

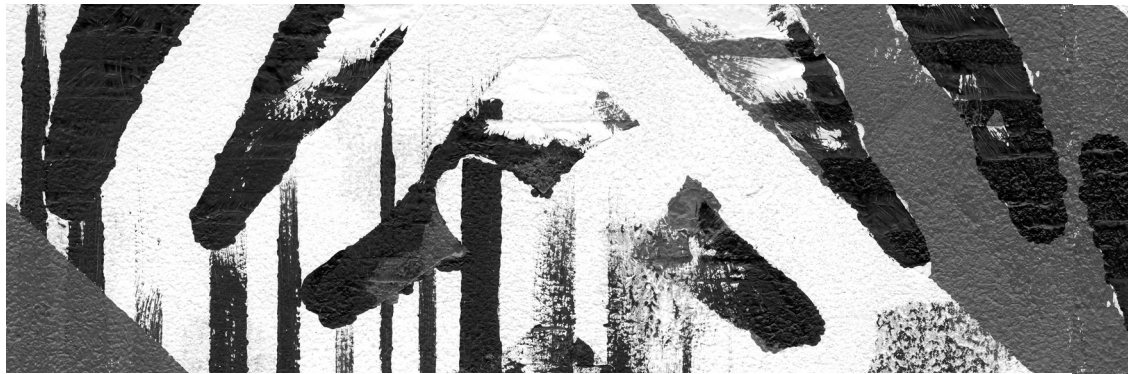
An abstract painting with a textured surface. The composition is dominated by large, expressive brushstrokes in vibrant orange, bright white, and deep blue. The lower portion of the image features dark, almost black, vertical strokes that create a sense of depth and shadow. The overall effect is one of dynamic energy and layered complexity.

**Krispel**

**Teori och vision**



*T*eori och  
vision



Frispel nummer ett

	ETT INLEDANDE KLARGÖRANDE	5
<i>Illustration sida 5 av Janna Öström-Berg</i>	av Martin Svahn	
	ROLLSPELETS STRUKTUR	7
<i>Illustration sida 8, 11 &amp; 12 av Andréa Andersson och sida 7 av Janna Öström-Berg</i>	av Johan Nilsson	
	STRUKTURENS MAKT	13
<i>Illustration sida 14 av Andreas Sandlund, sida 17 av Martin Svahn och sida 13 av Janna Öström-Berg</i>	av Martin Svahn	
	ROLLSPELETS SPRÅK, DEL TVÅ	18
<i>Illustration sida 21, 22 &amp; 24 av Anders Björkelid och sida 18 av Janna Öström-Berg</i>	av Anders Björkelid	
	STEREOTYPER I ROLLSPELSHOBBYN	25
<i>Illustration sida 27 av Andreas Sandlund och sida 25 av Janna Öström-Berg</i>	av Andreas Sandlund	
	PAPPERSGRANNAR	29
<i>Illustration sida 29 av Janna Öström-Berg</i>	av Martin Svahn	

*Redaktion: Johan & Martin*

*Illustration omslag & sida 3 av Magnus Nilsson*

*Layout: Johan under inrädan av Stoffe Wiker*

*Tryck omslag: Sunderby tryck AB, Luleå*

*Tryck inlaga: Solfjädern Offset, Umeå*

*Hemsida: frispel.webbop.org*

Frispel ges ut av den ideella SVEROK-anslutna föreningen med samma namn. Varje kreatör äger rätten till sitt eget verk, men Frispel förbehåller sig rätten att använda verket, eller delar av det, i reklam syfte för detta nummer och för återtryck av detta nummer, analogt som digitalt. Citera gärna, men glöm ej att ange källa. Eftertryck utan skriftligt tillstånd av Frispel är förbjudet.

Frispel nummer ett - Teori och vision, gavs ut 2004 i 100 exemplar. Den tillägnas alla som hjälpt oss med och deltagit i vårt rollspel under åren.

## NATTLIGT SMÅPRAT

Martin: Jo men Johan, i ett fansin med temat teori och vision vore det väl en poäng att ha just en vision med själva fansinet. Vad skulle du säga att den i sådana fall är?

Johan: Visionen är att förmedla de insikter som vi gjort under de år vi sysslat med rollspel. Att ge andra lite av en genväg liksom... Vad tycker du är bakgrunden till det som du skriver i den här tidningen?

M: Bakgrunden... Jag vet inte... Kanske är det så att jag har lagrat saker på burk över dom år som vart och man inte kan få utlopp för de sakerna när man bara spelar. För att få rollspelet dit där man kan dra nytta av ens erfarenheter känns det som att man måste börja betrakta det från en annan metanivå än den man är på när man spelar. Framförallt insåg jag detta när jag läste Anders Björkelids artikel "rollspelets språk" en gång för länge, länge sen där han gör just detta. Men sen vet jag inte om det får en att bli en bättre rollspelare eller om det bara är ett sätt att skriva av sig.

J: Jo, jag tror att skrivandet i sig gör att man tvingas fundera över rollspelet & att det i förlängningen leder till att man kan påverka sitt spelande och skrivande. Ibland kan det nog leda till sämre spelande för att man funderar för mycket och inte bara låter det flyta men i slutändan är det nog positivt.

M: Men varför ett fansin?

J: Alltså, länge tyckte jag att Nisse Nytt (NN) redan fanns och den arbetsinsatsen det krävdes för ett fansin var för stor och att det räckte med att göra scenarion. Men i och med att NN har lagts på is känner jag att det finns ett hålrum att fylla och med en utgivningstakt på ett nummer per år känns det inte heller så tungrott. Speciellt inte när vi får så mycket hjälp... Observera att jag just sa att vi fyller NN:s tomrum.

M: Jo det kan man ju diskutera...

J: Jo men jag tror att det behövs en tryckt tidning som vänder sig mot annat än marknadsinriktade rollspel för att synliggöra de ideella, men detta var ju BS. Om vårt syfte vore att synliggöra de spelen skulle vi inte ha skrivit som vi gjort. Det handlar ju om att ta hjälp av andra för att pressa gränser och få fler att skriva den typen av rollspel som vi gillar.

M: Det kan jag hålla med om.

Tack till alla som hjälpt till med detta.

# Ett inledande klargörande

av Martin Svahn



Denna artikel är ett klagörande som inledningsvis tar upp den begreppsförvirring som finns i rollspelskulturen. Därefter målar texten schematiskt upp vad det är som påverkar framförandet av berättelsen. Dessa resonemang används sedan som utgångspunkt i de två efterföljande artiklarna.

## FORMEN FÖR ROLLSPEL

Detta handlar om det problem som uppstår då alla inte pratar om samma sak när de använder ordet rollspel. Förvirringen kommer av att det finns olika synsätt på vad rollspel är. Här nedan kommer vi att förklara vilka olika synsätt vi kan urskilja och vad som skiljer dem åt.

För det första finns det *systembundna* rollspel, som exempelvis *Kult*, *Nobilis*, *Call of Cthulhu* eller något av de över tusen andra utgivna rollspelssystemen. Gemensamt för alla dessa är att de på sitt eget sätt beskriver hur man skall spela. Som motpol till systembundna finns det *systemlösa* rollspel. Skillnaden är att där de systembundna ger riktlinjer för hur man skall spela och hur den fiktiva världen ser ut, ger de systemlösa inga sådana. Systembundna rollspel är cementerade i utgivna böcker likt klädesplagg man kan använda för att klä många olika berättelser i. De systemlösa spelen skapar sina egna riktlinjer som sedan inte återanvänds i någon större utsträckning. De bygger för stunden sandlott som sedan lämnas till vind och vågor att vittra sönder.

Utöver ovan nämnda motsatspar finns det en korsande dimension av tärningar. Rollspelen kan delas upp i de som använder en tärning eller annan slumpfaktor som styrning i spelet och de som inte gör det, *tärningsstyrda* och *tärningslösa* rollspel. Där de tärningsstyrda spelen hjälper spelarna och spelledaren att tolka vad som sker i historien litar tärningslösa spel istället till deltagarnas goda ömdöme att själva förstå berättelsen. *Nobilis* är ett utmärkt exempel på ett systemrollspel utan tärningar och *Drakar & Demoner* på ett systemrollspel med tärningar.

Slutligen finns det en etikett som kan appliceras på alla de ovan nämnda typerna av rollspel, nämligen etiketten *friform*. Att göra friformsrollspel är att experimentera med formen, av ordet givet då formen blir fri, eller i alla fall friare. Nu vet jag att många protesterar, att alla inte använder ordet på det sättet, men det är så jag valt att använda det. Vanligtvis är beteckningen istället synonym med tärningslösa rollspel. Att ta bort tärningen är ett formexperiment första gången man gör det, men det är mycket mer än vilken slumpfaktor man använder som utgör formen för rollspelet och således ingår i begreppet friform. Nu för tiden är dessutom tärningslösa rollspel så vanliga att de behöver en egen term som hjälper oss att urskilja dem från andra mindre vanliga formexperiment.

Frispels intresse inom rollspelshobbyn har länge legat inom det område som ovan definierats som friform och med risk för att utpekats som ett självpåtaget avantgarde är det också där denna skrift landar. Innan vi kan prata om friform måste vi veta något om formen för hur man spelar rollspel. Därför tar vi oss en titt på den, på formens ramar som definierar rollspel, vare sig det är systemlöst eller systembundet, tärningslöst eller tärningsbundet. Det är i gränslandet, mellan det som idag är rollspel och det som ännu inte är det, som man kan ana framtidens friform.

## BERÄTTELSENS DELMOMENT

Vi kan konstatera att rollspel är en form av berättande, men vad påverkar berättandet inom rollspel och vilka olika övergripande delar är gemensamma för alla typer av rollspel?

Först finns det en grupp som skall delta i rollspelet. Alla i gruppen har egenskaper som kommer att påverka hur spelet kommer att arta sig. Individernas ålder, utbildning och tidigare rollspelserfarenhet har stor betydelse och deltagarnas relationer till varandra, vem i gruppen som vanligtvis är den tyste, den pratglade, med mera, kommer att göra avtryck på spelsessionen. I gruppen ingår även spelledaren med sina erfarenheter och sin bakgrund. Tillsammans bildar allt det deltagarna bär på en bas av förutfattade meningar, ett nät av relationer mellan individerna som oundvikligen kommer att påverka spelet. Vi kallar detta för den *relationella makten*.

