

*MKVK04-HT21*

*Institutionen för kommunikation och medier,*

*Lunds universitet*

## **Tillsammans runt brädet**

**De analoga brädspelens sociala betydelse i ett digitalt samhälle**

*Caroline Svensson*

*Handledare: Fredrik Miegel*

*Examinator: Fredrik Schoug*

## **Sammanfattning**

Analogt brädspel har sett en renässans i popularitet de senaste åren, vilket är intressant av två olika anledningar. Dels för att det är ett analogt medium, och dels för att de utgör en analog umgängesform. Ett fysiskt objekt som får människor att samlas och umgås på samma plats, trots att man enklare kan spela tillsammans online istället. Med ett fokus på socialitet belyser jag i min studie den existerande debatten som finns rörande fysiska interaktioner i ett digitalt samhälle. Fallet med de analoga brädspelen indikerar att unga människor idag väljer att söka upp analoga umgängesformer, något som går emot den oron som funnits om att fysiska interaktioner skulle försvinna. Syftet med min studie är således att förstå hur trenden med analoga brädspel kan kopplas till människors sociala behov av fysiska interaktioner i ett digitaliserat samhälle. För att nå denna förståelse har jag samlat in material från åtta semistrukturerade intervjuer, med individer som spelar analoga brädspel. Resultatet av studien visar på att de analoga brädspelens växande popularitet ligger både i dess fysiska karaktär och dess förmåga att skapa starka gemenskaper som människor trivs i. De analoga brädspelen är designade för att fysiskt spelas tillsammans. Genom att människor kan interagera med brädspels taktila karaktär, skapar det ett engagemang i gruppen som är svårt att återskapa digitalt. Vidare gör brädspelens sociala design att människor blir uppmanade till att umgås med varandra medan man spelar, vilket gör att man är öppen för de spontana interaktionerna som är en del av den leken man håller på med. De analoga brädspelen utgör en mångfacetterad och givande analog social aktivitet, där spelandet både lockar till och skapar förutsättningar för att underhålla vårt sociala behov.

Nyckelord: Brädspel, socialitet, analoga medier, sällskaplighet

Titel: Tillsammans runt brädet: de analoga brädspelens sociala betydelse i ett digitalt samhälle

Författare: Caroline Svensson

Författad vid: Institutionen för kommunikation och medier, Lunds Universitet

## **Innehållsförteckning**

<b>Inledning.....</b>	<b>4</b>
Bakgrund.....	4
Forskningsfråga & frågeställning.....	4
<b>Forskningsöversikt.....</b>	<b>6</b>
Tidigare forskning.....	6
Positionering av min studie.....	8
<b>Teoretiska utgångspunkter.....</b>	<b>9</b>
Spel & lek.....	9
Sociala interaktioner.....	9
<b>Metod, material och tillvägagångssätt.....</b>	<b>11</b>
Val av metod.....	11
Tillvägagångssätt för insamlandet av material.....	11
Intervjupersonerna.....	12
Organisera, tolka och presentera materialet.....	13
Metodreflektioner.....	13
<b>Tillsammans runt brädet.....</b>	<b>15</b>
Brädspel.....	15
Det man spelar.....	15
Strategispel.....	15
Social deduction/ hidden role spel.....	18
Skillnader mellan digitala och analoga spel.....	20
Reglerna.....	20
De taktila aspekterna.....	22
Verbal och icke-verbal kommunikation.....	24
Den sociala gruppen.....	27
Spelgruppen.....	27
Brädspel som aktivitet.....	29
Gemenskapen och mobiler.....	32
Brädspel som gemenskap.....	33
<b>Slutsats.....</b>	<b>37</b>
<b>Referenslitteratur.....</b>	<b>39</b>
Tryckta källor.....	39
Elektroniska källor.....	40
<b>Bilaga 1.....</b>	<b>41</b>

# **Inledning**

## **Bakgrund**

En trend som man har kunnat se de senaste åren är en renässans för analoga medier såsom musik, böcker och brädspel. I en tid där allt fler saker blir digitala, och i princip allt går att återskapa digitalt, växer marknaden för analoga medier. Fysiska böcker säljer fortfarande bättre än e-böcker (Spence 2020, s. 902), och även om varken de analoga brädspelen eller LP-skivorna kan utkonkurrera sina digitala motsvarigheter, växer båda medierna stadigt i försäljning för varje år (Jarvis, 2021; Sarpong, Dong & Appiah 2016, s. 109). Således förutspås alla tre medier att fortsätta växa de kommande åren. Idén om att fysiska medier skulle dö ut och ersättas av digitala alternativ har alltså inte skett. Detta utmanar traditionella åsikter om teknikens utveckling och den etablerade idén att de digitala medierna gör att det inte längre behövs analoga medier (Sarpong, Dong & Appiah 2016, s. 109). Det gör de, och trots att de digitala versionerna har sina teknologiska fördelar, har de inte lyckats utkonkurrera sina fysiska föregångare (Spence 2020, s. 902-903).

De analoga brädspelen har en flertusenårig historia som aktivitet (Juul 2011[2005], s. 23), vilket kan vara en anledning till att de ses av många som något föråldrat (Woods 2012, s. 5). Att analoga brädspel är något som man brukade spela förr i tiden, men som man numera enklare kan spela digitalt. Videospel har länge utgjort en populär aktivitet, men på senare år har man som sagt kunnat se ett växande intresse för analoga brädspel. Det har vuxit fram en popularitet för att träffas fysiskt och spela analoga brädspel tillsammans. På många av universiteten är det inte ovanligt att kårerna anordnar spelkvällar med brädspel, och i vissa fall finns det en dedikerad brädspelsförening. Detta visar att det finns ett intresse hos den yngre generationen att spela analoga brädspel tillsammans. Att spela tillsammans i verkligheten verkar således vara något som människor vill göra, och som fortfarande lockar dem. Människor har alltså inte förlorat lusten att fysiskt spela tillsammans, trots att vi befinner oss i ett högteknologiskt samhälle. I en värld där många fysiska saker försvinner och ersätts av digitala medier, frodas de analoga brädspelen.

## **Forskningsfråga & frågeställning**

Trenden av ett växande intresse för analoga medier är intressant att undersöka ur ett medie- och kommunikationsvetenskapligt perspektiv. Trots att både LP-skivor och böcker utgör intressanta ämnen för ett fall, är det just analoga brädspel som jag har valt att fokusera på.

Anledningen är enkel, till skillnad från de andra två analoga medieformerna är brädspelen något socialt man gör med andra. Brädspel kallas nämligen också för sällskapsspel. Detta gör att det enskilda fallet av att studera de analoga brädspelens växande popularitet kan kopplas till något större. Nämligen ett växande intresse för analoga umgängesformer, och den socialiteten som kommer med det.

En diskussion som förs inom medie- och kommunikationsvetenskap är hur människors interaktioner med varandra förändras genom användandet av digitala medier, och den påverkan det har på våra fysiska interaktioner. Detta då samhället har blivit allt mer medierat. Något som har fått forskare, såsom Turkle (2017) och Putnam (2006), att oroa sig för den sociala utvecklingen som sker i samhället till följd av att allt blir mer digitaliserat. Huvudsakligen ligger deras fokus på den effekt digitala medier får för människors sociala relationer när de fysiska interaktionerna ersätts av digitala. Det gör det till en intressant forskningsfråga att belysa genom att studera de analoga brädspelens uppsving i popularitet på senare år. Här kan man se en trend bland unga, där man aktivt väljer att fysiskt träffas i verkligheten och spela analoga brädspel. Detta trots att det är enklare att både umgås och spela tillsammans online.

Således är syftet med min studie att förstå hur analoga brädspel lockar människor till att delta i en analog umgängesform i ett digitalt samhälle, genom att reflektera över hur detta kan sättas i kontrast till de farhågor som förmedlats i tidigare forskning rörande digitaliseringens effekter på fysiska interaktioner. Med utgångspunkt i detta har följande frågeställningar formulerats:

- Vad kan de analoga brädspelens växande popularitet säga oss om människors behov av fysiska interaktioner?
- På vilket sätt utgör analoga brädspel en social aktivitet?

# Forskningsöversikt

## Tidigare forskning

Både Turkle (2017) och Putnam (2006) skriver om hur människors socialitet och kommunikation förändrats genom ett utbrett användande av digitala medier idag. Turkle presenterar en bild av ett samhälle som håller på att sluta tillgodose sitt sociala behov genom fysiska interaktioner, främst hos den yngre generationen. Istället för att fysiskt umgås, blir det istället att man föredrar att umgås genom digitala medier. Hon skriver att människor skyr det fysiska umgänget då det digitala ständigt är närvarande. Att de varaktiga relationerna som en gång fanns, håller på att försvinna då samhället blir mer digitaliserat. Något som är ett problem. Putnam beskriver också sin oro för att människor går från att ha starka vänskapskretsar till att bara ha flyktiga relationer. Det sociala fokuset har flyttats från gruppen till den individuella personen. Mycket av det man brukade göra tillsammans gör man numera ensam. Resultatet blir att människor lever med allt fler flyktiga relationer, trots att vi som sociala varelser har ett behov av långvariga relationer och fysiskt umgänge. Visserligen klandrar han det kapitalistiska samhället för denna förändring och inte i första hand digitaliseringen som Turkle gör, men digitaliseringen är en viktig aspekt av det kapitalistiska samhällets utveckling. Vidare är sättet som man interagerar med varandra en viktig del av det sociala umgänget. Bruce (1996) skriver om att när man kan se varandras ansiktsuttryck kan man förmedla information på ett sätt som gör att man kommunicerar mer effektivt med varandra. Om man inte kan se varandra leder det till att man lägger mer tid på att verbalt förklara det visuella utöver själva samtalet, vilket gör att samtalet inte får samma kvalitet.

Woods (2012) lägger huvudsakligen vikten vid att presentera olika typer av brädspel och den hobby som de utgör. Men två kapitler fokuserar på spelarna, där han har kartlagt demografin av hobbyspelare samt brädspelens beståndsdelar. Woods urskiljer tre olika kategorier av beståndsdelar som tillsammans bidrar till att förklara vad det är som gör brädspel till en underhållande aktivitet. Den första är *mechanics* som utgör saker såsom tärningar, spelpjäser och kort. Dessa mechanics utgör inte sällan ett sätt att fysiskt interagera med spelet. Den andra kategorin är *game elements* som är hur spelet är uppbyggt - om det är ett strategispel, rollspel eller ett spel av chans. Den tredje och sista kategorin är *play elements*, vilket handlar om hur man interagerar med varandra. Både genom spelets mechanics, men också den spontana spelarinteraktionen utanför spelet som kommer med aktiviteten. I Woods undersökning var den sociala interaktionen den viktigaste play element av att spela brädspel.

