



LUNDS
UNIVERSITET

Tricket to Write

En läsbarhets- och användaranalys av regelböcker för brädspel

Svenska, Språk- och litteraturcentrum

Handledare: Anna W Gustafsson

Datum: 2026-06-05

Elin Korsgren

Språkkonsultprogrammet

SVEK63 Examensarbete

Sammandrag

Brädspel blir alltmer populära, vilket gör det ännu viktigare att deras regelböcker går att läsa och förstå. Denna uppsats syftar till att analysera språkbruket i strategiska brädspel i förhållande till klarspråk och forskning om instruerande text, men också att undersöka spelarnas uppfattning om spelens regelböcker. Metoden för undersökningen består av en textanalys av spelen *Terraforming Mars*, *RISK* och *Ticket to Ride: Rails and Sails*, såväl som en enkätundersökning. Resultatet visar att språket i regelböckerna delvis förhåller sig till den teori som finns inom området, men skiljer sig åt i vissa aspekter. Enkätundersökningen visar att disposition, bildanvändning och mängden information har stor betydelse, men att regelböckerna i allmänhet inte är svåra att läsa.

Innehåll

Sammandrag	1
Innehåll	2
1. Inledning	3
1.2 Syfte och frågeställningar	4
2. Teoretisk bakgrund	4
2.1 Klarspråk.....	4
2.2 Tidigare forskning.....	5
2.2.1 Forskning om spel.....	5
2.2.2 Forskning om instruerande texter	7
3. Material och metod	8
3.1 Material: analyserade regelböcker	8
3.2 Metod för språklig analys	9
3.2.1 Metodkritik av textanalysen.....	10
3.3 Material: Enkätundersökning.....	11
3.4 Metod för analys av enkätundersökning	11
3.4.1 Metodkritik av enkätundersökningen	11
4. Resultat	12
4.1 Analysresultat	12
4.1.1 Terraforming Mars.....	13
4.1.2 RISK	17
4.1.3 Ticket to Ride: Rails and Sails.....	20
4.2 Enkätresultat	24
4.2.1 Slutna frågor.....	24
4.2.2 Öppna frågor	27
4.2.3 Resultat för grupper med olika spelvana	29
5. Diskussion.....	30
5.1 Diskussion av textanalyserna	30
5.2 Diskussion av enkätsvaren.....	35
5.3 Avslutande kommentarer	37
Litteraturförteckning	40
Bilaga: Användarenkät.....	42

1. Inledning

Under de senaste tio åren har brädspels popularitet ökat drastiskt – något som bland annat syns genom att försäljningen av brädspel har mer än fördubblats (Fries 2022). Detta innebär att det är fler människor än någonsin som behöver lära sig brädspelsregler. Idag finns det flera olika sätt att lära sig ett spels regler: man kan titta på förklarande YouTube-videor, diskutera reglerna på olika sociala medier eller helt enkelt fråga någon i ens närhet som har spelat spelet tidigare. Men alla dessa förklaringar baseras ursprungligen på regelboken som medföljer spelet – vilket innebär att regelboken måste gå att läsa och förstå.

Att läsa spelregler ses generellt som en arbetsam och obekvämt uppgift (Léste & Mont'Alvão 2019, Ham 2024). En bidragande faktor till läsningens tyngd är onekligen spelreglers komplexitet. De behöver ofta introducera spelarna till en helt ny värld, förutse alla möjliga frågor som kan uppstå under spelandet och förmedla all information enkelt och kortfattat. Det är knappast ett alternativ att undvika läsningen – att alla spelare är överens om spelets regler är essentiellt för att spelupplevelsen ska vara lyckad (Tasnim, Hossan & Eishita 2024:227). Därför är det nödvändigt att det går att läsa och förstå regelböckerna oavsett mängden information som de behöver förmedla.

Trots brädspelens popularitet, och den nästan allmänt vedertagna uppfattningen att spelregler är jobbiga att läsa, finns det inte mycket forskning om den textuella utformningen av brädspelsregler. Det finns forskning om text i dataspel (se exempelvis Tasnim, Hossan & Eishita 2024 och Ensslin 2012), men relativt lite om brädspel och ytterst lite om brädspel på svenska. Därför avser jag att undersöka hur svenska brädspelsregler är språkligt utformade, för att få en uppfattning om deras läsbarhet.

Regelboken för ett spel fungerar som en instruktion för hur det ska spelas. Instruktioner finns inom många olika områden och med många olika förutsättningar, men som nämns ovan är instruktioner för spel särskilt komplexa. Att skriva texter som förmedlar mycket information men ändå är läsbara är en central aspekt av en språkkonsults kompetens. En analys av spelregler kan på så sätt hjälpa språkkonsulter att se hur instruktioner i allmänhet kan hjälpa eller försvåra för läsaren, och hur vi kan förhålla oss till läsarens behov av både korthet och tydlighet – två faktorer som ofta motsätter sig varandra.

Inom språkkonsultyrket är klarspråk centralt. Klarspråk har utvecklats för och används främst i informerande texter, särskilt från offentliga aktörer. Men i grunden handlar klarspråksprinciper om att göra en text förståelig för så många läsare som möjligt – oavsett ålder, utbildningsnivå eller förkunskaper. De brädspel som analyseras i denna uppsats är

relativt populära spel och har därför en stor, blandad målgrupp. Klarspråksprinciper bör alltså kunna användas för att få en uppfattning av spelreglernas läsbarhet, eftersom det viktigaste för en regelbok är att vara tydlig nog för att så många läsare som möjligt ska kunna förstå.

I denna uppsats kommer jag genomgående att dela upp avsnitt utifrån de två delundersökningar som uppsatsen behandlar. Efter en kort presentation av uppsatsens syfte och frågeställningar beskriver jag undersökningens teoretiska bakgrund såväl som materialet och metoderna som används för analyserna. Resultatet delas sedan upp först utifrån delundersökning, och sedan utifrån för regelboken för respektive spel. Uppsatsen avslutas med en diskussion i förhållande till teori och tidigare forskning.

1.2 Syfte och frågeställningar

Uppsatsens syfte är att undersöka hur brädspelsregler på svenska är språkligt utformade och hur de uppfattas av spelarna, samt hur klarspråksprinciper kan appliceras på spelregler för att analysera språkbruket ur ett läsbarhetsperspektiv. Frågeställningarna som undersöks är:

1. Hur ser språkbruket ut i tre analyserade regelböcker i förhållande till klarspråksprinciper?
2. Vad är uppfattningen hos spelarna om språkbruket i brädspelsregler?

2. Teori och tidigare forskning

I detta avsnitt går jag igenom dels den teoretiska bakgrunden till klarspråk, dels den tidigare forskning som finns om spel och instruerande texter.

2.1 Klarspråk

År 2009 fick Sverige språklagen (SFS 2009:600), där den elfte paragrafen – den så kallade klarspråksparagrafen – fastslår att språket i offentlig verksamhet ska vara vårdat, enkelt och begripligt. Sedan dess har det kommit flertalet verk om hur man kan skriva klarspråk, till exempel *Myndigheternas skrivregler* (2014) och *Språklagen i praktiken* (2023). Men en av de mest utförliga guiderna är Klarspråkshjälpen (isof 2022), en webbsida av Institutet för språk och folkminnen (isof). Här finns generella råd, exempel och verktyg för klarspråksskrivande, både på övergripande och detaljerade nivåer. I listan nedan sammanfattar jag centrala aspekter av klarspråk från Klarspråkshjälpen.

- **Tänk på läsaren:** Skriv till läsaren, inte om läsaren. Direkt tilltal är i allmänhet tydligare än omtal i tredje person.
- **Sortera innehållet:** Skriv det viktigaste först, dela in texten i lagom långa stycken och använd sambandsord för att visa läsarna hur delarna i texten hänger ihop.
- **Skriv meningar med flyt:** Börja meningen med det viktigaste, särskilt vid långa meningar på mer än 15 ord.
- **Variera texten:** Varva korta och långa meningar, men skriv inte meningar med mer än 25 ord. Använd gärna punktlistor vid uppräkningsinstruktioner i flera steg.
- **Använd ord som läsaren förstår:** Skriv så konkret som möjligt, förklara fackord och använd aktiva verb – särskilt när du vill få läsaren att göra något.
- **Ge texten ett läsvänligt utseende:** Skriv tydliga rubriker och fyll inte sidorna med för mycket text.

2.2 Tidigare forskning

I detta avsnitt presenterar jag tidigare forskning om spel, men också om den övergripande genren instruerande texter.

2.2.1 Forskning om spel

Mycket av den forskning om spel som finns idag diskuterar i första hand datorspel, och många studier handlar istället om ämnen som artificiell intelligens eller utbildning. Av de studier som finns om språkbruket i brädspel tycks i princip ingen vara om brädspel på svenska. Trots detta finns det ett antal studier som bör nämnas här.

Ethan Ham (2024) skriver i en handbok för spelutvecklare att de flesta människor ogillar att läsa regelböcker för spel, och att upplevelsen försämras om man har spelat relativt få brädspel – ju fler spel man har spelat, desto mer sannolikt är det att man stöter på spelmekaniker som man redan är bekant med (Ham 2024:6).

Tasnim, Hossan och Eishita (2024) analyserar textbaserade instruktioner i datorspel, och beskriver bland annat syftet med spelregler. De definierar spelregler som fasta, bindande, upprepningsbara och gemensamma för alla spelare, med en nödvändig funktion i att fastställa spelets mål. Spelreglerna ger på så sätt spelarna ”a sense of purpose and direction, making the game enjoyable” (Tasnim, Hossan & Eishita 2024:227).

Léste och Mont’Alvão (2019) tar upp att spelindustrin växer, men att spelmanualer har många användarproblem – något som de menar beror särskilt på avsaknaden av akademisk

forskning i ämnet. Detta har lett till den vanliga upplevelsen bland både spelare och forskare att det är arbetsamt och obekvämt att läsa spelmanualer. Syftet med Léste och Mont' Alvãos undersökning är därför att etablera möjliga riktlinjer för hur spelmanualer bör designas och struktureras. Utifrån en bibliografisk översikt kommer de fram till fem riktlinjer, som i min egen översättning lyder:

1. Texten bör inledas med en **introduktion** som kontextualiserar spelaren i spelets värld.
2. Om nödvändigt bör det finnas en **ordlista** med de viktigaste termerna i spelet.
3. Den första regeln bör vara spelets **mål**.
4. Resterande regler bör förekomma **i den ordning som de kommer i inom det faktiska spelet** – generellt med spelförberedelser först, och spelets slut och poängräkning sist.
5. När nödvändigt bör det finnas **bilder nära den text** som de illustrerar.

Slutligen har Daniel Solis (2024) skrivit en handbok i grafisk design för brädspel. Enligt honom finns det olika typer av spelare, som alla har olika förväntningar på och användning av spelinstruktioner – till exempel vill vissa ha en fysiskt större regelbok med ett färre antal sidor, medan andra hellre har en mindre regelbok med fler sidor. Solis inställning till tydlighet i förhållande till korthet summeras på följande vis: "Being succinct isn't the goal in itself. If brevity makes the text clearer, good. If elaboration makes the text clearer, that's good, too." (Solis 2024:217).

Solis kommenterar även på frågor om språkbruket i spelregler. Han hävdar att spelutvecklare tenderar att ha en passiv röst, men att det kan vara bättre med en instruerande röst i presens och med tilltal i andra person. Han rekommenderar att inkludera exempel efter varje ny regel eller nytt koncept som introduceras. Solis (2024:18–21) skriver även att punktlister och numrerade listor tenderar att överanvändas, men kan vara bra i följande sammanhang:

- Vid sekvenser, till exempel i vilken ordning handlingar sker i spelet. Denna sorts lista bör markeras med siffror, bokstäver eller romerska siffror.
- För olika alternativ när spelaren har flera valmöjligheter. Denna sorts lista bör markeras med punkter, cirklar eller trianglar.
- För olika alternativ där varje alternativ har specifika instruktioner eller förutsättningar. Denna sorts lista kan också använda punkter, cirklar eller trianglar, så länge användningen är konsekvent.

