

GÖTEBORGS UNIVERSITET
Institutionen för svenska språket

Samtal spelar roll

En samtalsanalytisk undersökning av rollspelet *Dungeons and Dragons*

Vincent Andersson

Specialarbete, SV1318, 15 hp
Ämne: Svenska språket
Termin: HT 2020
Handledare: Stina Ericsson

Sammandrag

Fantasyrollspel som *Dungeons and Dragons* som kombinerar strategiskt tänkande och regelsystem med dramatisk gestaltning och improviserad fiktion väcker frågan hur spelare skiljer mellan rollen som sina fiktiva alter egon och rollen som deltagare i spelet. Rollspel utspelar sig i deltagarnas fantasi och i det samtal som förs mellan dem. I den här uppsatsen görs en samtalsanalytisk undersökning av hur rollspelsdeltagarnas roller konstrueras interaktionellt och vilka språkliga resurser som skiljer dem åt. Det görs en uppdelning mellan rollerna *spelare* och *karaktär* och slutsatser dras kring hur de framträder i interaktionen mellan spelarna.

Nyckelord: *rollspel, samtalsanalys, CA, DnD, Dungeons and Dragons, ramanalys, interaktion*

Innehåll

1.	Inledning	1
1.1.	Syfte och frågeställningar.....	3
2.	Teori och tidigare forskning	3
2.1.	Bakgrund	3
2.1.1.	Om Rollspel.....	3
2.2.	Tidigare Forskning	5
2.2.1.	Forskning om rollspel.....	5
2.2.2.	Samtalsanalytisk forskning.....	7
3.	Material och Metod.....	9
4.	Analys	11
4.1.	Rollen som spelare	12
4.1.1.	Förhandling om fiktiv värld.....	12
4.1.2.	Strategiskt tal	15
4.1.3.	Reaktioner på spelet.....	18
4.2.	Rollen som karaktär.....	20
4.2.1.	Stilisering.....	20
4.2.2.	Tur behandlas som direkt handling i spelet	23
5.	Diskussion.....	24
6.	Avslutning.....	27
7.	Litteraturförteckning.....	28
8.	Bilaga.....	30

1. Inledning

Det finns ett uttryck som lyder ungefär ”språket kan öppna upp nya världar”. Det brukar användas som ett argument för att unga ska läsa fler böcker eller bara som ett rent allmänt försvar av skönlitteraturen. Språket kan öppna upp nya världar genom att referera till främmande eller till och med överkliga platser och företeelser långt bortom den verklighet i vilken vi lever våra dagliga liv. En verksamhet som tagit detta uttryck på största allvar och som på många sätt testat gränserna för det är fantasyrollspel. I ett fantasyrollspel samlas ett antal deltagare och fantiserar tillsammans fram en värld fylld av krigare, monster och heroiska berättelser. Deltagarna antar rollen som en ny karaktär i den här världen och under vägledning av en spelledare låter de berättelser utspela sig i den med sig själva i huvudrollen.

Den här uppsatsen kommer specifikt att undersöka fantasyrollspelet *Dungeons and Dragons (DnD)* men många av de iakttagelser som görs torde vara giltiga för de flesta fantasyrollspel. I *DnD* följer spelarna vanligtvis en förutbestämd uppsättning regler som begränsar deras handlingsutrymme något men rollspelets huvudsakliga mål är för spelarna att, så långt det är möjligt, identifiera sig med sina karaktärer och behandla den fiktiva världen som verklig. Spelet utförs till allra största del genom att spelarna i tur och ordning beskriver sin karaktärs handlingar för varandra medan spelledarna förklarar dessa handlingars verkningar i den fiktiva världen. Rollspelarnas främsta verktyg är språket och det används till att just ”öppna upp nya världar”. Vad som skiljer rollspelets berättande från till exempel romanens är att det sker i samarbete med andra spelare och tar sig formen av ett samtal. Narrativet är utsatt för ständig revidering då spelarna föreslår nya tolkningar och adderar till varandras bidrag. Spelarna skapar världen gemensamt genom att interagera med den och varandra i rollen som sina karaktärer.

Det är dock omöjligt för rollspelarna att verka enbart inom den fiktiva världen och uppgå helt i karaktärsrollen, inte minst då man i verkligheten faktiskt sitter

fysiskt i egenskap av sig själv tillsammans med andra människor. För att skapa och upprätthålla illusionen av att man befinner sig i en fiktiv värld och talar och agerar i rollen som karaktär krävs det av spelarna att de för ett samtal även utanför berättandet och bildar en gemensam bild av hur spelvärlden ser ut och hur karaktärernas handlingar relaterar till spelets regler. Detta innebär att spelets deltagare ikläder sig dubbla roller. Trots att rollspelets huvudsakliga mål är att låta spelarna delta i en så rik berättelse som möjligt så är det också ett spel, med regler att förhålla sig till, och det finns skillnader mellan framgång och misslyckande. Spelarna måste därför uppfylla både rollen som *karaktär* och som *spelare* (jfr. Waskul & Lust 2004, Goffman 1974) d.v.s. de måste göra ett dramatiskt gestaltande av sitt fiktiva alter ego samtidigt som de är medvetna om spelets regler och följer dem. Allt detta görs primärt genom samtal. Spelets huvudsakliga aktivitet kretsar kring att prata med sina medspelare och att i dialog med dem berätta fram fantasyvärlden, reda ut detaljer som vilken mat som serveras i en alvisk krog eller hur mycket en mithrilrustning väger, och att diskutera hur ens karaktär agerar i mötet med den här världen för att klara de mysterier och faror som väntar dem där.

Trots att samtal fyller en så fundamental funktion i rollspel, och används på så intressanta sätt, så har inte mycket interaktionistisk forskning gjorts om ämnet. Rollspel har tidigare beskrivits ur ett ramanalytiskt perspektiv (Waskul & Lust 2004, Linderoth 2012, Fine 1983) men utan att någon större vikt lagts vid mikronivån av spelandet och hur verksamheten genomförs i praktiken med språkliga medel. Det är först på senare tid som samtalsanalysen fått upp ögonen för spel som forskningsobjekt och den har då inriktat sig främst på bräd- och tv-spel (se t.ex. Hofstetter 2020, Piirainen-Marsh & Tainio 2014, Sierra 2016). Jag vill därför öppna för rollspelet som intressant samtalsanalytiskt studieobjekt. I den här uppsatsen kommer jag att utföra en samtalsanalytisk undersökning av hur rollspelare utför rollerna *spelare* och *karaktär*, vilka interaktionella resurser som används för att utföra respektive roll i spelet, och hur rollerna skiljer sig åt.

1.1. Syfte och frågeställningar

Syftet med uppsatsen är att undersöka hur rollerna *spelare* respektive *karaktär* realiserar interaktionellt i ett fantasyrollspelssammanhang. Detta görs med särskilt fokus på interaktionella och språkliga fenomen på mikronivå som bidrar till denna realisering. För att uppfylla undersökningens syfte ställer jag forskningsfrågan vilka interaktionella resurser som karakteriserar respektive roll.

2. Teori och tidigare forskning

I det här avsnittet ger jag en bakgrund till ämnet för uppsatsen. Jag introducerar rollspel och hur det spelas samt beskriver relevant tidigare forskning.

2.1. Bakgrund

Här ges en bakgrund till uppsatsämnet. Jag introducerar rollspelet *Dungeons and Dragons* och hur det spelas.

2.1.1. Om rollspel

I den här uppsatsen gör jag en samtalsanalytisk undersökning av fantasyrollspel, närmare bestämt av rollspelet *Dungeons and Dragons (DnD)*. *DnD* har sedan sin lansering 1974 blivit mycket populärt och betraktas av många som det första och mest inflytelserika rollspelet (Peterson [www]). Rollspelet spelas i grupp och fungerar genom att en av spelarna utses till spelledare (kallad *Dungeon Master* eller *DM*) och får rollen att lotsa sina medspelare genom en imaginär spelvärld. Resterande spelare skapar i sin tur karaktärer som fungerar som deras alternativa persona i spelvärlden. Spelledaren spelar ingen egen karaktär. Spelarnas karaktärer skapas utifrån en mall som erbjuder spelarna att välja mellan olika s.k. raser (t.ex. alver, orker osv.) och klasser (ungefär yrken som magiker, krigare etc.) från fantasyvärlden. I karaktärsskapandet väljs även olika attribut (såsom styrka och

intelligens), generella karaktärsdrag, och spelarkaraktern förväntas även förse med en kort biografi för att öka dess trovärdighet.

När spelarnas karaktärer är skapade och introducerade för övriga spelare är spelet redo att börja. Med hjälp av ett ramnarrativ som förberetts i förväg förklarar spelledaren för sina medspelare hur spelvärlden omkring dem ser ut och vilken sorts personer som möter dem där. Spelledaren har också till uppgift att gestalta och spela rollen som de icke-spelarkaraktärer som befolkar spelvärlden. Resterande spelare axlar rollen som sina skapade karaktärer och agerar utifrån den information som spelledaren försett dem med. Ett vanligt sätt att påbörja en spelsession är att låta spelarna anlända till något slags värdshus där någon tar kontakt med dem och erbjuder ett uppdrag av något slag, ofta i form av ett monster som måste besegras.

Strid är ett vanligt inslag i *DnD* och särskilda regler finns utformade för hur den bör utspelas. Det är dock inte helt ovanligt att andra sorters konflikthantering förekommer. Ofta kan övertalning eller dupering vara en lika god väg att gå. För alla dessa akter som kräver någon slags prestation av spelarkaraktärerna använder man sig av tärningar för att avgöra deras utgång. På så sätt tillförs ett mått av slump till spelet som ökar spelvärdens realism. Ett tärningsslag förebådas ofta av en stor förväntan och efterföljs av antingen suckar eller jubel. När och hur tärningarna ska slås är upp till spelledaren att bestämma och denna kan när som helst beordra ett tärningsslag från deltagarna för att avgöra diverse effekter på deras karaktärer. Det är dock inte ovanligt att spelarna efterfrågar att få göra ett tärningsslag för att utföra en särskild handling, framför allt om de tror sig ha bättre chans genom tärningen än genom spelledarens godtycklighet. I dessa fall anses det i de flesta sammanhang vara dålig sed att explicit be om ett tärningsslag då det kan undergräva karaktärsinlevelsen. Istället förväntas spelaren förklara karaktärens handling på så sätt att spelledaren förstår att handlingen kräver ett tärningsslag. Detta kan göras genom att t.ex. ge en utförlig beskrivning i första person av vad karaktären gör, eller genom att tala som karaktären och i den rollen utföra ett hot eller en lögn gentemot en annan karaktär i spelvärlden.

Samtalet och hur en spelare utformar en tur spelar alltså en stor roll i genomförandet av spelet. På vissa sätt fungerar en samtalstur också som en

regelmässig tur i spelet i och med att språkliga handlingar så ofta uppfattas som faktiska handlingar utifrån spelreglernas ramar.

2.2. Tidigare forskning

I det här avsnittet sammanfattas tidigare forskning med relevans för uppsatsen. I den första delen beskrivs forskning som gjorts specifikt om rollspel, och den andra tar upp samtalsanalytisk forskning med anknytning till ämnet.

2.2.1. *Forskning om rollspel*

Vad jag har kunnat finna har det ännu inte gjorts samtalsanalytisk forskning om fantasyrollspel i någon större utsträckning. Fältet har kanske framför allt studerats ur ett mer renodlat sociologiskt perspektiv. I flera studier används Erving Goffmans ramanalytiska metod (Goffman 1974) för att beskriva den komplexa sociala situation som uppstår i dessa rollspel. Metoden kan kortfattat sammanfattas som att den undersöker de ramar inom vilka en social situation utspelar sig. En ram är svaret på frågan ”What is it that’s going on here?” (Goffman 1974:25). En sådan ram kan t.ex. vara *spel* eller *teater*. Dessa ramar projicerar särskilda roller som axlas och upprätthålls av de sociala aktörerna. Rollerna är knutna till olika mer eller mindre uttalade normer och uppfyller särskilda plikter gentemot varandra. Ramanalysens målsättning är att urskilja och definiera dessa ramar och roller i ett givet sammanhang. Det är måhända inte särskilt överraskande att ramanalysen har funnits användbar i fråga om rollspelet och dess explicita experimenterande med olika verklighetsnivåer och identitetsförskjutningar.

För den här uppsatsens syfte tar jag avstamp i och inspireras av Waskul & Lust (2004) som undersöker just *DnD* ur ett ramanalytiskt perspektiv. Centralt för deras studie är en kategorisering av de sociala rollerna *persona*, *spelare* och *person* (min översättning) (eng. *persona*, *player*, *person*, Waskul & Lust 2004) vilka kan ses som en situationsspecifik motsvarighet till Goffmans uppdelning i *karaktär*, *roll* och *person* (min översättning) (eng. *character*, *role*, *person*, Goffman 1974:129).

Persona syftar här till den spelarskapade karaktären vars roll spelaren axlar. I *DnD* kan detta exempelvis vara en alvisk krigare. *Spelare* syftar till den roll som spelaren uppfyller genom att delta i spelet. Till den hör följandet av spelregler och en aktiv inlevelse i spelvärlden. *Person* syftar till spelaren som individ med unika erfarenheter och personlighetsdrag. I den här uppsatsen kommer jag använda mig av termerna *spelare* och *karaktär* för att beskriva rollerna (jfr. *spelare* resp. *persona* hos Waskul & Lust och *karaktär* resp. *roll* hos Goffman).

I Waskul & Lusts studie, som grundar sig på intervjumaterial och författarnas egna deltagande i *DnD*-sessioner, slås det fast att rollen som *person* tar mycket lite plats under spelet. I intervjumaterialet framkommer också att spelarna själva anser det opassande att blanda in sina personliga liv i spelet, då det kan störa spelinlevelsen. I stället observerar författarna hur rollspelet karakteriseras av ett snabbt omväxlande skifte mellan *spelare* och *persona* och att dessa roller flyter samman på ett säreget sätt. Detta i och med att spelarna agerar samtidigt i rollen som *spelare* och *persona* (2004:347) med det dubbla ansvaret att utföra spelmässiga handlingar och gestalta sina karaktärer på ett trovärdigt sätt. Waskul & Lust betonar hur rollspelarna aktivt och kontinuerligt konstruerar spelvärlden och sina respektive karaktärer gemensamt under en spelsession. En spelkaraktär blir till genom de handlingar spelaren förmår den att utföra och genom hur medspelarna reagerar på dessa handlingar (2004). Detta är inte, menar författarna, helt olikt hur alla människor blir till genom sina handlingar i vardagen.

Linderoth (2012) undersöker det digitala rollspelet *World of Warcraft* och hur några av dess spelare bär sig åt för att främja inlevelse i spelet. Även Linderoth använder sig av Goffmans teoribildning och pekar på hur spelsituationen innebär en *laminerad ram* (eng. *laminated frame*, min översättning), d.v.s. att flera ramar är aktiva samtidigt (2012:477). I rollspelssituationen gör sig tre ramar gällande: den ”verkliga” *ramen*, spelarna sitter framför varsin dator, *spelramen*, spelarna förhåller sig till spelets regler osv. och *spelvärldsramen*, där spelarnas handlingar tolkas utifrån den imaginära värld som spelet frammanar. Dessa ramar kan jämföras med de tre roller som beskrivs av Waskul & Lust. Linderoth visar hur spelarna på olika sätt omtolkar händelser utanför spelvärldsramen utifrån densamma. Det kan t.ex.

handla om att en spelare som av någon anledning måste lämna datorn motiverar, i rollen som sin karaktär, varför den måste stanna upp i spelet.

Fine (1983) bör också nämnas här då det lär vara en av de mest omfattande och citerade studier som gjorts av rollspel. Fine skriver framför allt om *DnD* och utför även han en ramanalys av rollspelssituationen med liknande resultat som tidigare nämnda artiklar. Framför allt bidrar Fines verk med en väldetaljerad översikt av rollspelets uppkomst, utveckling och etnografiska sammansättning.

2.2.2. Samtalsanalytisk forskning

I den här uppsatsen utgår jag från *Conversation Analysis* (CA) som teoretiskt perspektiv och analysmetod. CA utvecklades i slutet av 60-talet ur etnometodologin med Gail Jefferson, Harvey Sacks och Emanuel Schegloff som förgrundsfigurer. En god sammanfattning av teorins utgångspunkter och generella metodologi kan inhämtas i Sacks et al. (1974). CA ämnar beskriva samtalets allmänna regelstruktur genom analys av mikrofenomen i naturligt förekommande samtal. Man förutsätter att alla samtal är strukturellt ordnade efter en gemensam uppsättning regler och att dessa kan beskrivas utifrån generaliserbara observationer i enskilda samtal. CA som metod har kommit att införlivas och bli välanvänt inom språkvetenskaplig forskning. Ett grundläggande antagande inom CA är att varje yttrande ses som både kontextberoende och kontextförnyande, d.v.s. varje yttrande förhåller sig som ett svar till ett tidigare och kräver i sin tur att nästföljande yttrande förhåller sig till det. Varje yttrande måste därför tolkas utifrån hur det förhåller sig till kringliggande yttranden. Genom att analysera sekvenser av yttranden för att bestämma deras funktion i förhållande till varandra kan slutsatser dras kring den funktion som olika typer av yttranden har inom samtal generellt (Sidnell & Stivers 2010).

Som tidigare nämnt har jag inte kunnat finna några tidigare exempel där CA applicerats på rollspel. Däremot har det på senare tid gjorts flera studier om andra typer av spel och som aktualiserar ämnen som är relevanta även för rollspel. Däribland kan nämnas Hofstetter & Robles (2018) och Hofstetter (2020) som behandlar huruvida fusk tas emot som moralisk överträdelse respektive vilken

funktion utrop och stönanden har i brädspelsammanhang, Sierra (2016) om hur referenser till spel kan fungera rambytande och signalera solidaritet i vardagssamtal, Piirainen-Marsh & Tainio (2014) om gemensam inläring genom tv-spel, och Aarsand & Aaronson (2009) om hur responsiver används i spelsammanhang för att bygga intersubjektivitet.

Stylization eller *stilisering* (min översättning) har beskrivits av Coupland (2001) och innebär att en talare på något sätt frångår sitt vanliga sätt att tala och på olika sätt modulerar sin röst, tex. genom att byta dialekt eller skifta i tonhöjd. Stiliseringsbegreppet inbegriper även kodväxlingar som skiften från formell till informell talstil. Coupland betonar hur stilisering fungerar som *föreställning* och som en medveten social handling snarare än slumpmässig intraindividuell variation. I och med föreställandet distanserar sig talaren från yttrandet och lägger det, så att säga, i munnen hos en föreställd karaktär. Detta blir särskilt relevant vad gäller rollspelandet som till stor del går ut på att just föreställa olika karaktärer för varandra. För att tala med Goffman innebär också föreställningen att ett ram- och rollskifte sker och som i det här fallet för samtalet mot en teatralisk ram och som enligt Waskul & Lusts rollindelning (2004) för spelaren närmare rollen som *persona*.

Nilsson & Sjögreen (2019) tangerar Couplands beskrivning av stilisering, hos dem främst omtalat som *tillfälligt varietetsskifte*, och betonar dess funktion som social handling. De beskriver bl.a. hur varietetsskiften används för att mildra ansiktshot och, på ett liknande sätt som spelreferenser (2016), signalera solidaritet med in-gruppen. Även Nilsson & Sjögreen påpekar hur varietetsskiften kan användas för att gå in i en annan karaktär och projicera nya talarsituationer (2019:170). I artikeln lanseras också begreppet *ordsmakningsrundor* som innebär att ett varietetsskifte upprepas och ”smakas på” av en andra deltagare. Dessa har enligt Nilsson & Sjögreen funktionen att visa ”att man är en aktiv samtalsdeltagare”, ”affiliering och solidaritet”, och ”att man behärskar [...] ett avvikande uttryck” (2019:176).

3. Material och metod

Materialet för den här undersökningen består av ca tre timmars audio- och videoinspelning av en *DnD*-session med tre informanter, inklusive spelledare. Materialet spelades in oavbrutet under en tagning. Informanterna satt utspridda i en halvcirkel kring ett soffbord med varsin dator i knät. Datorerna användes som en del av spelet och visade representationer i text av spelarnas karaktärer inklusive attribut och färdigheter och (i spelledarens fall) information om spelvärlden och icke-spelarkaraktärer.

Videomaterialet spelades in med hjälp av kameran på en bärbar dator som positionerades för att fånga in alla tre deltagare. Audiomaterialet spelades in med hjälp av en mikrofon tillhörande nämnda dator som fångade ljud framifrån (om än med något bristande kvalité), en kondensatormikrofon placerad mitt på soffbordet som fångade ljud i en 180° vinkel med god kvalité och detaljrikedom, och en dynamisk mikrofon riktad mot spelledaren och som tog upp endast dennes röst för att underlätta identifikation under samtidigt tal. Jag var närvarande för att starta inspelningen men lämnade sedan samtalsdeltagarna ensamma för att undvika att påverka samtalet genom min närvaro. Deltagarna är vänner till mig och känner varandra sedan tidigare. De träffas regelbundet för att spela rollspel vilket innebär att samtalet kan klassas som *naturligt förekommande* (Ottesjö 2015:77) och därmed lämpligt för en samtalsanalytisk studie, även om just det inspelade samtalet arrangerades i syftet att användas för den här undersökningen. Deltagarna är dock relativt oerfarna av rollspel och har bara spelat i något år (att jämföra med många som spelat regelbundet i flera decennier) vilket kan innebära att materialet hade sett annorlunda ut med en mer erfaren grupp.

I linje med etiska föreskrifter ombads informanterna skriva på en samtyckesblankett (bifogas som bilaga) i vilken de informerades om vad inspelningen skulle komma att användas till och att de när som helst hade rätt att dra sig ur undersökningen. Deltagarnas namn har anonymiserats och de namn som används i uppsatsen är fingerade. Deltagarna informerades om att inspelningen skulle användas till en språkvetenskaplig uppsats och att den skulle handla om

samtal. De blev däremot inte informerade om specifikt vilka fenomen i samtalet som var intressanta för uppsatsen och kan därför inte ha anpassat sitt språkbruk för att bättre passa undersökningen. Detta för att uppmana till ett så naturligt språkbruk som möjligt.

Det inspelade samtalet utsattes sedan för upprepade genomlysningar för att relevanta fenomen skulle kunna identifieras utan förutfattade meningar i den mån det är möjligt. Detta med förbehållet att själva intresset för materialet förutsätter vissa förväntningar och antaganden från forskarens sida, inte minst med hänsyn till uppsatsens syfte. Ambitionen var dock att visa öppenhet för materialet och inte låta dessa antaganden stå i vägen för möjliga observationer. Utdrag ur samtalet som ansågs relevanta för uppsatsens frågeställning transkriberades i hög detalj enligt det transkriptionssystem som används inom CA, vilket innebär att samtalet överfördes till text med stor trogenhet till det ursprungliga talet, d.v.s. att även ickeverbala saker som hummanden, pauser och dylikt inkluderades och att talet i stor mån skrivs ut som det låter och inte i fullständig enlighet med standardortografi (se Jefferson 2004 för en utförlig diskussion angående transkriptionsmetoden). En transkriptionsnyckel bifogas som bilaga.

Metoden kan karakteriseras som induktiv-kvalitativ (Sidnell & Stivers 2010). Utifrån det insamlade materialet bedömer jag vilka fenomen som kan anses vara intressanta för närmare granskning. Genom analysen tolkas vilken funktion dessa fyller i det omkringliggande samtalet och hur de kan bidra till att svara på den frågeställning som satts upp för uppsatsen. I min granskning av materialet för den här undersökningen var jag inledningsvis intresserad av hur själva berättandet utfördes och markerade partier med tydligt narrativa inslag för att se t.ex. huruvida narrativet framfördes primärt av en ensam talare under långa talturer eller om det framfördes av flera olika talare i snabb omväxling. När jag sedan granskade dessa partier noterade jag hur spelarna tenderade att förställa sina röster och skifta i samtalsstil vilket ledde till att jag undersökte funktionen av detta. Jag gjorde sedan bedömningen att spelarnas yttranden kunde indelas efter huruvida de fyllde funktionen av rollerna *spelare* eller *karaktär*. I urvalet efter denna ämnesinriktning har stora delar av materialet sållats bort (jag hade markerat ca 30 instanser varav

färre än en tredjedel användes i analysen) vilket har varit nödvändigt, inte minst med tanke på denna uppsats begränsade omfång. Bland det bortsållade materialet kan räknas flera instanser av hur spelarna upprätthåller själva spelandet som kommunikativt projekt, och exempel på rollspelets multimodala aspekter. Sådana exempel har alltså räknats som överflödiga för mitt syfte. Den metod jag använder mig av bidrar till en mer noggrann redogörelse av enskilda exempel, dock på bekostnad av en bredare beskrivning av hela materialet. Frågan kan ställas huruvida det material som presenteras här är tillräckligt för att ge en generaliserbar bild av rollspel i allmänhet. Det är en fråga som kan ställas i princip all forskning som bedrivs med CA som metod och svaret står att finna i dess tillit till en *fall-för-fall* analys med syftet att inte skymma det enskilda samtalets särprägel men samtidigt generalisera utifrån de aspekter som de olika fallen har gemensamt (Sidnell & Stivers 2010:2). De resultat som presenteras här kan alltså verifieras av tidigare forskning men kan framför allt komma att bli relevanta genom fortsatta studier inom ämnet.

4. Analys

Analysen är strukturerad i två huvudavsnitt. Det första behandlar hur rollen som *spelare* konstrueras interaktionellt, och det andra hur rollen som fiktiv *karaktär* inom spelvärlden konstrueras. Det är dock inte ovanligt att dessa två skiftar snabbt emellan varandra och gränserna mellan dem är inte heller alltid helt skarpa. Rollerna kommer under analysen att definieras efter hur de behandlas i det omkringliggande samtalet. Detta innebär att det finns delar av utdragen i analysen av spelarrollen där spelarna kan sägas agera i karaktärsrollen och vice versa. I viss mån pågår utförandet av båda rollerna samtidigt då även gestaltandet av en karaktär hör till spelarrollen. För att inte ta fokus från huvudämnet för varje avsnitt uppmärksammas inte fenomen som inte hör till den roll som analysen för tillfället inriktar sig på.

4.1. Rollen som spelare

Det här avsnittet behandlar hur rollen som *spelare* konstrueras interaktionellt.

4.1.1. Förhandling om fiktiv värld

I och med att spelvärlden existerar som en gemensam förståelse mellan spelarna så kan skillnader mellan deras individuella bild av den aktualiseras i samtalet. För att fortsätta spelet måste samförstånd nås. Spelvärlden finns inte representerad som ljud eller bild utan bara genom den beskrivning som spelarna framför till varandra. Stora delar av den måste därför infereras av varje enskild spelare varför deras förståelse kan gå isär och bli tvungen att lösas genom förhandling. Upplevelsen av att befinna sig i samma omgivning är nödvändig för att spelarna ska kunna interagera med varandra i rollen som karaktär. Inte minst kan skiljande uppfattningar av spelvärlden dessutom ha en regelmässig inverkan, vilket kommer visas i exempel 1. Spelvärlden tas då upp som förhandlingsbart objekt och spelet återupptas efter att samförstånd nås. Om ett yttrande behandlas som avvikande från den gemensamma spelförståelsen orienterar sig deltagarna mot att reparera yttrandet. Jag använder här ett utvidgat reparationsbegrepp för att syfta till reparationen av samtalsdeltagarnas gemensamma förståelse, specifikt av spelvärlden. Jag avser alltså inte i första hand reparation av enskilda felsägningar, ordsökningar osv.

I nedanstående exempel är spelarna engagerade i en strid. Spelledaren, Mårten, ska avgöra utfallet av ett anfall när Johan påpekar vilket vapen han använder. Detta behandlas som problematiskt av resterande deltagare:

(1a) Rollspel med spelledare Mårten (Må), spelare Johan (Jo) och Daniel (Da) tid:1:53:42

01 Jo [a: juste de e handa:xe de eh: inte: °greaaxe°
 02 Må [°eh eh ehn°
 03 Da e det handaxe dueh använder;
 04 Jo ja (.) [°de ehh-°
 05 Må [jaha:eh;(.) okej.
 06 Må ahh nej då e de inte det. (.) då e de:;(.) (.h)
 07 ju den andra.
 08 Da [då e den d-
 09 Jo [det ee juh som att jah har två stycken
 10 i- eh händerna.
 11 Da [jaha:: ↑=
 12 Må [jaha↑=

13 Da =du kör såehh (.)
 14 Må =du vill ha en sånç

På rad 01 gör Johan påståendet att han använder en handaxe och inte en greataxe. Dessa två vapen har olika attribut och skillnaden mellan dem påverkar resultatet av hans anfall. Genom negeringen *inte greataxe* markerar Johan att ett missförstånd kan ha skett och att de andra spelarna tror att han håller en greataxe när han i själva verket håller en handaxe. På rad 03 initierar Daniel en repeterande reparation av Johans påstående på rad 01 i form av frågan *e det handaxe du använder*. Johan svarar jakande på detta (r. 04). Mårten behandlar detta som problematiskt och i behov av reparation på rad 05–07 vilket kan ses genom hans tvekljud och pauser. På rad 04 påbörjar Johan ett turtillägg i överlappande tal med Mårten. Det blir dock Mårten som tar turen. Genom den nyhetsmottagande markören *ahh* på rad 06 visar Mårten att hans förståelse har ändrats och från början skiljde sig från Johans. Mårtens resterande tur kan ses som en självreparation, *då e de inte det [greataxe] utan den andra [handaxe]*.

På rad 09 gör Johan en omtagning av sitt yttrande på rad 04 och modifierar påståendet på rad 01 till att det är som att han har två stycken i händerna. Den modala markören *ju* indikerar en gemensam förståelse. Detta leder till att Daniel och Mårten direkt visar förståelse genom att överlappande svara genom den uppbackande insiktsmarkören *jaha* förstärkt med stigande tonhöjd (r. 11–12).

Uppbackningen behandlas dock som disprefererad av Johan:

(1b) Rollspel med spelledare Mårten (Må), spelare Johan (Jo) och Daniel (Da) tid:1:53:42

15 Jo >elleh jaeh ahn- nej asså:eh< (.) ja bara
 16 antog att de va de: >eftersom ja fick< slå: två
 17 gånger på [(ohörbart)
 18 Må [ah nej du har [två attacker=
 19 Da [nej
 20 Må =pe:r [omgång
 21 Jo [>jaha ja förstå:r nu: (.) då förstår jag
 22 Da [mm mm mm
 23 Må med de små: har du fyra per omgång
 24 Jo [ja.
 25 Da [men d- du kan ju:eh (suck)
 26 Jo nämen då var de greataxe=
 =[då var de som ni tänkte heh (.)
 27 Må [mm ah
 28 Da [ja

29 Da men då::ehs: ää deä?
 30 Må mm (.) ahmen det e logiskt (.) då e det en d12 först?
 31 Jo jah! (slår tärning)

På rad 15–17 tar Johan initiativ till självreparation och förklarar att han bara trodde att han hade en handaxe i varje hand eftersom hans anfall behandlades regelmässigt som det. Rad 11–14 kan tolkas som disprefererade genom Johans omtagningar och tvekljud på rad 15–17, samt hans uppsnabbade tal. Dispreferensen kan komma sig av att Mårten och Daniel reagerar nyhetsmottagande. Modalmarkören *ju* (r. 09) visar att Johans tur inte är menad att förmedla någon ny information och rad 15 visar att han är förvånad över att den mottages som den gör på på rad 11–12. Johans tur på rad 09–10 bör ses som en ackomodering till övriga spelares bild av spelvärlden snarare än en förklaring av hans egen. När hans tur möts med förvåning initierar han självreparation för att förklara missförståndet. Mårten och Daniel svarar negerande och bekräftar att Johan har missförstått reglerna (r. 18–20). Detta kvitteras av Johan på rad 21. Hans *jaha* visar att han accepterar medspelarnas förklaring och han förklarar att han *förstår nu* och att missförståndet därigenom är utrett.

På rad 26 tar Johan tillbaka sitt påstående från rad 09 och accepterar sina medspelares version, nämligen att han hade haft en greataxe hela tiden. Detta kvitteras av Mårten och Daniel med *ja* och *mm* på rad 27–28. Resultatet av sekvensen sammanfattas av Mårten på rad 30: *då e det en d12 först?* Vilket bekräftas av Johan på rad 31. Med d12 menas en tolvsidig tärning, vilken tärning som används vid ett anfall skiljer sig åt beroende på vapen. Vid anfall med handaxe hade tiosidig tärning använts. När förhandlingen är avslutad blir alltså resultatet en direkt spelmässig handling som beror på förhandlingens utfall.

Att lösa sådana här konflikter och uppnå samstämmighet kring spelvärldens utformning är nödvändigt för spelets fortgång. I rollen som spelare ingår därför ett ansvar att bevara konsensus för att gruppen ska kunna fortsätta verka i en gemensam fiktiv värld. Om det uppstår en diskrepans mellan spelarnas föreställning om världen löses denna genom reparation, antingen själv- eller annaninitierad och genom att spelarna anpassar sin bild av spelvärlden efter varandra genom förhandling. På så

sätt konstrueras spelvärlden interaktionellt och är ständigt utsatt för potentiell omförhandling.

4.1.2. Strategiskt tal

Spelarrollen inbegriper att aktivt orientera sig mot spelreglerna och bemöda sig om att uppnå bästa möjliga resultat för sina karaktärer. *DnD* skiljer sig visserligen från mer konventionella spel i det att det saknas ett uttalat mål för spelet. I många spel innebär t.ex. ansamling av ett förbestämt poängantal att någon vinner och spelet avslutas. I *DnD* är målet snarare att spela ut ett så rikt äventyr som möjligt genom sina karaktärer. I spelet stöter spelarna ändock på situationer där ett särskilt utfall är önskat. Inte minst är strid ett bra exempel, då förlust kan innebära att karaktärer dör och spelet avslutas. Som spelare kan det alltså bli nödvändigt att diskutera och föreslå möjliga tillvägagångssätt sinsemellan. Detta sker inte i rollen som karaktär och uppfattas sällan av spelledaren som utgörande direkta handlingar, eller tal, i spelvärlden. Istället provas potentiella scenarion av spelare som relaterar till vilka spelregler som kommer att avgöra utfallet. Att sådant tal inte sker i rollen som karaktär märks också på att det ofta pågår alltför länge för att vara narrativt logiskt inom ramen för spelvärlden. Det vanligaste sättet för spelledaren att hantera detta är att låta tiden i spelvärlden stå stilla medan strategin läggs fram. När spelarna kommit överens om strategin utförs denna i spelvärlden från den punkt som det strategiska talet inleddes.

I nedanstående exempel vill en av spelarna (Johan) utföra en bluff. I *DnD* kan spelarna utföra i princip vilken typ av handling de vill och det är upp till spelledaren att avgöra om dess utfall måste avgöras med ett tärningsslag, t.ex. handlingen ”bluff” finns inte specifikt beskriven i reglerna, istället är det upp till spelledaren att improvisera fram hur den kan tolkas och avgöras rent regelmässigt. För att lyckas med en handling kräver spelledaren vanligen att spelaren som utför handlingen gör ett tärningsslag vars framgångschans provas mot ett av spelarkaraktärens attribut. För att spelledaren ska utdela ett tärningsslag måste spelaren beskriva handlingen på ett sådant sätt att den uppfattas av spelledaren som en regelmässig handling och

helst som en handling med hög chans att lyckas. Genom att positionera sina yttranden som osäkra visar spelarna att de inte är ämnade som spelturer utan som möjliga handlingar:

(2) Rollspel med spelledare Mårten (Må), spelare Johan (Jo) och Daniel (Da) tid: 1:18:00

(spelarna diskuterar hur de ska lyckas lura några dvärgar i spelet som de vill stjäla från)

01 Da ehja: tänke typ såhä:r (.) (tittar up mot taket)
 02 Jo ja tänker att, jag ta:r en svamp eh- ja- försöker
 03 agera spontan o ja tar en av de här [svamparna
 04 Da [>vi måste ju få=
 05 =nånting som att< de är ju rätt så fulla >så vi måste
 06 få nånting som får deras< uppmärksam[het
 07 Jo [ja=
 08 =men ja tänker att ja såhär eh försöker spontant o ta
 en [svamp från väggen=
 09 Da [aa aa
 10 Jo =o börjar äta den (.) på [låssas liksom
 11 Da [mmnn.
 12 Jo då >komme dom ba< (knarrig nasal röst) åhh:=
 13 Da *ahh*
 14 Jo =(fortf. nasalt) ah gu va kul:eh= (normal röst)
 15 =hoppas den inte ä gifti bara (.) men ja har eh
 16 =resistans mot gift; (.)
 17 Da vafföfan- vafföfan inte du som dricker dåh
 18 Jo me gift;
 19 Da [men alkohol äju gift eh
 20 Jo [de eju fö att du- de eju fö att du: e bra=
 21 =på att [kasta
 22 Da [mm;

Daniel påbörjar en tur på rad 01 men avslutar den inte. Utifrån formuleringen *ja tänke typ såhär* och ämnet för nästföljande turer är ett rimligt antagande att han vill redogöra för någon form av plan. *Såhär* kan tolkas som en anföringsmarkör. Han använder sig av kognitions verbet *tänke[r]* vilket tonar ned säkerheten i hans yttrande. Användningen av *typ* visar på att det som följer inte är slutgiltigt utan ett exempel. Han avbryter sig efter *såhär* och tittar upp mot taket och visar på så sätt att han behöver betänketid för att avsluta sitt yttrande. Denna betänketid utgör en TBP som Johan använder för att ta turen (r. 2). Johans tur liknar en samkonstruktion av Daniels tur i det att den påbörjas snarlikt, *ja tänker att*, (r. 2), och han slutföljer yttrandet som Daniel påbörjade med sin egen plan: att ta en av svamparna. Johan använder också *ja tänker* som ett sätt att nedtona säkerheten i sitt yttrande och

genom att markera osäkerheten öppnar han för en revidering av det. Daniel föreslår att de måste få dvärgarnas uppmärksamhet på något sätt (r. 04–06). Johan kvitterar detta och reparerar sin föregående tur genom att repetera och expandera den med tillägget att han börjar *äta den* [svampen] *på låssas* (r. 08–10). Daniel ger överlappande uppbackningar under Johans tur (r. 09) och kvitterar att han har förstått planen genom att svara *mmnn* med sjunkande tonhöjd. Johans plan tas alltså emot som ett giltigt svar på behovet av *nånting som får deras uppmärksamhet*.

Johan fortsätter genom att beskriva och gestalta det potentiella resultatet av planen (r. 12–14). Han använder futurum, *dåkommedomba* (r. 12), och visar på så sätt att hans utsaga inte sker utan kan komma att ske i spelvärlden. Johan signalerar att han citerar dvärgarna genom anföringsmarkören *ba* och gör en stiliserad imitation genom att tala knarrigt och nasalt (r. 12–14). Daniel ger en skrattande uppbackning (r. 13) och visar fortsatt samtycke till planen. På rad 14 avbryter Johan imitationen och återgår till sitt normala röstläge eftersom han upptäcker ett problem med planen, nämligen att svampen kanske är giftig. Han lägger dock till det inte utgör något problem då hans karaktär är resistent mot gift. Johans tur från rad 8–15 kan ses som en hypotetisk genomspelning av hans föreslagna strategi.

Under turen har båda spelare möjlighet att upptäcka brister i strategin och Daniel kan efterfråga förtydligande av den. Johan upptäcker ett potentiellt problem med strategin (r. 15–16) och avbryter sin utläggning. Problemet löses genom en hänvisning till spelmekaniken att en karaktär kan vara resistent mot gift.

När Johan nämner denna spelmekanik reagerar Daniel genom att invända mot det ologiska i att inte Johan är med i dryckesleken istället för honom då *alkohol äju gift* (r. 19). Johan försvarar sig med hänvisning till att Daniels karaktär är bättre på att kasta, vilket är en del av dryckesleken (r. 20–21). Detta kvitteras något motvilligt av Daniel (r. 22).

Spelarna positionerar sina yttranden som osäkra för att visa att de inte bör behandlas som direkta spelhandlingar. De använder sig av kognitionsverb och tempusväxlingar för att positionera sig epistemiskt med sina yttranden och göra dem mer eller mindre direkta. De argumenterar för olika handlingssätt med hänvisning till spelreglerna och deras logiska konsekvenser. Genom att först beskriva ett

potentiellt scenario för sin föreslagna strategi kan spelarna förekomma brister i den innan den utförs som regelrätt tur i spelet. Spelarna lägger fram strategin som ett förslag och öppnar för invändningar från sina medspelare. När spelarna verkar ha kommit överens om en gemensam strategi kan spelledaren gå in och låta denna äga rum inom spelvärlden.

4.1.3. Reaktionen på spelet

I rollen som spelare ingår att vara en aktiv deltagare och att visa inlevelse och engagemang för spelet. Spelarna använder sig därför av särskilda resurser för att reagera på händelser i spelet. Deltagarna kan använda sig av kroppsliga gester, ickelexikala stönanden, utrop med mera, och stilisering för att visa sitt deltagande. Spelare kan reagera med överdriven besvikelse efter en ogynnsam spelhändelse eller med lika överdriven förtjusning efter en gynnsam sådan. Detta är på intet sätt unikt för rollspel utan är vanligt i många olika sorters spelsituationer som ett sätt att markera att spelsituationen tas på allvar och har känslomässiga konsekvenser för spelaren inom ramen för spelet (Hofstetter 2020). Att händelser i spelet på så sätt konstrueras som meningsfulla har bäring, inte minst på det känslomässiga engagemanget och möjligheten att leva sig in i spelet.

Specifikt för rollspel är spelarens möjlighet till självständighet i förhållande till spelreglerna. Mer traditionella spel som t.ex. schack möjliggör för en specifik uppsättning handlingar som spelaren kan genomföra. I rollspel är däremot handlingsfriheten närmast oändlig. En spelare kan när som helst bestämma sig för att agera tvärtemot de mål som förelagts denne och gå emot sin karaktärs intresse genom att t.ex. anfälla sina spelarkamrater oprovocerat eller t.o.m. uppträda suicidalt och därigenom hota spelvärldens trovärdighet och försvåra spelets fortgång. Utagerandet och upplevelsen av ett känslomässigt engagemang fungerar därför som en slags garanti för att spelare ska agera rationellt i rollen som sina karaktärer.

I nedanstående utdrag slår Johan tärning för att avgöra utfallet av ett anfall. Spelledaren Mårten tolkar innebörden av tärningsslaget:

(3) Rollspel med spelledare Mårten (Må), spelare Johan (Jo) och Daniel (Da) tid:1:54:57

01 Jo o sen divine eh fury (.) på [denhä (slår tärning)
 02 Må [mmhm
 03 Da [mm
 04 Jo ah.
 05 Må ohsen det bl:ev eh fjorto- arton (.) jävlar.
 06 ? (fniss)
 07 Må *de e typ hälften* (h.) de e ty:p hälften a:eh gud
 08 va hann (.) blev eh (.)=
 09 Da DUNK(visar slag med händerna)
 10 Må =ff- sch- köttad eh

Johan annonserar att han använder sig av färdigheten *divine fury* (som ökar skadan av hans anfall) och slår sedan tärningen (r. 01). Mårten och Johan kvitterar i överlappning användningen av *divine fury* (r. 02–03). Johan reagerar någorlunda neutralt på tärningens utfall (r. 04). Mårten räknar ihop den totala skadan som anfallet gör och börjar säga att *det blev fjorto-* men avbryter uttalet av fjorton och reparerar till *arton*. Betoningen av *arton* tyder på förvåning och kan markera att han anser det vara en hög siffra. Efter en paus reagerar han med expressiven *jävlar*, även detta betonat, och förstärker yttrandets affektiva värde (r. 05). I och med detta ges tärningsslaget en känslomässig betydelse. Någon av de andra deltagarna reagerar med att fnissa (r. 06). Mårten fortsätter på rad 07 med den lite uppjagad och lätt skrattande röst och förklarar att *det e typ hälften* [fienden är till hälften besegrad] vilket han repeterar för att markera hur anmärkningsvärt det är (r. 07). I överlappning med repetitionen illustrerar Daniel anfallet genom att imitera ett yxhugg med händerna och ropa *DUNK* som ett sätt att bekräfta hur kraftfullt anfallet var (r. 09). Mårten sammanfattar resultatet av anfallet från slutet av rad 07, *a:eh gud va hann* t.o.m. rad 10 och förstärker affekten i yttrandet med expressiven *ah gud* och det överdrivna ordvalet *köttad* för att beskriva hur illa åtgången fienden blev. Mårten gör två pauser inom satsen *gud va han blev köttad* som ger intrycket att han knappt får fram orden.

Genom att reagera så pass kraftfullt på kan en spelare visa att denne behandlar spelhändelsen som meningsfull inom spelramen. Mårtens turer har en dramatiserande effekt som bidrar till spelinlevelsen och som värderar betydelsen av Johans anfall. Hans reaktion uttrycker ett engagemang för spelarkaraktärerna och att han är uppmärksam på spelets vändningar vilket är nödvändigt för att spelvärlden

ska upplevas som verklig. Reaktionen har även funktionen att kvittera spelhändelsen och markera att han har förstått dess betydelse. Mårtens tur verkar även föranleda Daniels multimodala gestaltning av Johans anfall som alltså kan ses som en påbyggnad av Mårtens reaktion.

4.2. Rollen som karaktär

Det här avsnittet behandlar hur rollen som *karaktär* konstrueras interaktionellt.

4.2.1. Stilisering

Stilisering kan användas som ett sätt att skifta till en karaktärsroll och stiliserade turer behandlas ofta som att de görs inom spelvärlden. Stiliseringen kan bestå av valfri kombination av röstmodulering, kodväxling och varietetsskifte med mera (Coupland 2001). Huvudpoängen med stilisering är att det distanserar talaren från sitt yttrande och lägger det i någon annans mun. Det kan vara ett sätt att avsäga sig ansvaret för ett yttrande genom att positionera det som citat. Inom ramen för rollspel fungerar det dock snarare som ett sätt att visa att yttrandet uttalas i rollen som karaktär, och ansvaret för karaktärens yttranden ligger hos spelaren.

Hur en specifik karaktär gestaltas är inte konsekvent utan varierar genom materialet. Samma spelarkaraktär kan växla mellan olika dialekter och koder under en spelsession. Det är så att en stilisering snarare är situationsspecifik än karaktärsspecifik spelsessionen igenom. Spelarna gestaltar karaktärerna genom stilisering på ett sätt som passar kontexten. Om en karaktär ska vara artig används en stiliserad artighet. Om en karaktär ska vara upprörd används en stiliserad upprördhet osv.

Deltagarna spelar inte bara sina egna karaktärer utan gestaltar även de karaktärer som möter dem i spelet, ofta genom stilisering. En stilisering kan återanvändas av flera deltagare som ett sätt att gestalta samma, eller en liknande karaktär och för att bekräfta en gemensam förståelse för karaktären. Med hänvisning till Nilsson & Sjögreens begrepp *ordsmakningsrunda* (2019) vill jag kalla sådan återanvändning för *karaktärssmakningsrunda*. I återanvändningen av en stilisering kan nya drag

läggas till och gamla moduleras och det är ett sätt för spelargruppen att samkonstruera en karaktär och göra den begriplig för alla i gruppen.

Nedanstående utdrag visar hur Daniel presenterar sin karaktär för de andra deltagarna. Han gör en stiliserad tur för att visa att han talar i rollen som karaktär:

(4) Rollspel med spelledare Mårten (Må), spelare Johan (Jo) och Daniel (Da) tid:00:08

01 Må ni kan börja me å presentera er typ;
 02 Da mm↑ (.) (pt) ska du börja? (.)
 03 Jo °ehh men vafan ja måste veta eh°= (.)
 =scenuhn= (.)
 04 Da *ja!.*
 05 Jo =ja måste veta va ja e: nånstans (.) vilket
 06 sammanhang
 07 Da mm (tittar mot dator) °ja ska bara titta i°
 08 (nasalt) ja:g ä:r då: sk̄a:jla:rr [skrattar
 09 Jo [ädu finne nu?
 10 Da va- ass- va↑ finne?
 11 Jo (imiterar finska) har han en f_insk dialekt?=
 12 Da =(skrattar) (imiterar finska) [ja:g ä sk̄ajlarr
 13 (fniss)
 14 Må (imiterar finska) [mitt namn ä=
 =skajlar
 15 Da (fortfarande finska) [jag ä en f_insk=
 16 Jo [skylar
 17 Da =gloomstalk_er
 18 Jo >det känns som att< (.) alver (.) skulle
 19 kunna va finnar
 20 Da aa; (1,5) >men de e ju< deras språk är väl
 baserat typ på isländska elle °>va ere fö nå=
 =så här<°
 21 Jo det e: väldigt baserat på finska trorja

På rad 01 uppmanar Mårten de andra deltagarna att presentera sig för varandra. Det är ett vanligt sätt att inleda en rollspelsession och det är underförstått att det är en presentation av karaktärerna som avses. Daniel kvitterar med *mm*, efter en paus nominerar han Johan som nästa talare (r. 02). Johan tvekar att ta turen och påpekar att han måste ha någon slags kontext för hur presentationen äger rum, *veta scenen* (r. 03–06). Daniel behandlar detta som en negativ respons på hans fråga om Johans ska börja presentera sig (r. 02) och tar istället själv initiativ till det (r. 07). Han ser på sin dator där han har en digital representation av sin karaktär. Han presenterar sig i första person som ”Skajlar” (Skylar) och stiliserar yttrandet genom att tala nasalt och knarrigt (r. 08). På så sätt görs det tydligt att Daniel nu talar i rollen som karaktär. Johan svarar på Daniels stilisering med frågan *ädu finne nu?* (r. 09) och vill bekräfta

sin tolkning av Daniels stilisering som en imitation av finlandssvenska. Daniels svar visar på oförståelse och han initierar en reparation av Johans yttrande genom frågan *va^finne?* (r. 10). Johan reparerar genom att förtydliga sin fråga som *har han en finsk dialekt?* stiliserat med en tydlig imitation av finlandssvenska (r. 11) (med [ɑ:] utbytt mot [a:]). Här använder sig Johan inte av stilisering som ett sätt att gå in i karaktärsrollen utan snarare för att illustrera vad han tolkade som *finsk dialekt* i Daniels karaktärspresentation. Han omtalar Daniels karaktär i tredje person, *han*, och talar alltså inte direkt till karaktären inom spelvärlden. Daniel skrattar för att kvittera förståelse av Johans fråga (r. 12). Han gör sedan en omtagning av sin presentation men med en tydlig imitation av finlandssvenska. Han ackommoderar alltså sin stiliserade gestaltning av karaktären gentemot Johans tolkning av den.

Efter detta inleds en sekvens som jag kallar *karaktärssmakningsrunda* där alla tre spelare prövar att tala i rollen som Skylar med en stiliserad finsk brytning (r. 12–17). Karaktärssmakningsrundan har funktionen att befästa hos varje spelare hur Skylar låter och det är en slags kvittering på att man har förstått stiliseringen av karaktären. Det är också en möjlighet att lägga till attribut till karaktären. Daniel lägger till att han är en finsk *gloomstalker* (r. 17, *gloomstalker* är en karaktärsklass i *DnD*) och cementerar karaktären som finsk. Johan föreslår ett alternativt uttal av ”Skylar” genom att uttala det med långt [y:] (r. 16). När alla spelare ”smakat” på karaktären rationaliserar Johan valet av finsk dialekt för att gestalta Skylar med att *det känns som att alver skulle kunna va finnar* (r. 18–19, Daniel spelar en alvisk karaktär). Daniel ifrågasätter detta och föreslår att deras språk är baserat på isländska eller något liknande (r. 20, han syftar här på Tolkiens alviska språk från *Sagan om ringen*). Johan slår dock fast att det faktiskt är baserat på finska (r. 21). Att Johan från början förknippar alver med finska kan vara en förklaring till att han tolkar in just finska i Daniels stilisering av Skylar.