Sedan finns det ett scenario, ett manus, en historia som är planerad, påhittad eller improviserad av en konstruktör. Konstruktören påverkar berättelsen genom att det är denne som sätter upp de fiktiva ramarna i den. Det är hon som bestämmer vem i berättelsen som känner vem på vilket sätt och hur detta är kopplat till berättelsens miljö. Det konstruktören gör är att bygga upp ett nätverk av relationer mellan fiktiva personer och platser. Med andra ord kan man säga att hon förbereder spelplanen som man spelar på. Dessa begränsningar inom berättelsen kallar vi den *fiktiva makten*.

Unionen av de två, den relationella och den fiktiva makten, beskriver inte allt det som händer under rollspel. När man spelar är man visserligen en grupp

med inbördes relationer och man deltar i en berättelse med dess förutsättningar men hur man deltar kommer sig inte enbart av gruppen och berättelsen. Det behövs en struktur som översätter den fiktiva nivån till spelarna och spelarnas reaktioner tillbaka till den fiktiva. I andra interaktiva medier, exempelvis bokspel och dataspel, är det boken respektive datorn som förmedlar berättelsen till deltagaren och som behandlar dennes reaktioner på spelet. I rollspel har vanligtvis spelledaren motsvarande uppgift. Det är denne som simulerar världen och gör den interaktiv för de övriga deltagarna. Strukturen beskriver hur det går till när berättelsen delges till spelarna och på vilket sätt de interagerar med den.

Det som påverkar berättelsen är:

Relationerna mellan och bakgrunden hos deltagarna – *Den relationella makten*.

Relationerna mellan alla karaktärer i berättelsen – *Den fiktiva makten*.

Hur interaktionen mellan berättelsen och deltagarna fungerar – *strukturen*.

Av dessa tre är den första, den relationella makten, svår att påverka som konstruktör om man inte skraddarsyr berättelsens handling och karaktärer för en viss spelgrupp. Den andra, den fiktiva makten, är den man oundvikligen beskriver när man gör ett rollspelsscenario och det är vanligtvis den som diskuteras mellan rollspelare. Vi har i denna skrift valt att fokusera på strukturens makt. Detta gör vi för att när man konstruerar ett rollspel beskriver man, medvetet eller ej, saker som påverkar strukturens utformning. Genom att lyfta ut och studera strukturen i sig hoppas vi att man som både konstruktör och deltagare skall bli medveten om de möjligheter som finns och att det i sin tur ska hjälpa en mot nya visioner i sitt skrivande och spelande.

De följande två artiklarna kommer att behandla strukturen och ge exempel på vad man kan tänkas göra med denna.

---

*Exempel på relationell makt är två syskon som hjälper eller motarbetar varandra i berättelsen bara för att de är syskon i vanliga livet. Oavsett berättelsen är det deras relation till varandra som påverkar deras beteende i spelet.*

*Exempel på fiktiv makt är om Lisa har en roll som general och Otto en roll som menig soldat. Då får Lisa i egenskap av general makt att inom berättelsen kunna beordra Otto runt. Detta är en påverkningsmöjlighet som Lisa får av berättelsen och som enbart ligger i denna.*

*Exempel på strukturens inflytande är att när Lisa bestämmer att hennes general Maria Sanchez skall klättra över en mur får spelledaren Janna bestämma hur detta sker i berättelsen. Janna får bestämma detta med eller utan regler och hon får avgöra hur mycket av Lisas beskrivning av händelsen som faktiskt sker i berättelsen. Det som gör att spelledaren får bestämma detta, är strukturen. Denna makt styr bland annat vad de olika deltagarna får berätta och vilken kontroll de tilläts ta över berättelsen.*

# Rollspelets struktur

av Johan Nilsson



Rollspel är till sin natur ett kollektivt medium. Man spelar inte rollspel själv utan man gör det tillsammans med andra. Vi betecknar alla som är med som *deltagare*, utan att dela upp dem i spelledare och spelare. Förutom dessa deltagare behövs även något att samlas kring i rollspelet, en berättelse, en saga. Dessa är rollspelets mest grundläggande beståndsdelar.

Låter man två olika grupper spela *Rödluvan och vargen* skulle det förmodligen resultera i två helt olika spelomgångar. Karaktärerna skulle gestaltas olika, olika regler skulle användas och man skulle spela olika länge. Detta beror på att rollspelet innehåller fler ingredienser än bara berättelse och deltagare. När man spelar rollspel finns deltagarna, den relationella makten, och berättelsen, den fiktiva makten, som två beståndsdelar. Det krävs dock en tredje komponent för att avgöra hur kommunikationen mellan deltagarna och berättelsen ska fungera inom spelet, strukturen. Genom att studera vilka beståndsdelar denna struktur har, hur de vanligen används och på vilka andra sätt man skulle kunna använda dem, kan man vidga sin syn på rollspelsmediet. Detta kan leda till nya sätt att konstruera rollspelsscenario på, som ifrågasätter gängse trender på ett konstruktivt vis. I den här texten ska vi dissekera rollspelet och avslöja vad denna struktur består av.

## STRUKTURENS BESTÅNDSDELAR

När man ska framföra en berättelse anpassar man den till rollspelets struktur. På motsvarande sätt anpassar en filmregissör den berättelse hon vill förmedla efter filmens struktur. Genom att välja kameravinklar, ljussättning och panoreringar till scenerna blir det möjligt att gestalta berättelsen på film. Samma sak gäller för rollspel. Genom att välja ett regelsystem, eller inget alls, som passar historien blir det möjligt att gestalta berättelsen som rollspel.

Alla detaljer i strukturen blir alltid bestämda. Tänker inte filmregissören ut något från början kommer allt att ske av erfarenhet, av slumpen, eller av medarbetarnas spontana vilja. Filmen kommer i alla fall att gestalta berättelsen med hjälp av kameravinklar, ljussättning och panoreringar. På samma sätt kommer man i rollspelssammanhang troligen att använda det regelsystem man är van vid om man inte på förhand planerat något annat. Alla detaljer i rollspelets struktur kommer att bli bestämda, om inte annat under spelets gång. Alla de byggstenar som presenteras till höger rör därför alla spelmöten.

## DELTAGARE

I konventsfoldrarna brukar det stå ”antal spelare: 4-5”. Det är underförstått att man dessutom spelar tillsammans med en spelledare. Antalet deltagare kan alltså varieras, i detta fall mellan fem och sex. Det är så här långt variationen gällande

---

*Strukturens beståndsdelar:*

*Deltagare är de personer som deltar i rollspelet.*

*Scenen omfattar spelrummet och dess innehåll rent fysiskt.*

*Rekvisita är föremål som används till att framföra berättelsen.*

*Speltiden rör rollspelets utsträckning i den verkliga tiden.*

*Regler handlar om såväl oskrivna, som nerskrivna regler.*

*Berättarteknik handlar om hur deltagarna uttrycker sig för att förmedla berättelsen.*

*Berättelsestrukturen är det skelett som berättelsens beståndsdelar inordnas i.*



deltagare i konventsscenarion vanligtvis sträcker sig, men det finns dock många undantag. Exempelvis händer det att rollpersoner dör och just i konventssammanhang brukar man som spelare då bli lämnad utanför spelet. Vidare händer det att man av en eller annan anledning spelar med flera spelledare. Man kan till och med spela ett och samma scenario med flera spelgrupper samtidigt vilket sker i parallellscenarion.

Antalet deltagare kan justeras genom att variera antalet spelare och spelledare. Vidare kan spelare åka ut efter att deras rollpersoner dött. Det går även att utelämna spelare av andra anledningar. Det omvända, att låta spelare hoppa in mitt i en spelomgång, går även det. Exempelvis kan karaktärerna hitta en torterad fånge i källaren hos den diaboliska doktor Münster och en karaktärlös spelare då ta fången som sin rollperson. Vad det gäller spelledare kan även de komma och gå. Det enda som begränsar oss här är det faktum att det oftast krävs en spelledare för att hålla scenariot i rörelse. Exempelvis kan en spelledare komma till spelrummet, gestalta en spelledarkaraktär och sedan gå igen. Det skulle inte kännas meningsfullt att spela rollspel utan spelare, men att ta bort spelledaren är däremot mycket tänkvärt. Ett exempel på detta är scenariot *På picknick* som bygger på den bekanta situation som uppstår då en familj ska ha picknick. Spellearrollen skulle dessutom kunna vandra mellan de olika deltagarna enligt förutbestämda scheman eller slumpen, vad än spelgruppen känner för.

## SCEN

Vi bordsrollspelare är vana vid att spela i klassrum, skyddsrum och barnkammare. Rum som oftast inte har någon koppling till historien i sig. På sin höjd har vi hängt mer eller mindre stämningsfulla bilder på väggarna. Alla har vi nog tänkt: Varför inte spela drakar och demoner runt en lägereld i skogen? Somliga kanske till och med har gjort det. I levande rollspel är det självklart att välja en omgivning som gynnar upplevelsen av berättelsen. Även i bordsrollspel fungerar rummet som vad man i teatersammanhang kallar en *scen* i bemärkelsen skådeplats, även om dess fulla potential sällan utnyttjas. Möjligheten att använda scenen för att gynna berättelsen i rollspelet borde tas till vara på bättre. Exempelvis kan ett byte av scen under spelets gång användas för att gestalta en förändring av spelvärlden. Detta är vanligt i parallellscenarion.

Scenen består dock inte bara av spelrummet utan även av vad som i en teaterlokal skulle kallas *sceneteknik*. Den består i rollspelsammanhang i första hand av ljus- och ljudeffekter, men begränsas egentligen bara av våra sinnen. Stearinljus är en traditionell ljuseffekt som används för att förmedla en känsla av mystik. Musik är en vanlig ljudeffekt, men även inspelad fågelsång hamnar i denna kategori. En effekt av sceneteknik är att deltagarna blir mer engagerade om vilken stämning som råder i spelet.



Scenteknik är en passiv metod att illustrera diffusa sinnesintryck med. Det är ett bimedium för berättelsen och inte det huvudmedium som fångar deltagarnas uppmärksamhet. Det är viktigt att använda scentekniken på detta passiva sätt och därför hålla den diskret, för om den drar deltagarnas uppmärksamhet bort från berättelsen uppstår en situation som leder till ofokuserat spelande. Det går naturligtvis att ägna all uppmärksamhet åt en scenteknisk detalj under en viss tid men det gäller att varje spelare kan hålla fokus på ett ställe åt gången. Scenteknik kan delas in i två grupper. *Bilateral scenteknik* har en identisk motsvarighet i historien medan *unilateral scenteknik* illustrerar något utan att ha en motsvarighet i berättelsen. Det rör sig i detta andra fall oftast om något av känslomässig karaktär. Ett par exempel torde vara på sin plats.

Berättelsens hjältar har irrat ner i Seouls tunnelbanesystem med en samling illasinnade representanter ur det lokala gatugänget i hälarerna. Ur en musikanläggning i spelrummet strömmar en diffus matta av människosorl inspelat i en stationsbyggnad. Fokus i spelandet ligger på karaktärerna och deras jägare, medan ljudinspelningen ligger i bakgrunden för att representera omgivningen. Den klassas som bilateral scenteknik eftersom ljudet är identiskt i både verkligheten och berättelsen. Ett annat exempel: Rollpersonerna ska råna en bank och är just på väg in genom dörrarna till den. De är maskerade, adrenalinpumpade och försedda med allt för många vapen. För att ge den testosteronstinna stämningen eftertryck spelas rock av ett aggressivare slag. Att tappa fokus från berättelsen torde i detta skede vara svårt, den uppmärksamhetskrävande scentekniken till trots. I fiktionen lyssnar rollpersonerna naturligtvis inte på musik, utan den illustrerar här en känsla i berättelsen och utgör ett unilateral scentekniskt grepp.

Genom att utveckla scenen kan man förstärka upplevelsen av ett rollspelsscenario. Detta kan jämföras med den effekt man uppnår genom att ljus- och musiksätta en film. För att utveckla en scen kan man fundera på vilka detaljer i den fiktiva scenen som är karaktäriserande och sedan antingen försöka återskapa dem med hjälp av bilateral scenteknik eller illustrera dem med unilateral scenteknik. Tekniker med kontrasterande stämningar kan bygga upp intressanta känslor. En otäck scen med oskuldsfull bakgrundsmusik är ett klassiskt exempel på det. Om det inte tjänar berättelsen finns det ingen anledning att lägga till en massa effekter. Några väl valda scenelement är oftast effektivast. Man ska inte vara rädd för att experimentera med scenen. Att hitta på nya eller låna beprövade tekniker från film, litteratur och teater kan berika känslan i rollspelet mycket. I rollspelsmediet har man alla sinnen till sitt förfogande att ta med i eller utesluta ur sitt berättande. Varför inte göra lukt och känsel till en del av scenen? Man kan vrida upp elementen för att låta deltagarna uppleva samma klubbiga Italienska sommarmånader som

deras rollpersoner och varför inte reta deras luktsinnen med en bit stekande bacon när de kliver in i den engelska frukostrestaurangen?

## REKVISITA

Det är intressant att se hur rollspelare ofta tar hjälp av verkliga ting för att illustrera sina rollpersoners föremål och handlingar. Det är inte ovanligt att rollspelare greppar efter pekpinnar när deras karaktärer drar sina svärd. På samma sätt kan en deltagare svepa in sin rollperson i en mantel genom att dra en färggrann filt om sig medan hon siktar mot ett fiktivt monster med en bakvänd hammare. Dessa till synes instinktiva beteenden påminner om barns förmåga att klä föremål i en fantasiskrud och låta dem representera helt andra ting i deras lek. Eftersom vi är barn med mogen vokabulär fortsätter vi att låna från teaterns nomenklatur och kallar dessa föremål för *rekvisita*.

Det tycks uppenbart att rekvisitan berikar rollspelet och att den inte begränsas till pekpinnar, filter och hammare. Kläder, papperslappar, mat och andra föremål kan också användas som rekvisita och den kan på samma sätt som scenteknik delas in i bilateral rekvisita och unilateral rekvisita. Bilateral rekvisita betecknar föremål som har identisk form i verkligheten och i berättelsen. Exempelvis är ett brev som överlämnas till spelarna bilateral rekvisita eftersom det återfinns identiskt i såväl verkligheten som i berättelsen. Ett annat exempel återfinns i levande rollspel där spelarna klär sig som sina rollpersoner. Kläderna är bilateral rekvisita eftersom det är samma kläder som återfinns i både verkligheten och berättelsen. Vad det gäller ovan nämnda pekpinnar, filter och hammare blir resonemanget inte lika uppenbart. Föremålen är ju faktiskt inte identiska i verkligheten och i berättelsen, men efter den fantasifulla transformationen är föremålen, för deltagarna, likvärda dem de föreställer. Det finns således en gräskala mellan vad som är unilateral och vad som är bilateral rekvisita.

När vi använder rekvisita eftersträvar vi oftast att göra den identisk med berättelsens motsvarighet, så utrymmet för unilateral rekvisita tycks vara begränsat. Det finns dock en viktig rekvisita i de flesta rollspelsscenario som vi ännu inte berört och det är karaktärsbeskrivningen. Den består oftast av ett papper med siffror och bokstäver på, men representerar en hel person med bakgrund, förmågor och tillhörigheter. Det rör sig uppenbarligen om unilateral rekvisita då papperet i sig inte är karaktären, utan bara en enkel representation av den. Rollspelsscenario brukar sällan vara beroende av rekvisita med undantag för karaktärsbeskrivningen. Detta till trots tycks karaktären hamnat i någon form av ISO-stasis. Ett A4 med lite text och eventuellt ett rollformulär är standardformen, men varför

---

*Man skulle kunna bjuda på c-vitamin när astronauterna i ett rymdscenario ska luncha.*

---

*När männen i svarta rockar, solglasögon och hörselnäckor ska göra entré i berättelsen kan man ta en pans och sätta på sig en respektingivande kostym och ett par anonyma solbrillor.*

denna självpåtagna begränsning? Att beskriva en rollperson fungerar även med bild, ljud och film. Det tydligaste sättet att förmedla en rollperson på torde vara en kombination av olika medier, så att de byggs upp av text, bild, ljud och personlig bilateral rekvisita.

Vidare är lappar som används för privat kommunikation mellan deltagarna unilateral rekvisita. I fallet där två spelare kommer överens om hur de ska ta härskarringen och ge sig av utan att störa hobokaraktärernas sömn skulle det i berättelsen kunna röra sig om just lappskrivning, men högst troligt viskar de till varandra. I fallet där lappar med inre monologer och drömmar delas ut är det ingen tvekan om hur de ska kategoriseras. Tankarna och drömmarna är inte papperslappar utan representeras bara av dem.

## SPELTID

Att speltiden i rollspel varierar råder det ingen tvekan om. Mellan ovan nämnda *På picknick* på 15 minuter och mastodonter som *Den femte konfluxen* på hundratals timmar finns ett stort utrymme för variation. Det finns dock fler aspekter av speltiden som man på förhand kan tänka igenom. Till att börja med kan man planera för spel vid endast ett tillfälle, eller dela in historien i avsnitt som sedan spelas vid flera olika tillfällen. Vidare kan man på förhand planera in pauser i spelet som tajmas med berättelsen precis som reklam pauserna i en TV-serie. Detta kan ge rollspelsscenarioet avsnittsindelning, cliffhangers och överraskningar av olika slag.

En annan aspekt av speltiden är relationen mellan rollspelets fiktiva tid och den tid tar att spela. Går tiden i spelet genom flera generationer på ett par timmar, i realtid, eller kanske långsammare än så? Det är en detalj som faller sig naturligt av berättelsen i sig, men ändå är tänkvärd. Vidare kan det vara intressant att tajma årstider, datum och årtal mellan rollspelet och verkligheten. Det är kul när spelarna efter ett spelpass inser att det där hemska som man just spelade ska hända om en vecka.

## REGLER

När jag som nioåring spelade rollspel för första gången var regelsystemet en oerhört viktig del. Tanken på att inte rulla tärningar och bläddra efter tabeller skulle ha tett sig absurd om den presenterats för mig då. Några år senare fick jag upp ögonen för tärningslöst rollspel och påstod då att jag spelade utan regler. Det gjorde jag inte. Det finns nämligen många regler av social och vanemässig karaktär som används utan att vi reflekterar över det.

De förstnämnda reglerna benämner vi *uttalade regler*, och de är en distinkt del av spelet. Vi pratar här om regler som finns att läsa i regelböcker, fansin eller deltagarnas house

rules. Vi vet att regelboken bestämmer hur mycket skada vår rollperson tar om den ramlar ner från ett högt träd och vi vet att det blir dags att bläddra i densamma om vi vill veta hur mycket en kevlarrustning absorberar. Dessa regler försöker oftast simulera verkligheten på ett rättvist sätt. De uttalade reglerna torde vara något av det mest utforskade inom rollspelet, men säkerligen finns ännu en del att experimentera med.

Den andra kategorin av regler kallar vi *outtalade regler*. Den innefattar de regler vi förhåller oss efter utan att vara riktigt medvetna om det. De har till stor del en social karaktär och hänger till viss del samman med *den relationella makten*. Exempel på outtalade regler är att deltagarna inte pratar i mun på varandra, att man nästan aldrig dödar en annan spelares rollperson och att spelledaren alltid har sista ordet. De outtalade reglerna är svåra att identifiera då de tillhör hela spelgruppen. Kommer man in i ett nytt sällskap ser man dock de som skiljer sig från vad man är van vid. Att experimentera med de outtalade reglerna är inte lika enkelt och flexibelt som att variera strukturens andra beståndsdelar. Först måste gruppens regler identifieras och sedan måste ett alternativ prövas. Det kan kännas konstruerat, men ger säkert resultat i form av ett intressant och annorlunda rollspel.

## BERÄTTARTEKNIK

Astrid Lindgren berättade sina historier på sitt mysiga sätt. Ernst-Hugo Geregård berättade *Kalle och chokladfabriken* på sitt uttrycksfulla vis. Meteorologerna på SMHI berättar sjöväder rapporten på sitt monotona sätt. Alla har de olika berättartekniker och alla har de olika mål med sitt berättande. Berättartekniken är något som hör varje deltagare till. Den är en färdighet och konst i sig där målet är att nå fram med sitt budskap så att åhörarna uppfattar det man säger med samma färgning och känsla som man själv upplever det. Trots att berättartekniken är individuell kan man som scenariokonstruktör till viss del påverka deltagarnas berättarteknik. Detta är ett sätt att ge mer liv åt den fiktiva världen och de karaktärer som befolkar den, inte minst rollpersonerna. Exempel på detta är att skriva scenariot och karaktärerna på den språkform man vill ska råda under spelet. Man kan uttryckligen skriva hur deltagarna ska använda sitt språk eller inkludera en citatlista i karaktärsbeskrivningarna. Det viktigaste med berättartekniken är att bli medveten om att den finns och att fundera på hur man själv spelar samt experimentera utifrån det. Ett bra sätt att utvecklas är att hära andra och sedan hitta delar att bygga ut sin egen berättarteknik med.

## BERÄTTELSESTRUKTUR

Berättelsestrukturer är ett stort område som inte kommer att ges nog med utrymme här, men vi nämner några exempel på vad som förekommer för att skrapa på ämnets yta.

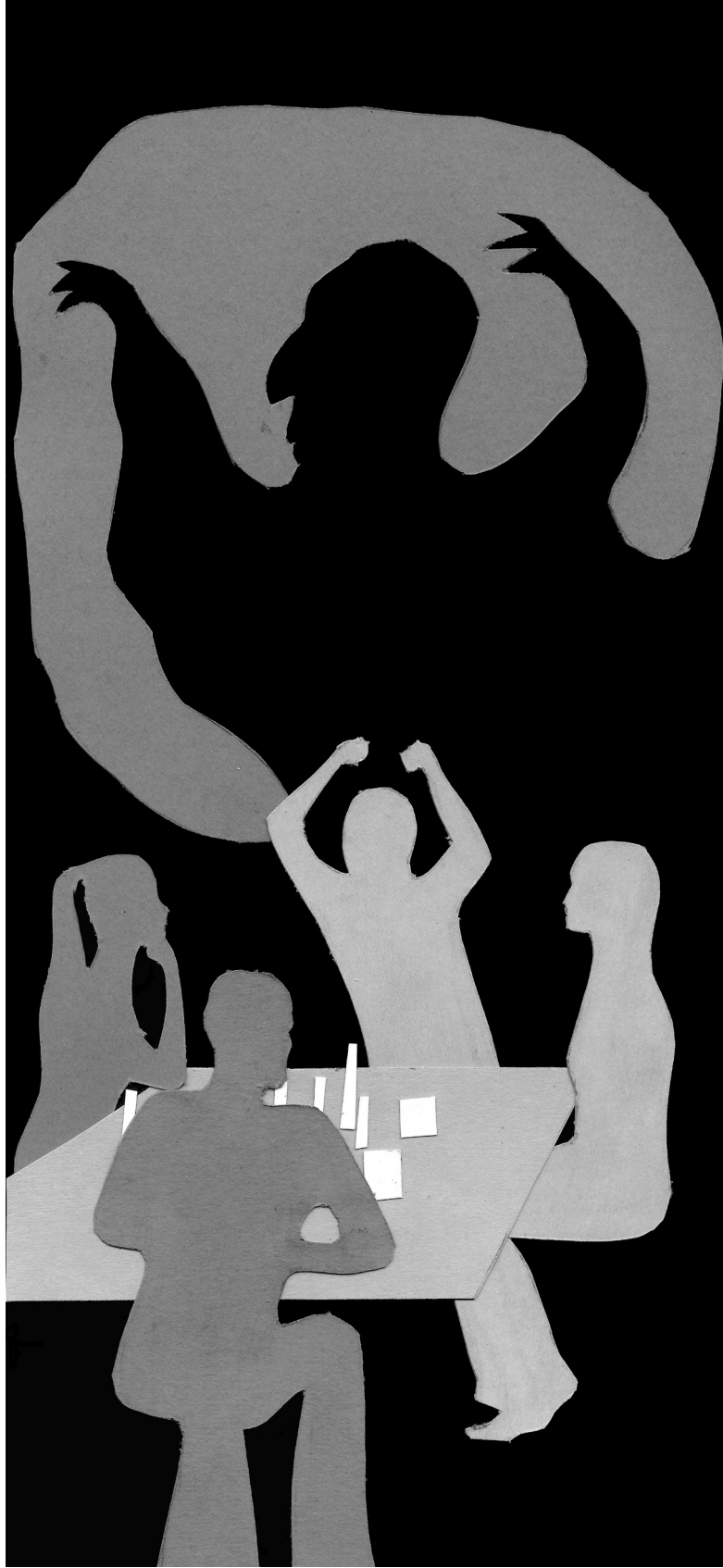
Vi upplever att tiden ständigt går i ordningen då, nu och sen, från början, till mitten, till slut. Vi kan inte påverka detta faktum i någon större utsträckning, i alla fall inte i verkligheten, men i sagan är det inga problem. En berättelse kan struktureras så att den börjar mitt i för att sedan ge bakgrunden och slutligen upplösningen. En berättelsestruktur är en omformning av den faktiska berättelsen till något som förmedlar samma historia på ett annat sätt, ett sätt som poängterar andra saker och förmedlar en annan spelupplevelse.

Antalet karaktärer per deltagare och speltid med dessa kan också varieras. Deltagarna kan byta karaktärer, spela flera karaktärer var, eller samsas om en enda. En vanlig variant med bihistorier är att hela spelgruppen byter karaktär under en del av berättelsen för att senare återgå till de rollpersoner de började med. Bihistorier är mindre beståndsdelar som utgör delar av huvudberättelsen. Exempelvis är det möjligt att spela med i en berättelse som återges av en karaktär för att sedan återgå till huvudberättelsen där man lämnade den.

Cliffhangertekniken kan användas för att hålla intresset för en kampanj eller ett scenario vid liv. Vad är mer spännande än att lämna sin rollperson bakbunden i en svart skåpbil för att inte få veta fortsättningen för ens nästa vecka? Sist men inte minst kan dramaturgiska teorier tillämpas på rollspel med stora framgångar. Här finns inte bara den klassiska teorin om anslag, karaktärspresentation, vändpunkter, klimax och avtoning utan även märkliga teorier som Jungs individualitetsprincip som är byggd på Freuds psykoanalys. Det finns många fler tekniker att inspireras av i konstformer som litteratur, film och teater. Utvecklingsmöjligheterna inom det här området handlar i första hand om att adoptera tekniker från andra konstformer till rollspelet. Att utveckla egna teorier är säkert möjligt, men lika säkert svårt. Skulle det inte räcka med de teorier som den moderna västerländska berättartraditionen har att erbjuda kan man även vända sig bakåt i tiden och till andra kulturer.

## DEN ONDSKEFULLE FADERN

För att sammanfatta den här artikeln ska vi gå igenom ett exempelscenario och analysera de olika delarna som bygger upp strukturen i det. Vi väljer att utgå från ett typiskt konventsscenario skrivet för ett kommersiellt skräcksystem. I berättelsen befinner sig karaktärerna på en herrgård för att under en natt dela på sin döda faders arv. Förutom konflikten kring arvsdelningen kommer faderns





ande att försöka ansätta karaktärerna i förhoppning om att ta kontroll över deras kroppar. För att undvika det måste man antingen fördriva spöket eller fly från herrgården och därmed mista sitt arv. Om vi börjar uppifrån i listan av strukturens byggstenar konstaterar vi att antal deltagare är fem till sex inklusive en spelledare. Scenen består av ett klassrum, man har stearinljus på bordet man sitter runt, men ljudrummet är endast ägnat åt deltagarnas röster. Förutom rollpersonerna, som består av ett papper med text och ett foto, finns bilateral rekvisita i form av kartor, brev och utdrag ur böcker som karaktärerna kan hitta under spelets gång. Vidare finns unilateral rekvisita i form av lappar som återger fragment av spökets tankar och som delas ut vid misslyckade övertagningsförsök. Scenariot är indelat i fyra akter som är tänkta att ta ungefär en timme var att spela. Då har man en speltid på fyra till fem timmar inräknat de pauser man planerat att ta. Slutligen används en mycket förenklad form av de regler som hör till spelssystemet och de oskrivna reglerna lämnas därhän.

Om vi nu tillåter ett visst mått av galenskap ska vi undersöka hur man genom att förändra beståndsdelarna, kan åstadkomma ett mer experimentellt scenario. I scenen byter vi ut de skolbänkar man tidigare använde mot delar av det möblemang som återfinns i den fiktiva scenen, nämligen en gungstol och en soffgrupp. För att förstärka stämningen spelas en skiva med monotont moraklockstickande och rummet röks in med en udda piptobak någon timme innan spelpassets början. Istället för att avgöra spökets övertagningsförsök med det traditionella PSY-slaget låter vi hans ondskefulla tiltag röra om bland spelgruppens själar vilket får till följd att de byter kroppar med varandra. Problemet är att med spöket inräknat finns det en själ mer än vad det finns kroppar. I spelet sker detta med unilateral rekvisita i form av lappar beskrivandes karaktärsdrag som delas ut av spelledaren. Lapparna utdelas enligt ett på förhand bestämt mönster, i strukturtermer enligt regler. Att servera mat och dryck som bilateral rekvisita förstärker närvarokänslan i vårt scenario och även om spelledarens kostym är att betrakta som unilateral rekvisita så gör den samma sak.

#### AVSLUTANDE ORD

Vi ser inte denna definition av strukturen som slutgiltig, utan som en första ansats. Den är med all sannolikhet allt för färgad av vårt aningen snäva synsätt på vad rollspel är. Tanken är ju att alla typer av rollspel ska kunna beskrivas oavsett om de utövas av rollspelare som intresserar sig för denna typ av idéer eller ej. Ivrare för friform som vi är vill vi slutligen uppmana till att använda denna artikel som en karta över redan utforskad terräng och en vägvisare till områden att finna egna vägar i. Kom bara ihåg att om kartan inte återger terrängen korrekt är det kartan det är fel på och då får man rita en egen.

# Strukturens Smakt

av Martin Svahn



Hur kommer det sig att man spelar som man gör? Hur kommer det sig att spelledaren har mer inflytande över berättelsen än spelarna? Hur kommer det sig att även om vi berättar historien tillsammans får inte alla berätta lika mycket? Vad kan vi göra för att ge mer inflytande till de som inte har?

## TÄRNINGSROLLSPEL

I vår kultur spelar man spel, det är ett sätt att umgås på och konventionerna kring hur spel går till lär man sig tidigt i livet. Spelen lär en att tävla mot sina vänner inom ett gemensamt regelverk. Vad som än händer i spelet vet man att det som bestämmer vart spelets berättelse är på väg, är själva spelet. Visuellt kompletteras det av en spelplan som kan vara av olika slag; i Yatzy är det tärningarna; i poker kortleken och pengarna; i schack är det brädet och pjäserna. När man spelar är det denna spelplan som beskriver hur spelet förlöper.

Rollspelet kom ur spelet, och med det följde strukturen. Den fysiska spelplanen ersattes av en tänkt spelplan och samtidigt lades ett tolkningsföreträde in hos en deltagare, nämligen spelledaren. Även om alla deltagare föreställer sig spelplanen är det spelledarens bild av vad som sker som är den rätta. Spelet får en struktur där spelarna först föreställer sig spelplanen och agerar beroende på hur de uppfattat den, därefter får de vänta på spelledarens tolkning av hur spelplanen reagerar på deras handlingar. Spelledaren ersätter helt enkelt reglerna på insidan av monopolspelets kartonglock.

För att minska den relationella maktens inflytande på spelet och ge alla samma chanser, delas tolkningen av spelplanen mellan spelledaren och reglerna. Reglerna hjälper spelarna att förstå vad som händer på spelledarens tänkta spelplan och ger dem ett instrument att påverka den med. Därav blir det två beskrivningar av spelplanen, en från spelledaren och en från reglerna. Spelar man soldaten Rafael kan man med reglernas hjälp räkna ut hur stor chans han har att klättra över en mur. Reglerna ger ett instrument för att förstå hur man kan påverka spelet, medan spelledarens beskrivning ger en känsla av vad som händer.

Spelledarens beskrivning av spelplanen: Rafael står framför muren och masserar sina händer för att öka fingrarnas känsel i novemberkylan. Han drar ett djupt andetag, tar sats och börjar klättra uppför den regnväta tegelväggen. Då vätan gör det svårt att få grepp och de kalla fingrarna inte riktigt har någon styrka ger han upp innan han ens är halvvägs. Han blir tvungen att hoppa ner de ynka två meter som han lyckades klättra.

Reglernas beskrivning av spelplanen: För att Rafael skall klättra över muren bör spelaren Otto slå under 12 med en t20. Han slår 17, vilket gör att Rafael inte lyckas.

---

*Förslag på sätt att omfördela den beskrivande makten:*

*Låt spelledaren ha all makt utom uttolkningen av reglerna. I spelgruppen är det Janna som spelleder men spelaren Lisa är den som uttolkar tärningslagen. Beskrivning av spelplanen ges av Janna medan reglernas beskrivning ges av Lisa. Vad händer med spelet då? Vem får mest att säga till om, Janna eller Lisa?*

*Variant: Låt regeluttolkningen ligga på alla deltagare förutom spelledaren. Spelarna Otto och Lisa är de som tolkar reglerna, just det är Janna som spelleder.*

*Variant: Låt alla deltagarna förutom den som för tillfället slår tärningen tolka reglerna. När Ottos karaktär skall klättra över muren är det Lisa och Janna som tolkar tärningen; när Lisas karaktär skall klättra är det Janna och Otto; när Jannas spelledarkaraktär skall klättra är det Lisa och Otto.*



Reglerna ger här spelarna makt inom berättelsen, men detta är ingen självklarhet. Vissa hävdar att den upplevda kontroll reglerna erbjuder egentligen bara är en illusion. Spelledaren är den som uttolkar både reglerna och tärningars utfall och således bestämmer. Att spelarna tror sig ha makt via reglerna försvårar egentligen bara för dem att ta sig reell makt över berättelsen.

## OM ATT KASTA TÄRNINGEN

Anledningen till att man började belysa spelledarens makt var att många rollspelskonstruktörer fokuserade mer på berättelsen än spelet. För den historiskt intresserade kan rollspelet *Vampire: the masquerade* som publicerades 1991 nämnas: ett spel som inriktade sig mot historieberättande och som blev populärt i Sverige. Även om Vampire var en av källorna hade det med åtskilliga regler, men det tog inte alltför lång tid innan man frågade sig: Varför använder vi regler när spelledaren ändå har makten? Därefter togs reglerna bort och spelarens illusion av kontroll över berättelsen förpassades till de sälla jaktmarkerna. Deltagarna som var vana vid att kunna uttrycka sitt inflytande över historien genom reglerna hamnade därmed i en problemylld situation. Utan nya sätt att kunna påverka berättelsen blev man passiviserad, man blev en åhörare av sagan istället för en deltagare i den.

Det sätt som spelarna kan använda för att påverka berättelsen kan sammanfattas med ett ord: karaktären. Istället för att försöka påverka miljön med sin karaktär och hela tiden behöva vända sig till spelledaren för bekräftelse kan man ta kontroll över berättelsens fokus och rikta det mot interaktionen mellan spelarnas karaktärer. Istället för att spela mot miljön där man behöver spelledarens godkännande skjuter man fram den makt man alltid har, kontrollen över sin karaktär, och får den att bli det väsentliga i spelet. Spelet blir då inriktat på dialog och karaktärspel.

I och med att man tar bort tärningarna ändras även situationen för spelledaren. Den makt som tärningarna tidigare haft hamnar hos spelledaren allena och även om detta inte alltid medför någon reell maktökning är det ett synliggörande av makten. Skillnaden blir att i spel med tärningar kan berättelsens handling styras, eller verka styras, av tärningarna vilket gör att spelledaren inte alltid blir den aktiva maktutövaren, den skyldiga till spelarnas öden. Utan tärningar måste spelledaren ta på sig hela ansvaret för berättelsens utfall vilket innebär att hon kommer att få en större del av spelarnas missnöje riktat mot sig. Detta medför även att hon lättare kan ta kontroll över historien och se till att spelarna inte blir missnöjda.

Utav tärningarna har man tärningslöst rollspel men den strukturella makten är fortfarande opåverkad när det kommer till vem som har rätt att berätta vad. Det är

spelledaren som styr spelplanen medan spelarna bara får flytta sina figurer och vänta på hur spelplanen reagerar på detta.

## KONVENTSKONFLIKTER

Ett problem som uppstår av att det finns två sätt att spela på är det vi här kallar *konvents syndromet*. Detta kan uppstå när rollspelare med olika syn på hur man skall spela träffas på ett konvent. Vill man som spelare använda regler för att påverka berättelsen men får en spelledare som inte använder sig av dem, kan man lätt bli en åskådare och känna sig utan inflytande. Å andra sidan är situationen med en regelstyrd spelledare och en karaktärstolkande spelare inte heller det mest friktionsfria. I det första fallet hittar inte spelaren de påverkningsmöjligheter som erbjuds och i det andra fallet accepterar inte spelledaren de friheter som spelaren försöker ta sig. På konvent bör man därför vara medveten om att denna intressekonflikt kan uppstå.

Där är vi idag, den strukturella makten är fast inpräntad. En spelledare har mer makt över berättelsen än spelarna och deras inverkan kräver spelledarens godkännande.

## VISION - ROLLSPELSANARKI

Det ovan beskrivna är formen för hur makt i rollspel vanligtvis ser ut. Att försöka utmana denna maktfördelning skulle enligt oss vara ett formexperiment. Det bryter mot rollspelets gängse form och hamnar sålunda i kategorin friform. Men går det att ändra på maktfördelningen? Kan man få rollspel att fungera så att alla deltagare har lika mycket inflytande likt en utopisk rollspelsanarki eller är allt dömt att falla ner i ett oundvikligt kaos?

Det finns andra interaktiva medier, snarlika rollspel, som vi kan låna av när vi planerar vår utopiska vision. En form av interaktiv berättelse där alla har lika mycket inflytande är improvisationsteater. Där försöker alla deltagare tillsammans skapa en underhållande berättelse. Dock får den relationella makten stort genomslag i improvisationsteater och dessutom finns inte den litterära kvalitén som rollspel har. Alla berättelser har en förmåga att bli dräpliga, korta eller konstiga om inte utövarna är väldigt duktiga och samspelade. Det borde dock gå att bibehålla rollspelets litterära arbete, som finns i konstruktörens planering av den fiktiva makten, fast man tar bort spelledarens upphöjda maktposition. Det finns teaterformer som påminner om improvisationsteater men som i alla fall har lite styrning vad det gäller förutbestämd handling. Commedia dell'Arte är en teatertradition från Italiens hov som har existerat i mer än fyrahundra år. Skådespelarna har en väl inövad roll som de sedan improviserar utifrån. Commedia-föreställningarna använder sig av scenarier beskrivna som:

---

*Att bearbeta konvents syndromet.*

*Som konstruktör bör man tänka på att göra scener där spelarna får initiativet. Låt till exempel spelarna hitta sin guide istället för att bli tilldelad den så att de känner att det är de som driver handlingen framåt.*

*Som spelledare bör man sammanfläta det som spelarna gör med det scenario konstruktören skrivit. De initiativ spelarna tar skall man engagera sig i minst lika mycket som den förbestämda historien som följs.*

*Som spelare gäller det att stå på sig och maximera den makt man har. Man bör till exempel aldrig fråga om man kan göra något utan ta det för givet. Sedan får spelledaren försöka stoppa en, eller översätta handlingen till ett tärningslag. Förhoppningsvis kan man då påverka berättelsen.*

Scenariot eller *il canovaccio, il soggetto* är inte en komplett komedi. I allmänhet är det en kort berättelse, ett utkast, en stomme, kort sagt en schematisk beskrivning av den pjäs som skall spelas av de professionella skådespelarna i *Commedia dell'Arte*.

(s. 27 i *Commedia dell'Arte* av G. Oreglia.)

Detta påminner mycket om hur rollspelsscenario är uppbyggda med den distinkta skillnaden att detta ges till skådespelarna innan framförandet. I en *Commedia-föreställning* vet skådespelarna var scenerna skall börja och sluta, vilka som skall delta och lite om vad som skall hända i dem men resten, vad ens repliker skall vara, hur man skall stå och hur man skall föra sig, improviserar man fram under scenens gång. Likheten mellan det *Commedia-skådespelarna* gör och det en spelledare vanligtvis gör är slående.

För spelaren är rollspel oftast improvisation. Varje deltagare har en aning om vart berättelsen är på väg och försöker få den åt det håll denne finner passande. Av deltagarna har spelledaren mest makt att genomdriva sin vilja. Den vision om berättelsen som spelledaren har gör dessutom att hon tror sig ha fog för att hennes vilja är den som bör prioriteras. Det är hon som knyter ihop och ger berättelsen lite stringens. Denna åsikt delas ofta av de övriga deltagarna då de värderar den förberedda berättelsen högre än det de själva kommer på för stunden. Om alla deltagare skall få lika mycket makt borde man även ge spelarna en föraning om vart historien är på väg. Men hur kan man göra det och fortfarande ha kvar saker som överraskningsmoment? Går det att skriva ett manus för spelarna som man läser undan för undan under spelets gång? Ett manus som är så kortfattat att spelsessionen inte fastnar i långa inläsningar och som är så öppet att det fortfarande ger stora utrymmen för improvisation?

## SCENKORT, EN LÖSNING

Vår lösning på detta kallar vi scenkort och går ut på följande: Istället för att en deltagare skall vara spelledare får alla beskrivande makt över berättelsen. Den som för tillfället berättar är den som styr de krumbukter som berättelsen tar. Här kan man i sin egen spelgrupp sätta upp var gränserna mellan spelarna skall vara. En sådan gräns är om Ottos karaktär Rafael skall kunna bli kontrollerad av Lisa eller om det bara är Otto som får styra honom.

Istället för scenariots manus som spelledaren vanligtvis följer använder man ett antal scenkort. Varje scenkort presenterar schematiskt en scen ur berättelsen med start, slut och händelser där emellan. Man kan ha individuella scenkort för varje enskild karaktär eller kollektiva för hela spelgruppen att traktera. Scenkorten förbereds

av konstruktören och bör kunna fungera separat utan förklaring under spelets gång. Ett kort exempel skulle kunna se ut som följer:

Scen: Balen på Slottet.

Scenstart: Ankomst med limousin.

Händelser: Man deltar i Balen; hör Dr. Djupströms berättelser från hans exotiska expeditioner; någon av spelarna deltar i ett gräl som utmynnar i en duell med Hertigen.

Scenslut: Rafael friar under allas närvaro vid midnatt på slottsmurens bröstvärn.

Det är upp till deltagarna att på ett intressant sätt få ihop scenen med det som hänt tidigare i berättelsen. Scenkortet blir dessutom en säkerhet för spelarna då de vet vad de kan göra utan att hamna utanför berättelsen. Istället för en ledare som sitter över dem i en makthierarki får spelarna med denna modell en uppgift som förhoppningsvis stimulerar deras fantasi och kreativitet. Fokus blir inte längre att lösa detektivgåtor utan att tillsammans berätta härliga historier.

Konstruktören sammanlänkar sina scenkort till en berättelse där hon kan planera in upptrappningar, klimax och dramatiska vändningar men ändå lämna berättelsen öppen för deltagarnas egna kreativitet. En stor fördel är att scenkortet kan diktera saker som man som spelledare vanligtvis inte får röra i, till exempel karaktärernas känslor för varandra. På ett scenkort kan man skriva att Rafael skall inse sin kärlek till general Maria Sanchez och att han skall deklarerar den i scenen. Sedan är det upp till deltagarna att få det till en naturlig del av berättelsen. Om de lyckas kommer de känna att de deltagit i en bra historia som de aktivt varit med och skapat.

Scenkort kräver lite av deltagarna och bör därför vara välförankrat i gruppen innan man använder dem. Var dock inte rädd för att pröva tekniken, för den glädje som finns i ett gemensamt skapande är värd att upplevas.

## AVSLUTANDE ANDRA VISIONER

Andra lösningar man kan tänka sig för att utjämna makten är att skriva scenarier med enbart karaktärer och en startplats där de gör berättelsen med sina intriger. Eller varför inte delegera ansvaret över berättandet till olika personer, en får beskriva miljön, en bifigurerna och en huvudrollen. Det finns många sätt att ta bort spelledaren på och ett oöverskådligt antal andra sätt man kan förändra rollspelet på. På [frispel.webhop.org](http://frispel.webhop.org) kommer vi att lägga upp våra experiment och scenarier för allmänheten att ta del av. Angående scenarier utan spelledare hänvisar vi till scenariot *På picknick* och angående scenkort till scenariot *Rosa cigaretter*. I spelbutikerna är kortspelet *Once upon a time* ett exempel på spel där deltagarna berättar sagor tillsammans och där alla har lika stor möjlighet att delta.



Detta var ett exempel på en aspekt hos rollspelets struktur, på hur den kan förstås och på hur man kan förändra den. Vi lovar att det finns många fler sätt att förstå den och experimentera med den på. Vi välkomnar alla försök till att ifrågasätta det man uppfattar som invanda mönster inom rollspelshobbyn och hoppas att du har, genom din läsning, fått nya tankar kring detta.

**Rekommenderad litteratur om teater:**

Johnstone, Keith *Impro*, 1985. Faber Ltd., England. ISBN 91-85472-16-6

Johnstone, Keith *Impro for storytellers*, 1999. Faber and Faber Ltd., England. ISBN 0-571-19099-5

Oreglia, Giacomo *Commedia dell' Arte*, 2002. Ordfront förlag, Stockholm. ISBN 91-7324-602-6

**Rekommenderande Spel:**

*Once Upon A Time*, Atlas Games. ISBN 1-887801-00-6



Vad som här föreligger är andra delen i en artikelserie som påbörjades för sju år sedan och vars första del publicerades i en helt annan publikation. Jag känner därför att det kan vara nödvändigt att ge en kort bakgrund till texten, dels för att en del termer kan behöva viss förförståelse, dels för att du som läsare skall ha möjlighet att söka upp första delen om du fastnar för det du läser här.

I NisseNytt #2 1997 publicerades en artikel som var tänkt att bli början på en lång rad texter om rollspelsterminologi. Syftet var att skapa ett gemensamt språk för rollspelare, några begrepp som vi skulle kunna använda när vi vill beskriva för varandra vad vi faktiskt gör.

Det handlade dock inte om 3T6, stats, malkaver, XP eller annat regelbundet fikonspråk. Istället ville vi beskriva själva rollspelet, interaktionen mellan spelare och spelledare, berättelsens flöde, berättartekniska grepp etc. Allt detta som är rollspelets osynliga blodomlopp, men som är så naturligt för oss att vi inte tänker på det. Tanken var, och är, att vi behöver bli medvetna om allt det som är unikt för vår konstform, annars får vi mycket svårt att förändra och förnya den.

Däremot var inte syftet att skriva rollspelsteorins bibel. Snarare ville vi öppna till debatt och diskussion för att kanske så småningom kunna enas om några gemensamma begrepp som faktiskt kan användas i de flesta sammanhang. Intentionerna kvarstår – finns det i det följande någonting som du reagerar på, som känns fel, som stämmer på pricken? Skriv då genast och berätta det. Skall man skapa ett nytt språk, krävs det också att många använder och nyanserar orden i det.

## GRUNDLÄGGANDE TERMER

Första delen i denna artikelserie handlade om att besätta. Eftersom några begrepp därifrån kan dyka upp i denna text skall jag försöka att kort förklara vad de gick ut på.

Till att börja med definierades två grundläggande nivåer i rollspelet – den fiktiva och den verkliga, där den första givetvis utgörs av det som händer rollpersoner och spelledarpersoner i själva berättelsen, medan den senare består av några personer runt ett bord.

Att besätta definierades sedan som någon form av gränsöverskridande mellan dessa två nivåer. Det talades om spelare som besatte sina rollpersoner, om rollpersoner som gjorde samma sak med sina spelare och slutligen om spelledare som besatte andra spelares rollpersoner. Alla dessa varianter diskuterades ingående och det förklarades att de nästan alltid förekom, ja till och med var nödvändiga inslag, i ett vanligt rollspelspass.

Nu skall vi däremot tala om någonting helt annat: Makt.

---

*Observera att vi hela tiden talar om det pågående spelet här. Det som man kan läsa i regler eller äventyrsbeskrivningar är inte rollspel, bara manualer eller manus till dem.*

# Rollspelets språk

## Del två - Makt

av Anders Björkelid



## MAKT I ROLLSPEL

Makt är ett av de verkligt centrala begreppen i rollspelandet. Utan makt på olika nivåer och i olika skepnader fungerar helt enkelt inte spelet. För nästan alla andra medier är frågan om makt ointressant, i alla fall på ett berättartekniskt plan. Jag skall nu försöka att förklara hur makt fungerar i rollspel, samt beskriva några olika varianter av makt.

Till att börja med måste vi försöka att förstå vad makt inte är. Jag tänker inte utreda rollpersoners eller spelledarpersoners olika maktförhållanden i själva de spelade berättelserna. Jag är inte intresserad av huruvida den som har mest KP eller HP är den mäktigaste i spelet.

Vad jag vill undersöka är hur spelare får makt att påverka spelet. Eller: hur spelarna kan ha en möjlighet att få inflytande över den berättelse som spelet utgör. Många gånger kan detta verka vara samma sak som rollpersonernas makt inom fiktionen, men skillnaden är att mitt syfte är att se vad som får vårt medium att fungera. Inte undersöka hur regler fungerar inom spelet.

## ROLLSPELET KUGGHJUL

Jag påstod ovan att spelarnas makt är det som utmärker rollspelet som berättarform. I de flesta medier finns en eller flera personer som initialt har bestämt allt, som under själva skaparprocessen har avgjort vad som skall hända och som sedan berättelsen upprepar. I böcker eller film konsumerar vi, mer eller mindre, passivt vad som berättas och i teater kan vi ibland se skådespelare improvisera, men själva är vi begränsade till minimal publikrespons, om vi inte vill bryta koderna och rusa upp på scenen det vill säga.

I rollspel är dock situationen en annan. Här har visserligen spelledaren, konstruktören eller liknande dragit upp viktiga huvudlinjer, men om berättelsen skall fungera måste spelarna interagera med den t.ex. genom sina rollpersoner. Och skall spelarna göra detta måste de i sin tur ha någon form av makt att påverka berättelsen. Denna makt är alltså i högsta grad väsentlig för rollspelet och skall vi förstå rollspelsberättelsens maskineri måste vi också titta närmare på hur maktens kugghjul är konstruerade.

Jag tycker mig kunna urskilja att spelarnas makt i rollspelet har tre olika ansikten och jag skall nu titta närmare på vart och ett av dessa.

## MAKT SANKTIONERAD AV SPELLEDAREN

”Spelldaren har alltid rätt” stod det ofta i de regelböcker jag läste som ung. Även om detta är en sanning med modifikationer så måste man nog gå med på att det är genom spelledaren som den största makten över berättelsen går att få.

Detta har sin givna förklaring i att det är spelledaren som har den slutgiltiga makten i rollspelet. Det är denne som alltid har sista ordet när det gäller handlingen och de allra flesta handlingar måste gå genom spelledarens filter innan de så att säga hamnar i spelet. Därför kan man säga att spelledaren måste sanktionera spelarnas påverkan på berättelsen innan denna blir giltig. Sedan kan detta ske på uppenbara sätt, eller mer subtila.

”Jag försöker ta tag i ankarsluten på muren och stoppa fallet” kan en spelare säga. Här är det upp till spelledaren att berätta om spelarens planer för rollpersonen lyckas – med andra ord om han vill ge spelaren makt över spelet vad det gäller just denna handling. I bästa fall resulterar detta i att rollpersonen lyckas. Spelledaren bekräftar: ”Du lyckas greppa ett ankarslut och slutar falla”. vanligen markerar dock spelledaren att makten bara var utlånad genom att lägga på konsekvenser av handlingen: ”Din arm hoppar dock nästan ur led och du kan riktigt känna hur flera muskelfästen slits av”.

Detta är alltså det mest uppenbara sättet som spelledaren sanktionerar makt till spelarna. Det är också något av basen för rollspelets interaktion. En genomsnittligt rollspelspass innehåller mängder med små upprepningar på temat ”spelare förklarar vad rollpersonen försöker göra och spelledare bestämmer i vilken utsträckning det lyckas”. Här skulle det vara intressant att göra en frekvensundersökning!

Men om detta är en grundläggande och basal form av spelledarstödd makt, måste det finnas en annan sida av spektrumet. Det gör det naturligtvis också och här hittar vi en bekant spelstil, spelaren som säger saker som: ”Jag springer upp för trappen och flåsar högt när jag kommer upp, men jag har pistolerna framme och skjuter ned alla kidnapparna och befriar gisslan, samtidigt som jag desarmerar alla sprängladdningar. Sedan frågar jag ut en av skurkarna, som har överlevt och han berättar var högkvarteret är. De andra följer med mig, så vi åker dit.”

Som spelledare har man ganska ofta träffat på denna typ av spelare som levererar långa monologer och som sällan väntar på spelledarens godkännande för den långa rad av handlingar som räknas upp. Detta är givetvis ofta oacceptabelt, inte minst då det stör balansen i spelet – hur skall de andra spelarna kunna åtnjuta lika stor makt över berättelsen nu när en av dem redan lagt beslag på händelseutvecklingen så långt framåt? Den spelledare som verkligen sanktionerar den här typen av beteende måste väl betraktas som oerfaren?

Men sanningen är att den här typen av makt hos spelarna kan fungera mycket väl om det råder ett samförstånd mellan spelledare och spelarna rörande hur makten skall fördelas. Ofta ser man liknande spelarmakt i kampanjer som hållit på ett tag. Vissa typer av handlingar har kommit att betraktas som normala och spelledaren har överlåtit till spelarna att både beskriva dem och konsekvenserna av dem. Tvärtom

mot vad man kan tycka i exemplet med gisslandramat ovan kan denna typ av makt vara en del i mer raffinerade berättarstrukturer i rollspelet.

Spelledaren: ”Efter alla strapatser tar ni igen er på puben. Det är dock svårt att glömma flagelantdemonernas helvetiska oväsen, inte minst då kvällens band sjunger minst lika falskt och genomträngande.

Spelare 1: ”Vi behöver mer öl. Hallå, bartendern, en runda till. Jag drar fram plånboken...”

Spelare 2: ”...men den är borta.”

Spelare 1: ”Va fan! Corben, har du varit i min ficka nu igen?”

Spelare 2: ”Förlåt, jag försöker låta bli men... jag glömmer mig ibland.”

Här har vi alltså att göra med en rollperson som är kleptoman och dessutom en kompetent ficktjuv. Spelare 2 får makt sanktionerad av spelledaren (genom att denne inte protesterar) och kan själv styra en del av handlingen genom att påstå att hans rollperson har stulit plånboken för spelare 1s rollperson. En inte helt ovanlig situation hade varit att spelledaren inte sanktionerade makten i detta läge, utan avbröt med något i stil med: ”Nej, plånboken är inte borta” eller ”Ok, slå ett färdighetsslag så får vi se om du lyckats stjåla plånboken”.

Genom att sanktionera makt i scenen ovan tillför dock spelledaren en dimension i berättelsen. På det här sättet kan spelarna få utökade möjligheter att skildra sina rollpersoners karaktärer. Dessutom gör spelarmakten att en vändning i berättelsen kan te sig mer oväntad, då den inte kommer från spelledaren.

Det vanligaste är att den här typen av makt bara sanktioneras vid mindre viktiga avsnitt i berättelsens övergripande dramaturgi. Det handlar med andra ord om vardagsscener, samtal, bihandlingar etc. Det brukar upplevas som viktigt att spelarna inte förutsätter att de kan ta sig samma makt i avgörande skeden i berättelsen. I vilken utsträckning makten sanktioneras verkar i första hand vara kopplat till om fokus i rollspelet ligger på berättandet eller på simulering genom regler.

Med eller utan en välvillig spelledare ligger det dock i rollspelets natur att viss makt sanktioneras till spelaren. Den minsta makt en spelare kan få i exemplet med fallet ovan borde då vara något i stil med: ”Du famlar efter ankar slutet, men missar det precis och fortsätter att falla i allt högre hastighet”. Med detta har spelledaren faktiskt sanktionerat viss makt – rollpersonen försökte ändå uppnå det spelaren önskade, men misslyckades.

Få spelare gläds över en sådan minimal makt över berättelsen, men faktum är att även denna bekräftelse på spelarens delaktighet är nödvändig för att rollspelet skall

fungera. Det finns inbyggt i rollspelets natur att spelledaren måste godkänna vissa handlingar som spelarna försöker utföra, annars försvinner interaktionen och rollspelet blir helt enkelt en berättelse som hela tiden avbryts av irrelevanta önskningar visavi huvudpersonernas handlingar. Denna grundläggande maktfördelning kan sägas utgöra den basalaste kategorin i nästa avsnitt.

## MAKT SANKTIONERAD AV REGLERNA

Alla rollspel har regler. För många kommer väl det knappast som en överraskning – rollspel har ju regler, det finns ju tjocka böcker fulla med dem. Andra kanske opponerar sig – det finns faktiskt regellöst rollspel, friform eller vad man nu vill kalla det. Det senare är visserligen sant, men det hindrar inte att allt rollspel har regler.

Även utan regelböcker och särskilda spelsystem finns ett antal, mer eller mindre outtalade, regler som man enats om för att spelet faktiskt skall fungera. Dessa regler varierar mellan olika spelgrupper och traditioner, men faktum kvarstår att de finns där – annars skulle spelet bara bli kaos.

Den mest grundläggande regeln är antagligen att spelledaren har sista ordet, men man kan också urskilja andra, t.ex. att spelledaren inleder spelpassen och, i vissa kretsar, att spelarna väntar på frågan ”Vad gör ni?” innan de agerar.

Bland dessa oskrivna regler finns några som rör spelarnas makt över berättelsen. Dessa rör makten över den egna rollpersonen och den vanligaste brukar vara att spelaren när som helst kan bestämma vad rollpersonen säger. Här behövs i de flesta fall aldrig någon sanktionerad makt från spelledaren. Spelaren uttalar rollpersonens repliker rakt av och medspelare eller spelledarpersoner kan reagera på orden utan att invänta något särskilt godkännande från spelledaren.

Detta kan tyckas självklart, kanske inte ens värt att kalla regel, men faktum är att det är utmärkande för nybörjare att de inte är säkra på denna konvention och ofta vänder sig till spelledaren för att denne skall godkänna uttalanden som hans eller hennes rollperson gör.

Vidare är det ofta bestämt att spelare kan kontrollera sina rollpersoners handlingar själva. Detta skiljer sig från den spelledarsanktionerade makten ovan, genom att denna bara rör handlingarnas konsekvenser. Att försöka utföra någonting står spelare fritt, utan sanktion från spelledare. Det är denna oskrivna regel som gör att spelledare i de flesta fall inte säger: ”Nej det gör du inte”, när en spelare beskriver sin rollpersons handlingar, utan snarare ”Du försöker, men det går inte som du tänkt dig”, när handlingen inte sanktioneras. Själva försöket ligger inom spelarens egen makt och att försöka bryta den leder ofta till att känslan av interaktion och frihet, som är essentiell för rollspelet, minskar.

I systembundet spel finns ytterligare en dimension av detta. Också här kan spelledaren sanktionera, eller inte sanktionera makt, men reglerna spelar nu en mycket större roll. Många handlingar ges helt enkelt stöd i regelverket, både för spelarna och spelledaren. Här är makten i handen på systemet, eller på slumpen, i form av tärningsslag. Man kan hävda att detta är en mer demokratisk form av skapande, eftersom reglerna utgör en maktfaktor som både spelare och spelledare måste ta hänsyn till. Antagligen är det också därför som regelbundet rollspel dominerar hos yngre rollspelare – det känns svårare att lita till spelledarens omdöme om rättvisetänkandet är betydligt mer framträdande.

Regel- och spelledarsanktionerad makt förekommer i olika utsträckningar i nästan alla rollspel. Däremot är det inte helt självklart att nästa form av makt godkänns överallt: De små spelledarna.

### SMÅ OCH STORA SPELLEDARE

Ett uppenbart sätt för spelare att få makt i spelet är att helt enkelt ta den från spelledaren. Det finns regelsystem som uppmanar byte av spelledare under spelets gång, men detta innebär egentligen bara att rollerna byts – spelarnas roll inom fiktionen är oförändrad.

Däremot är det möjligt för en spelare att ibland fungera som spelledare, det vill säga direkt berätta vad som händer i spelet utan att gå via den ordinarie spelledaren. I sådana fall tar spelaren på sig rollen som liten spelledare.

I sin lägsta form handlar detta om en utökad makt över rollpersonen. Vi har ovan kunnat konstatera att rollspelets regler ger spelaren möjlighet att själv bestämma handlingar och att spelledaren eller reglerna sanktionerar följderna av dessa handlingar. Däremot händer det att spelare ges möjligheten att beskriva den egna rollpersonen inför sina medspelare. Detta kan visserligen ligga på ett väldigt basalt plan, en skildring av ett utseende helt enkelt. Men det händer att det utökas – att spelaren försöker beskriva vilket intryck rollpersonen gör, vilka upplevelser de som betraktar den får. I sådana fall är spelaren gott och väl inne på det som traditionellt är spelledarens område och har alltså tagit sig rollen som en liten spelledare.

Det kan gå till så här: ”Eumaios kommer fram bakom stenvallen. Han verkar smutsigare än vanligt och getstanken är nästan outhärdlig. Man måste rygga tillbaka. Blicken är mörkare och mer oroande än den brukar och det finns något under hans naglar som ni hoppas inte är blod.”

Den här typen av minispelledning tjänar främst till att förstärka karaktärsdrag, men kan också vara stämningförhöjande i det att de andra spelarna kan få en ny inblick i en rollperson. Jag har stött på exempel där beskrivningen sker i tredje person som ovan, men lika ofta förekommer den i jag-form (i sådana fall ofta kombinerat med att rollpersonen besätter spelaren).





Ett annat exempel på små spelldare är när en spelare tar över beskrivningen av för rollpersonen kända miljöer. Det vanligaste här är nog att det handlar om rollpersonens hem. Jag har sett många exempel på detta, men de har alla det gemensamt att det har handlat om erfarna rollspelare. Mönstret ser ut ungefär så här:

Rollpersonerna diskuterar någonting sinsemellan. En sådan diskussion kan pågå utan spelldarens inblandning, eftersom rena repliker ofta lyder under den oskrivna regeln för spelarnas makt. Konversationen mynnar ut i att den ena rollpersonen bjuder in den andra i sitt hem. Eftersom de båda stod i dörren och talade är detta ingenting exceptionellt som kräver spelldarens uppmärksamhet. Väl inne i hemmet kan dock den ena spelaren lätt bli en liten spelldare.

”–Välkommen in, kliv på.

”Du ser att det är rätt dammig här inne, det... [host] verkar inte ha städats på mycket länge. Och det är fullt med döda krukväxter... eller kanske inte krukväxter. Det verkar snarare vara torkade växter, en massa torkade växter i vaser och lådor och uppsatta på väggen.

”–Jag skall se om jag kan hitta en mugg. Du ville ha te, sa du?

”Köket är relativt rent, men köksflåkten. Ja den verkar ersatt av något monster till industrifläkt som dånar öronbedövande när jag slår på den.”

Orsaken till att denna scen fungerar så bra med en liten spelledare är att en rollpersonens hem ofta kan vara en förlängning av dennes karaktär. Därför är det rimligt att spelaren får möjlighet att brodera ut de detaljer som fungerar bäst för berättelsen.

I ett spel där makten vilar mer på regler och rättvisetänkande går knappast detta att genomföra. Här finns det ofta ett intresse hos spelarna att skaffa sig mer makt i spelet och frestelsen kan bli för stor att slänga in gigantiska vapen eller skattgömmor i det egna hemmet när man har chansen.

Den lilla spelledaren behöver dock inte vara begränsad till rollpersonens hem. Ibland kan det vara en fördel för spelet om en spelare tar över beskrivningen av vissa episoder – främst då det handlar om konsekvenser av den egna rollpersonens handlingar. På sätt och vis är dock denna makt sanktionerad av spelledaren. När som helst kan denne avbryta och korrigera detaljer som inte stämmer med hans/hennes bild. Finns det däremot ett förtroende för varandra och en känsla för vad som låter sig göras kan det mycket väl vara så att spelare iklär sig rollen som små spelledare medan den riktiga spelledaren inte ens är i rummet. Jag har sett det hända åtskilliga gånger.

## MAKTENS KONSEKVENSER

Så har vi alltså sett att spelarnas makt i rollspelet kan ligga på tre olika plan. Den kan vara sanktionerad av spelledaren direkt, den kan vara bunden till regler och den kan bestå i ett tillfälligt övertagande av en roll som liten spelledare. Hur påverkas då vårt spel av dessa olika varianter av spelarmakt?

Jag tror man kan säga att en hel del missförstånd uppstår mellan rollspelare när man inte riktigt talar samma maktspråk. Detta kan skapa obalans i spelet, dels mellan spelare, dels mellan spelare och spelledare. Jag skall ge exempel på båda.

För många år sedan deltog jag i en längre systembunden kampanj där spelarbalansen ofta blev lidande av att spelarna fick sin makt på olika sätt. Även om spelet, som sagt, var

bundet till regler så var spelledaren mycket öppen för att sanktionera makt till spelarna direkt. Det fungerade mycket bra för spelet i stort. Några av spelarna använde sig nästan uteslutande av detta. Deras rollpersoner besatt en rad övernaturliga förmågor och spelarna använde dessa utifrån en vag uppfattning om hur de fungerade i spelvärlden. Då och då visade det sig att de överskattade den makt som spelledaren sanktionerade – deras förmågor var inte så mäktiga som de trodde – och då spelade de ut sammanhanget som om de hade försökt bluffa omgivningen.

Andra spelare var istället mer bundna till reglerna och konsulterade regelböcker när de ville veta begränsningarna för sina förmågor. Detta gjorde att spelledaren inte behövde sanktionera så mycket makt till dem, dessutom visste de ofta precis vad de kunde lyckas med och försökte inte göra mer än så.

Man kan tycka att detta borde innebära en fördel för de spelare som hämtade sin makt ur reglerna – den verkar betydligt mer pålitlig och exakt. Paradoxen i spelet blev dock att just denna exakthet minskade de regelspelande spelarnas upplevda makt. De som hämtade sin makt från spelledaren blev mer komplexa, subtila och opålitliga i sitt maktutövande. Just detta gjorde att medspelarna inte riktigt visste var de hade dem och därför lyckades de också få större inflytande över både medrollpersoner och spelledarpersoner. Detta trots det att spelarna själva hade ganska vaga uppfattningar om spelvärldens gränser och den egna egentliga makten.

Ett annat exempel hämtar jag från en Vampire-turnering på GothCon för ett antal år sedan. Här deklarerade spelledaren att regler inte var så viktiga för scenariot, men fortfor ändå att rulla tärningar genom hela spelet. Vi som spelare hade dock tagit honom på orden och spelade så systemlöst vi kunde under omständigheterna. Här uppstod en obalans mellan oss och spelledaren vilket bäst illustreras i en avgörande scen mot slutet av scenariot.

Jag minns inte detaljerna, men våra rollpersoner hade på något sätt tillfångatagits och förts till ett möte med någon sorts stor-vampyr, en slags blodsugande maffiaboss. Vi satt alla runt ett konferensbord och gudfadervampyren satt vid kortändan. Förhandlingarna gick väl inte så bra och stämningen började bli lite obehaglig. Då reser jag mig plötsligt upp, alltså jag själv som spelare, och riktar min hand som en pistol mot spelledaren (som just då spelar övervampyren) och skjuter av. Gesten fungerar rätt bra. Spelledaren och mina medspelare blir överraskade. Någon reagerar helt stilenligt ”Vad gör du, nu kommer vi att få hela klanen efter oss”. Spelledaren däremot sanktionerar ingen makt i detta läge. Han drar helt enkelt fram några tärningar, tittar på mitt rollformulär, kastar tärningarna upprepade gånger och konstaterar sedan att min rollperson missar grovt.



Detta må ju vara hänt. För tillfället känns det lite svagt. Alla spelare upplevde att scenen verkligen utspelade sig som jag hade tänkt och ville ha en mer dramatisk utgång på det hela. Det verkade absurdt att min rollperson missade på en halv meters avstånd, men sådant måste givetvis spelledaren avgöra (även om reglerna avgjorde just detta). Det som verkligen fick oss att undra var när vi senare fick reda på att chefsvampyren var i det närmaste helt skottsäker.

Vi som spelade med spelledarsanktionerad makt grämdes oss över vilken dramatiskt riktig scen som hade gått förlorad. Utan att på något sätt äventyra spelet hade spelledaren kunnat sanktionera min handling, låta kulan träffa vampyren mitt i pannan och sedan skrocka gott och ta ifrån mig pistolen, helt oskadad. Detta hade antagligen gjort oss betydligt mer nervösa och uppskruvade i spelet än den scen som faktisk utspelade sig.

Här hade vi alltså att göra med en spelledare som helt och hållet lät reglerna sköta maktfördelningen. I sig inget problem, om inte vi som spelare försökt uppnå något annat. Hade vi varit mer regelorienterade hade kanske jag beskrivit handlingen i stället: "Jag försöker dra fram min pistol så snabbt som möjligt och sedan siktar jag mot chefsens huvud." Detta hade också varit lättare för spelledaren att hantera, eftersom det öppnar mer för regelsanktionerad makt: "Du misslyckas med ditt dexterity-slag och tappar pistolen på golvet" eller något liknande.

## RÄTT OCH FEL

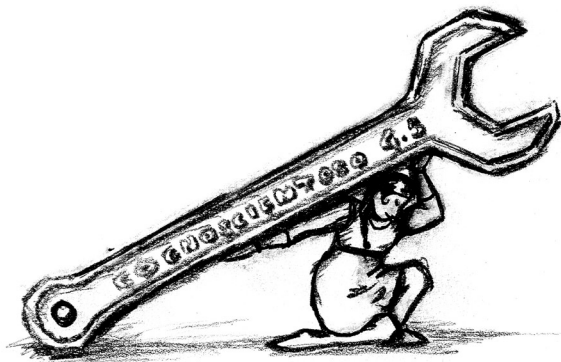
Avslutningsvis vill jag bara påpeka att jag inte anser att något av alla dessa olika sätt att hantera makt i rollspel är mer "rätt" än något annat. De har alla sin funktion inom vårt medium och vi använder dem alla på olika sätt – vilket bara bidrar till mångfalden och måste ses som bra.

Att jag sedan personligen föredrar vissa spelstilar är inte viktigt. Vad jag istället vill ha sagt är att spelarnas makt i rollspelet är någonting vi aldrig kommer ifrån. