar i världen, så innebär detta att ta spelvärlden som bakgrundsdomän att ett uttryck, när flera rimliga tolkningar finns, i första hand antas syfta på något i spelvärlden. (Bakgrundsdomänen har alltså en disambiguerande funktion som liknar den ämnet för ett samtal kan ha. Fler likheter mellan bakgrundsdomän och ämne tas upp i nästa avsnitt.) Användande av bestämd form kan ytterligare betona att lyssnaren ska tänka på den möjliga referent som ligger närmast till hands i sammanhanget.¹⁰ Effekten förstärks av att alla eller de flesta yttranden anknyter till de närmast föregående. Detta torde vara en del av förklaringen till varför den överförda användningen av personliga pronomen inte är mer problematisk i exempel som detta:

(23)

A: Jag är en pushover så att den nazisten som säger åt mej vad jag ska göra det är den jag följer liksom

SL: Visst är det så du gör liksom det som den säger, ja precis...

B: Jag ser min möjlighet här liksom å...

¹⁰Utförliga resonemang om användningen av bestämd form och även mer i allmänhet om hur en lyssnare väljer den rätta bland ett substantivuttrycks möjliga referenter, finns i Ekerot (1995:161ff).

SL: Ja

B: ...påverka den kreativa processen.

Då samtalet rör tankar och personlighet och inte fysiska handlingar, skulle yttrandena kunna vara meningsfulla även med syftning på verkligheten. Missförstånd hade nog kunnat uppstå om inte sammanhanget gjorde det klart att *jag* i A:s första yttrande syftar på hans karaktär. Helt klart är hur som helst att *du* i spelledarens svar måste ha samma referent som A:s *jag*. Parafraserandet av A:s påstående blir inte meningsfullt som uppföljning till *visst är det så* om subjektet byts ut, speciellt inte som *den* måste syfta på *nazisten*. Klart är också att *jag* för B har en annan syftning, då bara A kan använda *jag* för att tala om Scott. Men refererar B till sig själv eller Ronald? Det bör vara Ronald, eftersom spelvärlden under lång tid varit bakgrundsdomän och dess status som sådan nyss bekräftats genom spelledarens användande av *du* om A:s karaktär. I grunden bygger det hela på vanliga, välkända regler för referens, pronomenanvändning och skapande av sammanhang i dialoger och texter. Att just skapandet av ett starkt inomspråkligt sammanhang är viktigt, är naturligt eftersom man måste lita på att sammanhanget gör klart inte bara när man talar om spelvärlden utan också vilken referent i spelvärlden som exempelvis ett personligt pronomen syftar på vid ett givet tillfälle. Starkt inomspråkligt sammanhang i existensiellt kreativa lekar förutsägs som tidigare nämnts av Strömqvist (1984:198).

Jag tycker mig se vissa tecken på att man undviker att referera till verkligheten när man tagit spelvärlden som bakgrundsdomän. Ofta är det långt mellan de tillfällen där någon säger något om den verkliga världen. Man "håller sig till ämnet", men formulerar sig också på ett sådant sätt att man undviker att nämna den verkliga världen också när den på något sätt blir aktuell. Spelledaren refererar till exempel sällan till sig själv, utan fungerar som opersonlig allvetande berättare. När spelarna riktar sig till spelledaren med frågor tilltalar de honom inte med namn och använder inte heller konstruktioner av typen *skulle du kunna förklara...*, utan de ställer "faktafrågor" där de talar om spelvärlden som om den är verklig. Ett mer isolerat exempel, som stämmer bra med idén om ett aktivt (om än omedvetet) undvikande av att referera till den verkliga världen är detta:

(24)

A: jag känner inte honom sen innan då?

SL: Nej.

A: Tänkte det

Syftningen i A:s båda yttranden är klar. Först frågar han om hans karaktär känner den han är på väg att träffa sedan tidigare, sedan konstaterar han att svaret var det han själv (spelaren) väntat sig. Det intressanta är att han vid det senare tillfället utesluter subjektet. Detta är inget ovanligt, och jag menar inte att utifrån ett enda exempel påstå att vi här har ett speciellt, systematiskt bruk, utan bara att föra fram tanken att en bidragande orsak till A:s språkliga val i det här fallet skulle kunna vara att A nyss använt *jag* för att syfta på sin karaktär och vill undvika missförstånd. Det verkar också som att man försöker klara av sådant som hör verkligheten till när ett längre avbrott i spelet väl uppstått. Mot slutet av diskussionen om undergroundfilm börjar till exempel spelledaren vad som nog måste tolkas som en återgång till spelet – *nåväl, ska...* – men avbryter sig och frågar i stället efter te.

Frågor som vilken bakgrundsdomän som är aktuell, eller huruvida ett visst uttryck har sin referent utanför bakgrundsdomänen, kan alltså ofta avgöras utifrån bedömningar av meningsfullhet och rimlighet, eller med hjälp av det starka inomspråkliga sammanhang som hela tiden upprätthålls. Olika typer av mer eller mindre explicita ”domänmarkörer” spelar dock också en roll, bland annat de typiska strukturer som många av ”spelyttrandena” antar. Sammantaget med att man helst undviker att gå tillbaka till verkligheten när man väl tagit spelvärlden som bakgrundsdomän, gör detta att missförstånd är sällsynta. När de uppstår finns olika reparationsstrategier tillgängliga, och problemen reds ut snabbt. I de närmast följande avsnitten ser vi närmare på hur rollspelsdeltagarna hanterar domänskiften, samt på den roll som faktiskt spelas av explicita ”markörer” och av de nämnda reparationsstrategierna.

4.2.4 Domänskiften

Under de knappt fyra timmarna mellan inledningen och avslutningen av kvällens spel (som naturligtvis i sig är exempel på domänskiften) lyckas man i rätt stor utsträckning hålla sig till spelvärlden som bakgrundsdomän. När man så att säga återvänder till verkligheten är det oftast för en kort stund, inte sällan bara en eller två repliker. Det kan finnas god anledning till det, då det verkar bli mer komplicerat att

återuppta spelet ju längre tid som går, och då varje ”utflykt” till verkligheten från spelvärlden är en möjlig inledning till ett längre avbrott om ingen ser till att gruppen återvänder till spelet. Även efter ganska korta avbrott används ofta någon återgångsmarkör – ett utdraget *jaa*, ett *nåväl* eller ett *hur som helst*. Längre avbrott kan till exempel göra det nödvändigt att åter etablera ”var man är”. De riktigt korta avstegen från spelvärlden som bakgrundsdomän är ofta skämt och infall, spontana reaktioner på det som händer i spelet. Dessa ignoreras ofta eller avfärdas snabbt, speciellt om de kommer från någon som för tillfället inte är direkt involverad i spelet. Man kan också i vissa fall behöva ”gå ur” spelvärlden för att reda ut problem i kommunikationen. Beskrivningar av och diskussioner kring spelvärlden och det som händer där kan ibland leda in, gradvis eller mer abrupt via något plötsligt infall, på verkliga förhållanden – speciellt när man redan gått ifrån det som händer där karaktärerna är och kommit in på någon typ av ”bakgrundsinformation”. Även om sådana ”sidospår” åtminstone ibland bör kunna ses som en del av själva spelupplevelsen, innebär de att spelvärlden inte längre är bakgrundsdomän. En sista anledning att låta samtalet gå från spelvärlden till verkligheten är så kallade *lokalt förankrade ämnen*, som precis som i andra samtal dyker upp under samtalets gång eftersom det som finns i rummet omkring oss hela tiden finns närvarande och kan framkalla reaktioner oavsett vad som i övrigt händer i samtalet (Norrby 1996:142). En diskussion om belysningen i rummet – ett lokalt förankrat ämne – avslutas med en av de mer speciella domänövergångarna i mitt material.

(25)

SL: Ä... Mm, som sagt var ni spanar in nykomlingar.

A: Jag gillar din porrbelysning där borta alltså. (.) Hm. Är det... är det sån här kräftskive...belysning egentligen, eller... haha..

B: Nä det eh...

A: Det är porrbelysning (egentligen)...

B: Ja...

A: Passar ikväll.

B: Jaja...

SL: Dom har ju en sån där riktigt starka lampor också nära stycken som är uppställda (.) på tal om belysning

Diskussionen om belysningen börjar med ett rent ”ämnesavbrott” från A. Snart tycker spelledaren att det är dags att återgå till spelet, men anknyter tydligt till belysningsdiskussionen, en lek med de ”regler” för

rollspelet som säger att spelvärlden är frikopplad från den verkliga världen, och kanske en skämtsam pik mot spelarna för att de hamnat på ett sidospår.

Jag tror att en fruktbar väg för att förstå hur man hanterar de olika domänerna, inte bara i rollspel utan i andra språkliga aktiviteter som delar egenskapen att röra sig mellan verkligheten och en fiktiv värld, är att jämföra med hur man i ”vanliga” samtal hanterar olika ämnen. En bakgrundsdomän är visserligen inte ett ämne vilket visas av att man kan tala om företeelser i spelvärlden utan att deiktiska ord som *jag*, *här* och *nu* får överförd betydelse, och av att man oavsett bakgrundsdomän sällan talar om spelvärlden eller verkligheten i allmänhet, utan har ett ämne utöver detta. En domänväxling är däremot nästan alltid kopplad till ett ämnesbyte, och bytet av domän liknar på många sätt ett sådant. I bordsrollspel är likheterna uppenbara. Norrby (1996:140ff) berättar om ämnesstruktur i samtal och hur den kan analyseras. En jämförelse visar att en rad iakttagelser jag gjort angående växlingar mellan de två domänerna följer mönster för hur ämnesbyten under ett samtal brukar fungera. Ett samtal brukar kunna delas in i faser, kopplade till olika typer av ämnen. Exakt vilka faserna är, och hur strikt avgränsade de är, beror på typen av samtal (Norrby 1996:141). Detta gäller också för spelkvällen, vars olika övergripande faser är kopplade till olika domäner. Som ofta i formella eller halvformella aktiviteter, finns en ledare som tar initiativ till övergångarna mellan faserna. Redan tidigare har nämnts att det som är närvarande i rummet ofta återkommer i ett samtal och kan komma upp som ämne även när man ”egentligen” talar om något annat. Detta kallas alltså för *lokalt förankrade ämnen* (Norrby 1996:142), och är i rollspelet ofta kopplat till domänskifte. Trots att gränsen mellan domänerna i rollspelet kan tyckas tydlig är övergångarna ofta glidande och den punkt där domänbytet är fullbordat är inte alltid lätt att hitta. Samtidigt förekommer också mycket tydligt markerade övergångar. För att markera domänskiftet används då ofta uttryck som annars hör ihop med introduktion av ett nytt ämne eller återupptagande av ett gammalt, som *hur som helst* och *apropå*. Både glidande och tydligt markerade övergångar mellan olika ämnen förekommer i samtal (Norrby 1996:144ff). Ytterligare en parallell mellan ämnesstruktur och rollspelets ”domänstruktur” är möjligheten att infoga enskilda repliker eller kortare utbyten (*digressioner*) som avviker från ämnet/bakgrundsdomänen utan att det behöver innebära att samtalet som helhet byter inriktning (Norrby 1996:156ff). Norrby (1996:156ff)

påpekar dock att det som från början ser ut som en typisk digression kan utvecklas till ett gradvis ämnesbyte. På samma sätt kan sidokommentarer och frågor i rollspelet leda in i en återgång till ”verkligheten”.