2.2.2 Forskning om instruerande texter

Eftersom det inte finns mycket forskning om brädspelsregler, tar jag här även upp forskning om spelreglernas övergripande genre: instruerande text.

Jennifer Herriman (2021) skriver om instruerande texter på engelska. Enligt henne är precision och ekonomiskhet centrala faktorer för instruktioner, eftersom skribenter har begränsad plats men behöver förklara specialiserad, ofta komplicerad information för en läsare som potentiellt saknar förkunskap. För att möta läsarens behov behöver därför relativt komplicerad information presenteras så kort som möjligt, på ett läsarvänligt sätt som inte är tvetydigt, förvirrande eller inkorrekt. Om skribenten misslyckas med denna uppgift kan läsaren klaga på att manualen är för komplex och svårförstådd, och ibland kan läsaren sluta läsa helt. Enligt Herriman (2021:121) är en viktig aspekt av en läsarvänlig instruktion att informationen är lätt att hitta. Herriman sammanfattar också de råd som ges av olika böcker och webbsidor, som bland annat rekommenderar att strukturera, namnge och ordna innehållet tydligt och organisera det i små, hanterbara och identifierbara ämnen som kan brytas ner till handlingsorienterade steg-för-steg-instruktioner. Råden inkluderar också att använda visuella presentationer och konsistent formatering för att underlätta förståelsen.

Giins, Martin och Marsh (2013) skriver om olika metoder för att göra förklarande text mer intressant. Deras resultat tyder på att studenter lär sig bättre av instruktioner när de är skrivna i personlig och informell stil, det vill säga med direkt tilltal till läsaren, artighet och en mer synlig avsändare.

Monica Reichenberg (2001) undersöker språkbruket i läroböcker, för att se om röst och kausalitet kan öka läsarens förståelse av informationstäta lärobokstexter. (Notera att lärobokstexter är pedagogiska snarare än instruerande, men att Reichenbergs studie är relevant eftersom spelinstruktioner även har en pedagogisk aspekt.) Reichenberg skriver att läsningen av läroböckerna försvårades av informationstätheten och avsaknaden av orsakssamband. Genom att skriva om läroböcker så att de inkluderade både röst (att författaren talar direkt till läsaren, med syftet att få läsaren att bli engagerad och läsa texten på ett aktivt sätt) och kausalitet (orsakssamband), lyckades Reichenberg öka läsförståelsen av lärobokstexterna. Reichenbergs förändringar av lärobokstexterna inkluderade:

- att låta författaren träda fram
- att använda aktiv verbform istället för passiv
- att använda fullständiga satser istället för satsförkortningar
- att ha korta fundament istället för långa
- att ha löst sammansatta partikelverb istället för fast sammansatta
- att byta ut mindre vanliga ord mot mer vardagliga
- att förse ämnesspecifika ord med en förklaring.

3. Material och metod

Uppsatsens undersökning består av två delstudier: en språklig analys av regelböcker för brädspel och en användarundersökning om spelarnas uppfattning av olika spels språkbruk. Metoden för den språkliga analysen är en textanalys av regelböckerna för tre olika strategiska brädspel, och metoden för användarundersökningen är en webbenkät om spelares uppfattning av regelböckernas språk.

I detta avsnitt presenterar jag materialet och metoderna för uppsatsen – först det som är relevant för den språkliga analysen, sedan det som är relevant för användarundersökningen. I varje metodavsnitt inkluderar jag även ett kortare avsnitt med metodkritik.

3.1 Material: analyserade regelböcker

I denna uppsats fokuserar jag på populära strategiska brädspel, där reglerna är relativt invecklade men ändå kan spelas av olika åldersgrupper. När jag valde spel att analysera ville jag att spelen skulle vara jämförbara. Jag har därför valt tre brädspel med liknande förutsättningar: att de (analyserade utgåvorna) släpptes nära inpå varandra, har ungefär samma åldersrekommendation och samma antal spelare. Dessutom behövde alla regelböckerna finnas tillgängliga på svenska. Utifrån dessa faktorer valde jag ut följande tre brädspel att analysera:

- *Terraforming Mars* (2016) av Jacob Fryxelius, utgiven av Fryxgames. Rekommenderas från 12 år och för 1–5 spelare.
- *RISK* (2015) av Albert Lamorisse, utgiven av Hasbro Gaming. Rekommenderas från 10 år och för 2–5 spelare.
- *Ticket to Ride: Rails and Sails Världen* (2016) av Alan R. Moon, utgiven av Days of Wonder. Rekommenderas från 10 år och för 2–5 spelare.

Jag har inte exakta siffror på regelböckernas längd, utan har gjort en uppskattning baserat på genomsnittlig radlängd och antal rader i varje regelbok. Detta beror på att jag under min undersökning endast har haft tillgång till regelböckerna för de aktuella spelen antingen på papper eller som pdf. Att använda automatiska verktyg i analysen fungerade inte på grund av regelböckernas format och upplägg, och jag har därför gjort alla beräkningar för hand (ett utförligare resonemang om potentiella felfaktorer finns i avsnitt 3.2.1).

En viktig avgränsning i min analys är att jag bara analyserar den text en ny spelare behöver läsa innan man kan spela för första gången. Detta innebär att vissa textavsnitt, såsom eventuella spelvarianter och spelexempel, generellt inte inkluderas i den övergripande analysen, eftersom dessa inte är strikt nödvändiga att läsa för att kunna spela spelet. Vilka avsnitt som ingår i analysen beskrivs i resultatet för respektive spel. Analysen inkluderar bilderna i regelböckerna, men bildtexter har endast inkluderats i samband med bilderna och inte i den övergripande textanalysen.

Med dessa avgränsningar är min uppskattning av de analyserade textavsnittens längd runt 6 000 ord för Terraforming Mars, 2 500 ord för RISK och 1 900 ord för Ticket to Ride.

3.2 Metod för språklig analys

Den första delstudien i uppsatsen bestod av en textanalys enligt Hellspong och Ledin (1997), med kompletterade grafiska analyser utifrån Björkvall (2019), Barthes (1982) och Solis (2024). Urvalet av relevanta analyskategorier motiveras av de klarspråksprinciper som nämns i avsnittet Klarspråk. De kategorier som analyseras är:

- Tilltal och omtal
- Disposition, metatext och samband
- Meningsbyggnad och variation i texten
- Ordval
- Grafiska aspekter
- Speciellt för [det aktuella spelet].

Kategorin **Tilltal och omtal** undersöker hur texten talar till och om olika referenter. I denna kategori kommenterar jag även referensbindning, eftersom spelen ibland refererar till spelarna i tredje person och referensbindningen därför kan påverka läsbarheten.

Kategorin **Disposition, metatext och samband** omfattar textens dispositionstyp, metatextuella inslag och konnektivbindning. Här undersöker jag även texternas uppslagsbarhet, alltså hur lätt det är för läsaren att navigera i regelboken, och eventuella innehållsförteckningar.

Meningsbyggnad och variation i texten fokuserar på textens genomsnittliga fundamentalslängd och vad som påverkar denna, men också hur texterna använder sig av listor. Analysen av fundament utgår från Lagerholm (2008:131–132), och jämförs med de genomsnittliga fundamentalslängder i olika genrer som han listar (Lagerholm 2008:250). Analysen av punktlister och numrerade listor baseras på Solis (2024:18–21), i aspekterna om punktlistan är motiverad och konsekvent.

Kategorin **Ordval** fokuserar på de viktigaste innehållsorden som förekommer i texterna, alltså de ord som är mest nödvändiga för att förstå spelets koncept och regler. I denna kategori analyseras också spelens användning av substantiv, verb och eventuella facktermer.

Den textuella analysen av ovannämnda kategorier kompletteras med en multimodal analys i kategorin **Grafiska aspekter**. Denna behandlar textens luftighet och bildanvändning, och utgår till skillnad från övriga kategorier främst från Björkvall (2019) och Barthes (1982). I en initial analys av regelböckerna bedömde jag att bilderna i regelböckerna agerade antingen som förankring eller som omvänd förankring (Björkvall 2019). Förankring är när språket belyser och förklarar bilden (Barthes 1982:42), medan omvänd förankring, eller *illustration*, är när bilden specificerar och klargör skriften (Björkvall 2019:25).

Slutligen innehåller kategorin **Speciellt för [det aktuella spelet]** observationer som inte platsar i andra kategorier, men som ändå är relevanta att ta upp ur ett läsbarhetsperspektiv. Här tas exempelvis språkriktighet och spelexempel upp.

3.2.1 Metodkritik av textanalysen

En viktig metodkritik av textanalysen är att jag, som jag nämner tidigare, har gjort alla beräkningar för hand. Det är därför nödvändigt att påpeka att den mänskliga faktorn kan bidra till eventuella felräkningar och missar i den kvantitativa analysen. Visserligen hade en automatisk analys också kunnat innehålla fel, men detta bortser inte från att min analys kan innehålla misstag. För att minska risken för felaktiga slutsatser väljer jag i resultatet och diskussionen att inte lägga någon större vikt vid exakta kvantitativa mått, utan använder snarare mina beräkningar för att göra en ungefärlig uppskattning av de kvantitativa faktorer

som ingår i analysen. De siffror jag anger i resultatet bör alltså ses som ungefärliga och inte definitiva.

3.3 Material: Enkätundersökning

Den andra delstudien i denna uppsats utgörs av en användarundersökning i form av en enkät om hur regelböcker för strategiska brädspel uppfattas av spelare. Enkäten bestod av 10 frågor och skickades ut till familj, vänner och kollegor, samt spreds i sociala medier. I enkäten efterfrågades två bakgrundsfaktorer – respondentens ålder och spelvana – för att kunna se på eventuella skillnader mellan olika spelargrupper. Utöver detta var enkäten helt anonym, vilket respondenterna informerades om. Totalt samlade enkäten in 73 svar.

Av de tio frågorna i enkäten var åtta slutna och två öppna. Fyra av de slutna frågorna bad respondenten att värdera språket i spelreglerna på en skala 1–5, där 1 var lättast och 5 var svårast. Respondenterna ombads att basera sina svar på de spel som är aktuella för uppsatsen om de hade spelat någon av dessa. Alla frågor och svarsalternativ för enkäten bifogas som bilaga.

3.4 Metod för analys av enkätundersökning

För att analysera enkätsvaren delade jag upp svaren från de slutna frågorna och de öppna frågorna. Analysen av de slutna frågorna var främst kvantitativ, baserat på de procentuella andelar av respondenter som har valt varje svarsalternativ. De kvantitativa svaren analyserades inte på djupet, av anledningar jag tar upp i avsnitt 3.4.1.

Analysen för de öppna frågorna var mer djupgående – här samlade jag alla svaren, sammanfattade dem till sina mest essentiella punkter och grupperade ihop de svar som nämnde samma eller liknande faktorer. Grupperingen var inte bestämd i förväg utan baserades helt och hållet på vad svaren innehöll, och de svar som nämnde flera faktorer fick platsa i alla grupper som matchade svaret. Alla faktorer som nämndes av minst två respondenter fick sin egen grupp, med tanken att ju fler respondenter som nämner en faktor, desto mer sannolikt är det att just den faktorn vanligt påverkar spelarnas uppfattningar av regelböcker.

3.4.1 Metodkritik av enkätundersökningen

Fritextsvaren som samlades in i enkäten visade att det fanns ett antal större felfaktorer i enkätens uppbyggnad. Flera av fritextsvaren skriver att de inte minns regelböckerna för de

relevanta spelen, och andra skriver att de inte använder sig av regelboken när de spelar utan att de förlitar sig på videoförklaringar eller vänner som spelat tidigare. Några respondenter skriver också att de hellre hade värderat regelböckerna för spelen separat, eftersom de till exempel hade värderat regelboken för Terraforming Mars annorlunda än den för Ticket to Ride. Dessa felfaktorer innebär att svaren potentiellt är missvisande. Enkäten frågar dessutom om två spel (Catan och 7 Wonders) som sedan behövde strykas från textanalysen på grund av tidsbrist.