Nilsen et al. (2021) skriver om de skillnader som finns mellan fysiska och digitala spel. Genom att observera en grupp förskolebarn kunde författarna konstatera att barnen utvecklade olika strategier och mål, beroende på vilket medium de spelade på. Bland skillnaderna fanns det ett större fokus på att vinna när man spelade analogt. Detta då barnen fysiskt kunde räkna poängen och hålla koll på händelseförloppet, vilket ledde till att man skapade en metodisk strategi för att kunna vinna. Däremot när man spelade digitalt blev målet istället att klara spelet på kortast tid, genom att slumpmässigt klicka på sakerna. Spelet gavs således större uppmärksamhet och koncentration när det var analogt. Fang, Chen & Huang (2016) skriver också om de skillnader som finns mellan analoga och digitala spel. I deras studie lät man testpersonerna spela samma spel i tre olika format - som ett analogt brädspel, på en dator och på en surfplatta. Deras resultat visar att spelare är mer känslomässigt involverade i spelet när det kommer till analoga brädspel, än de båda digitala formerna. Både positiva och negativa känslomässiga reaktioner var starkare med det analoga spelet, och även de mellanmännsliga interaktionerna ansågs kunna förbättras när man fysiskt spelar brädspel tillsammans.

Xu et al. (2011) definierar i sin studie olika kategorier av sociala interaktioner som kommer från brädspel, med specifikt fokus på den kategorin som de kallar för *sysslor*. Det som omfattas i denna kategori är saker som att fysiskt flytta och interagera med spelpjäserna, och även att diskutera händelseförloppet med de andra spelarna under spelets gång. Analoga brädspel möjliggör nyckelingredienserna för sociala interaktioner, såsom kroppslig närvaro och ömsesidigt fokus på aktiviteten. Detta då spelarna inte bara pratar med varandra medan de spelar utan också manövrerar de fysiska spelpjäserna, vilket kan observeras av de andra spelarna. Sysslorna kräver att spelarna interagerar fysiskt med spelet och med varandra. Det arbetet som krävs för att spelet ska fungera är en integrerad del av den sociala interaktionen. Det skapar en stark gemenskap bland spelarna då man är socialt aktiv i aktiviteten.

Det finns inte mycket forskning om de fysiska brädspelens uppsving i popularitet, men något liknande är fenomenet med fysiska böcker. Spence (2020) skriver hur fysiska böcker ansågs vara ett förlegat medium som skulle ersättas av e-böcker. Men det blev inte fallet och idag utgör fysiska böcker fortfarande den populäraste formen, medan e-böcker sjunker i popularitet. Detta då det blir en multi-sensorisk upplevelse att läsa en fysisk bok, något som den digitala versionen helt enkelt inte kan efterlikna. Denna taktila aspekt kan man också se i

brädspel, när man flyttar pjäser eller rullar tärningen. Det blir en annan upplevelse att spela analogt än digitalt.

## **Positionering av min studie**

Den forskning som finns om brädspel har huvudsakligen ett fokus på brädspelens design. I de fall där forskningen av brädspel kombineras med sociala aspekter, kunde jag konstatera att det fanns ett pedagogiskt fokus på studierna. Även om det är intressanta områden att studera, är de inte relevanta för min studie. Tre artiklar som fungerade för min studie är Nilsen et al. (2021), Fang, Chen & Huang (2016) och Xu et al. (2011). Deras artiklar berör den socialiteten som kommer med spelandet av analoga brädspel, men varken utvecklar eller fördjupar det, vilket är vad jag gör i min studie. På liknande sätt berör Woods (2012) också de sociala aspekterna av att spela brädspel, och påpekar att dessa interaktioner är en stark bidragande faktor i det nöje man får av att spela. Men detta är blott en fotnot i hans bok, då fokuset på hans forskning som sagt ligger mer på brädspelen struktur och inte de sociala aspekterna som kommer med dem. Således kan man genom att kombinera denna tidigare forskning, få en djupare förståelse för brädspelen och de skillnader som kommer från att spela dem på olika medium, genom att lägga fokuset på socialiteten. Även brädspelens taktila aspekter är något som berörs av bland annat Woods, men som inte tillägnats något större vikt i tidigare forskning. Genom att kombinera forskning om brädspel med forskning om liknande analoga medier som böcker (Spence, 2020), kan min studie utveckla och fördjupa denna aspekt av forskningen rörande de analoga brädspelen. Detta då taktilitet utgör en viktig del av de analoga brädspelens lockelse.

När det kommer till forskning om socialitet har både Turkle (2017) och Putnam (2006) goda argument för sin oro, och gör relevanta poänger. Frågan är dock hur befogade deras dystra slutsatser om vart samhället, och de fysiska sociala interaktionerna, är på väg. Det stämmer att människor inte längre umgås lika mycket fysiskt nu som tidigare, och att vi som människor har det här behovet av varaktiga sociala relationer. Men även om sättet som människor kan interagera med varandra förändras, betyder det inte nödvändigtvis att äldre umgängesformer bara försvinner. För det är just ungdomarna som Turkle oroade sig för, som nu träffas i verkligheten för att spela brädspel tillsammans. Således kan min studie problematisera deras dystopiska synsätt genom att sätta det i ett annat perspektiv.



## **Teoretiska utgångspunkter**

### **Lek & Spel**

Huizinga (1980) skriver om hur leken utgör ett grundläggande element av den mänskliga kulturen. Begreppet lek har en bred betydelse och kan appliceras på allt från spel till religiösa ritualer. Detta då leken är ett sätt att ta en paus från det vardagliga och gå in i en temporär zon av fantasi och underhållning. När man leker finns det inget krav på att man måste vara produktiv, utan man gör det för att det är roligt. Då brädspel utgör en tydlig form av lek, är det passande att ha med teorin om den *lekande människan*. Dels för att leken är ett viktigt element av vad som gör brädspel till en rolig aktivitet, men också för att förstå de sociala aspekter som kommer från att människor leker tillsammans.

Då studien handlar om brädspel måste man kunna förstå hur brädspelen i sig själva är designade och hur detta kan uppmuntra till sociala interaktioner mellan spelarna. Juul (2011[2005]) skriver om spelteori, och hans fokus ligger huvudsakligen på videospel. Men det han skriver om spelets uppbyggnad och regler går att applicera på brädspel, då det handlar om universella beståndsdelar som alla spel är uppbyggda av. Bland annat skriver Juul om varför spelaren blir känslomässigt kopplade till spelen, hur analoga spel är mer interaktiva genom att spelarna själva måste upprätthålla spelstadiet och reglerna, samt förklarar hur reglerna utgör kärnan av spelet. Alltså utgör Juuls spelteorier en bra bas för att förklara de mer spelteoretiska aspekterna av min studie.

### **Sociala interaktioner**

Jag använder också en annan form av spelteori, nämligen Goffmans (1961). Till skillnad från Juuls (2011[2005]) spelteori som specifikt fokuserar på spel i form av bräd- och videospel, handlar Goffmans spelteori om det spel som verkligheten utgör. Att människor i sig själva är spelare som bestämmer vilka handlingar man vill utföra inom det sociala spelets regler. Alla sociala interaktioner utgör det spel som människor spelar med varandra genom att man umgås. Teorin har ett socialpsykologiskt fokus, vilket går att applicera på de sociala aspekterna av att spela analoga brädspel. Detta för att det är en social sammankomst i en koncentrerad miljö, vilket gör att man med denna spelteori kan förstå de sociala interaktionerna som kommer med spelandet.

Asplund (1987) presenterar i *Det sociala livets elementära former* begreppen social responsivitet, responsorium och asocial responslöshet. Dessa är verktyg för att förstå sig på det sociala livet som människor har. Asplunds teori bygger på att människor vill vara socialt responsiva med varandra, att faktiskt kunna prata med andra, och genuint bli pratade med. När detta sker skapas ett så kallat responsorium, som samtalen kan flöda fritt i. Enligt honom är det ett grundläggande socialt behov som människor har, och om man inte kan tillgodose det blir man asocialt responslös. Asplunds teori kan med fördel appliceras på brädspelens sociala aspekter. Den hjälper nämligen en att tolka varför människor söker upp gemenskaper, som för att spela brädspel tillsammans, och varför ett gemensamt engagemang för aktiviteten är viktig för att bibehålla en bra social atmosfär där gemenskapen kan frodas.

Mead (1976) var den som myntade teorin om symbolisk interaktion, vilket Blumer (1986[1969]) sedan tolkade och vidareutvecklade. Den symboliska interaktionen fokuserar på de sociala interaktioner som sker mellan människor och hur man tolkar dessa interaktioner. Tre saker som ligger i fokus för teorin är *mening*, *samspel* och *tolkning*. Detta då människor kan ses som en aktiv varelse som skapar och tillskriver saker en mening. Hur man definierar de situationer som individer hamnar i, och hur denne tolkar dessa. Således handlar människor utifrån den mening som man tolkat av situationen, till skillnad från i en icke-symbolisk interaktion där man omedvetet agerar direkt på situationen. Den symboliska interaktionen har betydelse när man spelar brädspel, och är inte detsamma när man spelar analogt som digitalt. Det påverkar gemenskapen och formar de sociala interaktionerna mellan spelarna på olika sätt. Alltså utgör denna teori ett bra hjälpmedel för att förstå den icke-verbala kommunikationen och dess betydelse för hur människor interagerar. En annan som också skriver om icke-verbal kommunikation, med fokus på ansiktet, är Goffman (1970). Han fokuserar på skapandet och upprätthållandet av gemenskaper som kommer från gemensamma, fysiska aktiviteter. Även denna är passande att använda för att tolka den sociala gemenskapen som uppstår mellan spelarna när man befinner sig på samma fysiska plats.

## **Metod & Material**

### **Val av metod**

Då min studie handlar om att spela brädspel och de människor som håller på med det, är det passande att använda en kvalitativ metod. Eftersom jag studerar ett socialt fenomen är det fördelaktigt att prata med de människor som är en del av det, och därmed använde jag mig av kvalitativa intervjuer. Kvalitativa då målet med analysen är att djupdyka in och förstå ett specifikt ämne, och intervjuer för att kunna få en inblick i fenomenet genom intervjupersonens egna erfarenheter. Deras erfarenheter och historier om att spela brädspel utgör materialet som studien baserar sig på (Kvale & Brinkmann 2009, s. 17-18). Jag hade också kunnat använda mig av gruppintervjuer, eller deltagarobservationer på spelträffar. Att detta inte blev fallet beror på svårigheter att hitta grupper som hade möjlighet att delta, och även tidsbrist när det kommer till deltagarobservationer. Således blev intervjuer med enskilda spelare den bästa metoden för att samla in materialet under dessa förutsättningar.