4.2.5 Domänmarkörer

Här diskuteras några språkliga markörer som används för att växla mellan domänerna, för att uppehålla förankringen i en domän och göra klart att man inte växlat tillbaka, för att då verkligheten är bakgrundsdomän tydliggöra när man talar om något i spelvärlden eller tvärtom, och för att skilja mellan diegetisk dialog och spelet i övrigt. Det är inte alltid lätt att avgöra vad som är en speciell ”markör” och vad som ”bara” är en del i det jag kallat för ”det språkliga och innehållsliga sammanhanget”. Det är hur som helst klart att det finns en rad specifika, återkommande detaljer som kan göra att ett yttrande eller uttryck går att känna igen som kopplat till en viss domän.

Frågan om vilken domän man för tillfället har som bakgrund görs ibland till ämne i dialogen på olika sätt. Exempel på hur man kan signalera med ett särskilt uttalande när man byter bakgrundsdomän har redan lyfts fram – *vi börjar* och *jag har en timeout-fråga*. Vissa yttranden med reparativ funktion, som *det var min karaktär då* och *säger du det till honom* får också sägas ha ”domänfrågan” (eller, i det senare fallet, frågan om diegetisk dialog eller inte) till ämne. Vi har också sett att själva domänövergångarna, åtminstone i riktningen verklighet till spelvärld, inte sällan är markerade även om de inte är ämne för något särskilt yttrande, genom uttryck som *jaa, hur som helst* och *apropå belysning*, som normalt är kopplade till ämnesbyten eller återkoppling till ett tidigare ämne. Jämförbara övergångsmarkeringar kan ses i inledningen till många diegetiska dialoger och enskilda ”spelvärldsrepliker”. Den närmaste motsvarigheten till de nyss beskrivna övergångsmarkeringarna är kanske en replikmarkering som SL:s *han bara ja* i utdrag 15, men även röstväxlingar (se till exempel utdrag 16) och paus i samband med övergången till ”dialogläge” (se utdrag 11) förtjänar att nämnas i sammanhanget.

Jag har också en känsla av att samtaleets tempo och stil ofta växlar i samband med domänskiftena. Det finns något eftertänksamt över den spelvärldsförankrade dialogen, både den ”vanliga” och den diegetiska.

Deltagarna talar ofta långsamt och verkar vara noga med hur de formulerar sig. Den som är i tur att tala ges tid att ”överväga sitt drag” utan att någon annan tar över, och tar någon annan ordet är det ofta för att förtydliga situationen eller på annat sätt hjälpa turinnehavaren att bestämma sig för något att göra. Turtagningen är präglad av spelarnas och spelledarens roller och det fortlöpande utbytet av ”beskrivningar och handlingsdeklarationer”. Samtidigt är attityden till skämtsamma inpass och liknande tillåtande, vilket väl främst förklaras av att det övergripande målet trots allt är att ha roligt (jfr Fine 1983:52ff, 197). Detta tas upp här eftersom det är tänkbart att en känsla för vilken ”standard” ett yttrande följer kan vara en ledtråd till vilken domän det hänför sig till. De skämtsamma inpassen är kortare, kommer snabbt i stället för efter en ”tankepaus”, har annan intonation och ledsagas ofta av skratt.

Grammatik och pronomenanvändning är områden där det är relativt tydligt att de yttranden som ”hör till” spelvärlden följer en speciell ”standard”, som bör hjälpa deltagarna att känna igen dem. I samband med att spelet startar växlar man från att tala om spelarkaraktärerna i tredje person till att genomgående använda de pronomen som blir relevanta utifrån utgångspunkten att spelarna ”är” sina karaktärer. Spelledaren använder alltså *du* och *ni*, de båda spelarna säger *jag* om sina egna karaktärer, *vi* om båda karaktärerna, och *du* om den andre spelarens karaktär i tilltal till spelaren. Tredje person om en spelarkaraktär används enbart då dennes spelare varken talar eller blir tilltalad, vilket händer mer sällan. *Jag*, *du*, *ni* och *vi* kan förstås också syfta också på personer i den verkliga världen, men ofta är bara en tolkning rimlig. Snarare än en källa till problem blir användningen av dessa pronomen ett ”ankare” i spelvärlden (jämför diskussion om pronomenöverföring i Strömqvist 1984:62-73) och ett sätt att göra det jämförelsevis lätt att referera till olika personer i spelvärlden. *Jag* blir helt oproblematiskt och har uttalat av en given spelare en enda tänkbar referent. Spelledarens *du* har visserligen två möjliga referenter, men detta kan lösas med blickar och andra medel som är tillgängliga också i vanliga samtal. Orden *han*, *hon* och *dom*, som, om de skulle användas också om de hela tiden närvarande spelarkaraktärerna ofta skulle riskera att få oklar syftning, blir i princip reserverade för spelledarpersoner. *Ni* och *vi* är något mer komplicerade, eftersom de kan syfta på olika kombinationer av spelarkaraktärer och spelledarpersoner, dock utan att det skapar några större problem. I diegetisk dialog blir det stökigare,

speciellt om spelledaren spelar flera olika karaktärer. Syftningen hos ett *jag* är bara klar om man vet vem som talar, och med *du* måste man veta vem som tilltalas. De medel som används för att hålla ordning på dessa dialoger – främst olika typer av röstskådespeleri – diskuteras i slutet av detta avsnitt.

Presens används för att förankra spelet i ett ”nu”. Presenssystemet (Ekerot 1995:129) är i princip allenarådande, och även inom presenssystemet dominerar presens i detta material i vad jag tror är en högre utsträckning än den genomsnittliga, utom i inledningen av spelmötet när framför allt perfekt används för att etablera vad som hänt tidigare (alltså fortfarande med utgångspunkt i ett fiktivt ”nu”). De typiska bidragen till den spelvärldsförankrade rollspelsdialogen får på grund av detta, på grund av pronomenanvändningen och på grund av sin allmänna funktion i sammanhanget en viss form och vissa kännetecken. Spelarnas handlingsdeklarationer är påståendemeningar (deklarativer) i presens med *jag* som subjekt (och ofta inledningsord). Spelledaren har större möjligheter att variera sig. Ofta är hans uppgift att lämna beskrivningar, så konstruktioner som *det är*, *det finns*, *det står* och *det sitter* är vanliga. Spelledaren beskriver också allt som händer i världen och vad alla utom spelarnas karaktärer gör: *Efter en stund så kommer det faktiskt...*, *...hon leder in dej i hissen*. Ofta tas en spelarkaraktär in i beskrivningen (och spelledaren kan då även beskriva vad en spelarkaraktär gör om detta kan ses som en parafras på en tidigare handlingsdeklaration från spelaren eller om handlingen kan ses som oundviklig i sammanhanget) – *ni åker en våning*, *du ser att det är en pärm*, *du börjar med att stryka grejor som dom redan hade strukit liksom*. Det som beskrivs är oftast mycket konkret och tydligt kopplat till en speciell situation – spelvärldens här och nu – som alltså hela tiden omtalas i presens. Då och då ställs frågor, oftast lika konkreta som beskrivningarna. Det förefaller troligt att man som rollspelare lär sig att känna igen dessa olika yttrandetyper. Det verkar inte orimligt att man börjar tolka ett yttrande som en del av spelet redan vid *jag...* eller *det fi...*, eller när man hör ett handlingsverb i presens. Hur stor betydelse detta har i praktiken är svårt att säga. ”Meningsfullhets- och rimlighetskriterierna” tycks räcka långt, särskilt i kombination med starkt inomspråkligt sammanhang och begränsning av avvikande från spelvärlden som bakgrundsdomän. En uppövad förmåga att känna igen sådana yttranden som ofta förekommer i rollspel bör ändå ytterligare minska risken för missförstånd.

Strömquist (1984:56ff) tar upp två exempel på grammatiska markörer som används av barn och mammor för att visa att de talar om lekvärlden. Bestämd form (*pappan* i stället för *pappa*) och preteritum (som ej markerar förfluten tid) används i Strömquists inspelningar när det talas om dockorna och deras värld. Preteritum som ”låtsasmarkör” förekommer inte i min rollspelsinspelning. Snarare är det den konsekventa användningen av presens som kan ha en liknande funktion. Bestämd form tycks i de flesta fall följa vanliga regler, och kan knappast ses som en ”spelvärldsmarkör”. Däremot har användning av bestämd form, liksom av pronomen, stor betydelse som ett medel att skapa kohesion, knyta samman olika yttranden om spelvärlden och därmed göra dem lättare att tolka. Om *en soffa, en sån där obekväm väntsalssoffa som är alldeles för hård* nyss nämnts måste samma soffa åsyftas när någon talar om *soffan*, och därmed måste detta yttrande i likhet med det förra handla om spelvärlden. Sammanhang kan också skapas över längre tid, som i *du ser eh hur den där store hunken som du såg tidigare [...] kommer också in* eller (efter ett avbrott i spelet) *vi sitter i kafeterian fortfarande*.

Likheterna mellan ”spelyttrandena” gör att man kan se dem som formler som signalerar att man talar om spelvärlden och vill få något att hända i den med hjälp av sitt yttrande. En mer renodlad ”formel” förekommer, nämligen *säger vi* som visserligen bara förekommer en gång i mitt transkriberade material, men som är av särskilt intresse då även Strömquist (1984:41) tar upp det (i första hand *vi säger...*, men Strömquist talar också om ”varianter”). Uttrycket används alltså i två skilda sammanhang för att ”skapa” en delad fantasivärld. Strömquist finner att *vi låtsas* och *vi säger* är formler som används av många för att etablera ”the make-believe contract”. *Vi låtsas* förekommer inte i mitt material, och det hade förvånat mig om det gjort det. ”Låtsandet” är givet från början som en förutsättning för rollspelet och behöver inte lyftas fram, och dessutom torde *vi låtsas* ha för mycket ”barnspråksskall”. *...säger vi* förknippas allmänt med överenskommelser, som vid bestämmande av tillfälliga regler för spel och lekar. Det är tveksamt om uttrycket har en speciell betydelse i låtsaslekar, men som Strömquist visar är det vanligt i detta sammanhang. Uttryckets förekomst i samband med de inledande förhandlingarna om det övergripande låtsandekontraktet i rollspel får ses som naturlig.

När en spelare otvetydigt vill hänvisa till sitt ”jag” i spelvärlden

används ibland uttrycket *min karaktär*, som i sammanhanget inte kan tolkas på mer än ett sätt. Detta motsvarar de lexikala markörer som användes av barnen i Strömqvists (1984) undersökning för att göra klart om de talade om en sak i den verkliga världen eller dess motsvarighet i leken. I rollspelet finner jag inte något lika enkelt sätt att tala om något i den verkliga världen när spelvärlden är bakgrundsdomän, i alla fall inte i form av en lexikal markering. Ofta framgår det av enbart kontexten när man talar om sitt verkliga jag. Ibland torde en viss tvetydighet kunna accepteras, som då en spelare berättar hur han reagerar mentalt på något som händer i spelvärlden. När det blir nödvändigt att nämna sitt verkliga jag i direkt kontrast med speljaget kan ett yttrande som A:s andra i utdrag 26 nedan uppstå. Strömqvist (1984:74) såg att i samband med reparationssekvenser kom enbart lexikala markörer till användning. Här används i stället kontrastiv betoning.

(26)

A: Jag börjar fundera på vad... Carmen skulle säga. (.) Jag ska nog inte säga det...

SL: Nä va tycker hon om vad skulle hon tycka om det... tror du?

A: Jag tr JAG tror att hon inte... jag tror att hon skulle tycka det var väldigt dumt och dåligt å bli upprörd, men... JAG tror inte hon skulle bry sig över huvud taget.

A:s yttrande är ett klargörande, som kan vara spontant men som också kan uppfattas som förorsakat av en oklarhet i spelledarens fråga. Spelleadaren klargör nämligen inte om han undrar över spelarens eller karaktärens uppfattning, trots att vilket som helst är tänkbart. Karaktärens uppfattning har just varit aktuell, och spelvärlden är bakgrundsdomän. Samtidigt är det också rimligt att spelleadaren vill ta spelaren till hjälp för att konstruera en ”sanning” i frågan. ...*tror du?* låter dessutom som en tilltalsmarkör, ett sätt att ge ordet till A, och då måste det också vara han som tror. Spelleadaren ställer i praktiken två frågor i en, och A väljer att svara på båda. Efter sitt första starkt betonade *JAG* börjar han om och formulerar sig så att han börjar med att tala om vad hans karaktär tror. Han formulerar ett svar på spelleadarens fråga utifrån spelvärlden, med obetonat *jag*. Att det handlar om karaktärens uppfattning är tydligt, speciellt när den senare kontrasteras mot spelarens egen, eftersom det redan sagts att karaktären är orolig för vad Carmen ska tycka och inte tänker säga något till henne. När A sedan vill tala om sig själv ger han *JAG* tryck för att signalera att det nu har annan syftning. Bara en tolkning återstår, och yttrandet som helhet går att förstå. Detta bygger dock på att antagandet att det första *jag* måste

syfta på karaktären stämmer, vilket inte är säkert även om det finns skäl att se det som rimligt. Det går inte heller att veta att de övriga tolkat A som han avsett, bara att de går vidare med att tala om annat efter detta utbyte och tycks utgå från att de förstått varandra. Sådan här användning av betoning tycks bara vara nödvändig när det gäller att göra en jämförelse. Utdrag 27 (utan kontrastiv betoning) visar att det är möjligt att växla mellan de olika syftningarna för första person singular inom en sats, även om det är ovanligt.

(27)

SL: Jaja. Mm. (**skrattar**) Nä... Aja. Du har i alla fall tagit dig dit i den här... till den här adressen och... jag antar att du åker kollektivt?

A: Ja, det var faktiskt inte min plan, jag tänkte ha typ nån (skåpbil) ...

Det är inte A:s karaktär som ”tänkte ha” en skåpbil, men det är han som har den. Detta är alltså en mycket speciell språklig konstruktion där *jag* har olika syftning i förhållande till *tänkte* och *ha*. Det kan uppfattas som att detta exempel motsäger vissa av mina slutsatser, som att man undviker att referera till verkligheten när spelvärlden är bakgrundsdomän. Sättet som meningen konstrueras (så att *jag* också får syfta på karaktären) kan samtidigt ses som ett sätt att släta över detta, att göra ett tillfälligt domänskifte ”utan att göra det” och låta spelet mjukt löpa vidare.

I diegetiska repliker förändrar främst spelledaren men också spelarna ofta sitt sätt att tala. Till de olika rollerna hör olika röstlägen och intonationsmönster, sätt att formulera sig och återkommande uttryck, suckar och grymtningar som skjuts in mellan orden, och sannolikt även gester och miner. Detta hjälper de övriga att avgöra vad som sägs av vilken person i spelvärlden, och vad som sägs av rollspelsdeltagaren ”som sig själv”. Det förstärker också illusionen och är antagligen rätt roligt. Exempel på röstskådespeleri finns i utdrag 11, 13, 16 och 20, där utdrag 16 är av särskilt intresse då det där åtminstone för mig verkar rätt tydligt att röstväxlingen har en funktion att öka tydligheten och hålla diegetiskt och icke-diegetiskt åtskilt.

”Handlingen” i rollspelet utspelar sig i Los Angeles och personerna har amerikanska namn. Det språk man talar kan förmodas vara engelska. Alla repliker realiserar dock av spelarna som svenska, med ett par undantag:

(28)

SL: Look. Denny gave us a bungalow... it's a bungalow. Man får ta vad man har.
(Den svenska och den engelska rösten är olika.)

Det vore förmodligen fel att se språkbytet som en markering av att yttrandet ska tolkas diegetiskt. I sammanhanget hade snarare motsatsen behövt markeras. En påminnelse om att man talar ett annat språk än karaktärerna är inte heller uppenbart illusionsförstärkande. Spekulationer om vilken anledningen till språkbytet är och varför det görs just här kan nog bara bli just spekulationer. Är det så att spelledaren spontant hittar en engelsk formulering som känns rätt i munnen på rollfiguren? Kan förekomsten av sådana här insprängda citat, även om de är få, förstärka känslan av att verkligen spela amerikanska karaktärer i en engelskspråkig miljö?

I personlig kommunikation med rollspelare har jag hört talas om hur en rollfigurs röst och uttryckssätt kan användas även då man talar om karaktären snarare än *som* denna. Strömqvist (1984:52ff) beskriver ett liknande fenomen, att höga, pipiga ”dockröster” används inte bara när man ”spelar” dockorna utan även när man talar om dem och deras värld. Uttryck för tankar och känslor, mentala reaktioner och attityder hos karaktären rollspelas så av framför allt en av spelarna, som till och med kan spela tankar som ”diegetisk dialog”. Det finns exempel i materialet på att det också görs då man beskriver handling, men de är inte lika tydliga. En anledning till att vara försiktig med detta kan vara att man inte vill ge felaktiga signaler om att det är karaktären som talar.

Rollspelarna har ännu ett medel för att hålla ordning i de diegetiska dialogerna: användning av anföringsverb. Man klarar sig utan fraser som *säger han* och *säger jag* i större delen av dialogerna, men ibland skjuts de in. Ofta tycks det handla om antingen att ett tydliggörande är nödvändigt, exempelvis när spelledaren växlar roll i en dialog där han spelar flera deltagare, eller att man vill göra en mjuk övergång till att beskriva vad någon gör (*säger han och nickar mot dom*) – vilket också kan tänkas fungera förtydligande, som markering av replikens avslutning. Andra verb än *säger* kan användas för att ge speciella upplysningar, som i *det är tänkt att vi ska vara ungefär där pekar jag*.

4.2.6 Reparationer

Rollspelarna har alltså många verktyg för att undvika problem i kommunikationen, men ibland uppstår ändå behov av *reparationer*. Förutom ”vanliga” kommunikationsproblem – felhörningar och liknande – finns också vissa mer ”rollspelspecifika” problem. När ett problem uppstår i samtalet måste man på något sätt adressera det. Det innebär att man i någon grad måste gå ifrån förankringen i spelvärlden, men oftast löper spelet på som om inget hänt när problemet väl retts ut.

(29)

SL: Nån som verkar va nån form av...va heter det nån form av produktionsassistent kommer fram till dej med såna här... vet ni xxxx

A: xxxxxx

SL: Vad sa du?

A: xxxxxx

SL: Nä. Med såna här färdigstencilerade... har ni sett färdigstencilerade bildmanuspapper?

A: Nä.

SL: Vad heter det... uppställt med rutor liksom... med spalter... så man kan anteckna vad som sk liksom hur det... ett klippschema, liksom.

A: Aaa...