På grund av dessa felfaktorer har jag valt att inte lägga mycket vikt vid de kvantitativa måtten, särskilt de värderande svaren på fråga 4–7. Svaren på dessa frågor kommer att användas för att ge en översikt och en fingervisning av spelarnas uppfattningar, men kommer inte att användas som bakgrund för några djupare resonemang. Istället har jag fokuserat på de frågor där respondenterna har kunnat svara så som de själva vill. Dessa inkluderar fråga 8 (en flervalsfråga med fritextalternativ, där respondenterna fick fylla i vad de anser påverkar språket), fråga 9 (en öppen fråga där respondenterna frågades om deras åsikter om de angivna spelen) och fråga 10 (en öppen fråga där respondenterna fick tillägga vad de ville).

4. Resultat

Eftersom min undersökning består av två delstudier – textanalysen och användarundersökningen – kommer jag att presentera resultatet för båda undersökningarna under respektive avsnitt. Resultaten för textanalyserna presenteras utifrån de tre spelen, medan enkätresultatet delas in i öppna och slutna frågor.

För att minska antalet upprepningar i texten använder jag ibland parenteser med endast siffror i, till exempel *kausala konnektiver* (27), för att markera antal förekomster av den faktorn eller det ordet. Exempel från texten markeras med kursiv stil, men eventuella understrykningar är mina egna.

4.1 Textanalysresultat

Här presenteras resultatet från textanalysen av spelens regelböcker. Spelen är ordnade från längst till kortast regelbok. I slutet av avsnittet för varje spel sammanfattas de huvudsakliga punkterna från analysen.

4.1.1 Terraforming Mars

Terraforming Mars har den mest omfattande regelboken av spelen i denna uppsats. Regelboken har 15 sidor, varav 12 ingår i analysen, och innehåller omkring 6 000 ord som analyseras. Regelboken innehåller även runt 1 200 ord spelexempel i löptext som markeras med kursiv stil. Dessa exempel ingår i regel inte i analysen, om inget annat anges. Andra delar av regelboken jag inte har inkluderat i analysen – om inget annat anges – är avsnitten *Offentligt tillkännagivande*, *Bakgrund*, *Innehåll* och *Spelvarianter* såväl som rubriker och textrutor. I den här regelboken har textrutorna syftet att ge bakgrund till den forskning om terraformning – alltså att göra en planet mer lik jorden genom att skapa förutsättningar för liv (Nationalencyklopedin u.å.) – som spelet utgår från, vilket innebär att de inte är nödvändiga att läsa för att kunna spela spelet.

Tilltal och omtal

Regelboken för Terraforming Mars har ett genomgående du-tilltal, med totalt mer än 300 förekomster av *du* och varianterna *dig*, *din*, *ditt* och *dina*. Det direkta tilltalet faller bort när spelet refererar till en eller några specifika spelare, som inte nödvändigtvis är samma spelare som läser regelboken. Då används istället ord som *ägaren*, *vinnaren* eller *förstaspelaren*. Vid ett tjugotal tillfällen används också det opersonliga pronomenet *man*, ofta när regeln omfattar något som alla spelare gör samtidigt, till exempel *Sedan läser man av produktionsmätarna*. När en regel gäller alla spelare används antingen *ni* eller *spelare* – till exempel *alla spelare*, *varje spelare*, *någon spelare* eller *nästa spelare*. I spelexemplen används generellt inte direkt tilltal, utan istället egennamn på hypotetiska spelare och tredje personens pronomen för dessa.

Omtalet i texten varierar beroende på huruvida referenten är någon av spelarna eller en del av spelet. För spelarna används identisk, modifierad och varierad referensbindning såväl som pronominalisering. Referenten spelargruppen kallas exempelvis vid olika tillfällen: *spelare*; *varje spelare*, *alla spelare*; *dina medspelare*, *dina motspelare*; *man*, *alla*, *ni*, *de* och *han*. Referensbindningen för delar av spelet, till exempel specifika brickor, markörer och kort, består i huvudsak av identisk upprepning, och vid ett fåtal tillfällen av pronominalisering (*den*, *denna*, *de*, *dess*).

Disposition, metatext och samband

Regelboken använder främst en additiv temadisposition, där den räknar upp olika delar av spelet efter varandra. I sin helhet är dispositionen även lätt specificerande – den börjar med

övergripande aspekter av spelandet och centrala koncept för spelet, och avslutar med att lista alla specifika symboler som förekommer på korten. De avsnitt som rimligtvis kan presenteras kronologiskt gör det i viss utsträckning – *Spelöversikt* kommer först och *Spelets slut* nästan sist (bortsett från *Spelvarianter* och *Symboler*). Avsnittet *Spelförberedelser* kommer dock ungefär halvvägs i regelboken, efter avsnitten *Globala parametrar*, *Spelplan*, *Brickor*, *Markörer*, *Resurspanel* och *Kort* men innan avsnitten *Generationer* och *Handlingar*.

Metatext är vanligt förekommande i Terraforming Mars. Det finns flera inslag av formuleringar som exempelvis *Här beskriver vi kort hur spelet spelas. Vidare förklaringar kommer senare i regelboken* och *Nu går vi igenom de 7 handlingarna du kan välja mellan*. Texten hänvisar vid flera tillfällen till andra sidor i regelboken, och på första sidan finns en innehållsförteckning med alla avsnitt och deras sidnummer.

Eftersom Terraforming Mars har en betydligt längre regelbok än de övriga spelen har jag inte räknat det exakta antalet konnektiver som förekommer, utan istället gjort en uppskattning av hur ofta olika sorters konnektiver används i förhållande till varandra. Denna uppskattning gjordes genom att jag räknade antalet konnektiver på fem slumpmässigt utvalda sidor i regelboken och förutsatte att fördelningen var ungefär samma i resten av texten. Resultatet visade att spelet i första hand använde additiva konnektiver (*och*, *eller*, *till exempel*, *där*) och ungefär hälften så många kausala (främst *för att*, *om*, *så att*). De temporala var ungefär två tredjedelar så många som de kausala (främst *när*, *medan*, *innan*, *efter att*, *tills*, *sedan*) och de adversativa var mest ovanliga (men förekom i form av *men*, *dock* och *även om*).

Meningsbyggnad och variation i texten

Totalt har Terraforming Mars 968 ord i fundament uppdelat i 370 meningar, vilket ger en genomsnittlig fundamentalslängd på 2,62 ord. Meningarna i regelboken präglas alltså generellt av högertyngd. Att genomsnittet är så pass lågt kan bero på att många av meningarna i texten inleds med verb i imperativ och därför saknar fundament. De längre fundament som förekommer beror oftast på att meningen inleds med en konditional eller temporal bisats, som specificerar i vilka situationer informationen gäller. När fundamentet innehåller en längre bisats markeras bisatsens slut ofta med ett kommatecken innan det finita verbet, till exempel *Om en effekt säger att du ska sänka produktionen av en rödkantad ikon, så måste du utföra den effekten*. Textens två längsta fundament kommer upp i 17 ord, och orsakas båda av konditionala bisatser.

I regelboken används fler numrerade listor än punktlistor. Numrerade listor används huvudsakligen med tre olika syften: som bildtext där varje siffra motsvarar något i bilden, för att visa i vilken ordning något ska göras, eller för att lista olika saker som antingen kan eller ska göras.

Ordval

Texten innehåller många sammansatta substantiv, främst av orden *fas*, *bricka*, *resurs*, *markör*, *produktion*, *tagg* och *kort*. De sammansatta substantiven används ofta för att specificera vilken typ av någonting som refereras till, till exempel *handlingsfas*, *skogsbricka* eller *företagskort*. Utöver detta förekommer ofta verbalsubstantiven *terraformning* (av *terraforma*) och *handling*. Dessa substantiv utgör, tillsammans med *megakrediter/M€* (pengavalutan i spelet), *generation* och *(global) parameter*, de mest framträdande innehållsorden i texten.

Bland verben i texten förekommer relativt många passiver – i synnerhet *placeras*, *används* och *samlas* – med spelaren eller spelarna som struken agent. Verben är i allmänhet korta och vardagliga, såsom *köpa*, *spela*, *höja*, *lägga*, *betala*, *finnas*, *ha* och *handla om*. Textens tempus är genomgående presens, med inslag av futurum och perfekt i vissa kontexter – till exempel *du kommer sedan att köpa och spela projektkort* eller *syret måste ha nått en viss nivå innan du får spela ut kortet*. Ofta använder sig texten också av imperativ, främst i formuleringar som *läs*, *se*, *lägg*, *höj* eller *tänk på*.

Spelet innehåller vissa naturvetenskapliga facktermer, till exempel *fotosyntes*, *mikrober* och *hydrologiska cykler*. Dessa används främst för att bygga upp bakgrunden till spelet och göra det mer verklighetstroget, och är därför generellt inte nödvändiga för förståelsen av spelandet.

Grafiska aspekter

Texten i Terraforming Mars är relativt kompakt, med i genomsnitt ungefär 600 ord per sida. Dock består ungefär en sjundedel av texten av spelexempel, som inte är strikt nödvändiga att läsa. Dessa markeras med kursiv stil, vilket gör det relativt tydligt även vid en första anblick vad som behöver läsas och inte. Om spelexemplen bortses från har regelboken i genomsnitt runt 500 ord per sida.

Bilderna i spelet agerar delvis som förankring, där språket förklarar det som finns på bilden. Flera av bilderna, bland annat av spelplanen, resurspanelen och korten, har siffror vid centrala aspekter. Dessa siffror återkommer i texten, där varje siffra representerar en förklaring av den aspekten. Denna bildanvändning är också delvis en illustration, alltså

omvänd förankring, genom att texten hade varit svårare att avkoda utan visuella medel. Till exempel används både stål och titan som resurser, men utan det visuella stödet hade det inte varit självklart vilken som är vilken på resurspanelen.

Förankring används också för att förklara de olika brickor, markörer och symboler som förekommer i spelet. För dessa ges en detaljerad förklaring i texten samtidigt som en bild på respektive bricka, markör eller symbol finns direkt intill texten, så att de är lätta att känna igen under spelandet.

I avsnittet *Handlingar* används fem exempelkort för att förklara hur olika kort ska tolkas och utföras. Dessa kort finns som bilder och är markerade med bokstäverna A–E. I texten direkt ovanför bilderna refereras det vid flera tillfällen till ”Projektkorten A, B, C, D, och E”, eller till bara något eller några av korten, vilket visar att syftet med korten är att exemplifiera det som står i texten. På så sätt fungerar bilderna även här som illustrationer som förtydligar texten.

Regelboken innehåller också fem rent dekorativa bilder, som saknar bildtext och inte har någon direkt koppling till texten.

Speciellt för Terraforming Mars

Terraforming Mars innehåller, som nämnt tidigare, detaljerade spelexempel. Dessa beskriver tre olika exempelspelare (Kim, Stanley och Robinson), hur de förbereder spelet och hur de planerar sina strategier. Totalt tar spelexemplen upp ungefär en sjundedel av texten, och även om de kan vara hjälpsamma så är de inte strikt nödvändiga att läsa för att kunna spela spelet. På sidan 12 ger spelet även ett par tips till spelarna, bland annat att hjälpa varandra och att läsa de förklarande texterna på korten om man är ovan vid symbolerna.

Texten innehåller några språkliga fel och stavfel, till exempel *spelmakör*, *Roblinson*, *de* (istället för *dem*), extra eller saknade mellanslag och inkonsekvent stavning av *terraformrankning* (även *terraform-rankning* och *TerraformRankning*).

Sammanfattning

Sammanfattningsvis har Terraforming Mars ett genomgående du-tilltal, förutom i specifika situationer och spelexempel, och präglas av upprepningar snarare än pronominalisering. Dispositionen är främst additiv och specificerande, men vissa avsnitt kommer i kronologisk ordning. Uppslagsbarheten hjälps dock av en innehållsförteckning och mycket metatext. Även konnektiverna i texten är främst additiva. Den genomsnittliga fundamentalslängden är 2,62 ord, som förkortas av verb i imperativ och förlängs av inledande konditionala och

temporal bisatser. Substantiven som används i texten är ofta sammansatta eller verbala, och flera av innehållsorden är relativt ovanliga. Verben är generellt vardagliga, men ofta passiva. Texten är kompakt, delvis på grund av detaljerade spelexempel, men bilder används som både förankring och illustrationer för att underlätta läsningen. Texten innehåller även några språkliga fel.

4.1.2 RISK

Regelboken för RISK består av 14 sidor, varav 11 analyseras. Dessa 11 sidor innehåller uppskattningsvis 2 500 ord. De delar som inte analyseras, om inget annat anges, är rubriker, bildtexter (som ofta fungerar som spelexempel) och spelvarianterna Klassiskt Risk, Risk för 2 spelare och Snabbt Risk. Eftersom regelboken inte uttryckligen har en grundvariant, baseras analysen på reglerna för spelvarianten Hemligt uppdrag, då denna beskrivs i störst detalj och presenteras först (på sida 5, medan de andra beskrivs på sida 12–14), vilket gör det mest sannolikt att en ny spelare väljer denna version över övriga spelversioner.

Till skillnad från de andra spelen så inkluderar analysen av RISK regelbokens inledning. Detta för att inledningen här förklarar spelet, medan både Terraforming Mars och Ticket to Ride har mer beskrivande eller säljande inledningar.

Tilltal och omtal

Regelboken för RISK har ett övergripande direkt tilltal, med 166 förekomster av *du* och 41 förekomster av *dig/din/ditt/dina*. När texten refererar till en eller några specifika spelare, som inte nödvändigtvis är samma spelare som läser regelboken, används *spelare*, *generalen*, *försvararen* och *anfallaren*. I avsnittet *Vanliga frågor och svar* används pronomen i första person i frågorna – till exempel *Hur länge kan jag anfalla under en omgång?*

Omtalet i texten varierar beroende på referentens roll i den specifika situationen – till exempel omtalas spelarna vid olika tillfällen som *försvararen*, *anfallaren*, *fienden* och *motståndaren*. Vid endast två tillfällen förekommer pronominalisering av spelarna i tredje person, då *han* eller *hon*. En annan ofta återkommande referent i regelboken är spelarnas arméer. Dessa kallas främst *trupper* eller *motståndartrupper*, men även ibland för *armé* eller *dem*. För trupperna används vanligen identisk upprepning som referensbindning.

Disposition, metatext och samband

Dispositionen för texten är i stora delar kronologisk – i avsnittet *Så här spelar du* beskrivs spelandet i den ordning det sker i spelet och texten (för den huvudsakliga spelversionen) avslutas med avsnittet *Vem vinner*. I andra delar, där en kronologisk disposition inte är möjlig, är dispositionen specificerande additiv. Detta syns bland annat i att de tre viktigaste spelkomponenterna (spelplanen, arméerna och tärningarna) presenteras först, följt av territoriekort och dess specifikationer näst sist i den huvudsakliga texten (innan *Vem vinner*) och avsnitten *Bra tips och strategi* och *Vanliga frågor och svar* på sista sidan.

Texten innehåller två inslag av metatext. Det första beskriver hur regelboken bör användas: *Om det är första gången du spelar RISK och vill veta så mycket som möjligt, börjar du på sidan 3. Om du vill börja spela direkt går du till sidan 5.* Det andra inslaget kommer direkt efter en uppräkningslista av de tre händelser som sker i varje omgång, där metatexten lyder *Vi tittar lite närmare på de här händelserna.* Denna metatext markerar också den enda användningen av *vi* i regelboken.

Av konnektiverna i texten är flest kausala (47), sedan additiva (37) och temporala (29). Det förekommer endast ett fåtal adversativa konnektiver (8). Användningen av sambandsord skiljer sig i spelförberedelserna – här används särskilt många temporala konnektiver såsom *nu, sedan, först* och *när*.

Meningsbyggnad och variation i texten

Regelboken för RISK har totalt 595 ord i fundament uppdelat på 159 meningar, vilket ger en genomsnittlig fundamentalslängd på 3,74 ord. De längre fundamenten beror främst på inledande konditionala och temporala bisatser, men ett av de längsta (17 ord) beror på en lång nominalfras (*Den spelare som först genomför sitt hemliga uppdrag, och visar sitt kort med hemligt uppdrag som bevis, vinner.*). Det längsta fundamentet som förekommer i texten är 23 ord långt: *Om till exempel ditt uppdrag är att tillintetgöra alla gula trupper och en annan spelare tar bort den sista gula truppen från spelplanen, har den spelaren hjälpt dig att genomföra ditt hemliga uppdrag.*

Texten använder både numrerade och onumrerade punktlister. Numrerade listor används för saker som görs i en specifik ordning (till exempel spelförberedelserna och delarna av en strid eller spelomgång) och för att numrera de fyra strategiråden i slutet av regelboken. Vanliga punktlister används vid specifikationer, till exempel för vad som krävs för ett anfall eller för vad som ska göras i potentiella situationer som kan uppstå.

Ordval

De viktigaste innehållsorden i RISK är starkt kopplade till militär och krig. Texten innehåller många förekomster av verb som *erövra*, *anfälla*, *besegra*, *kontrollera*, *tillintetgöra*, *ockupera* och *stå vakt*, och substantiv som *fiende*, *territorium/territorier*, *trupp*, *världsherravälde*, *infanteri*, *kavalleri*, *artilleri*, *armé*, *motståndare*, *anfallare*, *försvarare* och *uppdrag*. Sammansatta substantiv förekommer sällan.

Flera av de vanligaste verben i regelboken är alltså inte vardagliga, även om de inte heller är alltför ovanliga. Texten innehåller dock också vardagliga verb som till exempel *vara*, *finnas*, *vilja*, *flytta*, *få* och *byta in*. De passiva verb som används – till exempel *byts in*, *läggs*, *kontrolleras*, *utkämpas*, *placeras* och *ignoreras* – har ofta spelaren eller spelarna som struken agent. Texten innehåller även ett antal verb i imperativ, främst *placera*, *räkna*, *dela*, *para ihop*, *se*, *kom ihåg* och *glöm* (i användningen *glöm inte*). Tempus är huvudsakligen presens, med inslag av futurum, preteritum och perfekt i vissa sammanhang (*ska kontrollera*; *lyckades*, *anföll*; *har genomfört och erövrat*).

Grafiska aspekter

Flera av sidorna i regelboken ser kompakta ut vid en första anblick, men den innehåller i genomsnitt ungefär 230 ord per sida. Dock består tre av de analyserade sidorna till största del av bilder, så om man bortser från dessa sidor i beräkningen och delar det uppskattade ordantalet med antal sidor som har mycket text (8 sidor), har de istället i genomsnitt 310 ord per sida.

RISK innehåller relativt få bilder. De bilder som finns är främst illustrationer, bland annat av spelplanen (med kort och pjäser uppställda runt omkring), trupp-pjäserna och korten som används i spelet. Alla dessa är placerade intill den text som presenterar respektive spelkoncept, och fungerar därför som omvänd förankring till förklaringarna. I avsnittet *Vem vinner striden?* används illustrationer för att visa fyra olika exempel på vad som kan hända vid ett anfall. Illustrationen består av fyra bilder av tärningar med olika siffror, och i bilden skrivs ut vad resultatet av just dessa tärningar blir.

Ett par bilder använder sig av förankring, till exempel de bilder som visar hur man kan flytta trupper mellan olika territorium. Vid dessa förklarar bildtexten vad som händer i bilden.

Speciellt för RISK

Det mest utmärkande i regelboken för RISK är avsnitten *Bra tips och strategi* och *Vanliga frågor och svar*, som båda finns på sista sidan. Här ger spelet fyra strategiska råd som gäller för alla spelversionerna, och ger svar på fem specifika frågor som kan uppstå under spelandet.

Texten upprepar en av sina regler – att man inte kan lämna ett territorium tomt – vid tre olika tillfällen, som betonas med *En viktig regel som du måste komma ihåg* och *kom ihåg*. Det är den enda regeln som betonas på detta vis.

Avsnittet *Vem vinner* avslutas med två textstycken med en personlig, uppmuntrande ton, där spelet skriver att det inte är någon fara om man inte kommer ihåg alla regler första gången och att man blir bättre ju mer man spelar.

Sammanfattning

Sammanfattningsvis har regelboken för RISK ett genomgående du-tilltal och ett främst upprepande omtal. Dispositionen är kronologisk och ibland specificerande additiv, och texten innehåller några inslag av metatext. Konnektiverna i texten är oftast kausala, även om andra typer också är vanliga. Den genomsnittliga fundamentalslängden är 3,74 ord och påverkas främst av inledande konditionala bisatser, varav några är särskilt långa. Texten använder sig av både punktlister och numrerade listor. Innehållsorden, både verb och substantiv, är starkt kopplade till det militära, men i övrigt är ordvalet relativt vardagligt. Bland verben finns både passiver och imperativ. Texten är mer kompakt än luftig och innehåller relativt få bilder, som främst är illustrationer. Utmärkande för spelet är att regelboken innehåller läsanvisningar, avsnitt för både tips och frågor såväl som några avsnitt text som har en uppmuntrande och personlig ton.

4.1.3 Ticket to Ride: Rails and Sails

Regelboken för Ticket to Ride: Rails and Sails har 6 sidor, som alla analyseras, och ungefär 1 900 ord (exklusive bildtexter). De avsnitt som inte ingår i textanalysen, om inget annat anges, är bildtexter (som i detta spel också agerar som spelexempel), rubriker och inledningen.

Tilltal och omtal

Regelboken för Ticket to Ride innehåller inslag av direkt tilltal, men det är betydligt vanligare med omtal i tredje person – med 17 förekomster av *du/dig* jämfört med 62

förekomster av *spelare* och 10 av *hen*. I spelexemplen förekommer egennamn för referenten *Jens*, men inte för referenterna *Röd* och *Grön*, som syftar till den röda och den gröna spelaren. Dessa exempelpersoner omnämns i varsitt exempel, där de även har pronominalisering – *Röd* refereras till som *hon* och *Grön* både som *hen* och *han*.

Disposition, metatext och samband

Regelboken har i huvudsak en additiv temadisposition, men är i delar även specificerande med underordnade kategorier inom vissa avsnitt (se exempel i punktlistan nedan). De avsnitt som kan ordnas kronologiskt – *Förberedelser* och *Spelets slut* – är placerade i kronologisk ordning (näst först efter *Innehåll*, respektive sist). Rubriknivåerna för de olika avsnitten är dock inte helt tydliga. Regelboken använder sig av tre rubriknivåer i olika storlekar och färger, men den största rubriktypen (som gissningsvis motsvarar rubriknivå 1) förekommer endast på de första två sidorna i regelboken. Detta innebär att rubriken *Målet med spelet* inkluderar alla följande avsnitt, där underordnade punkter är underordnade rubriker i texten:

- *En spelrunda*
- *Transportkort*
 - *Jokerkort*
- *Muta in sträckor*
 - *Parsträckor*
 - *Dubbelsträckor*
- *Dra biljetter*
 - *Rundtursbiljetter*
- *Hamnar*
- *Byta spelpjäser*
- *Spelets slut.*

Regelboken innehåller ingen metatext, förutom att den vid några tillfällen hänvisar till andra delar av texten (se *Hamnar*). Den har inte heller någon innehållsförteckning (rubriken *Innehåll* beskriver spelets komponenter, inte innehållet i texten).

Sambanden i texten beskrivs i första hand med kausala konnektiver (drygt 26) och i andra hand med additiva (drygt 22). Temporala och adversativa konnektiver förekommer drygt 12 respektive 8 gånger.

Meningsbyggnad och variation i texten

Regelboken för Ticket to Ride har totalt 488 ord i fundament uppdelat i 114 meningar, vilket ger en genomsnittlig fundamentalslängd på 4,28 ord. Flera meningar inleds med verb i imperativ och saknar därför fundament. Majoriteten av de längre fundamenten beror på inledande konditionala bisatser, varav tre innehåller mer än 20 ord. De två längsta fundamenten i texten består båda av 29 ord, och beror på att de beskriver särskilt specifika situationer, till exempel Om ett jokerkort vänds upp som en ersättning för ett draget kort eller om det finns ett jokerkort bland de uppvända korten men som inte valdes som första kort kan detta kort inte väljas som det andra kortet.

Texten använder punktlister vid uppräknings av spelkomponenter, för att lista hur man får poäng och hur många poäng man får i olika situationer. Punkterna som används i punktlistorna är dock inkonsekventa, med olika former och färger, och punkterna för spelkomponenter har två olika former i samma lista utan någon självklar anledning.

Ordval

Texten innehåller en betydande mängd sammansatta substantiv, bildade med samma sex substantiv: *spel* (16), *tåg* (27), *skepp* (36), *biljett* (37), *sträcka* (41) och *kort* (97). Vissa ord är sammansättningar av flera av de vanligaste substantiven, till exempel *skeppssträcka* och *tågtkort*. Uppskattningsvis, baserat på antal förekomster i förhållande till det totala antalet ord i texten, består ungefär en tiondel av texten i regelboken av sammansättningar av dessa sex ord. Samma ord, såväl som deras sammansättningar och avledningar, utgör textens viktigaste innehållsord.

Verben i texten är i allmänhet vardagliga, till exempel *vara*, *få*, *ta*, *dra*, *behålla* och *bygga*. Texten innehåller dock ett stort antal passiva verb, bland annat *läggs*, *hålls*, *visas*, *mutas in*, *plockas*, *dras*, *vänds upp*, *valdes*, *användas*, *känns igen*, *byts ut* och *avslutas*. Dessa verb har ofta spelaren eller spelarna som struken agent, vilket kan innebära att passiverna används för att minska antalet upprepningar av ordet *spelare*. Vid några tillfällen används verb i imperativ: *använd*, *lägg*, *blanda*, *dela ut*, *vänd upp* och *se till*. I övrigt används främst presens.

Grafiska aspekter

Textens utseende varierar, med vissa mycket luftiga sidor och vissa mer kompakta. Det genomsnittliga antalet ord på varje sida är ungefär 320.

De flesta av bilderna i texten är illustrationer, där bilden fungerar som visuellt stöd när texten beskriver olika spelkomponenter. Till exempel finns bilder på de olika korten och sträckorna intill den text som presenterar respektive koncept. Några av bilderna har bildtexter som förtydligar vad de visar, men inte alla.

Några av bilderna har istället förankring, där texten förklarar det som visas i bilden. Detta gäller särskilt för spelförberedelserna, där bilden visar spelplanen med alla komponenter utlagda för fem spelare. De olika korten och pjäserna har varsin siffra från 1–6. När texten bredvid bilden nämner en specifik komponent eller instruktion, till exempel *Vänd upp 3 kort från varje hög och lägg bredvid högen*, följs detta av en siffra som visar hur det ser ut i praktiken. Vissa siffror förekommer flera gånger på bilden – till exempel står siffran 5 vid skepp- och tågpiäserna för varje färg och spelare. När bilden och texten läses tillsammans får man en uppfattning om hur spelet ska förberedas och hur de olika korten ska ligga. Dock finns inga siffror eller förklaringar för de olika delarna av spelplanen – endast för hur komponenterna ska placeras. Även bilderna med spelexempel har förankring, där bildtexten förklarar vad som visas på bilden.

Det finns även två bilder som har betydelser som inte förklaras alls i texten. Den ena bilden visar en tabell över hur många poäng man får beroende på hur långa sträckor man mutar in, och den andra är en ruta med fyra bilder som visar hur man räknar slutpoängen.

Speciellt för Ticket to Ride

Regelboken för Ticket to Ride innehåller vissa språkliga fel, till exempel *spelare spelaren* (bör vara *spelar spelaren*), *hamn symbol* och *placeras spelaren ett tåg*. Texten blandar bokstäver och siffror vid räkneord, ibland i samma mening och utan någon tydlig logik. I spelexemplen är pronominaliseringen inkonsekvent – de två pronomina i följande mening refererar till samma spelare: *Hen blir av med 2 poäng för bytet och hans tur är slut.*

Sammanfattning

Sammanfattningsvis använder Ticket to Ride främst omtal och pronominalisering. Dispositionen är i huvudsak additiv men ibland även specificerande. Rubriknivåerna är otydliga och texten innehåller varken metatext eller innehållsförteckning. Den genomsnittliga fundamentalslängden är 4,28 ord, vilket påverkas positivt av verb i imperativ och negativt av inledande konditionala bisatser, som på sin höjd innehåller 29 ord. Texten använder sig av punktlister, men punkterna i listan är inkonsekventa. Ordvalet består av en stor mängd

sammansatta substantiv och vardagliga verb, med många förekomster av passiva verb och ett fåtal i imperativ. Regelbokens luftighet varierar, med vissa luftiga sidor och andra kompakta. Bilderna i texten utgörs främst av illustrationer, men även förankring förekommer. Slutligen innehåller regelboken ett relativt stort antal språkliga fel.

4.2 Enkätresultat

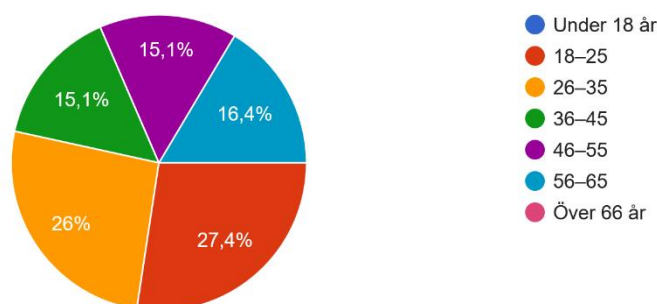
I detta avsnitt presenteras resultatet av användarundersökningen. I det första avsnittet presenteras resultaten för de slutna frågorna (fråga 1–8) och i det andra presenteras en sammanfattning av resultaten för de öppna frågorna (fråga 9–10). Det sista avsnittet kommenterar skillnader mellan grupper med olika ålder och spelvana.

4.2.1 Slutna frågor

Enkäten samlade totalt in 73 svar. Hälften av respondenterna (53,4 %) var i åldrarna 18–35 och hälften (46,6 %) var i åldrarna 36–65 år. Ingen av respondenterna var under 18 år eller över 65 år. Diagrammet nedan visar den exakta åldersfördelningen hos respondenterna.

1. Hur gammal är du?

73 svar

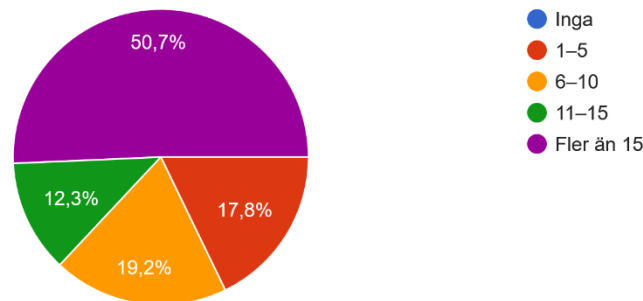


Figur 1. Cirkeldiagram av åldersfördelningen hos respondenterna av enkäten. (n=73)

Bland respondenterna är fördelningen mellan de som spelat färre än 15 strategiska brädspel och de som spelat fler än 15 nästan exakt jämn (49,3 % respektive 50,7 %). Följande diagram visar den exakta fördelningen på fråga 2.

2. Hur många olika strategiska brädspel har du spelat? Med strategiska brädspel menar jag till exempel spel som Ticket to Ride, Risk och Settlers of Catan. Om du inte är säker kan du gissa.

73 svar

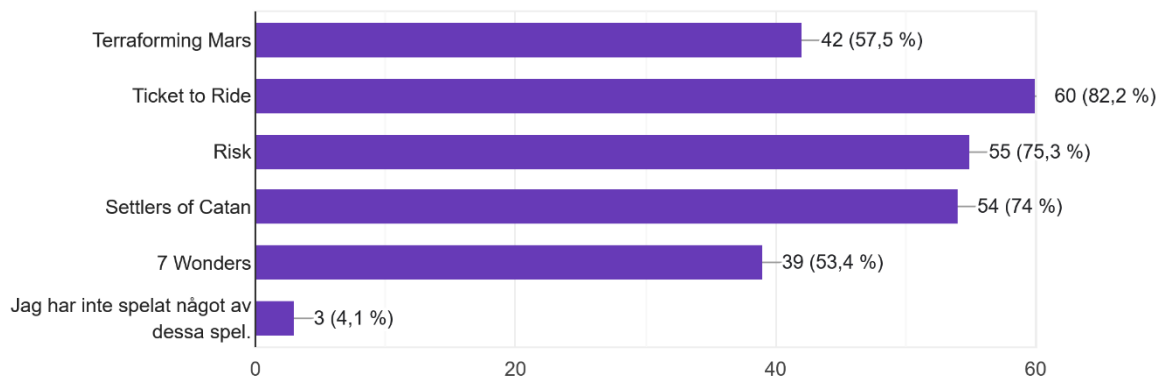


Figur 2. Cirkeldiagram av hur många strategiska brädspel respondenterna har spelat. (n=73)

Majoriteten av respondenterna har spelat minst ett av de relevanta brädspelen – endast 3 respondenter (4,1 %) svarar att de inte har spelat någon av de omnämnda spelen. Det mest populära spelet av de omnämnda är Ticket to Ride, följt av RISK och Catan.

3. Har du spelat något av följande brädspel? Om ja, kryssa i de spel du har spelat.

73 svar



Figur 3. Stapeldiagram av vilka spel respondenterna har spelat. (n=73)

Som förklaras i metodkritiken kommer jag inte att analysera någon av de värderande frågorna (fråga 4–7) på djupet. Jag kommer dock kort presentera de övergripande resultaten i tabellen nedan, för att se om det är någon kategori som står ut. Det var i allmänhet få respondenter som svarade på någon ände av skalan (1 eller 5), så för att göra resultaten mer överskådliga har jag i presentationen slagit ihop svarsalternativ 1 och 2 såväl som 4 och 5. Resultaten

presenteras alltså i tre olika kategorier: svar från den enklare delen av skalan, svar som är neutrala och svar från den svårare delen av skalan.

Tabell 1. Värderingar av svårighetsgraden i språket. Andel i procent och absoluta värden.

(n=73)

Fråga	Alternativ	Andel svar	Antal svar
Fråga 4: Enkelt eller komplicerat	Enkelt:	41,1 %	30
	Neutralt:	42,5 %	31
	Komplicerat:	16,5 %	12
Fråga 5: Tydligt eller otydligt	Tydligt:	38,4 %	28
	Neutralt:	38,4 %	28
	Otydligt:	23,3 %	17
Fråga 6: Lätt eller svårt att läsa	Lätt:	50,6 %	37
	Neutralt:	38,4 %	28
	Svårt:	11 %	8
Fråga 7: Lätt eller svårt att förstå	Lätt:	34,2 %	25
	Neutralt:	35,6 %	26
	Svårt:	30,1 %	22

Tabellen visar att fördelningen mellan enkelt/tydligt och komplicerat/otydligt på fråga 4 och 5 är relativt lika: ungefär två femtedelar av respondenterna tycker språket är enkelt/tydligt, en femtedel tycker att det är komplicerat/otydligt och två femtedelar tycker det är varken eller. På fråga 6 skiljer sig fördelningen, där över hälften av respondenterna tycker att spelreglerna är lätta att läsa, bara en tiondel tycker de är svåra och resten är neutrala. Fråga 7 skiljer sig igen, där fördelningen mellan lätt/neutral/svår att förstå är omkring en tredjedel för varje alternativ. Enligt resultaten för frågorna 4–7 tycks alltså det enklaste i spelreglerna vara att läsa och det svåraste vara att förstå. Som nämns i metodkritiken kan dock värderingen vinklas av att spelen värderas tillsammans.

I fråga 8, om vad som påverkade deras åsikt om språket, kunde respondenterna markera flera alternativ. Därför presenterar jag nedan resultatet utifrån hur stor andel av respondenterna som kryssade i de olika alternativen, från alternativet med störst andel till det

med minst. Sist i tabellen listas en sammanfattning av de olika fritextsvar som gavs på alternativet ”Övrigt”.

Tabell 2. Faktorer som påverkar respondenternas åsikt om språket. Andel i procent och absoluta värden. Skuggade svar markerar fritextsvar. (n=73)

Svarsalternativ	Andel svar	Antal svar
Vilken ordning textavsnitten kom i	64,4 %	47
Hur mycket information texten innehöll	60,3 %	44
Hur lång eller kort hela regelboken var	54,8 %	40
Vilka bilder som användes i texten	53,4 %	39
Vilka ord som användes i texten	35,6 %	26
Hur långa meningarna i texten var	23,3 %	17
Nämner exempel som hjälpsamt	4,1 %	3
Nämner definitioner av termer	1,4 %	1
Nämner koncist och precist språkbruk	1,4 %	1
Nämner slarviga översättningar, tvetydigheter och felstavningar	1,4 %	1
Nämner samband för när regler är relevanta eller överlappar med andra regler	1,4 %	1
Nämner spel med liknande spelmekaniker	1,4 %	1

Tabellen visar att störst andel av respondenterna värderar ordningen av textavsnitten, strax följt av mängden information, regelbokens längd och bilderna som används. Mindre än två femtedelar av respondenterna anser att ordvalet spelar roll, och endast en femtedel lade fokus vid meningslängden. Bland fritextsvaren lyfts exempel som särskilt hjälpsamt.

4.2.2 Öppna frågor

De öppna frågorna i enkäten var fråga 9 och 10. Fråga 9 efterfrågade om respondenterna lade märke till något särskilt i de angivna spelens regelböcker, medan fråga 10 gav respondenterna möjlighet att fritt dela med sig av sina tankar om ämnet.

Fråga 9

På fråga 9 var det 26 unika svar som nämnde faktorer som var relevanta för analysen. Mer än hälften (17 respondenter av 26) av de som har lämnat fritextsvar på fråga 9 hör till gruppen med mest spelvana. Endast ett svar av 26 kommer från gruppen med minst spelvana.

Majoriteten av fritextsvaren nämner språkliga faktorer inom regelböckerna. Sju av svaren (26,9 %) nämner bilder och/eller spelexempel som hjälpsamt, fyra (15,4 %) betonar vikten av en logisk och tydlig disposition och tre (11,5 %) pekar på att regelboken behöver vara konsekvent. Två respondenter (7,7 %) nämner att svenska översättningar kan vara problematiska. Det finns också fem svar som är helt unika och därför inte kan grupperas med andra svar. Dessa nämner bland annat att regelböckerna för spel som Catan och Ticket to Ride är enklare att förstå än exempelvis Terraforming Mars, att imperativer gör texten tydlig och att mer komplexa spel ibland har långa fundament när de behöver beskriva specifika scenarier.

Det finns även svar som inte nämner faktorer inom regelböckerna. Sex av svaren (23 %) skriver att de inte minns de specifika regelböckerna, och två (7,7 %) nämner utomstående källor, till exempel olika forum på internet, som hjälpsamma i att förstå spelet.

Fråga 10

Fråga 10 samlade in 25 unika svar. Även här hör 17 respondenter (68 %) till gruppen med mest spelvana och ett svar till gruppen med minst spelvana. De 17 respondenterna i fråga 10 är inte alltid samma som de 17 i fråga 9.

På fråga 10 nämner relativt få respondenter faktorer som är inom spel. Fem av svaren (20 %) betonar vikten av en logisk och tydlig disposition, och/eller att regelboken behöver ha bra uppslagsbarhet. Tre (12 %) nämner bilder och/eller spelexempel som hjälpsamt, och tre (12 %) fokuserar på ordvalet, till exempel terminologi och semantiska skillnader. Två svar (8 %) urskiljer regelboken för Terraforming Mars som särskilt bra.

En större andel respondenter tar upp saker utanför regelböckerna. Sex svar (24 %) påpekar att det finns spel som är mer komplicerade än de som frågas om i enkäten och fem (20 %) beskriver utomstående källor, till exempel videoförklaringar, som hjälpsamma. Fyra svar är unika och kan inte grupperas med andra svar. Dessa nämner bland annat att det är svårt att besvara frågorna i enkäten (specifikt att värdera olika spel samtidigt), och betonar vikten av att även svåra spel är lätta att sätta sig in i och har tydliga regler.

4.2.3 Resultat för grupper med olika spelvana

En jämförelse av svaren utifrån ålder visar ingen större variation mellan de olika åldersgrupperna. Svaren för grupper med olika spelvana visar dock stora skillnader, vilket tyder på att tidigare erfarenhet av spel har större påverkan än spelarens ålder. Det är värt att notera att grupperna med minst och mest spelvana skiljer sig betydligt i storlek – med 13 respondenter i gruppen 1–5 spel och 37 i gruppen Fler än 15 spel – vilket innebär att en jämförelse av absoluta siffror inte är aktuell.

På fråga 4 och 5 skiljer sig svaren inte noterbart mellan de olika grupperna. På fråga 6 (hur lätta eller svåra regelböckerna är att läsa) markerar 62,2 % av gruppen med mest spelvana att de är lätta, medan majoriteten av de med minst spelvana (53,9 %) anger att de varken är lätta eller svåra. Ungefär lika stor andel markerar att de är svåra att läsa (7,7 % för de med minst spelvana, 8,1 % för de med mest). På fråga 7 (hur lätta eller svåra regelböckerna är att förstå) är fördelningen bland gruppen med minst spelvana lik den totala fördelningen, med ungefär en tredjedel för varje alternativ. För gruppen med mest spelvana är fördelningen 43,2 % på både alternativet ”lätt” och ”neutralt”, och bara 13,5 % på ”svårt”. Gruppen med mest spelvana anser alltså i större utsträckning än andra grupper att regelböckerna inte är svåra att förstå.

Svaren på fråga 8 (vad som påverkade respondenternas uppfattningar) visar stora skillnader i vad de olika spelvanegrupperna anser påverkar språket i regelböckerna. Uppställningen nedan visar en jämförelse av hur respondenterna med minst och mest spelvana har svarat. Tabellen är ordnad utifrån variation i svarsalternativen, från störst variation till minst.

Tabell 3. Jämförelse av vad spelvanegrupp 1–5 och spelvanegrupp Fler än 15 anser påverkar språket.

Svarsalternativ	Spelvanegrupp 1–5 (13 respondenter)	Spelvanegrupp Fler än 15 (37 respondenter)
Vilken ordning textavsnitten kom i	5 svar – 38,5 %	32 svar – 86,5 %
Hur lång eller kort hela regelboken var	10 svar – 76,9 %	18 svar – 48,6 %
Vilka bilder som användes i texten	5 svar – 38,5 %	22 svar – 59,5 %
Vilka ord som användes i texten	3 svar – 23,1 %	16 svar – 43,2 %
Hur långa meningarna i texten var	5 svar – 38,5 %	7 svar – 18,9 %
Hur mycket information texten innehöll	9 svar – 69,2 %	21 svar – 56,8 %

En jämförelse av den procentuella andelen svar på de olika alternativen visar att respondenter med mer spelvana anser att regelböckerna påverkas av disposition, bildanvändning och ordval, medan respondenter med mindre spelvana istället kommenterar på regelbokens längd, meningslängden och mängden information.

En jämförelse mellan svaren på de öppna frågorna 9 och 10 utifrån grupperna med minst och mest spelvana är inte aktuell, eftersom bara en person i gruppen 1–5 lämnade fritextsvar.

5. Diskussion

Detta avsnitt delas in i huvudsaklig diskussion av textanalysen och huvudsaklig diskussion av enkätsvaren, med genomgående återkopplingar till teori och tidigare forskning. I det sista avsnittet sammanställs de hjälpsamma och försvårande aspekterna från varje spel, för att underlätta en jämförelse spelen emellan.

5.1 Diskussion av textanalyserna

Materialet för de spel som analyseras skiljer sig mycket åt i omfång. Den längsta regelboken är Terraforming Mars, med 12 analyserade sidor på omkring 6 000 ord. RISK har 11 analyserade sidor på ungefär 2 500 ord, medan Ticket to Ride endast har 6 sidor och runt 1 900 ord. Att Terraforming Mars har ett förhållandevis större ordantal beror sannolikt på att det är ett mer komplext spel, med mer invecklade regler. Trots detta anser några av respondenterna i enkäten att denna regelbok är bättre och tydligare än övriga. Vad detta kan bero på återkommer jag till senare i diskussionen. Detta belyser dock det som Solis

(2024:217) skriver – att korthet inte är målet, utan tydlighet. Terraforming Mars har den längsta regelboken, men den anses ändå vara bäst av vissa respondenter eftersom den är tydligast.

Tilltal och omtal

Terraforming Mars och RISK har båda genomgående du-tilltal, med endast några inslag av andra till- och omtal. Ticket to Ride använder istället i första hand omtal i tredje person, vilket både skapar större distans i texten och leder till många upprepningar av ordet *spelare*. Vikten av att ha ett direkt tilltal tas upp av isof (2022), Solis (2024:217) och Ginns, Martin och Marsh (2013). Alla dessa skriver att ett direkt tilltal till läsaren är tydligare och leder till bättre förståelse av texten. Att Ticket to Ride i huvudsak använder indirekt omtal kan därför leda till att den regelboken är svårare än de övriga.

Omtalet i regelböckerna präglas till stor del av upprepningar snarare än pronominalisering eller annan referensbindning, troligtvis för att minska risken för missförstånd. Inkonsekvent terminologi kan enligt vissa av fritextsvaren i enkäten göra spelregler svårare, vilket tyder på att upprepning kan vara hjälpsamt då det leder till mer konsekvent terminologi.

Disposition, metatext och samband

Textens disposition markerades i enkäten som den viktigaste aspekten av språkbruket. Herriman (2021:121) kommenterar disposition i instruerande text och betonar att informationen måste vara lätt att hitta. Léste och Mont’Alvão (2019) rekommenderar att reglerna i en regelbok bör komma i den ordning de kommer i inom det faktiska spelet. Den disposition som regelböckerna använder kan därför ses som särskilt avgörande för deras läs- och användbarhet.

Både Terraforming Mars och Ticket to Ride använder en additiv temadisposition, som ibland är specificerande. Deras dispositioner är delvis kronologiska i och med att spelöversikten kommer tidigt och spelets slut sist, men för Terraforming Mars kommer spelförberedelser inte förrän ungefär halvvägs in i regelboken. RISK använder istället en främst kronologisk disposition som följer spelets gång, samtidigt som den är specificerande i avsnitt som har subkategorier. På så sätt är det RISK som bäst följer den riktlinje om disposition som Léste och Mont’Alvão (2019) tagit fram. Dock har också Terraforming Mars bra uppslagsbarhet, eftersom dess regelbok har en innehållsförteckning med sidhänvisningar. Uppslagsbarheten i Ticket to Ride kan potentiellt försvåras av regelbokens otydliga rubriknivåer.

Att spelarna förstår spelets mål är enligt Tasnim, Hossan och Eishita (2024) essentiellt för spelandet, och Léste och Mont'Alvão (2019) rekommenderar att målet med spelet kommer tidigt i regelboken. Ticket to Ride har målet med spelet på sida 2, RISK på sida 4 (men först under rubriken för den huvudsakliga spelvarianten Hemligt uppdrag), och Terraforming Mars saknar en egen rubrik för spelets mål – men det framgår av bakgrunden och spelöversikten. I denna aspekt förhåller sig spelen relativt väl till riktlinjerna, eftersom spelets mål framgår tidigt även om det inte kommer först av allt.

En stor skillnad mellan spelen är användningen av metatext. Terraforming Mars innehåller relativt mycket metatext, RISK ett par förekomster och Ticket to Ride ingen alls. RISK är dock det enda spel som har metatext om hur regelboken bör läsas beroende på vad läsaren vill veta, vilket potentiellt kan minska mängden relevant text och på så sätt underlätta läsningen.

Sambanden i texterna markeras främst med additiva och kausala konnektiver, vilket tyder på att information oftast antingen tilläggs eller bara gäller i specifika scenarion. Det förekommer även temporala konnektiver, för saker som är mer säkra att hända. Texterna innehåller i allmänhet få adversativa konnektiver, troligtvis för att motsägelser i texten hade gjort den otydligare.

Meningsbyggnad och variation i texten

Den genomsnittliga fundamentslängden varierar mellan de olika spelen. Terraforming Mars har i genomsnitt 2,62 ord i fundamentet och kan jämföras med tidningstext, vars genomsnitt ligger på 2,8 (alla jämförelsesiffror i detta stycke hittas i Lagerholm 2008:250). RISK har högre genomsnitt på 3,74 ord, vilket är lite högre än debatttext eller vetenskapliga texter, vars genomsnitt ligger på 3,4. Ticket to Ride har högst genomsnitt på 4,28 ord, och ligger därför mellan vetenskaplig text och lagtext (3,4 respektive 6,0). Ticket to Ride är alltså den regelbok med mest vänstertyngd, vilket gör läsningen tyngre (Reichenberg 2001) och tyder på en hög grad av komplexitet (Lagerholm 2008:131). Terraforming Mars har mer högertyngd och är således mer ledig i språket (Lagerholm 2008:131–132). RISK blandar meningar med höger- och vänstertyngd. Utifrån denna aspekt bör Terraforming Mars ha bäst läsbarhet, följt av RISK och sist Ticket to Ride.

I alla spelen orsakas långa fundament främst av inledande konditionala eller temporala bisatser, sannolikt till följd av att spelen måste förutse och ge svar för vad som gäller i alla möjliga situationer som kan uppstå. Terraforming Mars och Ticket to Ride innehåller båda många meningar som inleds med verb i imperativ och därför saknar fundament, vilket drar ner den genomsnittliga fundamentslängden. Samtidigt har Ticket to Ride de längsta enskilda

fundamenten i texterna, på 29 ord vardera, medan de längsta fundamenten i RISK och Terraforming Mars är 23 respektive 17 ord. Alla de längsta fundamenten orsakas av inledande konditionala bisatser som beskriver mycket specifika situationer som kan uppstå under spelandet. Denna meningsbyggnad syftar troligtvis till att redan tidigt i meningen specificera när regeln gäller, så att läsaren lätt kan hitta den regel som är aktuell för situationen. Detta kräver dock att läsaren håller mycket information i sitt arbetsminne. Isolf (2022) rekommenderar en total meningslängd på max 25 ord, så att ha fundament på över 20 ord bör rimligtvis försvåra läsningen. Även här kan alltså Terraforming Mars ses som lättare än RISK, som i sin tur är lättare än Ticket to Ride.

Alla tre regelböckerna använder punktlister, men på lite olika sätt. Både Terraforming Mars och RISK använder numrerade listor för saker som ska göras i en specifik ordning, och alla tre spelen använder någon sorts punktlista för att specificera vad som gäller i olika situationer som potentiellt kan uppstå. Båda dessa användningsområden nämns av Solis (2024:19) som användbara. Terraforming Mars använder också numrerade listor som bildtext för förankrande bilder, där siffrorna i den numrerade listan motsvaras av siffror i bilden. (Ticket to Ride har en liknande användning, men använder siffror i löpande text istället för en numrerad lista.) Detta användningsområde nämns inte av Solis, men eftersom det skapar en tydlig förankringsrelation mellan text och bild bedömer jag det som hjälpsamt. I RISK används numrerade listor också för att lista strategiska råd, liksom Ticket to Ride som använder punktlister för att lista spelkomponenter. Detta är också, enligt mig, ett rimligt användningsområde eftersom det strukturerar texten, även om Solis inte explicit nämner det. Ticket to Ride är det enda av spelen som har inkonsekventa punkter, i olika färger och former, vilket går emot det som Solis (2024:19) säger om att vara konsekvent i sin punktanvändning. Jag bedömer inte att någon av spelen direkt överanvänder punktlister så som Solis beskriver som vanligt, även om några av de numrerade listorna i Terraforming Mars hade gått lika bra att förstå utan listan (till exempel avsnittet *Generationer*, där rubrikerna lyder *1) Fas 1: turordning* och så vidare).

Ordval

Ordvalet i spelen präglas i allmänhet av upprepningar. Både Terraforming Mars och Ticket to Ride innehåller en stor mängd sammansatta substantiv som utgår från ett visst antal innehållsord, och som används för att specificera vilken typ av huvudordet som refereras till – till exempel vilken sorts kort eller markör. I RISK förekommer inte många sammansatta substantiv, men upprepningar av återkommande substantiv är vanligt. RISK är det spel där

innehållsorden har tydligast koppling till ett visst område (militär), men även Terraforming Mars har starka kopplingar till (och facktermer från) ett specifikt område (naturvetenskap). Spelen förhåller sig sammanfattningsvis relativt väl till klarspråksprincipen att skriva så konkret som möjligt (isof 2022), men mängden upprepningar kan göra läsningen mindre varierande och därmed mindre engagerande.

I RISK har många av verben en stark koppling till det militära, medan de andra spelen har mer vardagliga verb. Att spelen i huvudsak använder vardagliga verb ökar deras läsbarhet (Reichenberg 2001). Alla spel har presens som huvudsakligt tempus, men använder andra tempus i specifika sammanhang. Alla spelen innehåller verb i imperativ, men har också vanligt förekommande passiver, nästan alltid med spelaren eller spelarna som struken agent. Särskilt Ticket to Ride innehåller en stor mängd passiver, vilket klarspråksprinciper (isof 2022), Solis (2024:217) och Reichenberg (2001) nämner som problematiskt. Att det är just spelaren eller spelarna som utgör de strukna agenterna kan komplicera läsningen – isof (2022) rekommenderar särskilt aktiva verb när man vill få läsaren att göra något, och regelboken vill få läsaren att spela spelet. Samtidigt kan det tänkas underlätta tolkningen att passiveringen är konsekvent, och att man då alltid kan förutsätta att det är just spelaren eller spelarna som agerar.

Grafiska aspekter

Terraforming Mars har den mest kompakta texten (600 eller 500 ord per sida), följt av Ticket to Ride (320 ord per sida) och sedan RISK (230 eller 310 ord per sida). Här spelar också regelböckernas storlek in. Regelboken för Ticket to Ride är lite större än den för Terraforming Mars (mått 285x210 mm respektive 260x205 mm). För RISK har jag inte lyckats ta reda på måtten, eftersom det är denna jag endast har som pdf. Förutsatt att regelboken för RISK är ungefär lika stor som de övriga bör dock RISK och Ticket to Ride enligt klarspråksprinciper vara mer läsvänliga än Terraforming Mars, eftersom dessa har mer luftiga texter.

Bildanvändningen skiljer sig lite mellan de olika spelen. Terraforming Mars är det spel som har flest inslag av förankring, och också det enda som innehåller rent dekorativa bilder. Alla spelen använder sig i av omvänd förankring eller illustrationer, främst för att visa hur olika spelkomponenter ser ut. RISK har minst andel bilder, och nästan alla är illustrationer. Ticket to Ride är det enda spelet med bilder som innehåller information som inte förekommer i texten. Alla spelen använder bilder för att illustrera exempel från spelet, men RISK och Ticket to Ride gör det i större utsträckning än Terraforming Mars.

Bilder nämns i enkätsvaren som en av de mest avgörande faktorerna för en regelboks läsbarhet. Bilder med direkt koppling till texten, till exempel med siffror som motsvarar information i texten, är särskilt hjälpsamma (Léste och Mont'Alvão 2019). På så vis hjälper de förankrande bilderna i Terraforming Mars och Ticket to Ride med dessa regelbäckers läsbarhet. Även spelexempel som bilder nämns som hjälpsamt i enkäten, vilket också förekommer i spelen och ökar deras läsbarhet.

Speciellt för de olika spelen

RISK är den enda regelboken som inte innehåller flertalet språkliga fel, något som enligt enkätsvaren försvårar läsningen. De språkliga felen i Ticket to Ride står ut särskilt, då spelet innehåller både grammatiska fel och stavfel, och är inkonsekvent med både räkneord och pronomen.

Terraforming Mars utmärker sig genom att använda många detaljerade spelexempel, som beskriver allt från spelförberedelser till spelstrategier. RISK utmärker sig genom att inkludera avsnittet *Vanliga frågor och svar* såväl som en lista över strategiska råd. RISK upprepar och betonar också en viktig regel flera gånger, och innehåller uppmuntrande text i avslutningen. Dessa korta stycken är mer personliga och informella, vilket enligt Ginns, Martin och Marsh (2013:466) underlättar läsförståelsen. De ger också intrycket av en mer närvarande avsändare, vilket Reichenberg (2001) beskriver som hjälpsamt.

5.2 Diskussion av enkätsvaren

Några av fritextsvaren på fråga 9 och 10 tyder på att enkäten eventuellt har spridits till delvis fel målgrupp. De spel som analyseras i uppsatsen är populära brädspel, som kan spelas i mindre seriösa sammanhang – något som syns i att de rekommenderas från 10 års ålder och därför kan spelas av exempelvis barnfamiljer. Flera fritextsvar kommenterar dock på att de inte hade kallat de angivna spelen för ”strategiska” brädspel eftersom de är relativt enkla regelmässigt, och att det finns andra spel som är betydligt mer komplexa. Detta tyder på att enkäten har spridits till mer seriösa spelare, som inte egentligen är målgruppen för de brädspel som uppsatsen behandlar. Dessa spelare har generellt mer erfarenhet av liknande spel (50,7 % av respondenterna har spelat mer än 15 strategiska brädspel), och kan därför ha stött på liknande koncept i andra spel – vilket Ham (2024) nämner underlättar tolkningen av spelregler. Samma respondentgrupp har minst andel svar som tyder på att regelböcker är svåra att förstå (13,5 %), medan det i respondentgruppen som har spelat 1–5 spel är nästan en

tredjedel som markerar att spelen är svåra att förstå. Enkätsvaren kan alltså potentiellt vara missvisande i relation till spelens tänkta målgrupp, vilket bör ses som en möjlig felfaktor.

Att många av respondenterna (50,7 %) har mycket spelvana kan också påverka de faktorer som ses som mest betydelsebärande. Den jämförande analysen mellan grupperna med minst och mest spelvana visade att de med mer spelvana prioriterade disposition, bildanvändning och ordval, medan de med mindre spelvana fokuserade mer på regelbokens totala längd, meningslängden och mängden information. Att de med mer spelvana mer sällan nämner total längd och informationsmängd som relevanta faktorer kan bero på att de är vana vid att spela mer komplicerade spel, som har mer komplexa regler och således längre och mer invecklade regelböcker. I sådana regelböcker kan disposition, bildanvändning och konsekvent ordval tänkas påverka mer, eftersom dessa faktorer förbättrar regelbokens uppslagsbarhet, visualiserar spelet och minskar risken för missförstånd i referensbindningen. Att inkludera många bilder kan också minska mängden text som behöver inkluderas, vilket också underlättar i längre regelböcker. De respondenter med mindre spelvana har sannolikt inte spelat lika många, om några, mer komplicerade spel, och ser det därför som viktigare att regelboken är kort och inte informationstung. Som nämns i ovanstående stycke kan de spel som analyseras i denna uppsats spelas i mindre seriösa sammanhang, där syftet med spelandet kanske främst är att socialisera. På så sätt är det rimligt att prioritera en kortare och mindre komplex regelbok, så som respondenterna med minst spelvana gör, eftersom man då kan lära sig spelet och börja spela snabbare.

Enligt den totala mängden svar på frågan om vad som påverkade respondenternas uppfattning om språket verkar det viktigaste vara regelbokens disposition, längd och bildanvändning, medan ordval och meningslängd spelar mindre roll. Att ordval och meningslängd inte anses vara viktiga kan bero på att andra faktorer ses som mer betydelsebärande, men kan också bero på att det kräver en viss grad av språklig kunskap för att vara medveten om mer detaljerade faktorer. Även mängden information markeras som viktig, men denna faktor kan vara svårare att påverka eftersom regelboken måste innehålla tillräckligt med information för att man ska kunna spela spelet.

I de öppna frågorna speglar enkätsvaren mycket av det som Herriman (2021) skriver om instruerande texter. Till exempel markeras disposition och uppslagsbarhet som viktigt av majoriteten av respondenterna, och Herriman betonar vikten av information som är lätt att hitta (Herriman 2021:121). Enkätsvaren föredrar ett konsekvent och korrekt språkbruk, och Herriman skriver att språkbruket inte får vara tvetydigt, förvirrande eller inkorrekt (Herriman 2021:120). Herriman (2021:121) nämner också visuella presentationer som hjälpsamma, och

enkätsvaren visar att läsningen underlättas av bilder i regelböckerna. De faktorer som tas upp i enkätsvaren kan alltså tänkas vara viktiga för instruerande texter i stort, inte enbart för spelanvisningar.

De öppna svaren visar också att spelexempel är särskilt viktiga för många spelare, vilket överensstämmer med Solis (2024:220) rekommendation om att inkludera exempel efter varje ny regel eller nytt koncept. Detta är potentiellt en bidragande anledning till att vissa respondenter ser regelboken som Terraforming Mars som lättare än de övriga spelens, då det har fler och längre detaljerade spelexempel.

5.3 Avslutande kommentarer

I sin helhet verkar Terraforming Mars och RISK båda ha bra läsbarhet, medan Ticket to Ride är svårare. Tablån på nästa sida visar en sammanställning av hur spelen förhåller sig till de olika aspekterna som markeras som betydelsebärande i teorin, analysen och enkäten. Ett minustecken markerar att spelets förhållningssätt är försvårande, medan ett plustecken markerar att det är hjälpsamt. Observera att denna uppställning främst är till för att ge en översikt av analysen, och inte är menad att kvantifiera resultaten.

Aspekt	Terraforming Mars	RISK	Ticket to Ride
<i>Konnektiver</i>	+ Få adversativa konnektiver	+ Få adversativa konnektiver	+ Få adversativa konnektiver
<i>Bildanvändning</i>	+ Användbara bilder	+ Användbara bilder – Få bilder	+ Användbara bilder
<i>Tilltal</i>	+ Direkt tilltal + Synlig avsändare	+ Direkt tilltal + Synlig avsändare	– Indirekt omtal – Ingen synlig avsändare
<i>Disposition</i>	– Delvis ologisk disposition – Inte utskrivet mål med spelet	+ Logisk disposition + Tydligt mål med spelet	+ Logisk disposition + Tydligt mål med spelet – Otydliga rubriknivåer
<i>Listanvändning</i>	+ Användbara punktlistor + Konsekventa punkter	+ Användbara punktlistor + Konsekventa punkter	+ Användbara punktlistor – Inkonsekventa punkter
<i>Metatext</i>	+ Mycket metatext + Innehållsförteckning som hjälper uppslagsbarheten	+ Inslag av metatext – Ingen innehållsförteckning + Läsanvisningar	– Ingen metatext – Ingen innehållsförteckning
<i>Fundamentslängd</i>	+ Högertyngd	– Varierar mellan höger- och vänstertyngd – Några överlånga fundament	– Vänstertyngd – Flera överlånga fundament
<i>Ordval</i>	+ Vardagliga verb + Verb i imperativ – Passiva verb – Ovanliga innehållsord – Facktermer	+ Flera vardagliga verb + Verb i imperativ – Passiva verb – Överlexikalisering av militära innehållsord	+ Vardagliga substantiv + Vardagliga verb + Verb i imperativ – Passiva verb
<i>Luftighet</i>	– Kompakt text	+ Luftig text	+ Ibland luftig text – Ibland kompakt text
<i>Övrigt</i>	+ Spelexempel – Språkliga fel + Tips	+ Spelexempel + Språkriktighet + Tips + Personlig ton + Vanliga frågor och svar	+ Spelexempel – Språkliga fel + Kort regelbok
<i>Totalt antal hjälpsamma och försvårande aspekter</i>	13 hjälpsamma aspekter 7 försvårande aspekter	17 hjälpsamma aspekter 6 försvårande aspekter	11 hjälpsamma aspekter 11 försvårande aspekter

Tablå 1. Hjälpsamma och försvårande aspekter av språket i spelen.

Utifrån denna sammanställning är RISK det spel med högst läsbarhet, följt av Terraforming Mars, medan Ticket to Ride har betydligt fler försvårande aspekter. Samtidigt är det viktigt att påpeka att några av respondenterna med mer spelvana pekar ut Terraforming Mars som den tydligaste regelboken, vilket kan bero på att det är det mest komplexa spelen av de som analyseras och att det då är mer påfallande att spelet lyckas ha en tydlig regelbok.

Avslutningsvis förhåller sig språkbruket i de analyserade spelen till viss del till klarspråksprinciper och den teoretiska bakgrunden, men inte i alla aspekter. Spelarnas uppfattning är generellt att spelens regelböcker inte är särskilt svåra, men detta kan ha vinklats av enkätens spridning.

Uppsatsens slutsatser kan förhoppningsvis underlätta för språkkonsulter att göra avvägningar i skrivandet av mer komplexa instruerande texter. Min förhoppning är även att spelutvecklare kan ta hjälp av uppsatsens slutsatser när de skriver regelböcker för framtida spel. För vidare forskning i detta ämne hade varit intressant att se på språkbruket i både enklare och svårare spel, och uppfattningar hos en mindre erfaren målgrupp.

Litteraturförteckning

- Barthes, R. (1982). *Bildens retorik*. Bokförlaget Faethon.
- Björkvall, A. (2019). *Den visuella texten: multimodal analys i praktiken*. Andra upplagan. Studentlitteratur.
- Ensslin, A. (2012). *The language of gaming*. Palgrave Macmillan.
- Fries, O. (2022). *Designern om brädspelsboomen: Extremt många försöker få sina spel finansierade*. <https://www.svt.se/kultur/designern-om-bradspelsboomen-extremt-manga-forsoker-fa-sina-spel-finansierade> (hämtad 2026-05-24).
- Ginns, P., Martin, A.J. & Marsh, H.W. (2013). Designing Instructional Text in a Conversational Style: A Meta-analysis. *Educ Psychol Rev* 25, s. 445–472. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10648-013-9228-0> (hämtad 2026-05-24).
- Ham, E. (2024). *Learning Video Game Design on the Tabletop*. Andra upplagan. CRC Press. DOI: <https://doi-org.ludwig.lub.lu.se/10.1201/9781003214663> (hämtad 2026-05-24).
- Hellspång, L. & Ledin, P. (1997). *Vägar genom texten: handbok i brukstextanalys*. Studentlitteratur.
- Herriman, J. (2021). Metadiscourse in English instruction manuals. *English for Specific Purposes* 65, s. 120–132. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.esp.2021.10.003> (hämtad 2026-05-29).
- Institutet för språk och folkminnen (2022). *Skriv klarspråk*. <https://www.isof.se/svenska-spraket/klarsprak/klarsprakshjalpen/skriv-klarsprak> (hämtad 2026-05-24).
- Lagerholm, P. (2008). *Stilistik*. Studentlitteratur.
- Léste, J.V. & Mont'Alvão, C. (2019). Didactic guidelines for tabletop game manuals and video tutorials. *Ergodesign & HCI*, 7 (special). DOI: <https://doi.org/10.22570/ergodesignhci.v7iEspecial.1277> (hämtad 2026-05-24).
- Nationalencyklopedin*, terraformning. <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lang/terraformning> (hämtad 2026-05-26), NE Nationalencyklopedin AB

Reichenberg, M. (2001). *En lärobok för alla*. <https://sprakbruk.fi/artiklar/en-larobok-for-alla/> (hämtad 2026-05-29).

SFS 2009:600. *Språklag*.

Solis, D. (2024). *Graphic Design for Board Games*. CRC Press. DOI: <https://doi-org.ludwig.lub.lu.se/10.1201/9781003453772> (hämtad 2026-05-24).

Tasnim, R.A., Hossan M.M. & Eishita F.Z. (2024). Analyzing Differential Impact of Text-Based Instructions in Video Games. *2024 Intermountain Engineering, Technology and Computing (IETC)*, s. 227–232. DOI: <https://doi-org.ludwig.lub.lu.se/10.1109/IETC61393.2024.10564249> (hämtad 2026-05-24).

Bilaga: Användarenkät

1. Hur gammal är du?
 - Under 18 år
 - 18–25
 - 26–35
 - 36–45
 - 46–55
 - 56–65
 - Över 66 år
2. Hur många olika strategiska brädspel har du spelat? Med strategiska brädspel menar jag till exempel spel som *Ticket to Ride*, *Risk* och *Settlers of Catan*. Om du inte är säker kan du gissa.
 - Inga
 - 1–5
 - 6–10
 - 11–15
 - Fler än 15
3. Har du spelat något av följande brädspel? Om ja, kryssa i de spel du har spelat.
 - Terraforming Mars
 - Ticket to Ride
 - Risk
 - Settlers of Catan
 - 7 Wonders
 - Jag har inte spelat något av dessa spel.
4. Hur **enkelt eller komplicerat** skulle du beskriva språket i regelböckerna för de brädspel du har spelat?
 - Skala 1–5, där 1 är Enkelt och 5 är Komplicerat.
5. Hur **tydligt eller otydligt** skulle du beskriva språket i regelböckerna för de brädspel du har spelat?
 - Skala 1–5, där 1 är Tydligt och 5 är Otydligt.
6. Hur lätta eller svåra att **läsa** var spelreglerna enligt dig?
 - Skala 1–5, där 1 är Lätta att läsa och 5 är Svåra att läsa.
7. Hur lätta eller svåra att **förstå** var spelreglerna enligt dig?

- Skala 1–5, där 1 är Lätta att förstå och 5 är Svåra att förstå.
8. Vad tror du påverkade hur du uppfattade språket i spelernas regelböcker? Du kan kryssa i flera alternativ.
- Hur lång eller kort hela regelboken var
 - Hur mycket information texten innehöll
 - Vilken ordning som textavsnitten kom i
 - Hur långa meningarna i texten var
 - Vilka ord som användes i texten
 - Vilka bilder som användes i texten
 - Övrigt: _____
9. Om du har spelat någon eller några av de spel som nämns i fråga 2 och 3, var det något särskilt du lade märke till i dess/deras regelböcker? Om ja, var det något som underlättade eller försvårade läsningen?
- Fritextsvar
10. Har du något du vill tillägga?
- Fritextsvar