Johans initiala feltolkning leder till att Daniel anpassar sin gestaltning fram till att karaktären blivit bekräftad utav resten av gruppen. Genom att stilisera sina yttranden skiftar Daniel till karaktärsrollen. Denna stilisering blir utsatt för omtolkning av Johan och det är först när hela gruppen prövat att anta rollen som karaktären som den accepteras som en del av spelvärlden och spelet kan fortsätta.

Spelarna använder sig av stilisering som ett sätt att markera att de talar inom spelvärldens ramar. Genom att t.ex. byta dialekt kan de visa på en distans mellan sina verkliga personer och rollen som karaktär. Stiliseringen kan även antyda attribut hos karaktären (i exemplet ovan diskuteras alvers koppling till finska). När en karaktär introduceras utvecklas den interaktionellt i gruppen. Karaktärssmakningsrundan tillåter var och en av spelarna att anta rollen som den nyss introducerade karaktären och på så sätt få en större förståelse för den och samtidigt sätta sin egen prägel på den.

4.2.2. *Tur behandlas som direkt handling i spelet*

En effekt av att anta rollen som karaktär är att en spelares yttranden har en direkt inverkan på spelet och räknas som regelmässiga turer. Detta kan jämföras med det strategiska tal beskrivet i tidigare avsnitt som alltså sker inom spelarrollen och således inte behandlas som handlingar inom spelet utan kring det. Den tydligaste markören för att ett yttrande behandlas inom ramen för den fiktiva världen är att spelledaren reagerar på yttrandet genom att beskriva dess följder i spelvärlden:

(5) Rollspel med spelledare Mårten (Må), spelare Johan (Jo) och Daniel (Da) tid:48:40

01 Jo (högtidlig röst) men ska vi ta in på ett eh:?=
 02 =värdshus.
 03 Da (släpig röst) Jja:.=
 04 Må mm. (.) ehh yes? ni eh==
 05 Da =(skakig röst, riktar blick mot Jo) det skall vi:=
 06 =min gode vänç (fniss)
 07 Må mm (.) mmhm?
 08 Jo (gällt och skakigt) hö:iö:i:=
 09 Da (i samma tonläge som Jo, viftar med armarna för
 10 att imitera gång) =hö-di-dö-dö-dö (småskratt)
 11 Jo gu va snällt (?) de blev hm
 12 Må mm? (med ökande röststyrka) (.) mm yesç ehm ni:=
 13 =le:tar e:r fram till det närmaste värdshuset

Utdraget inleds med närhetsparet fråga-svar. Johan frågar Daniel om han vill ta in på ett värdshus och Daniel svarar jakande (r. 01–03). Johans yttrande är något stilsiterat i och med att han förställer rösten för att låta högtidlig och artig genom att använda mycket diafragma och tala långt fram i munnen (r. 01–02). Daniel svarar

med en liknande förställd röst fastän med ett släpigare uttal (r. 03). Genom att Daniel anammar Johans stilisering situeras deras yttranden inom samma dramatiska ram. Mårten påbörjar en tur på rad 4 där han först kvitterar rad 01–03 med *mm* och sen efter en paus fortsätter med den frågande responsiven *ehh yes?* (r. 04) för att kontrollera att Daniel och Johan inte har något att tillägga. Detta utgör en möjlig turbytesplats men då varken Johan eller Daniel tar turen direkt uppfattar Mårten detta som ett tecken att fortsätta. Han inleder yttrandet *ni eh-* (r. 04) men blir avbruten av Daniel som gör ett turtillägg till rad 03 nu med en starkare modulerad röst med skiftningar i tonhöjd. Daniel utökar även sin stilisering med ett stilskifte till ett mer ålderdomligt språk genom att uttala *l'en* i *skall* och epitetet *min gode vän*. Daniel möter här Johans blick vilket förstärker yttrandets direktitet. Tillägget tjänar till att förstärka säkerheten i Daniels svar (r. 06). Mårten kvitterar med *mm* och lägger efter en paus till ett uppbackande *mmhm?* (r. 07) för att återigen kontrollera att de andra deltagarna har avslutat sina turer. Johan svarar Daniel med ett slags ylande läte och Daniel latchar på detta med en audiovisuell imitation av gång (r. 09–10). På rad 12–13 tar Mårten turen och gör en omtagning av sin tur från rad 03 med expansionen *ni letar er fram till det närmaste värdshuset*.

Mårten svarar alltså på Johan och Daniels turer genom att beskriva något som sker i spelvärlden. När Daniel accepterar Johans förfrågan (r. 01–02) om att ta in på ett värdshus behandlar Mårten detta som att karaktärerna faktiskt går till ett värdshus. Spelarnas stilisering bidrar till att situera deras yttranden inom spelvärdens ram och i jämförelse med exemplet på strategiskt tal positionerar de sina yttranden som säkra och direkta vilket gör att de uppfattas som direkta handlingar.

5. Diskussion

I min analys har jag kunnat visa på några av de interaktionella resurser som präglar rollerna *spelare* och *karaktär* i ett rollspelssammanhang. Genom att beskriva dessa resurser och hur de används av spelarna har jag redogjort för hur rollspelet genomförs i praktiken. Genom den samtalsanalytiska närläsning som gjordes i

analysavsnittet har jag kunnat visa hur spelarna använder sig av specifika språkliga resurser som kan knytas till respektive roll.

I rollen som spelare ställer sig deltagarna utanför spelvärlden och orienterar sig mot spelet som regelverk och mot spelvärlden som något artificiellt, skapat av spelarna. Spelvärlden skapas genom deras interaktion med varandra och upprätthålls av att de bibehåller en samstämmig bild av den och behandlar den som logiskt sammanhängande. Spelarna kan hänvisa till regler för att lösa motsättningar mellan varandra eller planera för hur de ska ta sig vidare i spelet.

Genom att initiera reparation av yttranden som visar på en annorlunda bild av spelvärlden kan spelarna kontinuerligt försäkra sig om att de har en gemensam förståelse för den fiktiva värld de verkar i. Samma reparationsmekanism erbjuder spelarna en möjlighet att förändra delar av fiktionen och själva föreslå miljöer och sinnesintryck som kan möta deras karaktärer.

Spelarna kan använda sig av vad jag kallar strategiskt tal d.v.s. planera händelser i spelvärlden med syftet att nå en önskvärd utkomst för deras karaktärer, vilket hör till spelarrollen i det att målet för det strategiska talet är att projicera en taktik som förhåller sig till spelreglerna snarare än att gestalta ett dramatiskt skeende i spelvärlden. För att inte misstas för att tala i karaktärsrollen positionerar spelarna sina yttranden som indirekta och icke-faktiska och distanserar dem därigenom från spelvärldens ramar.

Spelarna kan använda sig av tydliga reaktioner för att visa engagemang i det spelmässiga förloppet och skapa ett affektivt förhållande till spelet. Spelarna visar att de deltar i spelarrollen och är uppmärksamma på spelet genom att reagera på spelhändelser med gester, expressiver och genom att återberätta händelsen. Liknande fenomen har tidigare beskrivits i samtalsanalytiska undersökningar om spel (Hofstetter 2020, Aarsand & Aaronson 2009).

I karaktärsrollen har spelarnas yttranden en dramatisk gestaltande funktion. Målet är att nå inlevelse i spelvärlden och att identifiera sig med den karaktär man spelar. Yttranden som görs i rollen som karaktär behandlar spelvärlden som direkt närvarande och verklig. I karaktärsrollen visas heller inget medvetande om spelets regler eller om de mekanismer som styr spelvärlden. En tydlig indikation på att ett

yttrande uttalas inom karaktärsrollen är att det behandlas som en språkhandling inom spelvärlden och därmed för narrativet vidare.

Spelarna kan använda sig av stilisering och byta dialekt eller på annat sätt förstå sina röster för att visa att de talar i rollen som karaktär d.v.s. i rollen som någon annan än sig själva. Stilisering har vanligtvis effekten av att distansera talaren från sina yttranden (Coupland 2001) men i den specifika samtalsituation som rollspelet utgör har den snarare en motsatt effekt. I och med att spelet påbjuder att talaren identifierar sig med sin karaktär tjänar stiliseringen till att stärka intrycket av att talaren ansvarar för dessa yttranden inom karaktärsrollen. Vad jag har kunnat se utifrån mitt material gestaltas inte spelarkaraktärerna konsekvent under en session. Istället skiftar den stilerade versionen av dem för att passa den specifika spelsituationen och karaktärerna utvecklas under spelets gång. Vad jag har beskrivit som karaktärssmagningsrundor kan fungera som ett sätt för spelarna att i korta stunder anta rollen som varandras karaktärer. De utgör en möjlighet för spelarna att få en förståelse för varandras karaktärer men också att lägga till eller ta bort drag hos dem. Det verkar som att spelarnas individuella karaktärer, i likhet med spelvärlden, konstrueras gemensamt av spelarna genom samtal.

Waskul & Lust (2004) har tidigare beskrivit hur fantasyrollspelet utgör ett komplext ramverk vari deltagarna har att hantera dessa båda roller samtidigt. De beskriver det som att spelarna måste hantera den intrapersonella gränsen mellan rollen som spelare och rollen som fiktiv karaktär. De baserar sina resultat på intervjuer gjorda med rollspelare och på sina egna upplevelser av att spela *DnD* och har på den grunden kunnat förklara i stora drag vad som sker under ett rollspel med hänsyn till det krav som ställs på spelarna att hantera dubbla roller och gränsen mellan verklighet och fiktion. Min studie bidrar med att stärka den empiriska grunden för Waskul & Lusts resultat som ju grundar sig på intervjuer och därför riskerar att bara redovisa för vad spelarna uppfattar att de gör under rollspel snarare än vad de faktiskt gör. Genom att applicera ett samtalsanalytiskt perspektiv på ett rollspelsmaterial har jag kunnat utröna hur spelarnas hantering av dessa roller genomförs i praktiken under samtalet som förs kring en rollspelsession. Min analys har visat på några av de sätt som rollerna konstrueras och utförs i interaktion med de

andra spelarna. Den roll som en deltagare kan sägas inneha vid ett specifikt tillfälle bestäms till stor del utifrån hur dennes yttranden tolkas av medspelarna. Den intrapersonella gräns mellan spelare och karaktär som Waskul & Lust talar om måste därför även tas i beaktning som en interpersonell gräns som hanteras i interaktionen mellan spelarna. Medan tidigare studier (se t.ex. Waskul & Lust 2004, Fine 1983) har beskrivit de ramverk och roller som aktiveras under rollspel har jag här kunnat redogöra för hur de genomförs i praktiken genom att se till spelarnas faktiska interaktion, vad de säger och gör, och hur de utför sina roller under samtalets gång.

6. Avslutning

I den här uppsatsen har jag genomfört en samtalsanalytisk undersökning av rollspelet *Dungeons and Dragons*. Syftet med uppsatsen var att undersöka hur rollerna *karaktär* och *spelare* realiseras interaktionellt i ett fantasyrollspelsammanhang. För att uppfylla syftet ställde jag forskningsfrågan vilka interaktionella resurser som karakteriserar respektive roll. Genom undersökningen kunde jag lyfta fram ett antal sådana resurser och visa på hur de bidrog till att realisera dessa roller.

Uppsatsen introducerar fantasyrollspel som samtalsanalytiskt forskningsobjekt och den kan därför fungera som en god startpunkt för vidare forskning inom ämnet. Jag har här beskrivit rollerna *spelare* och *karaktär* var för sig och ett förslag till vidare forskning kan t.ex. vara att undersöka specifikt hur skiftet mellan de båda rollerna utförs. Ett annat ämne som hade kunnat undersökas mer noggrant är hur spelarna förhåller sig till den fiktiva världen och vilka samtalsmekanismer som möjliggör deras gemensamma förståelse för den. Kort sagt lämpar sig rollspel väl för samtalsanalytiska studier och mycket mer forskning kan göras om ämnet i framtiden.

7. Litteraturförteckning

- Aarsand, Pål & Karin Aronsson. (2009). Response cries and other gaming moves. Building intersubjectivity in gaming. *Journal of Pragmatics* 41:1557–1575.
- Coupland, Nikolas. (2001). Dialect stylization in radio talk. *Language in Society* 30:345–375.
- Fine, Gary Alan. (1983). *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. London: University of Chicago Press.
- Goffman, Erving. (1974). *Frame analysis. An essay on the organization of experience*. New York: Harper & Row.
- Hofstetter, Emily. (2020). Nonlexical “Moans”. Response Cries in Board Game Interactions. *Research on Language and Social Interaction* 2020/1:42–65.
- Hofstetter, Emily & Jessica Robles. (2018). Manipulation in Board Game Interactions: Being a Sporting Player. *Symbolic Interaction* 2018/2:301–320.
- Jefferson, Gail. (2004). Glossary of transcript symbols with an introduction. In Lerner, Gene H. (ed.), *Conversation Analysis: Studies from the first generation*, p. 13–35. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Linderoth, Jonas. (2012). The Effort of Being in a Fictional World. Upkeyings and Laminated Frames in MMORPGs. *Symbolic Interaction* 2012/4:474–492.
- Nilsson, Jenny & Christian Sjögreen. (2019). Tillfälligt varietetsskifte som social resurs. I: Bianchi, Marco, Håkansson, David, Melander, Björn, Pfister, Linda, Westman, Maria & Östman, Carin (red.), *Svenskans beskrivning 36. Förhandlingar vid trettiosjätte sammankomsten*. Uppsala 25–27 oktober 2017. Uppsala: Institutionen för nordiska språk vid Uppsala universitet. s. 167–178.
- Ottesjö, Cajsa. (2015). Insamling och bearbetning av talspråksmaterial. I Boyd, Sally & Stina Ericsson (red.), *Sociolingvistik i praktiken*, s. 75–92. Lund: Studentlitteratur.
- Peterson, Jon. (u.å). *Forty years of adventure*. <<https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>>. Hämtad 2020-11-12.
- Piirainen-Marsh, Arja & Liisa Tainio. (2014). Asymmetries of Knowledge

- and Epistemic Change in Social Gaming Interaction. *The Modern Language Journal* 2014/4:1022–1038.
- Sacks, Harvey, Schegloff, Benjamin & Gail Jefferson (1974). A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation. *Language* 50:696–735.
- Sidnell, Jack & Tanya Stivers (eds.). (2010). *Conversation analysis. An introduction*. Chichester: Wiley- Blackwell.
- Sierra, Sylvia. (2016). Playing out loud: Videogame references as resources in friend interaction for managing frames, epistemics, and group identity. *Language in Society* 45:217–245.
- Waskul, Dennis & Matt Lust. (2004). Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. *Symbolic Interaction* 2004/3:333–356.

8. Bilaga

Informationsbrev

Jag heter Vincent Andersson och skriver just nu en C-uppsats i språkvetenskap på Göteborgs universitet. Jag har hjälp av min handledare, Stina Ericsson. Uppsatsen kommer att handla om samtalen som förs under rollspelade. Närmare bestämt rör det sig om spelet Dungeons and Dragons.

Syftet med uppsatsen är att ge kunskap om hur spelandet fungerar genom samtalet. Jag vill därför genomföra en ljud- och videoinspelning av en rollspelsession. Inspelning kommer att göras av hela rollspelsessionen och beräknas uppta ca tre timmar. Ljudinspelningen av samtalet kommer sedan transkriberas och analyseras. Utdrag ur transkriptionen kommer att användas i uppsatsen.

Jag ber om ditt samtycke till att medverka i denna inspelning. Du kommer att vara anonymiserad och videomaterialet kommer inte spridas vidare. Det du säger i inspelningen kan dock som sagt förekomma i transkriberad form i uppsatsen, men ditt namn och eventuella andra personliga detaljer kommer att bytas ut i uppsatsen.

Medverkan är helt frivillig och du har möjlighet att när som helst dra dig ur om du skulle ångra dig. När uppsatsen är färdigställd finns det dock inga möjligheter att göra ändringar i den.

Tack! Mvh// Vincent Andersson

Kontaktinformation

Vincent Andersson, vincentandersson96@gmail.com

Stina Ericsson, professor i svenska språket, Göteborgs universitet,
stina.ericsson@svenska.gu.se

Jag samtycker till att delta i studien. Jag har tagit del av informationen ovan och har fått eventuella frågor besvarade.

Underskrift:

Namnförtydligande:

Datum:

Transkriptionsnyckel

Dessa tecken har använts i transkriptionen av samtalsmaterialet:

Må	Deltagare Mårten
Da	Deltagare Daniel
Jo	Deltagare Johan
<u>Ord</u>	Betonad stavelse
Ord	Skrattande röst
>Ord<	Snabbare än omgivande tal
<Ord>	Långsammare än omgivande tal
(.)	Kortare paus i samtalet (i förhållande till omgivande talhastighet)
(1.5)	Paus uppmätt i sekunder. Använt vid längre pauser
O:rd	Förlängd stavelse
[Ord	Markerar början av samtidigt tal
ˆ	Svagt stigande tonhöjd
?	Stigande tonhöjd
†	Kraftigt stigande tonhöjd
.	Sjunkande tonhöjd
°ord°	Tystare uttal än omgivande tal
ORD	Starkare uttal än omgivande tal
Ord-	Avbrutet uttal
(ord)	metakommentar
(.h)/(.hh)	lätt inandning/djup inandning
!	Kort uttal med stigande tonhöjd
(pt)	smack med läpparna
=	turen fortsätter på annan rad/turer hakas på varandra utan hörbar paus
(?)	oklart vad som sägs