### **Tillvägagångssätt för insamlandet av material**

För att kunna få fram passande information som gör att man kan förstå ämnet ur intervjupersonernas synvinkel, krävs det att man har en intervju med ett tydligt syfte. Då det jag vill komma åt är beskrivningar och personliga historier, fungerar den semistrukturerade intervjuformen bäst. Det innebär att man har ett antal basfrågor som man utgår ifrån, och som man sen bygger vidare på genom intervjupersonens svar (Kvale & Brinkmann 2009, s. 19). Jag åstadkom detta genom att skapa teman i min intervjuguide (bilaga 1), som berör olika delar av ämnet. Varje tema omfattade ett par frågor som jag alltid försökte få in i intervjun (Kvale & Brinkmann 2009, s. 146). Min studie bygger på åtta semistrukturerade intervjuer och innan dem påbörjades blev individerna informerade om de etiska aspekterna av intervjun i enlighet med de riktlinjerna som finns för forskning. Personerna gjordes medvetna om vad intervjun skulle användas för och att det de säger kommer att publiceras offentligt. Vidare blev de informerade om att deras deltagande var frivilligt och att de därför inte var tvungna att svara på frågorna, och att all insamlad information kommer att behandlas konfidentiellt (Kvale & Brinkmann, s. 84-89). Intervjuprocessen spelades in, med deras samtycke, antingen med mobiltelefon eller via datorn för att sedan transkriberas efteråt. Detta kompletterades sedan av skriftliga anteckningar vars syfte var att underlätta tolkningen efteråt, då inspelningen bara kan fånga ljud och inte visuella aspekter.

Intervjuerna genomfördes under cirka tre veckors tid, antingen i person eller över Zoom. I första hand försökte jag träffa och prata med intervjupersonen i person, på ett cafe eller dylikt. Men på grund av rådande omständigheter, till följd av Covid-19 pandemin, var detta inte alltid en möjlighet. Således genomfördes vissa av intervjuerna online över Zoom istället. Det märktes att det blev en skillnad i kvalitén på responsen, då intervjupersonerna var lite mindre pratsamma online än i person, men detta var inget som påverkade slutresultatet på intervjuerna. Något som var intressant med detta var att jag redan här kunde se en skillnad i den sociala interaktionen, beroende om det skedde fysiskt eller online, under insamlingsprocessen. Slutligen genomfördes alla intervjuer utom en på svenska. Den sista intervjun genomfördes på engelska, då svenska inte var hans modersmål.

## **Intervjupersonerna**

Då mitt valda ämne är nischat behövde jag intervjupersoner som spelade brädspel och var delaktiga i den gemenskapen som studien syftar till att analysera. Jag hade två kriterier för intervjupersonerna. För det första behövde de gilla att spela brädspel och för det andra ska det ske relativt regelbundet. Helt enkelt människor som håller på med det för skojs skull. Med hjälp av mitt egna och bekantas kontaktnät lyckades jag få fram åtta passande intervjupersoner, varav sex som jag aldrig tidigare haft någon kontakt med. De övriga två består av en vän och en ytlig bekant. Kvale & Brinkmann (2009, s. 90-92) skriver att det är viktigt att man inte har en för nära relation till intervjupersonerna, för annars kan det påverka den professionella distansen som forskningen kräver. Detta hade jag i åtanke när jag valde intervjupersonerna, och vännen var min reserv efter att en annan planerad intervju dessvärre inte blev av. I efterhand märktes det dock ingen skillnad i materialet mellan den intervjun och de andra. Då jag kom i kontakt med intervjupersonerna genom gemensamma bekanta kan detta utgöra en fördel. För även om de inte kände mig, var jag inte en fullständig främling. Det gjorde att intervjuerna blev mindre formella i tonen, vilket underlättade för ett öppet och engagerande samtalsklimat. Intervjupersonerna består av både män och kvinnor i åldersgruppen 20-28 år, alla med ett intresse och erfarenheter av att spela analoga brädspel. Detta innebar att jag fick intressanta insikter, tankar och resonemang rörande ämnet och mina frågor. Då intervjupersonerna garanterades att de fulla intervjuerna behandlas konfidentiellt (Kvale & Brinkmann 2009, s. 88), kommer deras citat att presenteras under de anonyma namnen "Intervjuperson A-H".

## **Organisera, tolka och presentera materialet**

När jag transkriberade intervjuerna gjorde jag det medvetna valet att bortse från pauser, upprepningar och dylikt för att få en text som var lättare att läsa. Detta valde jag för att det helt enkelt underlättar läsningen av citaten, vilket ger läsaren en bättre förståelse för materialet. Ibland valde jag att ha kvar saker som exempelvis att de skrattade efter en mening, detta för att hjälpa till att behålla tonen av svaret. Det empiriska materialet från intervjuerna presenteras huvudsakligen i form av citat för att underbygga analysen och knyta an till de relevanta teorierna på ett lättläst sätt.

## **Metodreflektioner**

Det finns både för- och nackdelar med att använda en kvalitativ intervju som metod för sin studie. En av fördelarna är att man får ett helt unikt material som är skräddarsytt för studien och som kan förmedla en inblick i dessa människors liv och erfarenheter av att spela brädspel. Men samtidigt kan man bara få svar på de frågor man ställer och det efterföljande samtalet som kommer från dem. Det skapar en känslig balansgång mellan att ha frågor som kan ge relevanta svar utan att de är för ledande, vilket då skulle kontrollera responsen. Något som inte är önskvärt. Då jag aldrig gjort intervjuer tidigare tog det ett tag att lära mig var balansen låg gällande frågorna, och efterhand kunde jag förbättra intervjufrågorna samtidigt som jag bevarade kärnan i dem. Därmed kan det finnas saker jag hade kunnat få svar på om jag bara ställt den rätta frågan, eller varit mer van med att intervjua människor. Förvisso är intervjuer en talang som man förfinar efterhand (Kvale & Brinkmann 2009, s. 104-105), men här räckte mina frågor till för att få relevanta svar till min studie. Sen poängterar Kvale & Brinkmann (2009, s. 91) också vikten av att kunna reflektera över de problem som kan uppstå i den vetenskapliga kvaliteten på ens undersökning. Eftersom materialet består av människors levda erfarenheter och tankar, kommer det alltid vara färgat. Det viktigaste här är för forskaren att försöka hålla sig själv och sin forskning oberoende. Då jag själv spelar brädspel, och då har en förståelse för det som jag studerar, var jag medveten om hur mina egna erfarenheter kunde styra intervjuerna. Därför var jag mycket noggrann med att försöka utforma frågor som kunde skapa samtal som genererade relevant information för min studie, samtidigt som de inte skulle färga eller locka fram specifika svar från intervjupersonerna. Samtidigt är det en styrka att jag redan har kunskap och förståelse för det fenomenet jag studerar. Då jag har en egen erfarenhet av att spela brädspel, var intervjupersonerna mer

öppna till att prata med mig och dela med sig av sina erfarenheter. Därmed blev atmosfären mer avslappnad för att jag förstod det de pratade om.

## Tillsammans runt brädet

### Brädspel

#### Det man spelar

Något som gör att människor vill spela brädspel överhuvudtaget kommer från att de är en form av organiserad lek. Lek, enligt Huizinga (1980, s. 1), är något som människor är naturligt dragna till att hålla på med. Det beror på att leken är en uråldrig del av den mänskliga kulturen. Således kan man leka under organiserade former genom att spela spel. Detta är inte något som är unikt för brädspel, utan det kan appliceras på alla sorters spel. Men det som brädspelen har är ett distinkt fysiskt fokus till sig, och att man ska spela dem tillsammans. Det finns en anledning till att ett annat namn för brädspel är sällskapsspel. Just sällskap utgör också en viktig del av oss som människor, då sällskaplighet enligt Asplund (1987, s. 29) utgör ett grundläggande behov. Att kunna prata med andra och själv bli pratad till, utgör den sociala responsiviteten som sällskaplighet grundar sig på. När man spelar brädspel tillsammans blir man automatiskt socialt responsiv, då spelen är designade för att man ska prata med varandra. Men eftersom brädspelens sociala aspekt kommer ifrån de individuella spelens design, genererar alla typer av brädspel inte samma nivå av social interaktion. I denna analys kommer fokuset att ligga på strategispel och social deduction/hidden role spel, vilket var de två genrer av brädspel som många av intervjupersonerna gillade att spela:

Mitt favoritspel är *Bang!* Jag tycker det är ett väldigt kul spel, vilket kanske inte är konstigt då min favorit typ av spel nog är deception/hidden role game. (Intervjuperson C)

I like strategic games. I think my favourite might be [*Settlers of*] *Catan*?  
And *Risk*, I love *Risk!* (Intervjuperson F)

Spelen som nämns här i citaten faller in i någon av de tidigare nämnda kategorierna av strategispel och social deduction/hidden role spel. Att dessa sorters spel utgör favoriterna kan komma från det faktum att de har ett särskilt starkt socialt element till sig i sin design. Hur sällskaplighet uppmuntras i dessa brädspels design ska jag nu gå in på.

### Strategispel

Strategispel har länge varit populära, både *Settlers of Catan* och *Risk* utgör klassiska exempel på brädspel i denna genre. När man spelar strategispel finns det ett distinkt fokus på de handlingar som spelarna gör. Goffman (1961, s. 17-18) kallar det för en fokuserad sammankomst, vilket innebär att det är en fysisk social sammankomst där människor träffas med syftet att umgås med varandra. Det som gör en sammankomst fokuserad är att man har en central aktivitet som utgör fokuset, samtidigt som man också interagerar med varandra. När man träffas för att spela, utgör de analoga brädspel den centrala aktiviteten som man samlats för, men medan man fokuserar på de andra spelarnas handlingar blir det att man interagerar med varandra. Medan brädspelen utgör det huvudsakliga visuella och kognitiva fokuset för spelarna, finns det samtidigt även en ömsesidigt öppenhet för verbal kommunikation mellan dem. Detta gör att en spelares handlingar inte bara blir intressanta för den enskilde, utan också för de andra spelarna som observerar. En av intervjupersonerna minns när hen spelade *Twilight Imperium*, ett science-fiction strategispel där man spelar med en armada av diverse små rymdskepp och där man samlar ihop poäng genom att göra olika uppdrag runt brädet. Målet är att ta sig till tio victory points:

Men då märkte vi att det var en kille som låg på nio poäng, vilket fick oss att gå “nu måste vi gå tillsammans mot honom, för att stoppa honom”. Jag var på andra sidan brädet och låg på sju poäng, jag behövde då tre till för att kunna vinna. Alla andra skyndade sig till den här andra killen för att stoppa honom och då tänkte de “Det blir en runda till”. Men jag hade på något sätt lyckats få fram ett drag som gav mig de här tre poängen. Ingen förväntade sig det, för jag var tvungen att röra mig alldeles för långt för att man skulle tänka att jag skulle göra det. (*Intervjuperson D*)

Det denna historia illustrerar är hur spelarna är medvetna om det som sker på spelplanen och hur detta leder till sociala interaktioner mellan dem. Under spelets gång kan man diskutera planer och strategier tillsammans. Som citatet illustrerar finns det tillfällen när det blir mer fördelaktigt att arbeta tillsammans för att jämna ut spelfältet. Det som gör strategispel roliga är dess fokus på att ge spelaren meningsfulla val (Juul 2011[2005], s. 59). Dessa val är endast meningsfulla för att de kräver mycket bakomliggande tankekraft bakom besluten. Hade det bara funnits en framgångsrik strategi, då hade man inte behövt tänka och det hade gjort spelet tråkigt. Som i detta fallet kunde de andra spelarna inse att den killen höll på att vinna, alltså blev den bästa strategin för dem att tillsammans försöka stoppa honom. Woods (2012, s.



179-180) skriver om hur den sociala kontexten formar spelarnas beteende. Man kan spela hänsynslöst, erbjuda hjälp, eller som här arbeta tillsammans för ett gemensamt mål. Trots att bara en person kan vinna i slutändan. Hur man väljer att spela kommer ifrån den sociala miljön där spelet spelas. Även om man vill vinna, är syftet med aktiviteten att spela tillsammans. Att spela analoga brädspel är en social aktivitet, och om man inte har någon att spela tillsammans med blir det tråkigt. Vidare har strategispel generellt sett en spelplan med olika pjäser som man flyttar på, och interagerar med. Må det vara små trupper, byggnader eller rymdskepp. Det ger spelaren en fysisk koppling till spelet. Xu et al. (2011, s. 10) kallar dessa interaktioner med spelet för sysslor. De skriver hur sysslorna, att man själv flyttar spelpjäserna för hand, gör att man inte bara interagerar med spelet utan även att man skapar ett socialt intresse hos de andra spelarna. Eftersom man kan tydligt se var man flyttar spelpjäserna, leder det till att människor blir engagerade i spelet även när det inte är deras tur. Just det här att fysiskt kunna interagera med brädspelen och dess speldelar var något som alla intervjupersoner gillade att göra:

Att hålla på med spelpjäser och tärningar är den viktigaste delen av ett brädspel för mig. Jag känner att det skulle vara riktigt tråkigt att inte ha några pjäser eller sånt när man spelar. De gör spelet. (*Intervjuperson H*)

Detta kommer från att, som Woods (2012, s. 162) skriver, analoga brädspel har en taktisk karaktär till sig. Förmågan att kunna plocka upp och flytta runt spelpjäserna medför ett nöje som är nära relaterat till att leka med leksaker. Det är något roligt med att kunna interagera med föremålen. När det är en själv som hanterar spelpjäserna, får man en fysisk koppling till spelet. Det blir till vad Asplund (1987, s. 37-38) kallar för en elementär form av det sociala livet. Han illustrerar det med att flyga en drake, men i princip är det samma sak som Woods skriver om i fråga om de taktiska aspekterna av analoga brädspel. Att objekten man interagerar med inte är levande, men genom att man interagerar med dem blir aktiviteten social. Strategispel är ett tydligt exempel på detta, då man som sagt har ett flertal spelpjäser att flytta runt på. Det gör spelupplevelsen mer inlevelsefull när man fysiskt kan interagera med spelet på olika sätt. När man håller i spelpjäserna eller tärningen, blir den fysiska interaktionen med dessa objekt till en social aktivitet, då man interagerar med andra spelarna genom dem.

## Social deduction/ hidden role spel

Även social deduction/ hidden role spel kräver en mix av strategi och taktik för att de ska vara roliga att spela. Enligt Woods (2012, s. 156) utgörs kärnutmaningen i spelet av den intellektuella utmaningen som kommer från den sociala interaktionen mellan spelarna. Då spelen i sig själva är designade för att spelas av flera personer, blir dessa interaktioner mellan spelarna av största vikt för resultatet av spelet. Hur man väljer att spela sin roll sätter tonen för stämningen, och man måste därför vara öppen för förändringar i såväl spelet som samtalet. Därmed finns det en social balansgång mellan att nå sitt mål och det sociala sättet man väljer att spela på. Då det rör sig om en social gemenskap får man här den rollen som Goffman (1970, s. 106) kallar för en samspelare. Med en samspelare menar han att individen som deltar i en gemenskap, som att spela brädspel, inte bara kan tänka på sig själv utan måste kunna anpassa sig efter den existerande sociala situationen i gruppen. Detta kräver att man kan läsa av rummet, och sedan kunna förändra sitt beteende efterhand för att stämningen inte ska förstöras. Det man vill ha när man spelar tillsammans är en bra atmosfär där sällskapligheten kan frodas genom att människor skämtar och engagerar sig med varandra. Att vara en samspelare blir extra viktigt när det kommer till hidden role spel där man spelar för sig själv eller sitt lag, men där man samtidigt också alltid måste ha de andra spelarnas agerande i åtanke för att inte förstöra stämningen eller vända folk emot sig senare i spelet. Ett bra exempel på detta är spelet *Treasure Island*:

I början, när piratkaptenen är i fängelset kämpar man mot de andra spelarna, men när han kommer ut blir det istället att man måste samarbeta mot kaptenen. Man måste göra om sin strategi. Först gör man bara saker för sig själv och saboterar för de andra. Men sen när man måste jobba tillsammans kanske det förstör för en själv eftersom man förstört saker innan. [...] Det blir väldigt mycket om och men, att man måste försöka tänka på alla aspekter och längre fram. (*Intervjuperson E*)

Här kan man se hur spelarna måste skapa och förändra sin strategi efterhand, utifrån hur de andra spelarna agerar. Då *Treasure Island* förändras halvvägs igenom spelet, måste spelarna skapa flera olika strategier samtidigt som man interagera med varandra. Man vill hindra de andra spelarna från att hitta skatten, men samtidigt ska man inte eventuellt förstöra för sig själv längre fram. Woods (2012, s. 172) skriver att analoga brädspel utgör en

semi-strukturerad miljö där spelarna tillåts att sträva efter ett gemensamt mål. Detta skapar en konkurrens, som blir drivande för spelupplevelsen. När det handlar om analoga brädspel kan man tydligt se hur de andra interagerar med spelet, vilket leder till att det finns ett större fokus på att vinna (Nilsen et al. 2021, s. 240-241). Men då man i princip leker, regleras konkurrensen på ett sätt som gör att den sällskaplighet som utgör hjärtat av spelet fortfarande existerar. Detta påverkar den sociala strukturen. Där strategispel är sociala på ett stillsamt sätt, där samtalen uppstår efterhand under spelets gång, är hidden role spel designade för att vara väldigt sociala redan från början. Om vi tar *Bang!*, som en intervjuperson nämnde tidigare, kan man här se hur spelarna mer eller mindre är tvingade att prata med varandra för att kunna spela spelet. I *Bang!* tilldelas alla spelarna en roll, vilket mål man har beror på vilken roll man får. Hela spelet går nämligen ut på att man måste prata med varandra för att kunna lista ut vem som är på ens egna sida, samtidigt som man försöker lura de andra spelarna för att själv kunna vinna. För ingen vet vilken roll någon annan har. Då hidden role spel som sagt är designade för sociala interaktioner, måste spelarna hela tiden försöka läsa av varandra för att kunna vinna spelet. Det skapar en miljö där man inte skyr från att prata med varandra eller att se varandra i ögonen, då det är en naturlig del av den leken som spelet utgör:

Jag gillar de sociala aspekterna i den. Liksom att kunna lura de andra spelarna, samtidigt som vi samarbeta för att hitta den som ljuger. Jag finner det roligt att läsa av människor, och läsa av dem efter vad jag vill ha svar på.  
(Intervjuperson C)

Enligt Blumer (1986[1969], s. 65) finns det två olika nivåer av sociala interaktioner, icke-symbolisk interaktion och symbolisk interaktion. I en icke-symbolisk interaktion svarar människor direkt och omedvetet på varandras gester och handlingar. Däremot i en symbolisk interaktion tolkar människor varandras gester och agerar sedan utifrån den betydelsen man tolkat. Med hidden role spel kan man främst se den symboliska interaktionen som Blumer (1986[1969]) skriver om, då spelarna är menade att läsa av varandras kroppsspråk och andra icke-verbala signaler för att kunna lista ut vem som har vilken roll. Det pågår ett konstant tolkande av varandra. Samtidigt som man försöker locka fram reaktioner och svar från andra, vill man inte råka försäga sig själv. Man agerar som sagt utifrån de tolkningarna man får av andra. Spelarna förändrar således sin strategi och sätt att interagera efterhand. Här blir just den icke-verbala kommunikation som Turkle (2017, s. 60) skriver om väldigt viktigt. Just

ansiktsuttryck och kroppsspråk är det som förmedlar en djupare nivå av kommunikation mellan människor. Det finns helt enkelt en annan form av social koppling till varandra när man kan läsa av och agera på varandras kroppsspråk, vilket spelarna tvingas göra här för att kunna spela spelet. Därmed uppfyller spelandet en del av de aspekter som Turkle (2017, s. 60) oroar sig för ska försvinna. Att människor ska tappa förmågan att kunna förstå och tolka varandra genom kroppsspråk, då man blivit van vid att umgås online där det inte existerar. Men då den icke-verbala kommunikationen utgör en central aspekt av brädspelandet uppmuntras det här. De analoga brädspelen är designade för att människor ska behöva interagera med varandra.

## **Skillnader mellan digitala och analoga spel**

### **Reglerna**

Just den taktila interaktionen med brädspelet och den icke-verbala kommunikationen mellan spelare är två viktiga anledningar till varför det inte är samma sociala upplevelse att spela brädspel digitalt. När man jämför analoga brädspel med digitala brädspel är spelet detsamma, men inte spelupplevelsen:

Jag har testat Cluedo, men det var ingen höjdare. Grafiskt sätt var det inte dåligt, men spelandet var... det var inte vad jag förväntade mig. Det var inte skoj. (*Intervjuperson A*)

Här kan man se att det inte handlar om spelet i sig själv, utan något annat. Juul (2011[2005], s. 48-49) skriver att spel transmediala, vilket innebär att de är inte bundna till ett specifikt medium utan till sina regler. Alltså kommer samma spel att kunna spelas på samma sätt oavsett var man spelar det. Ett spel består av två delar, det första är *spelstadiet*, det vill säga hur långt man kommit i spelet och vad man åstadkommit, och det andra är *reglerna*. Med digitala spel sköts båda delarna av datorn, men med analoga brädspel blir det istället spelarna som sköter det manuellt. Reglerna upprättas av hjärnan och spelstadiet utgörs av spelpjäserna (Juul 2011[2005], s. 49-50). Reglerna i digitala spel kan vara mer komplexa då de hanteras av en dator, men reglerna är samtidigt också mer begränsade i digitala spel än i analoga. Då det är spelarna som manuellt måste upprätthålla reglerna i analoga brädspel öppnar det upp för andra sätt att spela än vad som ursprungligen var tänkt.

Man kan skapa sina egna husregler för ett spel, vilka är interna regler för spelet som är ett resultat av den sociala interaktionen i spelgruppen. Detta då man tillsammans bestämmer sig för att förbigå ett brädspels etablerade regler, för att istället använda andra regler som man sinsemellan beslutat om genom verbala förhandlingar. Alltså kan man spela spelet på betydligt fler sätt:

Vi bestämde att vissa av tjuvarna jobbade under-cover med polisen, medan en polis egentligen var en infiltrerad tjuv. Annars var allt som vanligt. Det blev den här mixen av *Tjuv och polis* med hidden role spel. Där man skulle spela precis som vanligt, men samtidigt hålla koll på vem som kanske betedde sig lite skumt. [...] Jag menar vi hade superkul, roligaste spelomgången av det spelet på länge. (*Intervjuperson B*)

Som ovanstående citat illustrerar kan husreglerna helt förändra hur man spelar ett brädspel, och då även hur man interagerar med varandra. I hidden role spel kräver spelet att man direkt pratar och interagerar socialt med varandra under tiden man spelar, vilket gör att den nya versionen av *Tjuv och polis* blir betydligt mer social. De nya sociala aspekterna gör att det uppstår ett annat slags responsorium än vad spelet vanligtvis ger upphov till, då de andra spelarna numera utgör en del av själva spelet. Enligt Asplund (1987, s. 17) definieras ett responsorium av att man konstant kommunicerar med varandra i samtalet. När man befinner sig i ett responsorium samspekar man socialt genom att ge, och få, respons från andra. Det är just detta som gjorde att denna omgång av *Tjuv och polis* blev roligare än vanligt. För desto mer socialt spelet är, desto roligare blir upplevelsen. När man gjorde om spelet till ett hidden role spel, blev det till en naturlig del av spelet att inte bara prata med varandra, utan också att läsa av varandras kroppsspråk och ansiktsuttryck. Något som skapar en stark social närvaro. Detta menar Turkle (2017, s. 214-215) att vi går miste om när vi använder oss av digitala medier. För den betydelsefulla mänskliga närvaron kan endast uppstå när människor träffas i verkligheten och gör saker tillsammans. Därför hade denna form av responsorium inte kunnat uppstå om man spelade spelet digitalt, då den digitala versionen hade varit bunden av sina förutbestämda regler. Något som de analoga brädspelen inte är, vilket gör att de kan tillgodose det sociala behovet på ett sätt som de digitala inte kan. Det enda som krävs för att ändra ett analogt brädspel är, som Xu et al. (2011, s. 8-9) skriver, att alla spelare måste vara med på de nya reglerna. Detta då det är gruppen som upprätthåller reglerna, vilket blir till en social handling i sig själv. Genom att man ändrade spelets genre har man inte bara gått med

på de nya reglerna, utan också att ha ett större socialt samspel mellan sig medan man spelar. Något som kan det förklara varför den omgången av *Tjuv och polis* blir ihågkommen än idag, nämligen för att den sociala interaktionen var annorlunda men exakt den umgängesform man eftersökte.

### **De taktila aspekterna**

En annan skillnad mellan de digitala och analoga spelen är det taktila elementet, det vill säga förmågan att fysiskt kunna interagera med, och flytta runt på, spelpjäserna.

Men den största skillnaden skulle jag säga är att med brädspel så kan man fysiskt hantera spelet, liksom du kan flytta en pjäs istället för att trycka på en knapp. (*Intervjuperson C*)

But I found it to be less fun because you aren't able to touch the board and can't roll the dice yourself. Sure you play the game and make the calls for rolling the dice, for example. But it's really the computer that actually does all those things for you. You just give the command, so to speak.

(*Intervjuperson F*)

Här ser man Asplunds (1987, s. 37-38) elementära form av socialitet dyka upp igen, då det taktila utgör en oerhört viktig del av de analoga brädspelen. Det blir nämligen inte samma spelupplevelse när det inte är en själv som interagerar med spelpjäserna. Således skapas det inte samma starka band till spelet när det är digitalt som analogt. Men det är inte bara brädspel som har denna taktila egenskap till sig, utan även andra analoga medium såsom böcker har också det. Spence (2020, s. 917) skriver om hur analoga böcker inte har lyckats ersättas av de mer smidiga e-böckerna, på grund av e-böckernas bristande taktila karaktär. Det finns helt enkelt ett nöje med att ha en fysisk kontakt med de föremål vi använder oss av, något som det hittills inte gått att reproducera digitalt. Därför kan man applicera det han skriver om böcker på brädspel, där man kan se att det nöje som kommer med aktiviteten delvis försvinner digitalt på grund av att det inte finns den taktila interaktionen som kopplar samman spelaren med spelet på en elementär nivå. Som citaten ovan påpekar får spelaren, när man spelar digitalt, känslan av att det inte är hen som spelar utan att det är datorn. Man är blott den som trycker på knappen för att berätta vad man vill göra, och sen sköter datorn

resten. Det leder också till att det inte heller blir samma sociala fokus på spelet, då man inte behöver upprätthålla reglerna eller hålla koll på spelstadiet. De analoga brädspelens taktiska karaktär skapar således en starkare intensitet till spelarnas handlingar. Xu et al. (2011, s. 8) skriver att de fysiska interaktionerna med spelpjäserna, som exempelvis tärningen, inte ökar chansen att lyckas men däremot förstärker det intensiteten av handlingen. Denna objektmanövrering leder i sin tur till att spelarnas känslor blir starkare, för att deras handlingar tydligt kan bevitnas av de andra.

Vi spelade då det här brädspillet som kallas för *Ticket to Ride*. Det är ett spel där man ska bygga sträckor mellan olika städer med hjälp av små tåg och båtar. Alla spelare får tilldelade olika sträckor som man ska bygga. Jag hade i flera turer samlat upp de kort som krävdes för att göra klart min sträcka [...] Sen när min vän på turen innan mig byggde just den biten, då blev jag sur. Eller sur är väl fel ord, förbannad är nog rätt. Jag blev riktigt förbannad på honom och hotade att vända brädet. (Intervjuperson C)

Citatet illustrerar hur spelarens känslor förstärks då det är andra människor närvarande som bevitnade det hela (Huizinga 1980, s. 49). Genom att hen ger uttryck för sina känslor, blir det till en form av social interaktion med de andra spelarna. *Ticket to Ride* är ett brädspel där fokuset ligger mer på de sociala interaktioner som sker genom spelet, än på att man direkt är social med de andra spelarna. Men genom sitt känslomässiga utbrott skapade hen här en förutsättning för sociala interaktioner direkt mellan spelarna. Mead (1976, s. 67-68) skriver om hur samtal stimuleras av att människor reagerar på andras handlingar, då denna respons framkallar en liknande reaktion hos den som initierade det hela. Säg att intervjupersonens vänner börjar skratta till följd av hens utbrott, då kommer hen också att börja skratta. Detta lägger grunden för en lättsam atmosfär, eftersom man här skulle få en positiv respons som man sedan kan bygga vidare på. Genom att verbalt uttrycka sina känslor kan man skapa sociala interaktioner med de andra spelarna. Således är det inte helt fel att tänka sig att känslorna och den sociala upplevelsen hade varit annorlunda ifall samma sak hade skett online. För en viktig social aspekt som går förlorad online är de spontana och oförutsägbara interaktionerna som sker mellan människor. Enligt Turkle (2017, s. 180-181) kommer de spontana samtalen från att man är totalt närvarande i det som sker när man fysiskt umgås. Något som gör att många unga, i hennes studie, skyr dessa fysiska interaktioner till förmån för digitala interaktioner där man kan kontrollera sin reaktion och hur man väljer att

presentera sig själv i olika situationer. Den genuina mellanmännsliga interaktionen försvinner, och således även det naturliga engagemanget som får människor att vara sociala. För när oförutsägbara saker händer dras alla närvarande med i det, man reagerar på reaktionen och inte sällan blir det något mer av det. Man vet aldrig vad som kommer ske när man spelar analoga brädspel, vem som kommer göra vad eller hur någon kommer att reagera på ens handlingar. Att man spelar analoga brädspel tillsammans är ett sätt att söka upp de här spontana och känslomässiga interaktionerna. För en vinst, eller bara ett lyckosamt kast, känns inte på samma sätt när det inte finns någon som kan bevittna det. Det kan förklara varför det blir en annan upplevelse när det är man själv som "bestämmer" vad resultatet av ens agerande blir:

Om det är jag som sitter med tärningen i handen, skakar den och slår den.  
Då är det mitt fel vad jag slår. Även om det är en slumpmässig chans vad det blir, är det ändå den känslan jag får. Man blir nöjdare om man slår det bästa slaget för hand, än om man klickar på en datorskärm och den slår det åt en. (Intervjuperson D)

När en spelare känner att hen kan influera spelet genom sitt agerande känns resultatet bättre. Juul (2011[2005], s. 40) kallar det för *player effort* och *player attachment to result*. Alltså att den tid och energin spelaren lägger ner på att få det önskade resultatet skapar en sammankoppling till spelet och resultatet. Det leder till att man känner genuin glädje när man vinner, och sorg eller ilska om man förlorar. Detta kan vara en viktig anledning till varför framväxten av digitala spel inte fått fysiska brädspel att försvinna. Fang, Chen & Huang (2016, s. 7) skriver att spelarna känner starkare känslor, både positiva och negativa, när man spelar analoga brädspel än när man spelar samma spel digitalt.

### **Verbal och icke-verbal kommunikation**

När man spelar tillsammans online hör man oftast bara varandras röst, vilket gör att man förlorar den viktiga icke-verbala kommunikationen. I sin bok lyfter Turkle (2017, s. 38) fram forskning som handlar om olika typer av kommunikation och den graden av känslomässig anknytning man får genom dem. Samtal ansikte mot ansikte gav högst grad av känslomässig anknytning och snabbmeddelanden minst. Således kan man tolka det som att när man spelar analoga brädspel får man betydligt mer social tillfredsställelse än när man spelar digitalt. För



just kroppsspråket och ansiktet är viktiga för att bibehålla stämningen. Det möjliggör nämligen förmågan att kunna läsa av varandra, något som leder till att man får en djupare nivå av förståelse för vad den andra personen menar:

Ansiktet säger jättemycket om man är allvarlig eller inte. Även efter man sagt något kan man spela upp med ansiktsuttrycket. Brädspel förlorar mycket av den sociala biten när det sker över distans då man inte kan se varandra ordentligt. (*Intervjuperson C*)

Ansiktet utgör en viktig källa för icke-verbal kommunikation, och när man inte kan se det påverkas den sociala interaktionen. Inte bara genom att man förlorar ansiktsuttrycken, utan också för att samtalen blir mer koncentrerade. För en bieffekt av att man inte kan se varandra leder till att man inte bara kan säga saker, utan man måste även förklara den visuella kontexten verbalt (Bruce 1996, s. 166-167). Ansiktet utgör en väldigt viktig icke-verbal källa för information. Genom ansiktsuttrycken kan man inte bara kommunicera känslor utan också indikera var man är i samtalet, om man pratat klart och väntar på en respons eller om man inte känner för att prata mer. Något som intervjupersonen tar upp i citatet. Att det sociala samspelet som sker när människor fysiskt kan se varandra utgör en väldigt viktig del av att spela analoga brädspel. Det utgör grunden för gemenskapen i gruppen. Exempelvis kan ett uttalande ha ett visst tonfall, men med hjälp av ansiktet kan man förmedla en djupare dimension som säger om personen skämtar eller är seriös. Detta går förlorat online där man bara hör rösten, vilket kan leda till att samma skämtsamma uttryck tolkas olika beroende på om man kan se varandra eller inte. Genom att man kan läsa av varandras ansikten får man tydliga direktiv om konversationen, som då kan försvinna digitalt. Samtalet flyter således på bättre när man är på samma fysiska plats, då man har flera olika visuella aspekter som kompletterar det verbala. Då brädspel bygger på sociala interaktioner mellan spelarna och inte sällan kräver att man kan läsa av varandras ansikten och kroppsspråk, är det inte konstigt att mycket av den sociala kärnan som kommer från att spela brädspel försvinner digitalt. För analoga brädspel uppmuntrar spelarna nästan omedvetet att tolka varandras kroppsspråk för att få kännedom om stämningen i gruppen. Både den icke-symboliska interaktionen och den symboliska interaktionen påverkade när spelandet sker digitalt (Blumer 1986[1969], s. 65). Det är svårt att omedvetet svara på någon annans handlingar när man inte riktigt kan se dem, och även om den symboliska interaktionen i princip fungerar digitalt, fattas den icke-verbala kommunikationen för tolkningen av samtalet. Då man inte har något kroppsspråk att gå på

blir det att man endast har rösten att tolka interaktionen med. Förvisso kan man förmedla känslor med rösten, men när det inte ackompanjeras av ansiktsuttryck eller kroppsspråk blir det man säger väldigt endimensionellt. Något som gör att det man säger inte alltid kan tolkas som det är menat:

Jag känner att saker som sarkasm måste förmedlas i person, för annars kan det tolkas som att man bara säger saker seriöst. Om någon säger något med ett stort leende så får det en annan ton än om de ser ut som de vill slå någon. *(Intervjuperson A)*

När man inte kan se dem, kan de inte heller se mig. Då kan de inte se när jag skojar eller gör till mig, vilket man hade märkt om man sett varandra ansikte mot ansikte. *(Intervjuperson D)*

Således kan man konstatera att man förlorar denna del av interaktionen när den sker digitalt, vilket inte är konstigt. Människor kommunicerar, enligt Mead (1976, s. 17-18) med hjälp av gester. För gester kan ses som symboler för det man försöker förmedla, de har en mening som människorna runt omkring kan tolka. När man är på samma fysiska plats, och då i varandras omedelbara närhet, förekommer det mängder av gester och handlingar genom vilka en person kan förmedla sin karaktär (Goffman 1970, s. 104). Om man säger något sarkastiskt eller skämtar, då kan man förstärka det med hjälp av gester eller ansiktsuttryck. En rent medierad interaktion blir helt enkelt inte samma sak. Socialiteten uppmuntras på ett annat sätt när det sker fysiskt än digitalt. Men det betyder inte att digitala spel inte kan vara en källa till socialt umgänge i sin egna rätt. Putnam (2006, s. 232) skriver om hur nyheter online blev till ett komplement och inte en ersättning för traditionell nyhetsmedia, och man kan säga att det är samma sak med digitala spel. Man använder inte dem för att ersätta de fysiska interaktioner, utan för att spela med människor man annars inte har möjlighet till:

Jag har spelat tv-spel hela livet och har en kompisgrupp som inte bor särskilt nära mig som jag spelar med då någon gång i veckan. Spelen som vi spelar, de spelar mindre roll för det är mer att man bara ska snacka. *(Intervjuperson D)*

Internet hjälper en att hålla kontakten. Det gör att man kan spela tillsammans även när man inte kan träffas i verkligheten. Man kan fortfarande umgås, spela och prata med varandra. Även om man förlorar de sociala interaktionerna som man får genom att spela fysiska brädspel. Det är varken bättre eller sämre, utan det är annorlunda och tjänar sitt egna syfte.

## **Den sociala gruppen**

### **Spelgruppen**

Brädspelen är det som samlar människor, men det är spelgruppen som håller en kvar. Då brädspel är designade för att dem ska spelas tillsammans, är det kanske inte förvånande att många människors första interaktion med brädspel kommer från att man började spela med familjen:

När jag var liten hade vi bara det [brädspelen] hemma. Blev att storasyskonen tvingade mig att vara med för de behövde fler spelare. Det blev till en tradition i familjen att man skulle spela tillsammans.

*(Intervjuperson E)*

I think I always played board games as a child, especially the classic ones, like Monopoly, with my grandparents. So you could say they got me interested in them as it was something we always did together.

*(Intervjuperson F)*

Då brädspelen var något som fanns i hemmen, utgjorde de en passande aktivitet att göra tillsammans. Som citaten ovan visar på utgjorde brädspelen den kärnan som man kunde samlas runt och göra tillsammans som en grupp. Men även om det i många fall har varit familjen som intresserade en för att börja spela brädspel, har man efterhand gått från barndomens spelsessioner med familjen till att man numera spelar med sina vänner. För även om det kan ha varit roligt att spela tillsammans med familjen, beroende på hur familjen är, kan det ses som en aktivitet man skulle delta i. Då brädspel är en form av lek, och leken definieras av att den är en frivillig aktivitet, blir den roligare om man spelar med människor man vill umgås med. Man håller på med det för att komma bort från det vardagliga och pressen på att vara produktiv (Huizinga 1980, s. 15). När man spelar med sin vängrupp är det med människor som man själv har valt att ta sig tiden att träffas och spela tillsammans:

Det är med mina vänner, eller ja två olika vänskapsgrupper blir det. Den ena är från gymnasietiden, den andra är från universitetet. (*Intervjuperson B*)

I play them with friends mostly, at least every two months or sometimes every month. It really depends on what everyone's got going on at the moment. (*Intervjuperson F*)

Ens vänner är människor som man själv valt att umgås med och det finns ett starkt tillit till dem, de utgör varaktiga kontakter. För det är som Putnam (2006, s. 193) skriver om att människor vill vara en del av en etablerad gemenskap. En gemenskap som förstärks genom att man leker tillsammans. Problemet som Putnam (2006) såg i den amerikanska kulturen var att den varaktiga gemenskapen börjat ersättas allt mer av informella sociala interaktioner med flyktiga kontakter. Här blir brädspelen till ett verktyg för att bibehålla redan existerande varaktiga relationer, det som Turkle (2017, s. 365) kallar för starka band, samtidigt som de möjliggör för skapandet av nya. Då man har en etablerad spelgrupp som man regelbundet träffar och umgås med ansikte mot ansikte, bemöter man sitt sociala behov med människor som man vill vara runt. Då vi som människor har det i oss att vi vill vara socialt responsiva och kunna prata med varandra (Asplund 1987, s. 29), innebär det att människor aktivt söker upp varandra för att göra sociala aktiviteter tillsammans med:

Det finns inte särskilt många som är sugna på att spela mitt favoritspel, för det tar en himla lång tid. Man får söka upp dem. Vi har lite små Facebookgrupper, där man skriver när man är sugen på att spela. [...] Det brukar bli att man hittar en person här och en person där, nu senast blev vi åtta personer som träffades. (*Intervjuperson D*)

I de fallen där man spelar med flyktiga kontakter blir det som ett komplement till de redan etablerade spelgrupperna med ens vänner, och inte som en ersättning. Man vill inte, för att använda Putnams (2006) fina metafor, "bowla ensam". Alltså försöker man hitta de här gemenskaperna där man kan spela brädspel tillsammans och på sätt umgås, även om man ibland måste söka sig utanför sin vänskapskrets.

## Brädspel som aktivitet

När man spelar analoga brädspel tillsammans sker det en form av ritualskapande genom att man umgås och gör en gemensam aktivitet tillsammans. Spelarna vet vad man kan förvänta sig och hur man ska interagera med varandra. I sin grupp har man skapat en egen form av kultur, som är specifikt kopplat till aktiviteten, det har sin egna tid och plats. Något som kan jämföras med det Putnam (2006, s. 118-119) skriver om sportåskådare. Enligt honom kunde man se en trend där människor gick från att spela exempelvis bowling tillsammans, till att istället samlas för att se på fotboll. Eventet i sig själv kan skapa en precis lika stark gemenskap mellan människor, men det är inte riktigt samma sak som att göra det själv. Man vill själv kunna bli en del av ritualen, inte bara beskåda den. Man vill nämligen vara en del av den gemenskapen som ritualen skapar. Huizinga (1980, s. 10) liknar ritualer vid lek, då båda utförs i ett avgränsat utrymme. De utgör en tillfällig värld inom den vanliga världen, där man kan leka tillsammans. Ritualen har distinkta regler som de inblandade är väl medvetna om, precis som med brädspel. De existerande reglerna dikterar de sociala interaktionerna som sker i en specifik grupp. Då man har en delad värld och förståelse, skapar det en gemenskap mellan de inblandade. Oavsett om det är att heja på ett sportlag eller att spela brädspel. Syftet är att komma bort från vardagen och helt uppslukas i den ritual som man har skapat tillsammans:

Det blir en hel del snack om andra saker än bara spelet. Lite vad som helst, vad folk kommer på. Något som hänt, eller inte sällan ett nytt spel någon hittat som de ska ta med nästa gång. Sedan finns det inte sällan saker att äta. Snacks, godis, läsk... Det blir lite feststämning över det hela. Det är ett socialt häng med ens vänner liksom, och fokuset är att ha det trevligt.

*(Intervjuperson B)*

Vi äter snacks, som Doritos, och dricker läsk, [...] Sen brukar vi ha på musik också, för att det inte ska vara helt tyst och det sätter också stämningen för spelet. Det är som bakgrundsmusik, men det är lågt nog att vi fortfarande kan lyssna på varandra. *(Intervjuperson G)*

Genom den ritualen som bildas på dessa sammankomster skapas det en miljö där människorna kan ryckas med av samtalen. Det har en tyngd av det rituella värdet som den

sociala kontexten gett upphov till (Goffman 1970, s. 104). I denna miljö uppstår ett så kallat spontant engagemang. Detta då man är bekanta och bekväma med varandra i en social kontext. Genom den samlokaliserade leken som de analoga brädspelen utgör, skapas interaktionerna inte enbart från brädspelen i sig själva, utan också från den sociala miljön runt omkring (Goffman 1961, s. 37). Det må vara en bieffekt av spelandet, men samtidigt hade upplevelsen inte varit detsamma utan dessa sociala interaktioner. När man samlas tillsammans med snacks och dricka, då finns det ett fokus på att ha trevligt tillsammans och umgås. Utan det spontana engagemanget som uppstår här hade spelträffarna troligtvis inte haft samma lockelse. Det är det oväntade och spontana som gör något roligt och minnesvärt:

Vi spelade *Monopol* och min flickväns lillebror höll på att skjuta runt ett av de små husen, för han var uttråkad. I alla fall landade huset rätt i min dricka, vilket ledde till att vi höll nästan en liten rättegång där och då. Tänk Judge Judy. Av någon anledning blev alla superinvolverade i denna rättegång och vi höll på med att skämtsamt läsa upp vittnesmål och allt sånt.  
(Intervjuperson A)

Detta må vara en enskild incident, men den illustrerar också något större. För det engagemang som orsakade handlingen var helt spontant. Det var ingen som förväntade sig att man skulle börja rollspela ett rättegångsdrama när man satte sig ner för att spela *Monopol*. I detta fallet blev det en gemensam lek som var åtskild från brädspelen men som alla ändå deltog helhjärtat i. Enligt Woods (2012, s. 171-172) är det just dessa semistrukturerade sociala interaktioner som skapar en njutning av spelupplevelsen, då de skapar en känsla av sällskaplighet och trygghet med gruppen. Denna känsla av sällskaplighet som finns i gruppen öppnar upp för mer givande sociala interaktioner, vilket blir till en naturlig motivation att fortsätta engagera sig i spelandet. Detta gör också att det blir lättare att forma varaktiga relationer med varandra, då man regelbundet träffas och umgås med en specifik grupp av människor. Den sällskaplighet som finns här möjliggör även för spontana sociala interaktioner i gruppen. Ett spontant engagemang som kommer från att man i grunden delar ett gemensamt fokus på aktiviteten när man spelar analoga brädspel. Spelarna blir således delaktiga i ett ömsesidigt engagemang, genom att man interagerar med både spelet och varandra. Gemenskapen uppstår sinsemellan genom dessa interaktioner, då de bekräftar den verklighet som den delade lekvärlden utgör (Goffman 1961, s. 41). Det påminner om det Putnam (2006, s. 22) skriver om det sociala kapitalet och att det krävs sociala interaktioner

för att underhålla det. Det sociala kapitalet utgörs av människors sociala nätverk som bildas genom att människor interagerar med varandra. Det finns olika former av nätverk, och i en spelgrupp handlar det om ett sammanbindande nätverk. Man har flera trådar som binder samman en. Det skapar en stark gemenskap som man återkommer till för att uppfylla sitt sociala behov, speciellt då man generellt sett spelar med vänner som träffar även utanför detta. Denna gemenskap skapas som sagt en trygghet till gruppen man spelar med, vilket har betydelse för ens upplevelser när man spelar:

[Med spelgruppen] känns det som jag är en del av gruppen och att de vet hur jag är. Jag behöver inte tänka på "tar jag för mycket plats nu? Hur ska jag sitta? Ska jag prata mer? Mindre?". Jag hyperfixerar inte på hur andra tolkar mig. För jag är redan bekväm med dem, och behöver då inte känna att jag måste göra ett bra intryck på dem. (*Intervjuperson A*)

Utifrån detta citat kan man tolka det som att det finns en naturlig enkelhet till den sociala interaktionen man har med varandra när man spelar analoga brädspel. Detta då man redan känner och har etablerat en trygghet med varandra. Blumer (1986[1969], s. 67) skriver att de sociala interaktionerna mellan grupper skiljer sig, och varje grupp har sitt egna tolkningsscheman som är viktigt för att det sociala engagemanget ska fungera. När man spelar med människor man känner och är bekväm med, blir det lättare att interagera med varandra. Vidare när Blumer (1986[1969], s. 67) skriver om symboliska interaktioner nämner han hur människor i sociala situationer måste kunna justera sitt agerande och känslor efter gruppen. Man måste följa de etablerade sociala mönster som finns däri. Grunden för den symboliska interaktionen är att människor konstant måste tolka varandras handlingar för att lära sig vad de innebär. När man spelar med sin grupp är man väl medveten om vilka sociala mönster som finns i gruppen, och därmed behöver man inte spendera tid på att tänka på vad man ska eller inte ska göra. För det man kan utläsa här är att intervjupersonen är rädd för att bli, det som Asplund (1987, s. 13) kallar för, asocialt responslös. Att inte kunna känna att hen är en del av det etablerade responsoriumet. Då personerna som är en del av ett responsorium är väldigt involverade i sin egna lilla värld, blir baksidan att de som inte kan passa in i responsoriumet blir uteslutna. Således blir det att man spenderar mer tid på att tänka på hur man kan bli en del av det, än att faktiskt spela spelet och vara social. När man har en grupp man redan känner behöver man inte tänka på det, för man är redan en del av den etablerade gemenskapen. Något som underlättar fokuset på att ha roligt tillsammans.

## Gemenskapen och mobiler

Något som är intressant med det responsorium som bildas inom just spelgruppen är hur de sociala reglerna däri skiljer sig från andra sociala aktiviteter. En sak som Turkle (2017, s. 180-181) oroar sig för är att människor idag hellre använder mobilen än att umgås med varandra när man träffas i verkligheten. Att även när vi fysiskt är runt andra människor ligger fokuset på det digitala mediet. Men detta är inte riktigt något man ser när man spelar analoga brädspel:

När vi väl håller på med spelandet brukar vi inte vara på med mobilen. För vi gillar att visa att vi ger respekt, både till varandra men också till spelet.

*(Intervjuperson E)*

Just denna respekt som nämns här, visar tydligt för de andra i spelgruppen att fokuset är på att umgås med dem och att spela tillsammans. Man markerar att de fysiska samtalen är det viktigaste (Turkle 2017, s. 198), vilket skiljer sig från hur människor vanligtvis beter sig när man träffas. Inte för att säga att mobiler inte förekommer under spelträffarna, men man är fortfarande aktiv och närvarande i det sociala umgänget på plats. Varför detta är fallet kommer som sagt från en respekt för spelgruppen och de sociala interaktioner som sker däri. För om man konstant är på mobilen, blir det att man lägger fokuset på den istället för på spelet och varandra. Då man spelar analoga brädspel med syftet att umgås, blir det kontraproduktivt om man är där men inte deltar. Om man då väljer att konstant vara på mobilen under tiden man spelar sänder det en tydlig signal till gruppen:

Like with my friend who's on the phone the majority of the time, it conveys a feeling of disinterest in the activity we're doing. Because she doesn't give it the attention it needs. But she also doesn't give us attention since she's on her phone. *(Intervjuperson F)*

Anledningen till att intervjupersonen kommer ihåg sin väns beteende, är för att det sticker ut. Det må vara ett beteende som i andra situationer inte hade stuckit ut, som där setts som helt normalt. Detta illustrerar det som Huizinga (1980, s. 10) skriver om att leken skapar en ordning som skiljer sig från annat i samhället. Detta gör att minsta lilla avvikelse förstör



leken, då det går emot den etablerade ordningen däri. Något som då ses som ett störningsmoment. Det går emot det interna beslutet som gruppen gjort tillsammans. För man bildar som sagt ett responsorium i spelgruppen som bygger på den sociala responsiviteten. Om man, som den här vännen, inte gör sig själv tillgänglig för de sociala interaktionerna genom att istället vara på mobilen, blir hen asocialt responslös. Asplund (1987, s. 13) skriver att den asociala responslösheten kännetecknas av en obenägenhet att ingå i sociala relationer och således en likgiltighet för den sociala gemenskapen. Förvisso kan man inte alltid gå omkring och vara socialt responsiv, men i den miljön som spelgruppen befinner sig i är det en självklarhet att man ska vara socialt responsiv. Detta då syftet med spelträffarna är att man ska umgås medan man spelar. Men genom att man gör sig själv asocialt responslös utesluter man sig själv från gruppen, vilket går emot det etablerade syftet. Det är socialiteten som är själva poängen med att man umgås fysiskt och spelar tillsammans. Både Asplund (1987) och Putnam (2006) skriver om detta fast med olika begrepp. Om människors behov att fysiskt umgås och faktiskt prata med varandra, vilket formar varaktiga relationer som underhålls genom regelbunden social responsivitet.

### **Brädspel som gemenskap**

Då analoge brädspel som sagt är designade för att spelas tillsammans och förutsätter att man är på samma fysiska plats, är det inte konstigt att man spelar dem för att uppfylla det som Asplund (1987, s. 17) kallar för människors fundamentala sociala behov. Detta då den sociala responsiviteten utgör kärnan hos människor som sociala varelser. När man spelar tillsammans uppstår det som sagt ett responsorium mellan spelarna. Då responsen däri har en omedelbar karaktär, gör det att man aldrig blir lämnad utan ett svar. Detta då man kan kommunicera både verbalt och icke-verbalt, vilket gör det lättare att utläsa stämningen i gruppen:

En stor del av att man kan skämta medan vi spelar är just för att vi kan se varandra. Man kan se när någon skämtar, eller när någon är lite nere. Man kan förstå de andra spelarna bättre när man ser dem. Man behöver inte gissa lika mycket - betyder tystnaden att de tänker eller att de blivit deppiga och inte känner för att prata mer? Det hjälper till att skapa en bra stämning där folk trivs. Folk är mer sociala om de trivs. (*Intervjuperson B*)

Att människor är mer sociala när de är i en situation som de trivs i är inte konstigt, och det är en av de analoga brädspelens styrkor. Detta till följd av att det sker en slags synkronisering mellan människorna som ingår i ett responsorium (Asplund 1987, s. 17). Man förstår skämten, eller när någon känner sig nere. Då spelarna är närvarande på samma fysiska plats, gör det att man kan uppfatta de emotionella och icke-verbala signalerna som de andra förmedlar. Något som hjälper till att skapa en bra stämning där människor trivs. Woods (2012, s. 169) skriver att det just är dessa interaktioner i ett delat utrymme som gör analoga brädspel till en social aktivitet. När människor är bekväma i gruppen, blir det att de spontana interaktionerna som uppstår medför ett nöje för de inblandade. Att nöjet med de analoga brädspelen kommer från ett delat engagemang mellan spelarna. Således skapar man en miljö som människor vill vara delaktiga i. Eftersom brädspelen utgör fokuset för sammankomsten, är det en bra aktivitet för att få människor att umgås med varandra. Goffman (1961, s. 17-18) skriver som sagt att brädspel utgör en form av fokuserad sammankomst. Det innebär att det finns en ansikte mot ansikte interaktion där man kan prata med varandra samtidigt som det finns en sak, i detta fallet brädspelen, som utgör ett visuellt och kognitivt fokus för sammankomsten. Det blir något konkret att falla tillbaka på rent samtalsmässigt:

Om man har något att göra, som brädspelandet, behöver man inte känna att fokuset är på en själv. För det är de här dagarna när jag vill vara social, men inte känner mig särskilt pratsam. Då blir brädspelen något att falla tillbaka på med samtalen. Man pratar om saker i spelet, vad som händer och kanske hur man tänker. Det är något som finns där som alla kan prata om. Man undviker att man sitter där och inte vet vad man ska säga, att det blir den där konstiga tystnaden. (*Intervjuperson A*)

Det är alltid bra att kunna ha något att prata om, och just brädspelen skapar samtal om det som sker där och då i spelet. Något att falla tillbaka på rent samtalsmässigt om man inte har något annat om prata om, då man kan prata om vad som händer eller som kan hända. Ett bra default topic för om man vill säga något men inte vet vad man ska säga. (*Intervjuperson C*)

Att ha en gemensam brännpunkt i en aktivitet utgör stommen av ett lyckat socialt samspel. Detta är något som krävs för att människor ska vara villiga att gemensamt engagera sig i aktiviteten (Goffman 1970, s. 122). Något man kan se här med analoga brädspel. Eftersom

man har det analoga brädspelet som denna brännpunkt när man umgås, blir det naturligt att man engagera sig i spelet. Detta leder således till att det sociala samspelet blir lyckat och människorna trivs i gruppen. De analoga brädspelen underlättar också när det kommer till de sociala interaktionerna, då de kan utgöra ett hjälpmedel för att få människor att prata med varandra:

Det är definitivt en lättare gateway för de som känner sig lite mer blyga. För människor som tycker att det är svårt att vara i en social miljö, tror jag att brädspelen kan hjälpa till med det. *(Intervjuperson H)*

Det är bra sätt att få människor att drop the guard. För att istället för att fokuset är här [på ansiktena], är det istället här [på brädet]. På det man har på bordet, på brädspelet. Istället för att ha jobbig ögonkontakt eller inte veta vad man ska säga, blir det att man pratar om spelet och kan fokusera på det. Går något fel så skrattar man åt det tillsammans. *(Intervjuperson D)*

Det finns alltid det här fokuset på brädspelet att falla tillbaka på, vilket underlättar för människor som kanske inte är särskilt pratsamma. Brädspelet man spelar utgör ett slags nav för samtalet som man alltid kan falla tillbaka på. Då fokuset kan läggas på den här konkreta och gemensamma saken finns det hela tiden något att prata om, och vad man kan prata om förnyas konstant under spelets gång. Därmed kan man undvika de jobbiga samtalen som Turkle (2017, s. 191) skriver om. Att de samtal som sker personligen mellan människor när man träffas är till sin kärna ett rent informationsutbyte. Något som leder till att det finns en press på människor att man konstant måste ha ny information att dela med sig av, för annars vet man inte vad man ska prata om. Därför utgör mobilerna en tillflykt från en obekväm tystnad när man inte har något att prata om. Men då man alltid har brädspelen som samtalsämne, uppstår det här helt enkelt inte samma sociala press när man umgås:

Att ha brädspel som utgångspunkt är en bra anledning till att man ska umgås. Det skapar mer förutsättningar för att umgås och ha det trevligt tillsammans, och inte "nu ska vi träffas för att vi ska träffas och prata om livet". *(Intervjuperson B)*

Detta kan komma från att det finns två olika former av interaktioner som uppstår när man spelar analoga brädspel. Den interaktionen som kommer från själva spelandet, och den interaktionen mellan spelarna som är spontan. Då brädspel som sagt är designade för att spelas tillsammans, får de även människor att interagera med varandra. Den spontana interaktionen som uppstår är en biprodukt. Men det gör det inte mindre viktigt, tvärtom. Woods (2012, s. 168) skriver att medan spelarna väntar på sin tur blir det att man pratar med varandra, vilket utgör en stomme av att spela analoga brädspel. Alltså existerar inte möjligheten för att denna spontana interaktion kan uppstå online. Det märks att människorna som spelar brädspel är medvetna om att man vill vara sociala och att de fysiska brädspelen utgör en rolig aktivitet att få det ifrån. På frågan om varför man trodde att analoga brädspel vuxit i popularitet på senare år svarade en intervjuperson såhär:

Jag tror att vi som människor nu söker efter någonting mer fysiskt, mer personligt. Jag tror att vi behöver träffas som en grupp och kunna kolla varandra i ögonen mer än vad vi gör. (*Intervjuperson D*)

Även om de digitala spelen har sina egna fördelar, finns det något personligt med att kunna umgås socialt på samma fysiska plats och ha ett fokus på att göra saker som en grupp. För som citatet ovan illustrerar använder människor brädspelen som ett sätt att ta tillbaka samtalet i en digital tid. Eller för att använda Putnams metafor: man väljer att bowla tillsammans igen, och då utgör just analoga brädspel en perfekt aktivitet för det.

## Slutsats

De analoga brädspelens sociala förtjusning är tvådelad. Det första är att brädspelen i sig själva är designade för att fysiskt spelas tillsammans, och det andra är den sociala gemenskap som skapas genom spelandet. Således utgör de analoga brädspelen ett socialt medium som både samlar människor och samtidigt underhåller deras sociala behov. Det är därför inte konstigt att människor idag trots, eller kanske tack vare, den ökade digitaliseringen lockas till att spela dem. Dels för att de taktila och icke-verbala aspekterna är svåra att återskapa digitalt, men också för att de utgör ett bekvämt och roligt sätt att tillfredsställa sitt sociala behov i en miljö där det alltid finns något att prata om. Något som inte alltid är fallet i andra sociala miljöer. Det är en miljö av samspel, umgänge och lek som engagerar spelarna på flera olika sätt. Man har den här gemenskapen som man har ett tillit till, vilket gör att man är öppen för spontana interaktioner med varandra. Genom de analoga brädspelen kan människor återupptäcka den tillfredsställande sociala aspekten av fysiska interaktioner, vilket är en bra sak. Turkle skriver om hur förargligt det skulle vara om vi förlorade våra sociala förmågor, till följd av det vardagliga användandet av digitala medier. Detta eftersom de fysiska interaktionerna utgör ett sådant viktigt behov hos oss människor. Men som sagt är hennes förutsägelser lite väl dystopiska, och då detta behovet är väldigt viktigt för oss blir det att människor aktivt söker upp och hittar sätt att återta de fysiska interaktionerna. Som att spela analoga brädspel.

Således kan man tolka den ökade populariteten för analoga brädspel som att människor vill kunna bemöta sitt behov av fysiskt umgänge genom en aktivitet där fokuset inte ligger på en själv. Man vill kunna vara social med andra, utan att det är en själv som står i centrum. Med analoga brädspel har man den här gemensamma kärnan som man samlas runt, och som möjliggör de sociala interaktionerna på ett mer bekvämt sätt. Det gör att man inte flyr från de spontana interaktionerna, utan istället söker upp människor att spela med för att komma åt dem. Något som utgör en viktig anledning till varför fysiska brädspel är roliga att spela. Spelet må vara en lek som vi är naturligt dragna till, men i grunden är det man egentligen söker en aktivitet där man kan få de fysiska interaktionerna från. Det tillit som finns till gruppen skapar en sällskaplighet som öppnar upp för mer givande sociala interaktioner, vilket blir en naturlig motivation för att fortsätta engagera sig i spelandet. För som Putnam skriver vill man ha de varaktiga relationerna där man umgås och gör saker tillsammans, det är vad som gör aktiviteten rolig. Det är inte samma sak att spela själv och med brädspel är det smått

omöjligt att spela dem ensam tack vare deras sociala design. Man vill fysiskt spela tillsammans med andra, för att kunna umgås på ett sätt som inte är möjligt digitalt. Även om det finns ett substitut för själva spelet, och som oftast är exakt samma i digital form, går det inte att återskapa de sociala interaktioner som kommer med att spela analoga brädspel. För det handlar egentligen inte om själva brädspelen, utan om socialiteten som sker omkring dem. Uppsvinget för analoga umgängesformer kan ses som en effekt av att digitala medier inte kan bemöta dessa aspekter av människors sociala behov. Därför söker man sig till analoga umgängesformer istället. Det gör att de analoga brädspelen inte kommer att försvinna. För vi som människor har ett sådant starkt socialt behov av att interagera med fysiska objekt och skapa starka sociala band till varandra.

## Referenslitteratur

### Trycka källor

Asplund, Johan (1987). *Det sociala livets elementära former*. Göteborg: Korpen.

Blumer, Herbert (1986[1969]). *Symbolic interactionism: perspective and method*. Berkeley: University of California Press.

Bruce, Vicki (1996). The role of face in communications: implications for videophone design. *Interacting with computers*. Volume 8:2, pp. 166-176.

Fang, Yu-Min; Chen, Kuen-Meau & Huang, Yi-Jhen (2016). Emotional reactions of different interface formats: Comparing digital and traditional board games. *Advances in Mechanical Engineering*. Volume 8:3, pp. 1-8.

Goffman, Erving (1961). *Encounters: two studies in the sociology of interaction*. Indianapolis, Ind.

Goffman, Erving (1970). *När människor möts: [studiet av det direkta samspelet mellan människor]*. Stockholm: Aldus/Bonnier.

Huizinga, Johan (1980). *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul.

Juul, Jesper (2011[2005]). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: Mass.: MIT Press.

Kvale, Steinar & Brinkmann, Svend (2014). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Tredje [reviderade] upplagan. Lund: Studentlitteratur.

Mead, G. H. (1976). *Medvetandet, jaget och samhället: från socialbehavioristisk ståndpunkt*. Lund: Argos.

Nilsen, Malin et al. (2021). Evolving and re-mediated activities when preschool children play analogue and digital Memory games. *Early years*. Volume 41:2/3, pp. 232–247.

Putnam, Robert D. (2006). *Den ensamme bowlaren: den amerikanska medborgarandans upplösning och förnyelse*. 2. uppl. Stockholm: SNS förlag.

Sarpong, David; Dong, Shi & Appiah, Gloria (2016). 'Vinyl never say die': The re-incarnation, adoption and diffusion of retro-technologies. *Technological Forecasting and Social Change*. Volume 103, pp. 109-118.

Spence, Charles (2020). The Multisensory Experience of Handling and Reading Books. *Multisensory research*. Volume 33:8, pp. 902–928.

Turkle, Sherry (2017). *Tillbaka till samtalet: samtalets kraft i en digital tid*. Göteborg: Daidalos.

Woods, Stewart (2012). *Eurogames: the design, culture and play of modern European board games*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co.

Xu, Yan et al. (2011). *Chores are fun: Understanding social play in board games for digital tabletop game design*. In: Proc. DiGRA 2011, Utrecht, Holland.

## **Elektroniska källor**

Jarvis, Matt. "Free time during lockdown helped board game sales to jump in 2020 - report". *Dicebreaker*. 29/1 2021.  
<https://www.dicebreaker.com/categories/board-game/news/games-and-puzzles-market-2020-2021> [hämtad 2021-12-01].



# **Bilaga 1**

## **Intervjuguide**

### **Introduktion**

Presenterar mig själv och mitt arbete.

Berätta om de etiska principerna, såsom konfidentialitet, anonymitet och frivillighet.

Vad jag menar och omfattar med brädspel.

Intervjupersonen får presentera sig själv kort (som namn, ålder, kön).

### **Allmänna frågor**

Vad, eller vem, var det som fick dig intresserad av att börja spela brädspel?

Kan du inte berätta lite mer om ditt spelintresse?

Vem brukar du spela brädspel tillsammans med?

Finns det någon typ av brädspel du föredrar att spela?

### **Det sociala**

Berätta om din vanliga brädspelsession. Vad brukar ni göra runt bordet medan ni spelar?

Hur mycket, eller ofta, brukar du använda din smartphone medan du spelar?

Skiljer sig användningen av mobilen från när du gör andra aktiviteter?

Känner du att brädspel kan vara ett bra sätt att umgås och börja prata med nya människor?

Vad är det som får dig att vilja spela brädspel?

Tycker du att kroppsspråk och ansiktsuttryck har en betydelse för stämningen och hur ni umgås medan ni spelar?

### **Digitala & analoga spel**

Spelar du också videospel?

[Om "ja"] Vad är det då för spel du brukar spela?

Vem brukar du spela tillsammans med?

Vilka är de främsta skillnaderna mellan video- och brädspel skulle du säga?

## **Brädspel som fysiskt medium**

Har du någonsin spelat en digital version av ett brädspel?

Tycker du att saker som spelpjäser, tärningar och kort gör spelet roligt?

Brädspel har ökat i popularitet de senaste åren, varför tror du att det är så?

Till sist, så får du gärna berätta om ett roligt eller minnesvärt ögonblick eller händelse från när du har spelat brädspel