

Vänner, fantasi, tärningar, papper och penna

Den pedagogiska utvecklingen i
två svenska rollspelsserier

Hans Mùchler

Handledare
Bosse Bergstedt



Abstract

Arbetets art:	Kandidatarbete
Sidantal:	35
Titel:	Vänner, fantasi, tärningar, papper och penna
Författare:	Hans Mühler
Handledare:	Bosse Bergstedt
Datum:	2017-08-17
Sammanfattning:	Detta arbete är en hermeneutisk undersökning av sex olika svenska rollspel från fyra årtionden för att upptäcka eventuella trender och utvecklingar i hur dessa introducerar nya spelare till konceptet rollspel. Spelen är tre utgåvor av rollspelet Mutant, rollspelet Neotech och två utgåvor av rollspelet Eon. De olika spelen visade sig ha en väldigt varierande mängd hjälpmedel för nya spelare och utvecklingen av denna är inte heller linjär då material som fanns med i ett spel inte fördes över till nästa utgåva. Det hela gör det svårt att dra slutsatser om utvecklingen i spelen men arbetet innebär en början av en kartläggning över svenska rollspels pedagogik.
Nyckelord:	Rollspel, pedagogik, hermeneutik, spel, hobby

Innehåll

Förord	i
1. Inledning.....	1
1.1 Vad är ett rollspel?	1
1.2 Problemformulering.....	1
1.3 Syfte.....	2
1.4 Forskningsfrågor	2
2. Tidigare forskning.....	3
2.1 Rollspel i undervisning	3
2.2 Rollspels negativa aspekter	3
2.3 Speldesign och dess påverkan av kreativitet och gemenskap.....	4
2.3.1 Spela för gemenskap.....	4
2.3.1 Reglernas roll i spelet	4
3. Teori	5
3.1 Rollspel som pedagogisk metod.....	5
3.2 Rollteori och rollspel	5
4. Metod	7
4.1 Urval	7
4.1.1 Genomgång av urvalet.....	8
4.2 Etiska ställningstaganden.....	9
4.3 Hermeneutik: tolkning och förståelse	9
4.3.1 Tolkning och förståelse	9
4.3.2 Den hermeneutiska cirkeln	10
4.3.3 Förförståelse	10
4.3.4 Valet av hermeneutik.....	11
4.3.5 Arbetets upplägg.....	11
5. Resultat och Analys	12
5.1 Gemensamma stycken.....	12
5.1.1 Stämningssättare	12
5.1.2 Vad är rollspel?.....	12
5.1.3 Skapandet av rollpersonen.....	12
5.1.4 Spelledartips och spelartips	12
5.1.5 Vilken information till vem?	13

<i>5.2 Mutant 2089</i>	13
5.2.1 Stämningssättare.....	13
5.2.2 Vad är rollspel?.....	13
5.2.3 Skapandet av rollpersonen.....	14
5.2.4 Vilken information till vem?	15
5.2.5 Spelledartips	15
<i>5.3 Mutant - undergångens arvtagare</i>	16
5.3.1 Stämningssättare.....	16
5.3.2 Vad är rollspel?.....	16
5.3.3 Spelar- och Spelledartips	17
5.3.4 Skapandet av rollpersoner	17
5.3.5 Helhetsbilden av Undergångens arvtagare	17
<i>5.4 Mutant: År Noll</i>	18
5.4.1 Stämningssättare.....	18
5.4.2 Vad är rollspel?.....	18
5.4.3 Skapandet av rollpersoner	19
5.4.4 Vilken information till vem?	19
5.4.5 Spelar- och Spelledartips	20
5.4.6 Helhetsbilden av År Noll.....	21
<i>5.5 Neotech</i>	21
5.5.1 Stämningssättare.....	21
5.5.2 Vad är rollspel?.....	21
5.5.3 Skapandet av rollpersoner	22
5.5.4 Spelar- och Spelledartips	23
5.5.5 Vilken information till vem?	23
5.5.6 Neotech i sin helhet	24
<i>5.6 Eon III</i>	24
5.6.1 Stämningssättare.....	24
5.6.2 Vad är rollspel?.....	25
5.6.3 Skapandet av rollpersoner	25
5.6.4 Vilken information till vem?	26
5.6.5 Spelar- och Spelledartips	26
5.6.6 Eon III i sin helhet	27
<i>5.7 Eon IV</i>	27
5.7.1 Stämningssättare.....	27
5.7.2 Vad är rollspel?.....	28

5.7.3 Skapandet av rollpersoner	29
5.7.4 Spelar- och Spelledartips	29
5.7.5 Eon IV i sin helhet.....	29
6.1 Utvecklingen mellan de olika spelen	30
6.2 Definitionen av spelledaren.....	31
6.3 Spelar- och spelledarhjälp och deras påverkan på spelets stämning	32
6.4 Rollspelshobbyns potential för pedagogiken.....	33
6.5 Avslutningsvis och förslag på vidare forskning.....	33
7. Referenser	34

Förord

”Alltid kritisk, sällan konstruktiv.” – Simon Lindell-Munther

1. Inledning

1.1 Vad är ett rollspel?

Det finns många varianter av rollspel, både digitala och ute i verkligheten, både som verktyg och som hobby. Gemensamt för dem alla är att deltagarna tar rollen som en annan person och reagerar på händelser utefter personen de skall gestalta. Den varianten av rollspel som detta arbete handlar om är de klassiska penna-och-papper-rollspelen. I dessa spel tar en person rollen som spelledare och de övriga spelarna tar rollen som varsin rollperson. Spelledaren beskriver situationen som rollpersonerna befinner sig i och spelarna beskriver hur de reagerar på händelser och vad deras karaktärer vill göra. De berättelserna som spelledaren förbereder till spelarna brukar kallas äventyr och kan handla om vad som helst. De kan variera från rena strider till upptäcktsresande till djupa sociala och politiska intriger. För att klara sig igenom dessa så krävs det en kombination av list, kreativitet och samarbete av spelarna. Spelledaren står inte heller inför en enkel uppgift då denne dels måste hitta på äventyret och dels vara beredd på att beskriva resultatet av rollpersonernas handlingar, äventyret är nämligen inte helt definierat från början utan handlingen påverkas mycket av vad spelarna väljer att deras rollpersoner hittar på. Spelledandet kräver därför en blandning av fantasi och improvisationsförmåga.

1.2 Problemformulering

Andersson (2005) skriver om möjligheterna att använda rollspel som undervisningsmetod i högskolan och menar att det finns väldigt mycket erfarenhet hos de som använder rollspel som hobby och att denna erfarenhet skulle kunna vara till stor hjälp när rollspel ska användas i undervisningen. Vidare skriver Andersson att de flesta rollspelsböcker innehåller hjälpsamma tips till spelare och spelledare som också skulle fungera i pedagogiskt syfte. Det är utifrån detta som arbetet är utformat, det går ut på att identifiera olika rollspelsböckers pedagogik och hur denna har utvecklats över tiden.

1.3 Syfte

Syftet med detta arbete är att undersöka hur svenska rollspels upplägg och pedagogik har förändrats genom tiden.

1.4 Forskningsfrågor

- Vilka kapitel eller textstycken är återkommande i de olika regelböckerna?
- Hur ser dessa kapitel och textstycken ut och hur påverkar dessa hur en ny spelare kan introduceras till spelet?
- Går det att se en tydlig utveckling mellan de olika spelen?

Det finns många likheter mellan olika regelböcker, de har ju alla syftet att lära ut reglerna till spelarna, den första av forskningsfrågorna går således ut på att identifiera dessa likheter och eventuella skillnader.

Pedagogiken i en regelbok är som viktigast när en ny spelare ska ta till sig spelet, en van rollspelare kan ganska snabbt sätta sig in i ett nytt regelsystem medan en person som aldrig spelat rollspel förr ofta behöver betydligt mycket mer hjälp. Därför ligger bokens pedagogiska uppgift som tyngst på introduktionskapitlet och hur detta är utformat för att underlätta för nya spelare.

Till sist så vore det intressant att se hur de olika regelböckerna utvecklats över tiden och vilka erfarenheter som författarna tagit med sig från äldre utgåvor eller andra spel.

2. Tidigare forskning

2.1 Rollspel i undervisning

En av anledningarna till att detta arbete kom att göras är den potential som rollspel har i utbildningssyfte. Andersson (2005) skriver om rollspelets potential för studier på högskolan och tar upp många exempel på hur många metoder som redan används är nära besläktade med rollspel. Till exempel kan så kallade fallstudier tolkas falla inom ramen för rollspel då dessa går ut på att man sätter sig in i en viss roll för att lösa ett problem. Andersson menar att rollspel kan hjälpa studenter med djupare förståelse, problemlösning och självständigt tänkande. Nackdelarna med rollspel som pedagogisk metod är att det är en tids- och resurskrävande metod som kräver en hel del engagemang från studenterna. Om studenterna dessutom inte är vana vid rollspel så krävs det en hel del från lärarens sida för att förklara och förmedla syftet med det hela. Andersson presenterar ett antal förslag på hur rollspel skulle kunna användas i högre utbildning och menar att det finns mycket resurser att tillgå i rollspel som hobby, både i form av rollspeleböcker och i form av lärare som utövar hobbyn.

Ett exempel på böcker om rollspel i undervisning är *Rollspel i teori och praktik* (Nilsson & Waldemarson, 1988). Boken går igenom vad rollspel är och hur det går till. Allt från introduktion av rollspel, gruppdynamik, exempel, rollspels påverkan av identitet och improvisation går igenom och förklaras. Nilsson och Waldemarson skriver hur rollspel kan användas inom pedagogiken men också inom psykologi och teater men ingenstans i boken lyfts rollspel som hobby. Boken gavs ut 1988, bara fyra år efter att rollspel kom att börja ges ut på svenska vilket kanske förklarar att fenomenet inte var stort nog att nämnas i facklitteratur.

2.2 Rollspels negativa aspekter

En stor del av det som skrivits om rollspel har handlat om hur skadligt det är för ungdomar och samhället i stort att det spelas rollspel. Många texter och tidningsartiklar skrevs av olika oroade parter, många av dem religiösa, när rollspel började bli stort (Linder Krauklis & Linder Krauklis, 2015). Många oroade sig för den psykologiska påverkan som rollspel skulle kunna ha på barn och ungdomar, särskilt som många av de berättelserna som skapas i rollspel kan vara väldigt våldsamma och för att en stor del av rollspelens regler hanterar strid. Mycket av detta kom senare att ses som något av en moralpanik där många av rollspelens aspekter missförstås eller överdrivs (Ungdomsstyrelsen, 1997).