SL: Mm så man vad heter kan liksom skissa upp hur hur man ska ha det så säger den åt säger hon att, ja, du kan ju börja fundera på hur du vill klippa filmen. **(skrattar)**

A: Ja, jag tar emot pärmen liksom.

Diegetisk dialog blir något av ett specialfall, då missförstånd kan redas ut utan att man går ur sina roller.

(30)

B: **(skrattar?)** Ja... Men... du är ny inom eh... erotik... eh och ss sensuella filmbranschen?

A: (Oskuld)?

B: Jaa... alltså... ny inom branschen... menar jag. Vad vad

A: Jag har ju klippt filmer innan.

B: Jo men just... jo den här formen...

A: Nä.

B: Erotisk film.

A: Nä. Optisk film?

B: Mm. Vad sa du?

A: Optisk film?

B: Erotisk film.

A: Erotisk film!

B: Säger jag och tar bort mina glasögon och kliar mej lite. (.) Vad har du vad har du klippt tidigare vad har du vilka har du jobbat med tidigare?

Ovanstående skulle också kunna vara ett exempel på ett spelat kommunikationsproblem, något det också finns exempel på.

(31)

B: Xx byta xx rum faktiskt ja... jag tänkte xx bara jag tror att de de det kan lysa igenom om... om det märks att det finns en... en korrelation mellan... mellan xxx...

SL: En kovadå?

B: Ja en koppling mellan eh mellan dialogen och... och settingen då. Och att de...

Det finns också fall där man först tänker att problemet är spelat, men sedan inser att det kan vara fråga om ett ”verkligt” problem som skickligt döljs.

De diegetiska dialogerna löper alltså inte alltid ”smärtfritt”. De är i själva verket särskilt känsliga. De yttranden de byggs upp av är inte så ”rollspeltypiska”, de introducerar nya möjligheter till missförstånd utan att de gamla försvinner, och deltagarna är mindre vana vid denna typ av rollspel. Ibland måste man reda ut vem som sagt vad, eller om ett visst yttrande var menat som ”diegetiskt” eller inte. Efter en kort inskottssekvens som ger svaret fortsätter dialogen ”som om inget hänt”.

(32)

A: Är det du som är regissören?

SL: Sä...säg... säger du det till honom?

A: Ja.

SL: (**grymtande**) Ja. Ja.

I de diegetiska dialogerna är röstförställningar ett viktigt redskap, för äkthetskänsla och underhållningsvärde men gissningsvis också för att skilja det som sägs av en karaktär i spelvärlden från annat prat. Då spelledaren kommer på sig själv med att använda sin vanliga röst i ett yttrande som är tänkt att uppfattas som karaktären Dukes, korrigerar han detta. Det lyckas inte på första försöket, så han ändrar rösten igen. Han upprepar däremot inget, utan det som sagts med ”fel” röst får ”stå kvar”.

(33)

SL: Nänä. (.) Du ska jag tänkte att du skulle kunna va med på över xx över... vakningen (fel röst) på inspelningen och (.) eh (**Utandning**)(**Dukes vanliga röst**) börja fundera på hur du ska klippa skiten. Jag tänkte att det ska försöka bli färdigt

ikväll.

Som Fine (1983:80ff, 106ff) noterar använder rollspelare ofta normer om logik och realism för att ifrågasätta spelledaren. Diskussioner och ”rättelser” angående verkliga förhållanden blir därför ett återkommande inslag i spelet.

(34)

SL: ja... Det är alltså en... ganska tidigt på dan, på morgonen. Soligt så klart, eftersom det är Kalifornien.

A: Det är ingen garanti kan jag säga...

SL: Nä ja s...Ja du vet, solia.. soliga soliga Kalifornien...Nämen, det... Det är mitten av juni och tjugohundrafem säger vi då.

Ansträngningarna att föra deltagarnas bilder av spelvärlden så nära varandra som möjligt, att skapa det Lopenen & Montola (2004) kallar ”equifinality”, pågår hela tiden. Man ställer kontrollfrågor och gör små korrigeringar och förtydliganden. När det blir nödvändigt att göra rättelser, för att en person har missförstått något eller tagit sig friheten att ”gissa” och föra in saker i spelvärlden på eget bevåg, kommer korrigeringen ofta snabbt. Det är viktigt att inte låta spelet löpa med felaktiga utgångspunkter.

(35)

A: Mm... Ja, jag stiger in och presenterar mej för den här mannen som antagligen sitter i stetsonhatt bakom xxx

SL: Nä, faktiskt inte, han är ganska lång och smal, så här senig liksom, med långt ansikte, långsmalt...

Det kan förstås också vara sig själv man får anledning att korrigera.

(36)

SL: Anorektisk och med silikon-boobs ä inte riktigt anorektisk va men alltså, smal, tunn... Han har inte heller några kläder på sej däremot en tropikhatt eller alltså nej vad säger jag en sån där fiskehatt... mer eller mindre.

Har något ologiskt eller löjligt blivit en del av verkligheten i spelvärlden finner man oftast ett sätt att hantera det, som att uppfinna en förklaring eller bara ignorera hela saken. I nödfall kan man ändra också på det som redan etablerats som fakta, som när spelledaren slår fast att en person

som råkat få samma namn som en verklig filmare ”inte heter så längre”.

Ibland uppstår behov av klargöranden kring huruvida man talar om spelvärlden eller verkligheten, trots alla verktyg för att hålla isär dem, men det är inte ofta. I mitt transkriberade material finner jag bara dessa exempel, och bara i det första utdraget tycks ett missförstånd faktiskt ha uppstått.

(37)

SL: Du va heter det Ja du får ju själv välja vad du har för kläder och så vidare men (idag) du kör på de vanliga

A: Jag kör på det vanliga

SL: T-shirt och lång tröja under.

A: Varför ska det ha nån betydelse?

SL: Nänä men xxx

A: Det var min karaktär då.

SL: Ja precis, ja

A: Vad ska det ha för betydelse?

(38)

A: Jag börjar fundera på vad... Carmen skulle säga. (.) Jag ska nog inte säga det...

SL: Nä va tycker hon om vad skulle hon tycka om det... tror du?

A: Jag tr JAG tror att hon inte... jag tror att hon skulle tycka det var väldigt dumt och dåligt å bli upprörd, men... JAG tror inte hon skulle bry sig över huvud taget.

Hur man löser problemen har redan diskuterats i avsnittet om ”markörer” – i det ena fallet lämnar A förankringen i spelvärlden för att kunna använda det otvetydiga uttrycket *min karaktär*, i det andra fallet markerar han med kontrastiv betoning att de olika *jag* har skild syftning. Vid båda tillfällena är spelet snart igång igen. Men varför uppstår problemen på just dessa ställen? När det gäller det första fallet har jag tidigare pekat på att det är tidigt i spelet och att spelledaren av den anledningen kanske inte väntar sig sådan här inlevelse. Utöver det gör A något ganska ”svårt” när han utan förvarning låter sin karaktär yttra sig i en form av ”diegetisk inre monolog”, ett expressivt uttryck för karaktärens attityd. A gör liknande saker även senare, men detta är första gången och därför mindre väntat. Även i det andra av mina exempel tar A på sig en svår uppgift när han väljer att referera till båda sina ”jag” med just det ordet. Detta val ger vinster i form av en tydligare koppling till spelledarens *tror du* och ett upprätthållande av identifikationen med karaktären. A måste väga detta mot risken att inte bli förstådd, men inget missförstånd uppstår. Det yttrande som möjligen

blivit misstolkat, eller rättare sagt inte fått någon entydig tolkning alls, är spelledarens fråga, som är svårtolkad eftersom den är meningsfull oavsett hur *du* tolkas, och eftersom ledtrådarna i övrigt är motsägelsefulla. Kanske hade spelledaren kunnat vara tydligare, men det är svårt att hävda att han gör sig skyldig till något egentligt misstag. Resultatet blir lyckat i termer av hur den gemensamma kunskapen om spelvärlden utvecklas. Man får inte bara veta vad karaktären Scott tror att Carmen skulle tycka, utan också att det kan betraktas som troligt att han har fel. Utifrån dessa två exempel kan man säga att ett sammanhang där den språkliga hanteringen av spelvärlden och verkligheten blir problematisk är då man talar om mentala tillstånd. Detta kan förklaras av att grammatiskt och innehållsmässigt liknande uttalanden om sådana är meningsfulla angående personer i spelvärlden och verkligheten. Den tacksamma ”meningslösheten” i uttalanden som *jag stiger ur bilen* är borta i *jag börjar fundera på om han är nån sån här puppeteer i bakgrunden*. Ännu ett exempel finns på ett tydliggörande som följer på vad som ser ut som en felaktig tolkning av vilken domän ett uttalande handlar om, här en fråga om verkligheten som tolkas som syftande på spelvärlden.

(39)

A: Porcupine Studios.

SL: Ja.

A: skrattar

SL: Och du ska...

A: gapskratt

SL: VAD ÄR DET?

A: Vad det är, ja det är väl en filmstudio.

SL: Nämen vad är det med dej? Nä, okej, folk blir bara helt stxx snurrxx

A: Det finns ju nån seriös filmstudio som heter Pine Studios.

SL: Aja... Ja, okej

Det verkar dock klart att det är fråga om ett skämt. A kan inte gärna tro att spelledaren behöver fråga vad den studio han själv just introducerat ”är” för något, medan tolkningen ”vad är det med dig” i sammanhanget bör ligga nära till hands. A:s feltolkning är medveten och ett av flera exempel på lekfullhet och flexibilitet i förhållande till domänerna. Även Fine (1983:196ff) och Strömqvist (1984:78) beskriver lekfullhet i hanteringen av rollspelets och lekens olika ”nivåer”.

4.2.7 Diegetisk dialog

När spelvärlden tagits som bakgrundsdomän kan man alltså ta ytterligare ett steg in i sin roll och bara säga det karaktären i spelvärlden säger (diegetisk dialog). I det spelmöte jag spelat in är detta det vanligaste sättet att hantera samtal i spelvärlden. Man väljer alltså en mer direkt väg att ”skapa” det som händer i spelvärlden när det är möjligt, precis som barnen i Strömqvists undersökning hellre illustrerar vad som händer med hjälp av dockorna än tar till språkliga medel. Detta är dock knappast något som gäller för bordsrollspel generellt. Deltagarna i ”mitt” rollspel har på förhand kommit överens om att låta dialoger ta stor plats i spelet, och Fine (1983:213ff) berättar att åtminstone i USA under sent 70-tal var renodlad diegetisk dialog i rollspel mycket ovanligt. Det ”direkta” i de diegetiska dialogerna är intressant. Spelvärlden och den verkliga världen förs närmare varandra, och samtalet mellan rollspelarna, med alla sina oförutsägbara och oplanerade inslag, är i stort sett samtalet mellan karaktärerna i spelvärlden.

Med de diegetiska dialogerna uppstår ännu en skillnad i hur olika yttranden ska tolkas, en tredje nivå jämförbar med domänerna. Det kan beskrivas som en växling mellan att spelaren (eller spelledaren) och karaktären i spelvärlden talar. Man kan också säga med Lojonen & Montola (2004:41) att den diegetiska dialogen skiljer sig från resten av rollspelssamtalet genom att i första hand vara ett *index*, inte en symbol. Hur som helst uppstår nya möjligheter till missförstånd. Vid inledningen och avslutningen av en sådan här dialog måste alla förstå vad som händer, men det räcker inte. Också inne i en pågående dialog bryts ibland ”flödet” för klagande frågor och liknande, frågor som språkligt sett kan ha spelvärlden som bakgrundsdomän men som inte ställs eller besvaras av någon i spelvärlden. Replikerna är dessutom tänkta att uttalas av faktiska personer på en viss plats, och även om man använder sig av minspel och gester kan det vara nödvändigt att också tala om vad personerna gör och tänker, och vad som händer runt dem. Ibland skjuter man in anföringsangivelser i dialoger som till största delen saknar sådana. Dialogerna är inte heller tomma på skämt och sidokommentarer med verkligheten som bakgrundsdomän, och även om man etablerat att något ska tolkas som yttrat av en person i spelvärlden är det i vissa fall

(främst då spelledaren spelar flera roller parallellt) inte självklart vem som talar eller till vem yttrandet är riktat. Det måste betonas att det som i första hand gör detta möjligt att hantera är rollspelsdeltagarnas förmåga att tolka yttrandet utifrån det språkliga och innehållsliga sammanhanget, på samma sätt som detta även annars är det viktigaste för att avgöra hur ett yttrande förhåller sig till de två domänerna. Själva ”dialogtillfället” är ju en avskild händelse i rollspelet med delvis egna regler, ett särskilt sammanhang där man i första hand utgår från att det är karaktärer i spelvärlden som talar. För att sedan identifiera undantagen från detta gäller det till stor del att känna igen repliker som spelvärldskaraktären inte skulle ha anledning att använda, men som kanske i stället är lätt igenkännbara som typiska ”rollspelsrepliker”. Samtidigt tycks speciella markörer, främst röstförställning, spela en viktig roll för att skilja mellan diegetisk och annan dialog.

5. Diskussion

5.1 Sammanfattning och utvärdering

Uppsatsens övergripande syfte definierades i avsnitt 1.2 som att ”beskriva några aspekter av hur rollspel fungerar som språklig aktivitet” vilket jag väl nu kan sägas ha gjort åtminstone för det specifika spelmöte jag analyserat. Min personliga bedömning av hur generellt giltiga mina resultat är, med utgångspunkt i mina egna erfarenheter av rollspel och jämförelser med den litteratur jag använt (främst Fine 1983, Mackay 2001, och Lopenen & Montola 2004), är att beskrivningens mer grundläggande inslag är mer eller mindre generellt giltiga, men att det finns enskilda undantag från det mesta och stor variation kopplat till bland annat regelsystem och spelargrupp gällande vissa detaljer, som hur stort inslaget av diegetisk dialog är.

Det är nu möjligt att göra en kort sammanfattning av svaren på de mer specifika frågeställningarna som angavs i syftesbeskrivningen (avsnitt 1.2), ”hur språket används för att skapa och upprätthålla en gemensam bild av en fantasivärld och sedan agera och åstadkomma förändringar i denna”, ”hur man refererar till företeelser i den andra världen och undviker missförstånd om vilken värld man talar om” samt ”hur rollspel

förhåller sig till andra i större eller mindre utsträckning språkbaseade 'låtsandeaktiviteter', främst barns rollekar så som de beskrivs av Strömquist (1984), med särskild uppmärksamhet riktad mot sådana skillnader som kan kopplas till rollspelens (jämfört med dockskåpslekarna i Strömquists undersökning) större grad av 'existensiell kreativitet'":

Den kronologiska materialgenomgången i 4.1 ger en tydlig bild av hur spelledaren och spelarna tillsammans bygger upp spelvärlden och genom sina karaktärer agerar i den, som sedan sammanfattas i avsnitt 4.2.1. Liksom i annat muntligt fiktionsskapande gäller att yttranden som beskriver den fiktiva världen också skapar den. För att nya inslag som förs in i fiktionen skall bli del av den gemensamma bilden krävs ett godkännande från övriga deltagare och samtalet kan beskrivas som en förhandling om vilken bild av spelvärlden som skall gälla. Avgörande för godkännandet är att ett yttrande följer de formella och informella regler som finns för rollspelet. Rollspelets grundstruktur utgörs av ett växelspel mellan beskrivningar av miljöer och händelser från spelledarens sida och spelarnas beskrivningar av vad deras karaktärer gör. Lika viktigt är dock ofta kontrollfrågor och svar på dessa. Även skämt och kringdiskussioner kan påverka bilden av spelvärlden. Ett speciellt moment med många intressanta inslag är de dialoger där spelare och spelledare går in i sina roller som personer i spelvärlden och talar "med deras mun".

För isärhållandet av verklighet och fiktion i samtalet är det mest grundläggande att endast en av domänerna, spelvärlden eller verkligheten, vid varje tillfälle bildar utgångspunkt för samtalet. Med en term som lånas från Strömquist (1984) blir den bakgrundsdomän. Uttryck med flera möjliga tolkningar antas i första hand syfta på något inom bakgrundsdomänen. Detta gäller exempelvis personliga pronomen som *jag* och *du*, eftersom dessa används för att referera till spelarnas rollpersoner. Växlingar mellan domänerna kan ske på många sätt och av olika skäl, ofta med paralleller till hur man växlar mellan olika ämnen i ett samtal. Frågor som vilken bakgrundsdomän som är aktuell, eller huruvida ett visst uttryck har sin referent utanför bakgrundsdomänen, kan ofta avgöras utifrån bedömningar av meningsfullhet och rimlighet, eller med hjälp av det starka inomspråkliga sammanhang som hela tiden upprätthålls. Olika typer av mer eller mindre explicita "domänmarkörer" spelar dock också en roll, liksom de olika typiska strukturer som många av "spelyttrandena" antar. Sammantaget med att man helst undviker att

gå tillbaka till verkligheten när man väl tagit spelvärlden som bakgrundsdomän, gör detta att missförstånd är sällsynta. När de uppstår finns olika reparationsstrategier tillgängliga, och problemen reds ut snabbt.

Gällande hur rollspel förhåller sig till de dockskåpslekar som analyseras i Strömquist (1984) kan här helt kort sägas att det finns en rad likheter (yttranden som beskriver den fiktiva världen skapar den samtidigt, överförd användning av personliga pronomen och andra deiktiska ord, möjlighet att inom ramen för den övergripande spel- eller lekaktiviteten växla fram och tillbaka mellan verklighet och fiktion, betydelsen av gemensamma beskrivningar och socialt framförhandlade "låtsandekontrakt" etc) men även flera viktiga skillnader (avsaknaden av fysiska artefakter som representerar spelvärlden i rollspelet och språkets totala dominans som medel för att skapa spelvärlden, rollspelets formella regler med tydligt skilda roller för olika deltagare, en rad speciella språkliga tekniker som är vanliga i dockskåpsleken men i rollspelet helt eller delvis är ersatta av mer "allmänspråkliga" strategier). Min analys av rollspelet bekräftar ett par förutsägelser Strömquist gör om existenssiellt kreativa lekar med flera deltagare (se avsnitt 2.1.4): att gemensamma beskrivningar får särskilt stor vikt och att skapandet av ett starkt inomspråkligt sammanhang blir ett viktigt medel för att undvika missförstånd. Jämförelser med Strömquist diskuteras vidare i avsnitt 5.2 och avsnitt 5.3 utgörs av en allmän diskussion om hur rollspel förhåller sig till andra språkliga aktiviteter, fiktionsskapande såväl som andra.

Dessa svar på mina frågeställningar är dock enbart sammanfattningar av det allra viktigaste och jag vill betona att de inte på något sätt kan ersätta den analys som löper genom hela kapitel 4 och som jag betraktar som inte bara nödvändig för att komma fram till sammanfattningen ovan utan som avgörande konkretisering, "det långa svaret" på samma frågeställningar. Teoretiska, övergripande beskrivningar av hur rollspel fungerar finns redan (Fine 1983, Mackay 2001) och det är väl bara i några enskildheter som jag kommer med något nytt på denna nivå, men jag känner däremot inte till någon empirisk undersökning av hur det hela fungerar i detalj i ett autentiskt material. Genom att göra en sådan undersökning har jag bland annat kunnat visa på ett samspel mellan spelledare och spelare som är mer intrikat och nyansrikt än en mer allmän beskrivning kanske skulle antyda, och kunnat peka på intressanta språkliga detaljer som antagligen hade fallit utanför en sådan

beskrivning.

Jag menar alltså att det var rätt att göra den typ av mycket ”materialnära” undersökning jag valt att göra och att denna kompletterar tidigare studier på ett bra sätt, och att det också var rätt att medvetet hålla mina frågeställningar öppna och till viss del låta mig styras av materialet i hur jag tolkar dem i min undersökning. Man kan då fråga sig om det hade varit bättre att vara mer konsekvent och göra undersökningen än mer datadriven, och liksom i ”strikt” CA (som det beskrivs i Norrby 1996:31, 38) undvika att sätta upp hypoteser med utgångspunkt i någon existerande teori för att inte riskera att bli styrd och läsa in saker i materialet som inte finns där, samt enbart ta hänsyn till kunskap om kontexten som deltagarna själva hänvisar till i samtalet. Jag anser dock att jag funnit en god balans i detta avseende. Att till exempel ignorera Strömqvists analysmodell med två semantiska domäner hade enligt min bedömning gjort min analys betydligt fattigare, och att försöka göra analysen som om jag inledningsvis inte alls visste vad rollspel var (åtminstone en möjlig tolkning av CA:s krav på att helt utgå från materialet) hade varit svårt, konstlat och utan uppenbara vinster. Öppenheten i frågeställningar och analysupplägg har gett mig möjlighet att göra en bred beskrivning med många trådar att ta upp för den som vill undersöka fenomenet rollspel närmare, men det har också haft nackdelar. Den som vill göra en uppföljning kan rimligen välja ett annat upplägg och betrakta den mest explorativa, ”fria” studien som ”gjord” i och med denna uppsats.

5.2 Jämförelser med tidigare forskning

Jag har kunnat göra intressanta kopplingar till var och en av mina viktigare källor, i form av såväl förutsägelser som slår in och fynd som upprepas som fynd som kontrasterar mot den tidigare forskningens resultat och i något fall sätter dess slutsatser i fråga. Strömqvists (1984) beskrivning av hur den fiktiva och den verkliga världen fungerar som två semantiska domäner och hur man i samtalet tar än den ena, än den andra som ”bakgrundsdomän”, samt av den nära kopplingen mellan det ”speciella” tagandet av fiktionen som bakgrundsdomän och överförd användning av deiktiska ord (origoöverföring), främst första och andra personens personliga pronomen, fungerar lika bra för mitt material som för Strömqvists eget, även om min analys av glidande domänövergångar

i samband med diskussioner om olika typer av ”bakgrundsinformation” tycks visa på att domänerna inte alltid behöver vara skarpt åtskilda. Detsamma gäller Strömqvists beskrivning av hur fiktionen skapas av de yttranden som beskriver den, och hans betoning av att detta är en social process med krav på godkännande och på följande av vissa regler. Strömqvist finner dock fler ”unika” strategier för att skapa förändringar i den fiktiva verkligheten och tydliggöra referens än vad som förekommer i mitt material, något som kanske kan förklaras med de äldre rollspelarnas större repertoar av ”lånade” strategier från olika typer av kommunikation. Andra skillnader kan kopplas till rollspelens ”existensiellt kreativa” karaktär, och stämmer också med förutsägelser som Strömqvist gör om existensiellt kreativa lekar: den stora vikt som läggs på att etablera tydliga, gemensamma beskrivningar (Strömqvist 1984:44) och upprätthållandet av ett starkt inomspråkligt sammanhang för att undvika missförstånd (Strömqvist 1984:198). Sökandet efter en ”tillräckligt” gemensam beskrivning i rollspel är ett också viktigt tema hos Lopenen & Montola (2004), som kallar sådan ”tillräcklig gemensamhet” *equifinality*.

Den övergripande analys av rollspelens struktur som görs av Fine (1983) fungerar väl även för mitt material, och även om min analys speciellt inledningsvis inspirerats mer av Strömqvist (1984) avviker den nog inte från Fine på något avgörande sätt när det gäller de frågor vi båda diskuterar. Jag kan bekräfta Fines fynd gällande många detaljer, exempelvis att missförstånd med avseende på vilken ”värld” ett yttrande syftar på är sällsynta och snabbt reds ut då de uppstår (Fine 1983:200-201), och att då spelledaren ifrågasätts är det ofta utifrån någon form av hänvisning till logik och realism (Fine 1983:80ff). Det finns dock också kontraster mellan mitt material och de rollspel Fine beskriver, där tärningar alltid verkar användas och där Fine (1983:213) beskriver diegetisk dialog som knappt förekommande. Fine finner, liksom Strömqvist och jag själv, exempel på ”mjuka”, gradvisa övergångar mellan fiktionen och verkligheten. Hos Strömqvist står detta i kontrast mot vad som förutsägs av teorin, Schutz (1973) beskrivning av övergångar mellan olika ”finite provinces of meaning”, medan det stämmer bättre med Goffman (1974) som är Fines viktigaste teoretiska utgångspunkt.

Stenros (2004:76) vill skilja ut ”off-game gossip” och annat som inte direkt relaterar till spelet från ”rollspelstexten”. Jag menar att den nära koppling jag beskrivit i mitt material mellan rollspelet och det som i

strikt mening inte kan räknas dit och som man måste utgå från att Stenros skulle exkludera – skämt, ”kringdiskussioner” och liknande – gör en sådan gränsdragning svår att göra i praktiken, och jag är mer benägen att stödja Padol (1996) i att ”rollspelstexten” inte går att skilja från själva mötet. Av liknande skäl är jag starkt tveksam till att som Mackay (2001:122ff) skilja ut den rent fiktiva, sammanhängande historia som skapas i rollspelarnas minne som rollspelets ”estetiska objekt”. Om rollspel ska betraktas som konst verkar det för mig tveksamt att som Mackay välja ut ett enskilt resultat av rollspelsprocessen och fastslå att denna är det enda relevanta ur estetisk synvinkel.

Den viktigaste enskilda kopplingen till Norrby (1996) är antagligen de omfattande paralleller jag kunnat visa på mellan ämnen, som de beskrivs av Norrby (1996:140ff), och ”bakgrundsdomäner”.

5.3 Rollspel och andra språkliga aktiviteter

Ett samtal kan ofta beskrivas som en förhandling om hur deltagarnas verklighetsbilder ska jämkas samman och vad som ska betraktas som sant. Oftast utgår man ändå från att det finns en objektiv sanning, och att påståenden kan sorteras som sanna eller falska, eller i alla fall mer eller mindre nära ”sanningen”. I ”specialfallet” fiktion, där den värld som beskrivs existerar enbart i de inblandades fantasi och den ”officiella” versionen av den definieras i kommunikationen, blir varje påstående om den ”sant” om det accepteras av de inblandade. Men sådana ”sanningar” är aldrig slutgiltiga. I rollspel förekommer att en person tar tillbaka något den sagt om det byggde på ett missförstånd. Element i beskrivningen av spelvärlden kan också ändras till exempel för att de ger ”fel” associationer. Sådana ändringar sker normalt genast och är då oproblematiske. Att ändra något när man kommit längre i spelet är mer komplicerat, men förekommer också. Oavsett vilket innebär det att något först uppfattas som en del av spelvärldens verklighet, och att detta sedan inte längre är fallet. Det är inte svårt att hitta liknande exempel utanför rollspelen, som de många fall där rättighetsinnehavarna till olika fiktiva ”universum” deklarerat att karaktärer och företeelser inte längre ”existerar” som en del av den officiella kontinuiteten eller då deras publik väljer att bortse från inslag i den officiella beskrivningen som de inte tycker om. Det är alltså inte bara i utpräglat sociala

fiktionsskapande aktiviteter som rollspel som det krävs ett godkännande för att något ska bli en fullt ut accepterad del av den fiktionen.

En romanläsare har viss frihet att välja sin egen tolkning inte bara av romanens budskap utan också av vad som faktiskt händer i dess fiktiva "värld". Om boken publiceras som följetong eller ingår i en bokserie, kan det också finnas möjligheter att påverka fortsättningen, men författaren och/eller utgivaren har sista ordet. Rollspel, som saknar "passiv" publik och uttryckligen bygger på interaktivitet och medskapande, är annorlunda. Skillnaderna gentemot muntligt historieberättande är dock mindre. När en historia berättas muntligt kan lyssnarna kommentera och ställa frågor till den som berättar, och därmed ta del i berättandet och påverka berättelsens form och innehåll. Även en tyst publik reagerar på framförandet till exempel genom minspel, och berättaren kan knappast undgå att påverkas av detta. En skillnad kvarstår gentemot rollspelet i att en person i princip oftast har rätt att bestämma hur den fiktiva världen ser ut och hur historien utvecklas, även om det inte behöver vara så att historieberättaren alltid har sista ordet, eller att en person ensam har rollen som historieberättare.

Jag uppfattar det som att varje situation där en historia berättas, eller där någon form av fiktiv värld byggs upp på annat sätt, måste ha regler för hur och i vilken grad olika "deltagare" kan påverka den fiktiva världen. Dessa regler är sådana *transformationsregler* som Goffman (1961) talar om enligt referat i Fine (1983:183ff), som också tillämpar begreppet i sin analys av rollspel (se avsnitt 2.1.1 i denna uppsats), men i Goffmans begrepp ingår en del som jag inte diskuterar här. När det gäller rollspel är reglerna för hur deltagarna kan påverka fiktionen till stor del formaliserade, och kan något förenklat uttryckas så här: *Spelledaren "spelar världen", det vill säga bestämmer (med eller utan hjälp av regler och tärningar) hur världen ser ut och vad som händer samt beskriver detta för spelarna, som å sin sida bestämmer vad deras "karaktärer", som kan ses som berättelsens huvudpersoner, gör i de situationer som uppstår, och även brukar få bestämma över annat som rör karaktärerna, såsom bakgrund, utrustning m.m. (speciellt innan det egentliga spelet har börjat, men även senare)*. Dessa regler kan sägas ge rollspelarna mer frihet än en romanläsare i vissa avseenden, och mindre i andra. Rollspelarna är själva med och formar händelserna, men har inte romanläsarens frihet att skapa en egen bild av den fiktiva världen – både spelare och spelledare måste för att upprätthålla gemensamheten i beskrivningen av spelvärlden ta hänsyn till de "fakta" som redan

etablerats. Reglerna för hur fiktionen skapas kan vara naturligt uppkomna eller mer eller mindre ”konstgjorda”, som i rollspelet. Oavsett vilket måste de fungera i det sammanhang de är avsedda för. Annars måste de modifieras, som då de ursprungliga *Dungeons & Dragons*-reglernas förslag om en ”caller” som efter diskussion i gruppen ensam skulle berätta för spelledaren hur gruppen agerade ignorerades och så småningom fick ändras, eftersom systemet inte var anpassat till vad spelarna ville ha ut av rollspelet (exemplet från Mason 2004:3). I detta ligger också en stor del av förklaringen till att muntligt berättande tycks ha större grad av interaktivitet och på andra sätt ligga närmare rollspelet än skriftligt; ”öga-mot-öga”-situationen och våra förväntningar på talspråk respektive skriftspråk gör skillnaden naturlig. Till idén om regler för hur den fiktiva världen skapas och utvecklas kan man koppla Strömqvists (1984) jämförelser mellan ”lekspråket” (främst det han kallar ”the ludic speech act”), performativer och formelmagi, jämförelser som är lika relevanta för rollspel. Lek- och rollspelsspråket (liksom skriftligt och muntligt berättande) tar visserligen oftast formen av uttalanden om den fiktiva världen, men de skapar och formar den samtidigt. För att detta ska fungera krävs att yttrandet accepteras som en del av den korrekta beskrivningen av den fiktiva världen, och accepterandet är i sin tur ofta kopplat till att yttrandet ”följer reglerna”: att det görs av rätt person, vid rätt tillfälle och på rätt sätt. Likheten med de regler som avgör om performativer och magiska formler blir ”lyckade” eller ”misslyckade” (se noterna 3 och 4 i avsnitt 2.1.3) är tydlig.

Rollspel skiljer ut sig från de flesta former av muntligt och skriftligt historieberättande genom draget av simulering, försöket att skapa en upplevelse av att uppleva och delta i ett pågående händelseförlopp. I detta spelar språket en viktig roll, tydligast genom den ”överförda” pronomenanvändningen samt användandet av historiskt presens. Diegetisk dialog ger en mer ”direkt” representation av spelvärlden och bör förstärka närvarokänslan, inte minst genom att deltagarna upphör med att producera beskrivningar och ”blir” den de spelar. Simuleringsmomentet innebär också att information om spelvärlden i princip ska ges till spelarna i takt med att den blir tillgänglig för deras karaktärer, och att det hela tiden finns ett relativt väldefinierat ”nu” som flyttas fram längs en tidslinje. Även den upplevda möjligheten för spelarna att påverka är viktig inte minst eftersom den är logisk utifrån den givna förutsättningen att de, i form av sina karaktärer, själva deltar i

händelseförloppet. Även här ligger rollspelet, naturligt nog, närmare spontant, muntligt berättande än skrivandet och läsandet av en roman. Gällande tiden har både den som skriver och den som läser en text möjlighet att hoppa fram och tillbaka som de vill. Den som berättar muntligt måste berätta ”i tiden”, i den ordning den vill att lyssnarna ska höra berättelsen, och möjligheterna att gå tillbaka och ta om eller ändra på något som redan sagts är begränsade. Motsvarande gäller för lyssnarna, som saknar möjlighet att bläddra fram och tillbaka, även om de kan fråga historieberättaren om denna är beredd att ta om något eller hoppa över en bit. Också att låta publiken komma in och bli karaktärer i berättelsen torde vara vanligare i muntligt än i skriftligt berättande. När det gäller interaktiviteten och simuleringsmomentet liknar dock rollspelen ännu mer lekar och spel. Liksom rollspel kan ses som en form av historieberättande kan det betraktas som en form av låtsaslek. Vi får då konstatera att det är en form av lek med rätt speciella drag – berättandet som medium, de formella rollerna spelare och spelledare, användandet av regler och tärningar med mera. Vi måste också klargöra att lekdeltagarna oftast är tonåringar eller vuxna.

5.4 Frågor om unikheter och förutsägbarhet

Rollspel har likheter med andra aktiviteter, och med rätt definition av ”rollspel” går det att hävda att de förekommit sedan länge (se Ericsson 2004:17ff om ”lajv” i det gamla Egypten). Samtidigt är bordsrollspel en ”speciell” företeelse, ett ”uppfunnet” koncept med en historia som ofta sägs ha börjat med företaget *Tactical Studies Rules* (TSR) utgivning av spelet *Dungeons & Dragons* 1974 (Mason 2004:1). I rollspelens historia ligger förklaringen till många detaljer i hur de fungerar språkligt och i övrigt. TSR gav ut regler för ”krigsspel” av olika slag och *Dungeons & Dragons* tycks först ha betraktats som ännu en variant på detta tema (Mason 2004:1). Detta ger ett annat perspektiv på ett ”unikt” språkligt drag som den överförda användningen av personliga pronomen – i grunden, tror jag, en utveckling av hur samma pronomen används för att tala om pjäser i brädspel (*jag går dit*).

Rollspel är ett bra exempel på språkets anpassningsförmåga och möjligheter. Språket används på ett speciellt, ofta överraskande, sätt. Idéer om hur språket ”alltid” fungerar tycks komma på skam, i exempelvis den överförda användningen av personliga pronomen eller

användandet av språket för att tillsammans bygga upp en värld i stället för att tala om den som faktiskt existerar. Samtidigt är det i hög grad fråga om tillämpning av allmänna principer. Just eftersom språket i grunden är så anpassningsbart och mångsidigt har behovet av språkliga strategier även för detta specialiserade ändamål kunnat tillgodoses genom medvetna eller omedvetna ”lån” från andra sammanhang. Därför är det inte förvånande att man finner fler ”unika” strategier för att exempelvis tydliggöra referens hos barnen i Strömqvists (1984) undersökning än hos de vuxna rollspelarna i min. De senares större inlärdade repertoar av språkliga uttryckssätt och strategier ger dem möjlighet att lösa problemen utan egna uppfinningar. På samma sätt har de tillgång till tekniker från litteratur och film för att föra handlingen framåt. Påverkan från dessa håll blir tydlig exempelvis i Scott Pickerings första samtal med studios ägare Duke Denny (se avsnitt 4.1.5), en klassisk expositionsscen där presentation av olika inslag i intrigen vävs in i dialogen.

Användningen av ”allmänspråkliga” strategier leder till frågor om hur mycket i ”rollspelsspråket” som egentligen är unikt. Och unikt eller inte, hur mycket är i någon mening förutsägbart, och hur mycket beror på historiska tillfälligheter och individers uppfinningsrikedom? Frågorna är inte lätta att svara på. Att hitta enskilda inslag i rollspelsspråket som helt saknar motsvarighet i något annat sammanhang är svårt. Närmast kommer nog vissa yttranden, till exempel tillkännagivande av resultatet av tärningsslag (ej i mitt material), som i princip hänför sig till Fines (1983:186, 194) ”spelram”, men som samtidigt förmedlar information om spelvärlden. Liknande exempel borde dock gå att hitta också i andra typer av spel. Av andra skäl känns det inte tillfredställande att peka på de särskilda termer och speciella betydelser för ord i allmänspråket som används i rollspelsspråket. Termerna är förstås ”unika” i de fall då de enbart används av rollspelare, men fenomenet, gruppspråk, är inte unikt. Svaret på frågan om hur mycket som är ”unikt” beror alltså på vad vi godtar som ”unikt” – en tillräckligt strikt definition kommer att lämna mycket lite som inte måste avfärdas som antingen tillämpning av allmänna principer blandat med inlån från andra områden, eller ”trivialt” (som enskilda rollspelspecifika termer). Detta gör dock på sätt och vis de språkliga egenheterna än intressantare, eftersom det gör studiet av rollspel till något mindre isolerat. Vad innebär de allmänna reglerna när de tillämpas i rollspelets speciella situation? Varifrån har man lånat uttryck och språkliga grepp, och hur har de förändrats i händerna på

rollspelarna? Samtidigt är summan av delarna och sättet de kombineras – rollspelet i sin helhet – något unikt, en helhet värd att studera, för att förstå hur den fungerar och möjliggöra jämförelser med andra språkliga aktiviteter. Alla detaljer i rollspelet kan inte vara ”givna utifrån grundförutsättningarna”. Vi vet (se Mason 2004) att rollspelens form förändrats över tid, och även att rollspel idag spelas på många olika sätt. Ändå är det svårt att säga exakt vad som är och vad som inte är förutsägbart, något som också med nödvändighet kommer att vara beroende av hur ”grundförutsättningarna” definieras.

5.5 Förslag för vidare forskning

Ett enkelt sätt att gå vidare skulle vara att studera ett större material, med mer än en spelgrupp, för att därigenom kunna undersöka vilken variation som finns mellan olika grupper. Mer systematisk tillämpning i analysen av väldefinierade teoretiska ramverk och metoder, valda utifrån undersökningens specifika frågeställningar, skulle antagligen kunna öka tydligheten och pålitligheten hos resultaten jämfört med i denna uppsats. Naturligtvis går det också att göra mer specialiserade undersökningar, till exempel av de på många sätt intressanta diegetiska dialogerna eller de skillnader i ”samtalsstil” kopplade till de olika domänerna som jag anat, men inte haft utrymme för att utforska närmare. Detta är bara två exempel, men mycket som jag kommer in på i min analys bör gå att ge en djupare beskrivning. Ofta borde det också vara möjligt att vinkla sådana undersökningar så att man inte enbart ställer frågor om rollspel, utan också om språk och språkanvändning mer i allmänhet. De diegetiska dialogerna skulle till exempel kunna tas som en ingång till frågor om hur medvetna människor är om skillnader mellan olika talsituationer. Det finns också ämnen som av olika anledningar helt eller nästan helt förbigåtts i denna uppsats. Rollspelens terminologi och jargong, alltså rollspelskulturens gruppsspråk, är ett sådant exempel.¹¹ Om detta inte är så intressant i sig för den som inte har rollspel som specialintresse, bör det kunna vara lika intressant som fallstudie (språksociologiskt och lexikologiskt) som varje annat gruppsspråk. Till sist hoppas jag kunna få läsaren att fundera på behovet av forskning kring kommunikationen i aktiviteter som ligger rollspelen

¹¹ Detta har jag själv gjort en ansats att undersöka i ett fördjupningsarbete i en tidigare svenskakurs, Hellberg Olsson (2003).

nära men som kanske uppfattas som mer aktuella, och på olika tänkbara infallsvinklar för sådan forskning. Detta gäller inte minst internetbaserade datorrollspel av olika slag.

Jag vill här också ge några förslag på forskning och teorier som jag tror kan vara lämpliga att tillämpa i en studie av rollspel även om jag av olika skäl inte utnyttjat dem. Inledningsvis kan nämnas att det tycks finnas akademisk ”rollspelsanalys på 2000-talet” som jag inte tagit upp – på rollspelsforum på internet skrivs om ”det där gänget finner som skriver doktorsavhandlingar om rollspel” (rollspel.nu). Om det faktiskt skrivits avhandlingar borde dessa vara av intresse att söka upp. Mackay (2001) har hittills endast nämnts i förbigående, men boken innehåller mycket intressant och bör inte ignoreras av den som vill studera fenomenet rollspel. Jag är tveksam till mycket hos Mackay, men bland annat en analys av hur rollspelare använder ”färdiga” koncept från populärkulturen och en kritisk granskning av rollspel ur ett maktperspektiv är om inte annat tankeväckande. Ett omfattande ramverk för analys av rollspel, som också bör studeras för att slippa ”uppfinna hjulet på nytt”, har också utarbetats av kollektivet kring webbplatsen *The Forge*. Bland språkvetenskapliga teorier bör Hallidays socialsemiotik och funktionella grammatik vara intressanta att tillämpa på rollspel på grund av intresset för språkets förmåga att göra olika typer av ”arbete” i olika situationer och det omfattande teoretiska ramverk som ges för att analysera detta. Mer konkret tänker jag på Hallidays resonemang om hur vi drar slutsatser om kontexten utifrån texten och tvärtom (Halliday 1999:102ff) och hur detta skulle kunna kopplas till rollspelarnas förmåga att skilja de yttranden som är förankrade i spelvärlden och ”hör till” spelet i strikt mening från andra, intresset hos Halliday och närstående forskare för olika typer av ”inomspråkligt sammanhang” (se exempelvis Hasan 1999a och b), samt det sätt teorin kopplar samman begreppen text, kultur- och situationskontext, register och genre (se Halliday 1999, Hasan 1999a) som en väg att reda ut de ”frågor om unikhets och förutsägbarhet” som diskuteras i avsnitt 5.4. Jag tror att jag tidigt insåg, fast jag inte skrivit in det i uppsatsen, att det jag skrivit om tolkningar utifrån ”meningsfullhets- och rimlighetskriterier” kan kopplas till Grice teori om ”conversational implicature” (Grice 1975, 1978), som den beskrivs av Levinson (1983:100ff). Avslutningsvis – men utan att göra anspråk på att ha täckt in all teori som skulle kunna appliceras på rollspel – vill jag nämna att vissa CA-studier undersökt betydelsen av samtalsdeltagares varierande ”rätt” till

olika ämnen, och det vore intressant att söka paralleller mellan detta fenomen och spelarnas och spelledarens "rätt" till sina karaktärer respektive spelvärlden i övrigt.

Referenser

Tryckt litteratur

- Austin, John Langshaw 1962. *How to do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press.
- Berge, Kjell Lars, Patrick Coppock & Eva Maagerø (red.) 1999. *Å skape mening med språk*. Oslo: Cappelen Akademisk Forlag.
- Bühler, Karl 1934. *Sprachtheorie: Die Darstellungsfunktion der Sprache*. Jena: Fischer.
- Bühler, Karl 1982. The Deictic Field of Language and Deictic Words. (Redigerad och översatt av Jarvella, R. J. & W. I. Klein.) I: Jarvella, R. J. & W. I. Klein (red.) 1982. *Studies in Deixis and Related Topics*. Chichester: John Wiley, s. 9–30
- Ekerot, Lars-Johan 1995. *Ordföljd, tempus, bestämdhet – Föreläsningar om svenska som andraspråk*. Malmö: Gleerups utbildning AB.
- Ericsson, Martin 2004. Play to Love – Reading Victor Turner's "Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual; An Essay in Comparative Symbolology". I: Montola & Stenros (2004), s. 15–27.
- Evans, Gareth 1982. *The Varieties of Reference*. Oxford: Oxford University Press.
- Fine, Gary Alan 1983. *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*. London och Chicago: The Chicago University Press.
- Goffman, Erving 1961. Fun in Games. I: Goffman, Erving. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Indianapolis: Bobbs-Merrill, s. 15–81.
- Goffman, Erving 1974. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. London: Harper and Row.
- Grice, H. P. 1975. Locic and conversation. I: Cole, P. & J. L. Morgan (red.), 1975. *Syntax and Semantics 3: Speech Acts*. New York: Academic Press, s. 41–58.
- Grice, H. P. 1978. Further notes on logic and conversation. I: Cole, P. (red.), 1978. *Syntax and Semantics 9: Pragmatics*. New York: Academic Press, s. 113–128.
- Halliday, M. A. K. 1999. Registervariasjon. (Översatt från Halliday &

- Hasan 1985.) I: Berge, Coppock & Maagerø (1999).
- Halliday, M. A. K. & Ruqaiya Hasan 1985. *Language, context and text: Aspects of language in a social-semiotic perspective*. London: Cambridge UP.
- Hasan, Ruqaiya 1999a. Strukturen i en tekst. (Översatt från Halliday & Hasan 1985.) I: Berge, Coppock & Maagerø (1999), s.119–140.
- Hasan, Ruqaiya 1999b. Teksturen i en tekst. (Översatt från Halliday & Hasan 1985.) I: Berge, Coppock & Maagerø (1999), s. 141–170.
- Hellberg Olsson, Martin 2003. Rollspelsord. Opublicerad kursuppsats.
- James, William 1890. *The Principles of Psychology*. Vol. 2. New York: Henry Holt.
- Levinson, Stephen C. 1983. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Loponen, Mika & Markus Montola 2004. A Semiotic View on Diegesis Construction. I: Montola & Stenros (2004), s. 39–51.
- Mackay, Daniel 2001. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson (North Carolina): MacFarland & Co
- Malinowski, Bronisław 1935. *Coral Gardens and their Magic*. Vol 2. London: George Allen & Unwin.
- Mason, Paul 2004. In Search of the Self – A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory. I: Montola & Stenros (2004), s. 1–14.
- Minsky, Marvin 1975. A Framework for Representing Knowledge. I: Winston, P. H. (red.), *The Psychology of Computer Vision* New York: McGraw-Hill, s. 211–277.
- Montola, Markus & Jaakko Stenros (red.) 2004. *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. The book for Solmukohta 2004. Helsingfors.
<http://www.ropecon.fi/brap/brap.pdf> . Hämtad 2007-01-05.
- Mäyrä, Frans 2004. Foreword. I: Montola & Stenros (2004), s. IX–X.
- Nationalencyklopedin* (NE) 1989–1996. Höganäs: Bra Böcker.
- Norrby, Catrin 1996. *Samtalsanalys – så gör vi när vi pratar med varandra*. Lund: Studentlitteratur.
- Peirce, Charles S. 1966. *Selected Writings. Values in a Universe of Change*. (red. P. Wiener). New York: Dover.
- Schutz, Alfred 1973. *Collected Papers Vol 1: The Problem of Social Reality*. Haag: Martinus Nijhoff.
- Stenros, Jaakko 2004. Notes on Role-Playing Texts. I: Montola & Stenros (2004), s. 75–96.

Strömqvist, Sven 1984. *Make-believe through Words – A Linguistic Study of Children's Play with a Doll's House*. (Gothenburg Monographs in Linguistics.) Göteborg: Institutionen för lingvistik, Göteborgs Universitet.

Webbsidor

Padol, Lisa 1996. Playing Stories, Telling Games. Collaborative Storytelling in Role-Playing Games. <http://www.recappub.com/games.html>
Hämtad 2008-05-01.

rollspel.nu. Är djupimmersion svenskt? (Tråd startad av Grog 2008-02-15). <http://forum.rollspel.nu/showflat.php?Cat=0&Board=rollspel&Number=1077301&page=0&view=&sb=&o=&fpart=all&vc=1>
Hämtad 2008-05-01.

Sverok u.å. a. Officiell hemsida för Sveriges roll- och konfliktspelesförbund: Rollspel. <http://www.sverok.se/spel/rollspel.html>
Hämtad 2006-11-04.

Sverok u.å. b. Officiell hemsida för Sveriges roll- och konfliktspelesförbund: Scenariobanken frågor och svar. <http://bank.sverok.se/index.php?content=faq>
Hämtad 2005-12-29.

The Forge. <http://www.indie-rpgs.com/forum/>
Hämtad 2008-05-10.

Wikipedia – World of Darkness. http://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Darkness
Hämtad 2006-12-29.

Bilaga: Transkriptionsnyckel

A:, B:, SL:	Talarangivelse.
B?:	Osäker talarangivelse.
?:	Okänd talare.
(.)	Kort men ändå tydligt märkbar paus.
(paus)	Längre paus.
(fetstil, parentes)	Kommentar (eller liknande).
(jo alltså)	Osäker analys.
Xxx	Ohörbart tal (i princip ett ord, men ibland är det naturligtvis svårt att säga med säkerhet att det inte kan vara flera).
VERSALER	Starkt betonat.
.	”Meningslut” - slut på ett avsnitt som vid transkriptionen uppfattats som ”sammanhängande”, en naturlig skriftspråksmening som ej tolkats som fråga eller utrop.
?	Föregående ”mening” har uppfattats som fråga.
!	Föregående ”mening” har uppfattats som utrop. Bör i de allra flesta fall innebära någon form av rätt tydlig prosodisk markering.
,	Någon form av ”avgränsning” har uppfattats här som dock i sammanhanget inte setts som tillräcklig för ”stort skiljetecken”.
...	Vid slut av fras eller ”mening”: Oavslutat, dröjande. Vid inledning av fras eller ”mening”: Fortsättning på tidigare (del av) replik.
[...]	Otranskriberat eller av utrymmesskäl struket avsnitt.