En av de mer kända texterna på detta tema är reportageboken *De övergivnas armé* (Örnstedt & Sjöstedt, 1997). Boken börjar med en översikt av vad rollspel innebär och hur detta går till men övergår till att föra en extrem och dåligt understödd kritik av rollspel och dess spelare. Örnstedt & Sjögren drar bland annat liknelser mellan rollspel och okultism och lyfter att rollspel riskerar att leda till nynazism, hatbrott och djurplågeri. De källor som Örnstedt och Sjögren hänvisar till är anonyma vilket gör det omöjligt att bekräfta deras påståenden.

2.3 Speldesign och dess påverkan av kreativitet och gemenskap

2.3.1 Spela för gemenskap

I syfte att underlätta för speldesigners att skapa gemenskap knutet till spel skrev Bergström (2012) avhandlingen *Playing for togetherness* som sammanlänkar sex olika artiklar för att identifiera vad som skapar gemenskap i spel och hur detta kan uppnås. Artiklarna rörde olika sorters spel såsom brädspel, rollspel och datorspel. Effekterna i gemenskap kring spel som man var ute efter att uppnå sågs som kombinationen av en positiv emotionell energi och en känsla för solidaritet inom gruppen. För att undersöka hur detta kan uppnås identifierades först hur gemenskapen uppstår genom teorier om interaktionsritualer (Collins, 2004) och sedan hur detta kan appliceras till speldesign.

2.3.1 Reglernas roll i spelet

I en av artiklarna som bildar *Playing for togetherness* som rör rollspel beskriver Bergström (2010) hur olika regler kan påverka hur spelet upplevs. Bland dessa nämns till exempel hur reglerna kan skilja mellan “reglerna först” eller “berättelsen först”, när reglerna kommer först så är effekten av en handling redan bestämd och själva handlingen kan beskrivas lite hur spelaren själv vill men när berättelsen kommer först så påverkar beskrivningen av handlingen resultatet och ibland till och med svårigheten. Genom en undersökning med sex olika spelgrupper och tre olika spelsystem identifieras nio olika roller som regler kan ta i rollspel. Dessa roller varierar från att regler finns för att knyta spelet närmare verkligheten till att reglerna finns för att skapa konsekvens i berättelsen eller för att kunna skapa de motgångar som behövs för att en berättelse ska innehålla spänning. Regler kan också finnas för att göra det lättare att kommunicera saker i siffror som inte alltid är lätt att kommunicera i ord.

3. Teori

3.1 Rollspel som pedagogisk metod

I utbildningssyfte kan rollspel användas på en myriad olika sätt i många olika ämnen. Det är en metod som kan användas för att ge ny kunskap och omsätta teoretisk kunskap till praktisk, det kan användas för att bearbeta konflikter och träna kommunikation, det kan öka en persons självkänedom och mycket mer. Ett pedagogiskt rollspel går ut på att de medverkande ska simulera en situation för att lära sig något utav den. För att göra detta blir varje deltagare tilldelad en rollperson och får situationen förklarad för sig. Beroende på vad rollspelet går ut på kan rollpersonerna och situationen variera väldigt mycket i detaljrikedom och komplexitet. Till exempel så skulle ett väldigt enkelt rollspel kunna handla om en person som frågar en annan om en vägbeskrivning i syfte att öva ett främmande språk. Ett mer komplext exempel skulle kunna vara ett rollspel i syfte att öva konflikthantering genom att låta situationen handla om en förskolelärare som konfronteras med en berusad förälder. Oavsett syfte så består rollspelet av tre olika faser. En inledningsfas, en spelfas och en diskussionsfas. I inledningsfasen presenteras situationen och rollpersonerna för deltagarna, under spelfasen genomförs själva rollspelet och i diskussionsfasen kommenteras, diskuteras och generaliseras det som deltagarna upplevt, analyserat och lärt sig av rollspelet. (Nilsson & Waldemarson, 1988)

3.2 Rollteori och rollspel

Rollteori handlar om identiteter och beteende och är ett samlingsnamn för olika sociologiska teorier. Den roll som en människa spelar syftar på de förväntningar som riktar sig mot en viss social ställning eller en viss plats i det sociala livet. I varje situation så har varje person en viss ställning som kan variera mycket. Det innebär att under en dag så kan en och samma person gå in i mängder av olika roller som till exempel lärare, kollega, vän eller liknande. Till dessa roller finns det också ofta motroller som kompletterar och definierar en roll. Till exempel så går det inte att inneha en lärarroll utan att det finns någon som har rollen som elev. Detta innebär att roller har ett väldigt stort inflytande över relationen mellan människor tillsammans med individens tolkning av situationen och hur individen sätter sig in i sin roll. (Nilsson & Waldemarson, 1988)

Alla roller som en människa går in i påverkar denna människas identitet, på liknande sätt som en skådespelares teaterroll definierar ett beteende utefter ett manus så påverkas vårt beteende utifrån våra och andras roller i sociala situationer. Vem och vad en person är

påverkas av dennes roller och omgivningens roller. Rollerna blir som en bild eller förklaring av vem en människa är och får det sociala samspelet att fungera. Genom att veta vilken roll man själv har i en social situation och vilka roller de övriga har kan man få reda på vad som förväntas av en och anpassa sig. (Nilsson & Waldemarson, 1988)

Detta applicerat på rollspel innebär en möjlighet att uppnå en bra förståelse för samspel mellan människor. Detta då rollspelet inte bara innebär en observation utan skapar ett samspel där andra människor blir subjekt och de medverkande ser och uppfattar varandra. (Nilsson & Waldemarson, 1988)

4. Metod

4.1 Urval

Den första begränsningen på urvalet var att jag bara valde att titta på svenska rollspel. För att få ett grepp om hur svenska rollspel utvecklats sedan deras tillkomst på 80-talet så valde jag ut sex olika böcker. De böcker som valdes är tre utgåvor av post-apokalypsrollspelet *Mutant*, den första utgåvan av cyberpunkinspirerade *Neotech* och de två senaste utgåvorna av fantasyrollspelet *Eon*. Spelen valdes till stor del i mån att de gick att få tag på men det är också ett målstyrt urval (Bryman, 2011). Urvalet är format så att de olika spelen är tänkta att följa ett visst mönster för att kunna identifiera eventuell utveckling.

De tre utgåvorna av *Mutant* är den tredje utgåvan av spelet (Strandberg & Petersén, 1989), den andra reviderade upplagan av *Mutant - undergångens arvtagare* (Bergström, 2004) och *Mutant år noll* (Härenstam, 2014). Mönstret i valet av dessa tre är att de utspelar sig i samma värld och även om de är utgivna av olika förlag och skrivna av olika författare så är de fortfarande utgivna i samma serie rollspel med tillgång till tidigare utgåvor att baseras på.

Mönstret i det resterande urvalet är författarna, *Neotech* (Ström, Hörning & Sundelin, 1993) och *Eon III* (Ström, 2004a & b) är båda utgivna av Neogames medan *Eon IV* (Fröjd, Nallo & Wahnström, 2014) gavs ut på licens från Neogames av Helmgast. Men trots de olika förlagen så finns det ett visst överlapp bland författarna i form av Petter Nallo som medverkat i konstruktionen av både *Eon III* och *IV*. På liknande sätt som med *Mutant* så utspelar även *Eon III* och *Eon IV* i en gemensam värld

Dessa sex rollspel är ett urval ur fyra decennier av svenska rollspel, möjligtvis hade början av 80-talet och slutet av 90-talet också kunnat vara intressant att ha med men begränsad av tid och omfattning så valde jag att istället fokusera på dessa två parallella spår och deras utveckling snarare än en mer komplett översikt av svensk rollspelshistoria. En annan detalj som är viktig att poängtera är att till dessa rollspel så har det släppts en stor mängd tilläggsmoduler som introducerar nytt material och nya regler, dessa har inte tagits hänsyn till i detta arbete utan det är endast grundböckerna i respektive rollspel som undersökts.

4.1.1 Genomgång av urvalet

4.1.1.1 Mutant 2089 (1989)

Spelet släpptes under namnet Mutant men benämns i arbetet som Mutant 2089 då 2089 är det året spelet tar plats i men framförallt för att skilja det från de två andra utgåvorna av spelet som har undersökts i detta arbete. Spelet tar plats på jorden år 2089 efter diverse katastrofer och världskrig. Superstäder med tiotals miljoner invånare har byggts upp samtidigt som stora områden av världens landmassa har förstörts och övergått till farliga ödemarker med giftiga utsläpp, radioaktivitet och muterade monster (Strandberg & Petersén, 1989).

4.1.1.2 Mutant - undergångens arvtagare (2004)

Kommer benämnas som Undergångens arvtagare för att minska mängden repetition av ordet mutant i uppsatsen. Spelet tar plats ett antal hundra år efter civilisationens förfall i flertalet omgångar och flertalet krig. Scenen för rollspelet är en nybyggarmiljö där ett samhälle håller på att skapas ur civilisationens ruiner. Motgångarna är stora då muterade varelser, radioaktivitet, girighet och politiska intriger dyker upp överallt (Bergström, 2004).

4.1.1.3 Mutant: År Noll (2014)

Kommer av tidigare nämnd anledning benämnas som År noll. Detta spel är något av en avstickare, till skillnad från de flesta andra rollspel där reglerna är tänkta till att kunna användas för en stor mängd olika upplägg och spelstilar så är Mutant: År Noll inriktad till en enda, överlevnad. Spelarna tar rollen som en invånare i en bosättning i ett postapokalyptisk nord och varje dag blir en kamp om mat och rent vatten. Men än finns det hopp om att kunna odla fram ett stabilt samhälle ur ödemarkens förgiftade jord. Spelet tar plats i samma värld som de övriga spelen i serien men tidsmässigt tar det plats någonstans mellan de andra (Härenstam, 2014).

4.1.1.4 Neotech (1993)

Spelet utspelar sig år 2051 och världen är i kaos. Risker för stora krig är överhängande och majoriteten av alla människor lever i misär. Brottslighet och övervåld tillhör vardagen och korrupta poliser krigar mot olika kriminella gäng om kontroll över städernas. Samtidigt kämpar multinationella företag för att konkurrera ut varandra med hjälp av inflytande över olika stater och naturresurser. Varje dag är en kamp om överlevnad. Neotech tillhör genren cyberpunk och bygger på en dystopisk framtidsbild (Ström, et al., 1993).

4.1.1.5 Eon III (2004)

Eon utspelar sig i världen Mundana och skildrar en fantasivärld med magi, alver och mytologiska monster. Klassisk fantasy av ett mer jordnära och smutsigt slag då spelet är designat för att kännas realistiskt. Detta innebär att världen förutom hjältemod, ridderlighet och vänskap även innehåller intriger, rasism och girighet. Regelsystemet är ganska komplext men det är i syfte att stärka känslan av realism så att varje svärdshugg eller spjutstöt lämnar det avtryck det borde (Ström, 2004a & b).

4.1.1.6 Eon IV (2014)

Den fjärde utgåvan av Eon utspelar sig i samma värld som Eon III men reglerna är i stort sett helt omarbetade. Eon IV är designat för att vara ett enklare spel men som fortfarande ska hålla samma känsla av smutsig realism som Eon III (Fröjd, et al., 2014).

4.1.1.7 Notis om antalet böcker

Mutant 2089, År Noll och Eon III är uppdelade i två böcker. I Mutant 2089 och År nolls fall så såldes dessa tillsammans i en låda medan Eon IIIs två böcker kunde köpas separat. Därför har Eon III två olika referenser i texten, en för Spelarens bok (Ström, 2004a) och en för Spelledarens guide (Ström, 2004b).

4.2 Etiska ställningstaganden

Då arbetet endast är genomfört med böcker och inte med intervjuer eller observationer som blandar in andra människor så antas arbetet inte riskera att överskrida några etiska gränser.

4.3 Hermeneutik: tolkning och förståelse

4.3.1 Tolkning och förståelse

Hermeneutikens grund vilar i hur saker ska tolkas och hur de kan förstås. Namnet har sitt ursprung i den antika grekiska guden Hermes som bland annat var budbärare och tolk åt de andra gudarna och förmedlade deras ord till mänskligheten. Hermeneutiken handlar således om att tolka och att förstå. Mycket diskuterande inom ämnet har hanterat vad förståelse egentligen innebär och hur tolkning går till och det finns många olika uppfattningar och åsikter om detta (Ödman, 2017).

4.3.2 Den hermeneutiska cirkeln

Den hermeneutiska cirkeln är en liknelse som kommit att bli ett centralt begrepp inom hermeneutiken och begreppet innebär att förståelsen av delen är nödvändig för förståelsen för helheten samtidigt som förståelsen av helheten är nödvändig för förståelsen av delen. Så som varje ord i en mening måste förstås för att hela meningen ska betyda något. Samtidigt som meningens betydelse kan påverka hur de olika orden ska tolkas (Ödman, 2017). Vad detta innebär för detta arbete är att de undersökta spelen sätts i sitt sammanhang, spelens helheter består av en mängd delar som måste förstås samtidigt som spelens helheter bildar delar i en större helhet.

4.3.3 Förförståelse

En viktig variabel för hermeneutiken är den förförståelse som forskaren har när arbetet börjar. Då metoden har som utgångspunkt att en forskare inte går att skilja från sitt arbete helt så blir det viktigt att veta vad forskaren vet om ämnet sedan innan då detta kommer att påverka dennes tolkningar av det (Ödman, 2017).

Min egen förförståelse är ganska djupgående, jag har i skrivande stund spelat rollspel av och till i tio år. Jag har under dessa år i huvudsak agerat spelledare och därför varit den som tolkat och förklarat regler för de övriga personerna vid bordet. Det spel jag spelat mest är Eon III och det har sedan jag spelade det för första gången haft platsen närmast hjärtat. Då det är det första rollspelet jag spelade och det jag spelat mest är det också det mest naturliga att jämföra andra spel med. Av de spelen som står med i arbetets urval har jag spelat Eon III, Eon IV, Undergångens arvtagare och År Noll. Jag har även varit spelledare till alla dessa utom Undergångens arvtagare. Detta har färgat min syn på dessa spel, särskilt de jag suttit som spelledare för då det kräver en djupare insikt i spelets regler och dess värld. Dessutom kan min återkommande roll som spelledare innebära att min tolkning av olika spel påverkas mina egna preferenser. Till exempel så motsätter jag mig något de uppmaningar till spelarna att ta över en del av berättarrollen i År Noll (Härenstam, 2014) då jag från början är van vid att som spelledare ha full kontroll.

Bergström (2010) förklarar att de sex spelgrupperna han höll diskussioner med hade sina egna sätt att spela rollspel på och att de innan undersökningen inte ens inom gruppen reflekterat över detta. Det antyder att det finns en myriad av olika sätt och varianter att spela rollspel på och att min analys av kommer vara färgad av det sätt som jag är van vid. Skillnaderna mellan spelstilarna är troligtvis inte enorma, det kan röra sig om hur mycket

spelarna påverkar berättelsen i förväg, hur stor del av berättandet som spelarna kan stå för eller vilken genre av spel som spelas. Den spelstilen som jag själv är van vid innebär bland annat en stark spelledarroll där spelledaren ensam formar världen och dess invånare.

4.3.4 Valet av hermeneutik

Mitt val av hermeneutiken som teori för detta arbete är i huvudsak baserat på två saker. För det första så var det en arbetsmetod som framstod som lämplig för arbetet och för det andra så är hermeneutiken principiellt odogmatisk och erkänner att det finns många sätt att se världen på (Ödman, 2017). Detta gör hermeneutiken till mer av ett verktyg än en övertygelse och således användbar utan behovet av att skriva under på en särskild kunskaps- eller världssyn.

4.3.5 Arbetets upplägg

För att följa hermeneutikens väg så valde jag att utforma själva arbetet utefter den hermeneutiska cirkeln, eller kanske till och med en hermeneutisk cirkel inuti en större hermeneutisk cirkel. Var och en av böckerna står för en egen cirkel vars delar och helhet interagerar med varandra. Dessa cirklar sattes sedan som delar i en större cirkel när de olika böckerna jämfördes för att identifiera utvecklingen böckerna emellan. Arbetet är således uppbyggt underifrån där de olika böckernas återkommande delar har identifierats. De av dessa som är intressanta för en ny spelare har sedan summerats och tolkats för att identifiera hur författarna har tänkt och vad de har ansett vara viktigt. Notera att de olika regelsystemen inte egentligen är intressanta här utan endast hur författarna har valt att introducera dessa till sina spelare. Efter att dessa undersöktes och en helhetsbild av bokens pedagogik trätt fram så jämfördes böckerna inom de två spåren för att se om någon utveckling gick att upptäcka. Böckerna har lästs från början som om de skulle lästs av en ny spelare, detta innebär att huvudfokus har legat på introduktionskapitel, skapandet av rollpersoner och tips till nya spelare och spelledare.

En nackdel med detta arbetssätt är att det endast kom att handla om mina egna tolkningar, hade arbetet istället gjorts med intervjuer eller liknande så hade det kunnat göras ur ett bredare perspektiv med flera synvinklar och idéer. Detta hade dock inneburit att arbetet hade fått smalnats av då färre böcker hade kunnat analyserats på grund av brist på tid och omfattning och således hade arbetet fått en helt annan karaktär.

5. Resultat och Analys

5.1 Gemensamma stycken

Här nedan presenteras de olika gemensamma faktorerna i regelböckerna. Rollspelen arbetades igenom en efter en för att sedan jämföras med de övriga i sin serie. Till varje rollspel så finns en rubrik för varje av de faktorerna som identifierades förutom i de fall där dessa inte dyker upp i regelboken.

5.1.1 Stämningssättare

Samtliga av de undersökta rollspelen öppnar med en text som på något sätt förklarar den stämning som spelet är tänkt att ta eller den värld som spelet utspelar sig i. Förutom själva reglerna så innefattar ett rollspel också en stämning eller en värld (Bergström, 2010). Denna kan antingen komma separat från reglerna eller så kan reglerna och världen vara tätt sammanbundna så att reglerna reflekteras i världen och vice versa. Till exempel så är den stämningen som Neotech är tänkt att ha en mörk och dystert men realistisk framtid, detta reflekteras i reglerna genom bland annat att all strid är en stor risk för hemska skador eller död vilket är ett sätt att lära spelarna att vara försiktiga och undvika strider om de verkligen inte måste (Ström, et al., 1993).

5.1.2 Vad är rollspel?

Det faller kanske ganska naturligt att förklara vad ett rollspel är för något i början av en regelbok, alla de undersökta böckerna gör detta på olika sätt och med varierande grad av djupgående. Till exempel så beskriver Eon III (Ström, 2004a) rollspel på sju sidor medan Undergångens Arvtagare (Bergström, 2004) endast har en halv sida om ämnet.

5.1.3 Skapandet av rollpersonen

Då varje spelare behöver en rollperson så faller det naturligt att de olika rollspelen har regler för att skapa dessa. I tolkningen av dessa är det inte reglerna som är intressanta i sig utan snarare hur överskådligt dessa är upplagda och hur de underlättar för spelaren att komma in i spelet och sin roll i det.

5.1.4 Spelledartips och spelartips

För att underlätta spelledarens arbete så har vissa av böckerna en del tips till denne om allt från att skapa stämning och äventyr till planering av spelmöten och liknande. På liknande som med spelledartipsen så har vissa böcker även med tips till spelarna om hur

de på ett bra sätt får liv i sina rollpersoner och underlättar för både spelledaren och de övriga spelarna.

5.1.5 Vilken information till vem?

Det krävs inte mycket kunskap om rollspel för att det ska bli väldigt tydligt att spelledarens och spelarnas roller skiljer sig markant från varandra. I Neotechs kapitel om rollspel beskrivs spelledaren som gud, satan och ödet samtidigt (Ström et al., 1993). Spelledaren är den som kontrollerar världen som rollspelet tar plats i och har därför ett enormt ansvar. Detta innebär också att det finns stora skillnader på vad en spelare och spelledaren bör veta och vilka delar av boken dessa olika således bör läsa. Detta finns representerat i olika grad i böckerna. Notera att det oftast inte finns något särskilt stycke eller kapitel om detta i böckerna, detta handlar snarare om små referenser och antydningar till vem som ska veta vad.

5.2 *Mutant 2089*

5.2.1 Stämningssättare

Mutant 2089 börjar med en genomgång, decennium för decennium, av världens historia från 2010-talet tills den tiden som spelet är tänkt att ta plats i, 2080-talet. I texten beskrivs samhällets förfall och megakorporationernas herravälde, krig i rymden, mutanternas uppkomst och "katastrofen". Världen målas upp i en mycket dystert dager där de enorma städerna ligger som öar i ett hav av laglöshet och kaos. (Strandberg & Petersén, 1989)

Texten ger en bild av världens situation och hur läget kom att uppstå. Den presenterar ett flertal olika möjliga platser för äventyr och stilar på rollspel men alla av dem på samma tema. Berättelsen går däremot inte igenom världens historia i några särskilda detaljer utan endast i sina grövsta drag. Detta beror troligtvis på att det inte särskilt viktigt i introduktionen av världen men det kan också vara tänkt att detaljerna inte är kända för de som nu befolkar världen.

5.2.2 Vad är rollspel?

Mutant 2089 börjar sin beskrivning om rollspel med att uppmana läsaren att glömma allt denne lärt sig om spel och förklarar att rollspel handlar om att tillsammans med vänner uppleva äventyr bortom vardagen. Jämförelsen görs med en actionfilm där spelarnas rollpersoner har huvudrollerna och skapar sina egna manus medan spelledaren har hand om intriger, biroller, statister och miljön. Det poängteras att upplevelserna är viktigare än att vinna och att spelarna samarbetar för att uppnå sina mål. Därefter följer en

grundläggande genomgång av rollpersonen, spelledarens roll och spelets grundprinciper. (Strandberg & Petersén, 1989)

Nästa stycke i kapitlet innehåller en mer djupgående jämförelse med andra typer av sällskapsspel där det återigen tydliggörs att spelet går ut på samarbete spelarna emellan. Vidare förklarar stycket att vinna eller förlora i ett rollspel handlar mer om rollpersonernas situation och huruvida de lyckats förbättra denna eller till och med dött. Att rollpersonerna hamnar i fara beskrivs som en viktig komponent i rollspelet och liv- eller-död-situationer beskrivs som de mest spännande som kan uppstå. Författarna poängterar dock att spelarna i sig inte utsätts för någon fara och att om en rollperson skulle dö så är det bara att skapa en ny. (Strandberg & Petersén, 1989)

Efter detta kommer ett kort stycke som förklarar att tonvikten i spelet ligger på action och häftiga äventyr följt av sex korta stycken om de material som behövs för spelet och hur dessa används. Kapitlet avslutas med en lista över relevanta förkortningar. (Strandberg & Petersén, 1989)

För att förklara rollspel som koncept så har författarna valt att använda sig av jämförelsen med film. Liknelsen att spelarnas rollpersoner har huvudrollerna som får skriva sina egna manus är visserligen inte helt riktig då det är upp till spelledaren att bedöma huruvida deras handlingar lyckas men det är ändå en tydlig liknelse. De viktigaste poängerna som kapitlet verkar vilja framföra är att rollspel handlar om att uppleva saker, i rollspel spelar man inte mot varandra utan meningen är att samarbeta och att spelledaren har den viktigaste rollen i spelet då denne skapar, formar och styr världen. Dessa poänger är de som nämns på flera ställen i texten och som förklaras mest utförligt.

5.2.3 Skapandet av rollpersonen

Skapandet av en rollperson i Mutant 2089 sker i sju steg, i dessa bestäms rollpersonens klass, egenskaper, tidigare yrke, eventuella mutationer eller cybernetiska tillbehör och färdigheter. Framåt slutet av genomgången av skapelseförloppet finns det en textruta som förklarar vikten av att rollspel ska vara roligt och att det därför kan vara bra att modifiera reglerna för rollpersonsskapandet eller ignorera och ändra tärningarnas utfall ifall dessa skiljer sig alltför mycket från spelarens vision av karaktären denne vill spela. Det sista steget i skapandet går ut på att utforma rollpersonens karaktär. Här bestäms saker som namn, uppväxt, bakgrund och liknande, som hjälp finns det åtta exempel på frågor som

är till för att hjälpa spelaren att komma fram till rollpersonens ideal, motiv och drivkrafter. (Strandberg & Petersén, 1989)

5.2.4 Vilken information till vem?

Författarna skriver inte särskilt mycket om hemlighetsmakeri från spelledaren sida, det görs totalt fyra referenser till detta. Den första som kan tolkas som en uppdelning i kunskap om spelet är den mening i kapitlet om vad rollspel är som säger att det endast är spelledaren som behöver ha någon form av djupare förståelse av reglerna och att spelarna istället ska koncentrera sig på att spela sina rollpersoner. Den andra säger att det bara är spelledaren som får lov att läsa de olika äventyrsmoduler som finns att köpa till spelet och att spelarna helst inte ska veta mer om världen än vad deras rollpersoner gör. Den tredje hittas bland spelledartipsen och säger att spelarna inte bör ha tillgång till regelboken under spelets gång och den sista är en upprepning av den andra innan det äventyr som finns med i boken. (Strandberg & Petersén, 1989)

Även om författarna skriver att det bara är spelledaren som behöver kunna reglerna så verkar de ändå räkna med att spelarna kommer läsa boken i och med deras tydliga varning innan det äventyr som finns med. Detta innebär att även spelarna lär ha tillgång till den information om världen som finns i boken. Att spelarna inte ska veta mer än sina rollpersoner innebär att det är upp till spelledaren att bedöma vilka delar i böckerna som spelarna bör tillåtas läsa.

5.2.5 Spelledartips

I det andra häftet i boxen, Mutant Världen, finns det ett omfattande kapitel om hur man går tillväga för att spela ett rollspel. Elva sidor är dedikerade till att förklara det som en spelledare behöver kunna och det som kan underlätta dennes arbete. Texten är uppdelad i ett inledande stycke som ger en generell bild av spelledarens roll. Därefter följer sedan sex delkapitel som går igenom att leda rollspel, hur man hanterar tid och rörelser i rollspelet, var ett äventyr är, hur ett spelmöte skall planeras, startas och avslutas, hur en spelledare kan konstruera sina egna äventyr och slutligen vad en kampanj är och vad den kan innehålla (Strandberg & Petersén, 1989).

Strandberg och Petersén (1989) beskriver spelledarrollen på ett likande sätt som Nilsson & Waldemarson (1988), båda böckerna belyser vikten av att alla spelarna är väl medvetna om scenariot och sina rollpersoner. Förmågan att improvisera läggs också fram som viktig i båda böckerna och det poängteras även att spelarna kan ta spelet i en annan riktning än

vad spelledaren tänkt sig. De båda böckerna beskriver också vikten av att låta spelarna göra det de tycker att deras rollpersoner borde göra och att inte hindra dem. Enligt Strandberg och Petersén är detta för att spelledaren inte är där för att berätta sin egen historia, utan spelledaren är den som valt att låta sina vänner uppleva ett äventyr. Och enligt Nilsson & Waldemarson för att även om spelledaren är den som leder gruppen i spelet så är det spelarna som är de som ska lära sig av spelet.

5.3 Mutant - undergångens arvtagare

5.3.1 Stämningssättare

Undergångens arvtagare börjar med en kort berättelse som utspelar sig på en dystur bar. Berättelsen börjar med att en alkoholiserad muterad grävling beskriver myterna kring hur världen hamnade i sin nuvarande situation för tre unga äventyrare. Han berättar om olika uppfattningar om vad som har hänt som har satt världen i sitt nuvarande läge. Genomgående i boken finns det dessutom bilder med text som är till för att stödja stämningen. (Bergström, 2004)

Berättelsen fungerar på många sätt, den introducerar inte bara stämningen i spelet utan förklarar indirekt många detaljer i världen. Ur grävlingens historia går att utläsa detaljer om hur den gamla civilisationen gick under och hur den nya uppstod. Men det går också att tolka berättelsen som en mytologi i sig självt där grävlingen avfärdar en idé om att människor skall ha flytt ut i rymden till förmån för underjordiska gömställen som ligger honom själv närmare till naturen. Berättelsen förklarar hur lite man egentligen vet om den gamla civilisationen och att mycket av det är spekulationer och gamla legender. Samtidigt så förklarar den yttre berättelsen mycket om hur den nya världen fungerar. Detta ger en ny spelare väldigt mycket information om spelet i sin helhet och den stämning som författarna försöker uppnå, särskilt då berättelsen sker ur ett perspektiv som kan likna det som en grupp nya spelare kommer att befinna sig i då grävlingen pratar med en mindre grupp unga äventyrare.

5.3.2 Vad är rollspel?

Bokens beskrivning av rollspel börjar med en poängtering att det inte finns några vinnare eller förlorare i ett rollspel. Istället handlar det om att uppleva äventyr, lösa gemensamma problem och att övervinna oväntade faror. Allt detta styrs av regelböckerna och spelledaren. Vidare beskriver texten diverse lämpliga hjälpmedel, t.ex. kartor och spelledarskärm, och hur ett vanligt spelmöte kan se ut. En jämförelse som kommer upp i texten är att rollspel påminner om eller är som att uppleva en film, en bok eller ett

datorspel från insidan med sig själv som huvudperson. Texten avslutas med samma jämförelse med tillägget att rollspel är bättre än dessa alternativ då gruppens upplevelser inte är begränsade av någon regissör eller författare utan fortsätter så länge spelgruppen vill äventyra. (Bergström, 2004)

5.3.3 Spelar- och Spelledartips

Boken saknar kapitel som ger tips till spelare och spelledare och endast någon enstaka mening kan tolkas som denna sorts tips. Till exempel så nämns det i texten som förklarar rollspel att spelgrupper ofta använder sig av dämpad belysning eller musik för att skapa stämning till spelet (Bergström, 2004). Detta är dock exempel som nämns förbifarten och är således inte till någon större hjälp eller av särskilt stor vikt.

5.3.4 Skapandet av rollpersoner

Kapitlet börjar med en kort text som förklarar hur skapandet går till. Processen går i sju steg och bredvid texten finns det bilder som visar hur ett rollformulär ser ut och var på rollformuläret de olika data från de sju stegen ska skrivas upp. Varje steg finns kort beskrivet med ett exempel där en spelare skapar en karaktär går igenom dessa (Bergström, 2004).

5.3.5 Helhetsbilden av Undergångens arvtagare

Ur en pedagogisk synvinkel lämnar Undergångens arvtagare en hel del att önska. Boken innehåller visserligen många exempel och förtydligande som gör reglerna lättare att förstå men saknar mycket som skulle kunna underlätta för spelledaren. I förordet skriver författarna att spelare rådfrågades om hur de skulle hantera upplagan av boken, huruvida den skulle tryckas ny oförändrad eller reviderad (Bergström, 2004). Detta kan innebära att de rådfrågade hade stor erfarenhet om spelet och att dessa således inte behövde det stöd som de saknade kapitlen hade kunnat ge. Att boken helt saknar tips till nya spelare och spelledare och att introduktionskapitlet är väldigt kort är två saker som pekar på att boken är riktad till mer erfarna rollspelare.

Detta gör också att spelet är något mer öppet för mer varierade spelstilar, som Bergström (2010) beskriver så har i stort sett varje spelgrupp sin egen stil eller variant av hur rollspelet går till och då Undergångens Arvtagare (Bergström, 2004) beskriver de olika rollerna i ganska breda termer så innebär det att gruppen är fria att göra sina egna tolkningar av de olika rollernas mer exakta uppgifter. Inte egentligen för att det vore

omöjligt att ändra spelledarens roll i andra spelsystem, många av dem uppmanar också att gruppen att göra detta efter eget tycke och smak. Att Bergström (2004) tagit hjälp av erfarna rollspelare kan ha gett dem förståelsen av att olika grupper spelar på olika sätt och därför författat boken på ett sådant sätt att den passar in på många olika tolkningar.

5.4 Mutant: År Noll

5.4.1 Stämningssättare

“Självklart går världen under.” Så börjar berättelsen i År Noll, en beskrivning av världens undergång och totalt panik för jordens mänskliga befolkning och de få lyckligt lottades flyktvägar. Berättelsen övergår sedan till att beskriva rollpersonernas situation, de är del av en av de spillror av liv som klarat sig genom katastrofen. Deras situation är långt ifrån säker, de lever i ett litet samhälle där alla är muterade på något sätt, där deras förråd av mat har börjat sina, ingen är över 30 år gammal och inga barn har fötts. De står inför många svårigheter och de måste nu börja kämpa för sin överlevnad på riktigt. Det enda hopp folket har att överleva är att leta sig ut i den gamla världen efter kunskap, artefakter och andra överlevare. Legender om den så kallade Eden, det gamla folkets tillflyktsort, är också en symbol för hopp om en fungerande framtid. (Härenstam, 2014)

Texten bygger upp ett ganska specifikt scenario, även om det går att applicera på många olika sätt så går det inte att komma ifrån stämningen som sätts av berättelsen. Stämningen av en dyster och knaper kamp om överlevnad men ändå inte helt utan hopp. Berättelsen ger en bild av hur spelet är tänkt att kännas.

5.4.2 Vad är rollspel?

År Noll innehåller en grundlig genomgång av vad rollspel är och hur det går till. Beskrivningen börjar med att förklara spelarnas roll som mutanter i spelet och hur dessa bör leva sig in i sina rollpersoner och hur de så kallade rådslagen i spelet går till. Därefter beskrivs spelledaren som den som beskriver världen och som sätter hinder i vägen för rollpersonerna, det poängteras dock att det inte är upp till spelledaren att avgöra hur det hela slutar utan det är upp till spelet. (Härenstam, 2014)

Därefter följer ett par stycken som mer praktiskt förklarar hur spelet går till, till exempel vad rollpersonerna kan tänkas eller förväntas göra under ett spelmöte, vilka verktyg och tärningar som finns att tillgå och hur spelet går till med klipp i handlingen och fokus på grupp eller individ. Kapitlet avslutas med en text som förklarar varför rollspel är en

väldigt bra hobby och en punktlista över hur ett vanligt spelmöte kan gå till. (Härenstam, 2014)

Då År noll är baserat runt ett enda scenario så innebär det att beskrivningarna om hur rollspel går till kan vara mycket mer specifika. Till exempel listan som går igenom vad rollpersonerna förväntas göra under ett spelmöte är inte direkt applicerbar på andra rollspel.

5.4.3 Skapandet av rollpersoner

Att skapa en rollperson i År noll är en relativt snabb och enkel process. Spelaren börjar med att välja en syssla, ett namn och ett utseende för sin rollperson. Därefter sätts rollpersonens grundegenskaper, färdigheter och talanger ut med hjälp av ett väldigt simpelt poängsystem som går ut på att fördela 14 poäng över fyra grundegenskaper och så vidare. Därefter bestämmer spelaren lite grundläggande saker om rollpersonens personlighet som vilka andra rollpersoner denne tycker om och vad rollpersonens stora dröm i livet är. Det enda element av slumpen som finns i systemet för skapandet av rollpersoner är vilken förmåga rollpersonen fått av sina mutationer (Härenstam, 2014).

5.4.4 Vilken information till vem?

Mutant: År Noll är uppdelad i de två delarna Mutanten och Zonen. Mutanten finns tillgänglig för både spelare och spelledare och innehåller introduktionen till spelet, skapandet av rollpersoner, skapandet av arken och dess projekt, de regler som spelarna bör kunna och en kort novell som även den sätter stämningen i spelet. Den andra delen är bara till för spelledaren och går igenom dennes uppgift, de hot som rollpersonerna kan utsättas för, hur zonen är uppbyggd och spelets tänkta, så kallade, metaplott (Härenstam, 2014). Metaplotten syftar till spelets upplägg med kampen om överlevnad och jakten på Eden.

Det sätt som böckerna är skrivna innebär att spelarna har full insikt i regelsystemet och därför förväntas bemästra detta, detta stöds vidare av att spelledaren uppmanas att ta hjälp av spelarna när fantasin tryter och att spelarna på flera ställen uppmanas att ta över en del av berättandet (Härenstam, 2014).

5.4.5 Spelar- och Spelledartips

Spelaren

Förklaringen av rollspel i introduktionskapitlet i År Noll fungerar även till viss del som någon form av tips till spelarna och spelledaren. Genomgången av vad rollpersonerna förväntas göra under ett spelmöte fungerar som ett stöd för att få igång och hålla igång berättelsen. Även de mer praktiska instruktionerna är skrivna så att de grundligt går igenom det som behöver förberedas till spelmötet och hur själva mötet går till. Texten går igenom det material som behövs i form av rollformulär, tärningar, spelmarker och liknande men också detaljer som klipp i handlingen i spelet och huruvida rollpersonerna kan agera som grupp eller individer. (Härenstam, 2014)

Förutom de styckena i kapitlet om rollspel som förklarar för en ny spelare vad det hela går ut på så finns det genomgående i boken tips och exempel på hur olika regler och situationer går till. Dessa riktar sig både till spelledaren och spelarna och kan röra sig om allt från tips på namn på rollpersoner med olika sysslor till förtydligande beskrivningar av regler eller förmågor. (Härenstam, 2014)

Spelledaren

Beskrivningen av spelledarens roll innehåller en lista över spelets tolv principer, 20 olika typhändelser som spelledaren kan använda sig av, förberedelser inför det första spelmötet i en kampanj, förberedelserna inför fortsatta spelmöten, hanterandet av spelledarpersoner, hanteringen av resurser, motstånd och misslyckande och till sist en slumptabell för spelledarpersoner. (Härenstam, 2014)

Spelets tolv principer för att hålla stämningen

Det första som skrivs som hjälp till spelledaren är spelets tolv principer. Dessa finns till för att hjälpa spelledaren att hålla den stämning som spelet är tänkt att ha och att hjälpa denne hantera olika situationer som kommer upp. Principerna är som följer: allt ruttnar, det finns aldrig nog med krubb, den som har är en måltavla, spela på deras mutationer., allt är personligt, följ spelarna - men låt dem kämpa, ställ frågor och bygg på svaren, bestäm inte hur det ska sluta, låt dem dö, måla undergång och vemod, håll hoppet vid liv och skratta år eländet. Dessa finns både förklarade i texten och tryckta på baksidan av "Zonen" tillsammans med en lista över typiska spelledarpersoner och en slumptabell över typhändelser (Härenstam, 2014). Principerna ringar in stämningen väldigt tydligt och ger spelledaren något att falla tillbaka på när det är osäkert hur berättelsen ska fortsätta.

En intressant detalj i År Noll är att spelledaren uppmanas att inte planera något alls inför det första spelmötet i en ny kampanj och att låta spelet utvecklas av sig självt genom de slumpfunktioner som finns med i spelsystemet. Systemet är uppbyggt så att handlingen till väldigt stor del är bygger på vad rollpersonerna gör och konsekvenserna av deras handlingar.

5.4.6 Helhetsbilden av År Noll

År Noll är skapat runt ett enda scenario, nämligen kampen om överlevnad. Berättelserna i böckerna, spelar- och spelledartipsen och beskrivningen av hur rollspelet går till talar alla för att det är den stämning som spelet är tänkt att ha och det är det scenario som spelet är tänkt att ha. Detta gör spelet något unikt då de hjälpmedel som finns med kan vara mycket mer precisa. Detta underlättar arbetet för nya spelare men framför allt för nya spelledare. Spelledaren avlastas ytterligare då berättelsen byggs på av spelarna både i form av deras handlingar och i form av att de uppmanas hjälpa till med berättandet.

5.5 Neotech

5.5.1 Stämningssättare

Neotechs introduktionskapitel börjar med en kort beskrivning av jorden år 2051, världen som spelet tar plats i. Det är en värld där samhällen håller på att gå under, där miljöförstöring och övervåld är en del av vardagen och där brottslighet och korrupcion finns överallt. Detta samtidigt som stora teknologiska framsteg har gjorts inom sjukvård, kommunikation och IT. Människorna är uppdelade i tydliga klasser och skikt och hopp är något som det är stor brist på. (Ström, et al., 1993)

Texten sätter stämningen av en värld på katastrofens rand och den bild som målas upp lämnar mycket för läsaren att själv fylla ut, även om texten ger många exempel på vad som är fel i världen så lämnas det till läsaren att fylla ut hur dessa manifesterar sig. Detta leder till att en stor mängd olika situationer och scenarier kan komma att falla in under den beskrivning som ges.

5.5.2 Vad är rollspel?

Neotechs beskrivning av rollspel börjar med att förklara skillnaderna mellan ett rollspel och ett vanligt sällskapsspel genom att poängtera att spelarnas dialoger och fantasi är mycket viktigare än att slå tärningar och flytta spelpjäser och att spelarna samarbetar mot ett gemensamt mål istället för mot varandra. Detta följs av en kort distinktion av

spelledaren och spelarna. Nästa stycke förklarar reglerna övergripande genom att först förklara att reglerna finns till för att hjälpa spelledaren att rättvist bedöma vad som händer i spelet. Det beskrivs sedan att spelledaren är den enda som behöver kunna reglerna någorlunda väl och att det då egentligen bara är grundreglerna som ska behövas då upplägget i regelboken är tänkt att göra det lätt att slå upp specifika regler när dessa behövs. Beskrivningen av rollspel avslutas med en referens till bokens sista halva där världen och dess framtida historia beskrivs mer noggrant och att detta material finns till för att underlätta för spelledaren. På samma sida finns även två textrutor, en som beskriver "regel nummer ett" som berättar för spelledaren att om denne inte är nöjd med en regel i boken så kan denne ignorera den eller ersätta den med en egen. Den andra rutan berättar att det genomgående i boken finns exempel för att förklara och förtydliga regler och hur dessa exempel ser ut. (Ström, et al., 1993)

Efter detta följer tydligare beskrivningar av rollpersonen och spelledaren där rollpersonen beskrivs som spelarens alter ego och att dessa bör beskrivas så utförligt som möjligt, intill denna text så ligger en bild av hur ett rollformulär ser ut. Spelledaren beskrivs som den viktigaste deltagaren i spelet som har störst ansvar för att spelet flyter på. Spelledaren beskrivs som den som förklarar världen för spelarna och styr vad alla i den gör och säger. En liknelse som görs är att rollspel kan ses som en film där rollpersonerna har huvudrollerna och spelledaren är regissör. Avslutningsvis poängteras det att spelledaren inte är spelarnas motståndare utan att denne skall presentera världen opartiskt så att det blir upp till spelarna huruvida de lyckas eller inte. Introduktionskapitlet avslutas med en lista över förkortningar, en beskrivning av de tärningar som används och de grundläggande reglerna till spelet. (Ström, et al., 1993)

De viktiga poängerna i texten rör samarbete, detta poängteras både i beskrivningen av rollspel som koncept och under beskrivningen av spelledaren. Samarbetet mellan spelarna tas upp som en viktig skillnad mellan rollspel och sällskapsspel. Att samspelet mellan spelledaren och spelarna poängteras som ett där spelledaren spelar både vänner och fiender och därför är neutral

5.5.3 Skapandet av rollpersoner

När en rollperson skapas för Neotech definieras många detaljer om denne. Allt från personlighet och bakgrund, klädsel och utseende, yrke och relationer. Det finns åtskilliga tabeller för att slumpa fram allt från frisyrer till hobbies för rollpersonerna. Texten

uppmanar spelarna och spelledarna att se dessa som inspiration men att det kan vara bra att slå på dessa tabeller när fantasin tryter (Ström, et al., 1993).

5.5.4 Spelar- och Spelledartips

I slutet av Neotech finns det ett kapitel med titeln Rollspel som finns till som stöd och inspiration för, i huvudsak, nya spelledare. Kapitlet går djupare in på spelledarens roll och jämför denne med ett helt filmteam där spelledaren står för regi, manus, specialeffekter, produktion och alla biroller och statister för att förklara vidden av spelledarens uppgift. Vidare beskrivs också spelledaren som domare, gud, satan och ödet för att förklara innebörden av spelledarens uppgift. Spelledaren är den som ansvarar för att tolka reglerna och är därför domare, spelledaren skapar världen och alla spelarnas motstånd och motgångar och är därför både gud och satan. (Ström, et al., 1993)

Kapitlet fortsätter med en genomgång av olika anledningar till att spel rollspel för att ge förståelse om hur en spelledare ska kunna underhålla sina spelare. Spelarnas underhållning beskrivs som spelledarens största uppgift. Anledningarna som beskrivs handlar om saker från olika upplevelser till rent sociala. Därefter följer ett flertal sidor med saker att tänka på inför äventyr och kampanjer, beskrivningar av olika stilar som spelet kan utspela sig i och inspirationskällor till dessa och ett par stycken om regler och lite olika sätt dessa kan användas och tolkas med en sista uppmaning om att reglerna inte ska stå i vägen för storyn. (Ström, et al., 1993)

I kapitlet finns också en del tips till spelare som går igenom hur dessa kan förbättra sitt rollspelande och göra spelet roligare för sig själv och de övriga. Tipsen innefattar bland annat skall hjälpa spelaren få sin rollperson att verka mer levande som att hitta på saker som rollpersonen vill göra eller försök definiera hur rollpersonen pratar. Texten beskriver också rent praktiska detaljer som anteckningar, att komma i tid till spelmötet och att respektera spelledaren. (Ström, et al., 1993)

5.5.5 Vilken information till vem?

Det som Ström, et al. (1993) skriver om vem som ska veta vad är ganska lite men ändå samtidigt tydligt. Det framgår i introduktionstexten att det endast är spelledaren som behöver kunna reglerna och det är upp till spelledaren att lära spelarna reglerna i takt med

att dessa behövs. Bland spelledartipsen står det också skrivet att spelledaren bör hålla så mycket som möjligt hemligt från spelarna och däribland även själva regelboken.

5.5.6 Neotech i sin helhet

Neotechs regelbok är i huvudsak riktad till spelledaren, författarna verkar haft en föreställning om att det endast är spelledaren som äger boken och därför räknas det med att det bara är spelledaren som läser boken. Spelarna skapar sina rollpersoner tillsammans med spelledaren och denne förklarar sedan de regler som spelarna kommer behöva veta. Detta ger spelledaren ett väldigt stort ansvar att axla men samtidigt en väldigt stor kontroll över spelet. Samtidigt poängterar författarna vikten av att spelarna har roligt för utan dem blir det inget spel vilket lägger på vissa restriktioner på spelledaren.

5.6 Eon III

5.6.1 Stämningssättare

Berättelsen skildrar interaktionen mellan två resande grupper som möts på ett värdshus och etablerar en stämning för den värld som spelet utspelar sig i. På titelsidan till varje kapitel i boken finns utdrag av liknande berättelser med samma karaktärer i olika situationer. (Ström, 2004a)

Berättelsen introducerar och etablerar ett stort antal viktiga element från spelvärlden som förklarar den stämning som är tänkt. Eon III beskrivs i *Spelleadarens guide* (Ström, 2004b) som jordnära fantasy, detta innebär att världen är tänkt upplevas så realistisk som möjligt trots de uppenbara fantasielementen. Detta gör sig känt i Eon III både genom regelsystemet, framför allt då stridssystemet, och genom beskrivningarna av världen. Stridseglerna är uppbyggda så att det innebär en stor risk att gå i strid. Både genom att det krävs ganska lite för att riskera allvarliga skador och ett tärningssystem som innebär att även få tärningar kan komma upp i höga slutsummor. Världen beskrivs också som en medeltida värld med allt det innebär i form av bland annat adel, social status, rasism och könsroller. Detta etableras i introduktionstexten genom hur de olika personerna bemöter varandra och interagerar. Till exempel hur en värdshusvärd gör sig till lags för en riddare i det ena sällskapet eller hur riddarens väpnare sköter hästarna, bär riddarens utrustning och gör i ordning rummen för sällskapet. Det finns i texten många exempel på hur social status och liknande gör sig påmind i världen och tillsammans bygger de upp stämningen i spelet.

5.6.2 Vad är rollspel?

Detta kapitel börjar med underrubriken "VAD ÄR ROLLSPEL?" och går igenom konceptet och vad som behövs. Spelarna jämförs med skådespelare i film eller teater och spelledaren med en regissör, en manusförfattare eller en berättare. I ordning går boken igenom vad ett rollspel är och ungefär hur det går till, vad rollpersonen innebär och det tillhörande rollformuläret, spelledaren och dennes roll och varför spelet har regler. Underrubriken avslutas med ett stycke om att lära sig spela rollspel där budskapet är att det bästa sättet att lära sig är genom att spela. Uppslaget därefter tas upp av ett så kallat spelexempel. Det består av en transkriberad del av ett spelmöte och illustrerar mer tydligt hur själva spelmötet går till. Spelledarens beskrivningar av vad som händer i spelet byts av med spelarnas frågor till spelledaren och deras beskrivningar av vad de vill att deras karaktärer ska göra. (Ström, 2004a)

I nästa del av kapitlet börjar beskrivningen av reglerna och tärningarna som används i spelet. Spelet använder sig av tiosidiga tärningar och vanliga sexsidiga tärningar med modifikationen att varje sexa som slås ersätts med två nya tärningar. Dessa går igenom en efter en med exempel följt av spelets grundregler. Det poängteras att en spelare inte nödvändigtvis behöver kunna mer än dessa regler för att kunna spela spelet utan att spelledaren kommer att förklara övriga regler i takt med att de blir relevanta. (Ström, 2004a)

Introduktionskapitlet avslutas med en checklista över skapandet av en rollperson och en schematisk genomgång av det rollformulär som finns med i slutet av boken. Kapitlet som följer hanterar skapandet av rollpersoner. (Ström, 2004a)

5.6.3 Skapandet av rollpersoner

Att skapa en rollperson i Eon III är en ganska lång och omständlig process. Med hjälp av spelarens val, spelledarens tillåtelse och en hel del tärningsslag formas en rollperson i Eon III i tio steg som vardera har upp till tolv understeg. Under skapelsen formas rollpersonens fysiska attribut, personlighet, bakgrundshistoria, familj, och yrke med stor detaljrikedom (Ström, 2004a). Spelledaren uppmanas att lyssna på spelarnas viljor och låta dessa styra slumpen något för att skapa rollpersoner som spelarna är intresserade att spela och som ska passa in på äventyret (Ström, 2004b). Det hela tar ganska lång tid men ger en tydlig bild av rollpersonen som kan hjälpa en ny spelare att lära känna sin rollperson och hur denna kan spelas.

5.6.4 Vilken information till vem?

Eon III är uppdelad i två reglevolymer, Spelarens bok och Spelledarens guide. Dessa böcker innehåller kapitel som introducerar rollspel på lite olika sätt. Spelledarens guide fokuserar texten mer på spelledarens roll och på hur spelvärlden fungerar och är tänkt. Det är också en väldigt tydlig skillnad på innehåll, spelarens bok innehåller förutom introduktionskapitlet skapandet av rollpersoner, rollpersonernas färdigheter och beskrivning av dessa, en begränsad mängd bakgrundshistoria om spelvärlden, den utrustning rollpersonerna kan tänkas behöva och spelartips (Ström, 2004a) men väldigt få regler utöver grundreglerna. Det kan rimligtvis antas att skaparna tänkt sig att en spelare kommer äga boken och därefter låtit boken innehålla det som är tänkt att spelarna skall ha tillgång till. Det vill säga sina egna rollpersoner och det som behövs för att skapa dessa. I introduktionskapitlet i både Spelarens bok (Ström, 2004a) och Spelledarens guide (Ström, 2004b) så beskrivs det att det bara är spelledaren som behöver kunna reglerna vilket innebär att alla regler utöver grundreglerna står skrivna i spelledarens guide.

5.6.5 Spelar- och Spelledartips

Eon III innehåller väldigt omfattande kapitel med tips till spelare och spelledare. I Spelarens bok (Ström, 2004a) är elva sidor dedikerade till hjälpmedel för både nya och erfarna spelare. Kapitlet går först igenom allmänna tips för rollspel och detta kan underlättas som till exempel att ha en respekt för spelledaren och att försöka vara kreativ och mer praktiska detaljer som uppmaningar till spelarna att anteckna, rita kartor hur lappar smidigt kan användas för hemliga meddelanden. Därefter beskriver kapitlet också hur en rollperson kan ges mer karaktär än bara sina siffror med bland annat en lista på frågor om rollpersonen och dennes uppväxt, åsikter och mål. (Ström, 2004a)

Tips till spelledare i Eon III uppgår i närmare 60 sidor uppdelat på tre olika kapitel som går igenom spelledartips, spelledarpersoner och kampanjer. Kapitlet om spelledartips är det som kanske är mest relevant här då det grundligt går igenom allt som är relevant att veta för en ny spelledare. De andra kapitlen är visserligen inte heller att försumma då de innehåller en hel del nyttigheter som till exempel inspiration, olika karaktärsdrag och beskrivande ord att använda för spelledarpersoner och saker att tänka på när man beskriver en stad. (Ström, 2004b)

Spelledartipsen inleds med en genomgång av spelledarens uppgift och en lista över vad spelledaren är och inte är. Spelledaren är en gruppledare, en berättare, en regeldomare och en medkreatör. Spelledaren är inte ett militärt befäl, en författare, en regeladvokat

eller en motståndare. Dessa listor kan verka liknande men det definieras tydliga skillnader. Till exempel beskrivs spelledaren som författare och inte medkreatör då det är spelarna som genom sina rollpersoner utforskar och påverkar den värld som spelledaren presenterar för dem. Därför skapar spelarna och spelledaren berättelsen tillsammans. (Ström, 2004b)

Kapitlet fortsätter med mer praktiska detaljer om förberedelser, rekvisita och liknande men också olika problem som kan dyka upp mellan spelarna och mellan spelledaren och spelarna och hur dessa kan lösas. En särskilt intressant del i kapitlet hanterar berättarkonst mer praktiskt och beskriver olika stämningar och hur dessa kan uppnås men också en beskrivning av den ordning i vilken saker kan vara lämpliga att beskriva. Till exempel föreslås det att det första som bör beskrivas i en ny situation är rörelser då ögat tenderar att upptäcka dessa först, därefter bör spelledaren beskriva eventuella saker som kan framstå som hotfulla och så vidare. Till detta finns det också med ett par listor över lämpliga stämningshöjande ord för att beskriva diverse saker med, så som ljussken, lukter och ljud. (Ström, 2004b)

Kapiteln ger en väldigt komplett bild av vad en spelledare kan behöva veta och tänka på och även om det är väldigt mycket material att ta in så är det lätt att hitta i kapitlet så att den relevanta informationen går att få tag på när den behövs.

5.6.6 Eon III i sin helhet

I förordet till Spelleadarens guide skriver Marco Behrmann att målet för den tredje utgåvan av Eon var att den skulle vara mer pedagogiskt upplagd och lättare att förstå än tidigare utgåvor av spelet (Ström, 2004b). Uppdelandet av spelet i två böcker, en för spelare och en för spelledare, de långa kapitlen med hjälp till dessa och den tydliga inledningen är exempel på hur författarna försökt uppnå detta, till dessa så finns det genomgående i boken exempel till beskrivna regler som både är förtydligande och som knyter reglerna till spelvärlden. Böckerna erbjuder således väldigt mycket hjälp till både spelare och spelledare att förstå spelet och skapa den stämning som är tänkt.

5.7 Eon IV

5.7.1 Stämningssättare

Berättelsen i början av Eon IV följer en man som söker anställning hos en grupp legosoldater på ett värdshus. Stämningen är lättsam medan mannen lär känna de olika medlemmarna i gruppen och platsen han kommit till men när ett stort slagsmål bryter ut tar berättelsen en skarp vändning. Bråket beskrivs med blod, tillhyggen, brutna revben

och avbitna fingrar. När det hela är över återgår berättelsen till samma lätta stämning och ett anställningskontrakt accepteras. (Fröjd, et al., 2014)

Stämningen som är tänkt att uppnås i Eon IV är mer eller mindre samma som i Eon III, de båda spelen utspelar sig i samma värld, och den uppnås på liknande sätt. Förutom berättelsen i början av boken och i början av varje kapitel så finns det lite överallt i boken små citat eller ordspråk från olika delar av spelvärlden som kan ge viss insyn i hur denna fungerar. Till exempel så finns det en stor mängd folkslag som de olika rollpersonerna kan tillhöra om där dessa finns beskrivna så finns det också en samling citat som förklarar hur andra folkslag kan tänkas tycka om dem.

5.7.2 Vad är rollspel?

Eon IV förklarar rollspel som ett spel där spelarna tar på sig rollen av en annan person likt hur en skådespelare tar på sig en roll i en film eller pjäs. Det poängteras att en viktig skillnad mellan rollspel och andra sällskapsspel är att spelarna inte spelar mot varandra utan tillsammans för en spelupplevelse och för att berätta en historia. Spelledaren beskrivs som den som presenterar och tolkar reglerna för de övriga spelarna och är den som berättare medan spelarna gestaltar huvudrollerna. (Fröjd, et al., 2014)

Därefter följer en djupare beskrivning av rollpersonerna och en förklaring kring denne och hur den hanteras. Huvudsakligen uppmanas spelarna att beskriva sin rollperson så noggrant som möjligt dels för att en stor del av nöjet i rollspel går ut på att spela sin rollperson efter dennes personlighet och livsmål men också för att spelledaren ska veta så mycket som möjligt om vad rollpersonerna är kapabla till. (Fröjd, et al., 2014)

Spelledarens uppgift beskrivs i att spelledaren ska presentera en inlevelsefull och spännande situation för spelarna. Spelarna bestämmer vad deras rollpersoner gör och spelledaren berättar hur det gick och hur omgivningen reagerar på rollpersonernas handlingar. Jämförelsen mellan spelledaren och en manusförfattare och regissör görs även i texten. Vikt läggs på att förklara behovet av fantasi och improvisationsförmåga hos spelledaren och flertalet gånger påpekas att reglerna kommer i andra hand efter stämning och berättelse. (Fröjd, et al., 2014)

Det bästa sättet att lära sig spela rollspel är enligt Fröjd, et al. (2014) att just spela rollspel, texten som förklarar detta refererar till dels ett spelexempel som består av en transkriberad del av ett rollspelsmöte som visar hur ett spelmöte kan gå till och vad som går att förvänta

sig. Och dels till spelets grundregler som dyker upp senare i boken. Det poängteras dock att det viktigaste är fantasin och att rollspel i grund och botten är berättarkonst, socialt umgänge och viljan och förmågan att bygga upp fantastiska historier.

5.7.3 Skapandet av rollpersoner

För att skapa en rollperson i Eon IV så gör spelaren ett antal val för rollpersonen. Dessa valen är folkslag, arketyper och uppväxtmiljö. Folkslagen kan vara olika människosläkter men också andra arter som till exempel alver och dvärgar. Arketyperna handlar om olika sorters yrken och sysslor som till exempel krigare, donare eller lärd. Uppväxtmiljöerna väljs bland annat mellan stad, landsbygd eller vildmarken. När detta är gjort formas rollpersonen utefter dessa val och de olika valen ger olika förmågor, kunskaper och startutrustning (Fröjd, et al., 2014). Processen är egentligen inte särskilt komplicerad men försvåras något av att det behövs bläddras väldigt mycket i boken då texterna inte kommer i ordning.

5.7.4 Spelar- och Spelledartips

De spelar- och spelledartips som finns med i Eon IV är tämligen begränsade. En sida vardera är de två ämnena tilldelade. Tipsen till spelledaren går ut på att uppmana spelledaren att modifiera spelets regler efter erfarenhet, tycke och smak, tänka logiskt när det kommer till regler som inte finns med och på att se till att hålla spelarna nöjda. Tipsen till spelarna både börjar och slutar med uppmaningen att inte förstöra spelet för spelledaren eller de andra. Tipsen mellan dessa uppmaningar handlar om att försöka engagera de övriga spelarna, att prova nya saker med nya rollpersoner, att diskutera med spelledaren före och efter spelmötet vad som var bra och mindre bra samt att inte motsätta sig allt i handlingen utan låta intressanta och dramatiska saker hända. (Fröjd, et al., 2014)

5.7.5 Eon IV i sin helhet

Genomgående i Eon IV ligger fokus på stämning och spelets värld. Rollspelande och fantasi hamnar i förgrunden medan reglerna kommer i andra hand. Till skillnad från både Neotech och Eon III som har spelets grundregler i anknytning till introduktionskapitlet så står Eon IVs grundregler skrivna närmare bokens mitt på sida 149. Istället för reglerna beskriver Fröjd, et al. världen som spelet tar plats i direkt efter introduktionen. Detta innebär att en ny läsare troligtvis kommer läsa spelexemplet före grundreglerna vilket kan komma att förvirra något.

6. Diskussion

6.1 Utvecklingen mellan de olika spelen

Det finns en uppenbar skillnad i hur mycket de olika böckerna valt att skriva för nya spelare. Att Strandberg och Petersén (1989) skrivit ett helt kapitel i Mutant 2089 för att hjälpa nya spelare kan ha att göra med att spelet kom ut när rollspel fortfarande var något ganska nytt i Sverige (Linder Krauklis & Linder Krauklis, 2015) och därför kan detta ha ansetts ha behövts. Likaså bristen av hjälpmedel för spelare och spelare i Undergångens arvtagare (Bergström, 2004) kan ha att göra med att spelet skapades när det redan fanns väldigt mycket erfarenhet av rollspel och att det skapades för de som spelat äldre utgåvor av Mutant. När År Noll (Härenstam, 2014) gavs ut så var rollspel på väg upp ur en svacka (Linder Krauklis & Linder Krauklis, 2015) vilket innebär att det då kan ha förväntats att nya spelare skulle tillkomma och därför behöva den hjälp som inte fanns med i Undergångens arvtagare. En förklaring till att den pedagogiska utvecklingen av mutantspåret ser ut som den gör då alla tre studerade utgåvor är skrivna och utgivna av olika författare och förlag.

När det sedan kommer till Neogames kan det till en början se ut som en vidareutveckling av pedagogiken och hjälpmedlen mellan Neotech och Eon III för att sedan helt överge detta till Eon IV. Men en läsning av den första utgåvan av Eon (Ström, 1996) och den andra utgåvan av Neotech (Ström, 1999) avslöjar att dessa böcker helt saknar de kapitel med hjälp till spelare och spelare som återfinns i både Eon III och Neotech. Vidare är det något överraskande att ingenting av de hjälpmedel som fanns i Eon III överfördes till Eon IV då majoriteten av dessa inte är beroende av någon form av regelsystem utan skulle fungera till vilket rollspel som helst. En möjlig förklaring till detta är det beslut som ledde Eon III till att publiceras som två olika böcker, nämligen att allt det material som finns med skulle göra boken väldigt tjock och otymplig (Jentzsch, Müller, Nallo, Sharma & Sjöström, 2016). Detta kombinerat med att den fjärde utgåvan var crowdfundad¹ kan ha lett författarna till att anta att majoriteten av de som är intresserade av att spela Eon IV redan har tillgång till det material som finns i Eon III. En alternativ förklaring eller möjligtvis ytterligare en anledning är att hjälpkapitlen i Eon III är skrivna av Dan Johansson (Jentzsch, et al., 2016) och således skulle det kunna behöva betalas royalties till honom om dessa kapitel trycktes i Eon IV också.

¹ Crowdfunding (även kallat gräsrotsfinansiering) är ett sätt att finansiera ett projekt genom att söka förskottsbetalningar från intresserade och eller konsumenter, ofta via internet. (Wikipedia, 2017)

En trend som dyker upp i de två spåren är hur de olika böckerna är upplagda. Alla tre spelen i serien Mutant har samma ordning i början av boken. De börjar med introduktionen följt av skapandet av rollpersoner följt av färdigheter och hur dessa används. Neotech och Eon III följer ett liknande upplägg där det som kallas spelets grundregler beskrivs innan skapandet av rollpersonerna. Grundreglerna beskriver kortfattat hur färdighetsslag och modifikationer fungerar och vilka tärningar som används i spelet och hur dessa används. Eon IV går mot denna trend genom att inte beskriva spelets grundregler i samband med introduktionen och följer dessutom upp introduktionen med en längre beskrivning av spelets värld. Grundreglerna finns beskrivna i mitten av boken på sidan 149 efter skapandet av rollpersoner vilket antyder att fokus i boken ligger på stämning och rollspel snarare än regelsystemet.

6.2 Definitionen av spelledaren

En av de tydligare utvecklingarna som dyker upp bland böckerna är definitionen av spelledaren och dennes uppgift. I Mutant 2089, Neotech och Eon III beskrivs spelledaren som den ende som behöver kunna reglerna och att det är upp till spelledaren att eventuellt modifiera reglerna efter behov, tycke och smak. I Eon IV beskrivs det visserligen att spelledaren kan modifiera reglerna men inte att denne är den enda som behöver kunna dem och i Undergångens arvtagare eller År noll skrivs det ingenting om detta. En talande skillnad mellan olika sätt att se på detta finns i jämförelsen av de två spelsystem som delat upp reglerna i två böcker, en till spelare och en till spelledare, nämligen Eon III och År noll. Boken riktad till spelare innehåller det dessa behöver och vise versa. I Eon III innehåller Spelarens bok de mest grundläggande reglerna, regler för skapandet av rollpersoner, utrustning och grundläggande information om spelvärlden. Alla övriga regler som till exempel strid, skador och läkning finns med i Spelledarens guide. I År noll däremot så innehåller boken som är riktad till spelare alla de regler som en spelare kommer använda sig av, de enda regler som inte finns med i boken är de regler som hanterar spelvärlden som bara spelledaren behöver. Det pekar på att som tidigare nämnt så förväntas spelarna i År noll kunna spelets regler genom att läsa boken medan i Eon III är reglerna upp till spelledaren att förklara.

Alla som både spelat rollspel och agerat spelledare under rollspel vet att dessa upplevelser skiljer sig väldigt mycket från varandra. En spelledare är inte en del av gruppen på samma

sätt som en spelare är. Bergström (2012) skriver att för att skapa gemenskap krävs det två eller fler personer på samma plats, gränser mellan vilka som är med på aktiviteten och vilka som inte är det, en gemensam uppmärksamhet till en och samma sak och ett gemensamt humör eller emotionell upplevelse. Med utgång från dessa fyra punkter så riskerar spelledaren hamna utanför gruppens gemenskap. Det sätt som spelledarrollen är definierad på i År noll gör att spelledaren hamnar närmare gruppen och närmare gruppens gemenskap då både spelare och spelledare tar del i berättarrollen.

6.3 Spelar- och spelledarhjälp och deras påverkan på spelets stämning

Mängden hjälp till nya rollspelare varierar väldigt mycket spelen emellan och dessutom på ett sätt som gör att det inte finns någon tydlig utveckling. Författarna verkar ha spenderat tid på detta i mån om plats eller upplevt behov. De två spel som har mest hjälp för nya spelare är Eon III och År noll och dessa är det mest komplicerade spelat av de sex utvalda respektive det mest enkla av dem. Till exempel så tar reglerna för strid och skador i Eon III upp 52 sidor och en stridsrunda sker i upp till tio steg per spelare medan i År noll tar motsvarande regler endast upp 20 sidor (År noll är dessutom tryckt i A5 format vilket gör att det snarare handlar om tio). Så en del av anledningen till det stora stöd som finns med i Eon III lär vara att spelet i sig är komplicerat. Marco Behrmann skriver i förordet till Spelledningens guide (Ström, 2004b) att reglerna är omformulerade för att öka förståelse och att formgivningen är gjord för att vara mer pedagogiskt upplagd. De intervjuer som finns med i Äventyrets väg (Jentsch, et al., 2016) pekar på att det finns en medvetenhet om att spelet är komplicerat och kanske svårt att lära sig vilket har lett till ett behov av att underlätta för sina spelare.

De olika spelen har olika stämningar och olika sätt att uppnå detta. Bland tipsen till spelledare i Neotech beskrivs sju olika stilar för som exempel på olika stämningar i spelet (Ström, et al., 1993). Dessa stilar är ganska vagt beskrivna och finns som hjälp till spelledaren att hitta inspiration. Till År noll däremot beskriver sin stämning väldigt detaljrikt och med ganska lite utrymme för variation. Härenstam (2014) lär ha utnyttjat att spelet är baserat kring scenariot överlevnad och har därför kunnat beskriva stämningen för det scenariot med mycket mer detaljer än de sju varierade som finns beskrivna i Neotech. Det innebär också en större hjälp till en ny spelledare och en mer erfaren spelledare kan enkelt ignorera beskrivningarna och komma på egna sätt att skapa den stämning som anses passa.

6.4 Rollspelshobbyns potential för pedagogiken

Rollspel är ett ganska svårförklarat fenomen. En person som aldrig varit med om det förr kan finna det svårt att förstå hur det går till och varför man skulle vilja spela rollspel eller varför det skulle fungera som utbildningsmetod. Många som ställs inför rollspel i utbildningen kan också finna det svårt. Det kan kännas pinsamt, jobbigt eller känsligt att plötsligt förväntas agera som en annan människa (Nilsson & Waldemarson, 1988). Detta skulle dock kunna underlättas med den hjälp som finns med i vissa av de rollspelsböcker som finns inom hobbyn. Det är inte helt lätt att sätta sig in i en ny roll, att låtsas vara någon annan och försöka tänka utefter någon annan skulle tänka. Men genom att tydligt definiera den stämning som den tänkta situationen ska utspela sig i så att varje deltagare lättare förstår sin roll och går det att bilda en gemenskap där alla är med på och förstår vad som händer. De olika böckerna introducerar det som en ny spelare behöver veta och förstå för att kunna bli en del i gruppen och spela rollspel: vad ett rollspel är, vilken stämning eller vilket syfte spelet är tänkt att ha och hur rollpersonen definieras.

6.5 Avslutningsvis och förslag på vidare forskning

I 43 år har det spelats rollspel som hobby och i 35 av dessa har det funnits rollspel på svenska (Linder Krauklis & Linder Krauklis, 2015). De rollspel som tolkats i detta arbete är bara en liten del av den totala mängden material som släppts i Sverige. Det vore intressant att genomföra en motsvarande undersökning på ett mycket större urval, kanske till och med en komplett översikt av samtliga svenska rollspel även om det skulle kräva ett enormt arbete. Detta skulle skapa ett större sammanhang för de enskilda spelen och således tillåta djupare förståelse av dessa. Likaså skulle en djupare undersökning av enstaka serier också kunna ge intressanta resultat för att se utvecklingar i hobbyn eller ta del av de erfarenheter som författare och spelare upplevt.

7. Referenser

- Andersson, F. (2005). När föreläsaren blir spelledare - Utmaningar och möjligheter för rollspel inom högskolepedagogiken. i M. Erhardsson & K. Winka (Red.), *Tänk efter Tänk nytt Tänk om, Umeå, 2-3 mars, 2005*. (s. 45-58). Umeå: Universitetspedagogiskt Centrum.
- Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. (B. Nilsson, Övers. 2., [rev.] uppl.) Malmö: Liber.
- Bergström, J. (2004). *Regelbok: Mutant - undergångens arvtagare*. (2., rev. utg.) Stockholm: Järnringen.
- Bergström, K. (2010). Creativity Rules - how rules impact player creativity in three tabletop role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, (3), 4-17.
- Bergström, K. (2012). *Playing for togetherness: Designing for interaction rituals through gaming*. (Doktorsavhandling, Göteborgs Universitet, Göteborg). Hämtad från https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/29072/1/gupea_2077_29072_1.pdf
- Collins, R. (2004). *Interaction ritual chains*. Princeton, N.J. : Princeton University Press, cop. 2004.
- Jentsch, O., Müller, J., Nallo, P., Sharma, E. & Sjöström, L. (2016). *Äventyrets väg*. Stockholm: Helmgast.
- Fröjd, N., Nallo, P. & Wahnström, A. (2014). *Eon*. ([4., rev. uppl.]). Stockholm: Helmgast.
- Härenstam, T. (2014). *Mutant: År Noll*. Fria Ligan.
- Linder Krauklis, A. & Linder Krauklis, D. (2015). *Finna dolda ting: en bok om svensk rollspelshistoria*. Stockholm: Galago
- Nilsson, B. & Waldemarson, A. (1988). *Rollspel i teori och praktik*. Lund: Studentlitteratur.
- Strandberg, H. & Petersén, M., (1989). *Mutant - ett actionrollspel i en mörk framtid* Västerås: Äventyrsspel

- Ström, C. J., Hörning, D., Sundelin, K., (1993). *Neotech* Göteborg: Neogames
- Ström, C.J. (red.) (1996). *Eon: rollspel i en annan tid*. Göteborg: Neogames.
- Ström, C.J. (red.) (1999). *Neotech: n2*. (2., rev. uppl.) Göteborg: Neogames.
- Ström, C.J. (2004a). *Eon. Regelvolym 1, Spelarens bok*. (3. rev. uppl.) Göteborg: Neogames.
- Ström, C.J. (2004b). *Eon. Regelvolym 2, Spelledarens guide*. (3. rev. uppl.) Göteborg: Neogames.
- Ungdomsstyrelsen. (1997). *Rollspel som fritidssysselsättning* (Ungdomsstyrelsen rapporterar 9). Hämtad från <http://wiki.sverok.se/images/9/95/Rollspelsomfritidssysselsattning.pdf>
- Wikipedia. (2017). Gräsrotsfinansiering. Hämtad 2017-08-31 från <https://sv.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%A4srotsfinansiering>
- Ödman, P. (2017). *Tolkning, förståelse, vetande: hermeneutik i teori och praktik*. (3., oförändr. uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Örnstedt, D. & Sjöstedt, B. (1997). *De övergivnas armé: en bok om rollspel*. Stockholm: Norstedt



LUNDS UNIVERSITET
Sociologiska institutionen
Avdelningen för pedagogik
Box 114, 221 00 LUND
WWW.soc.lu.se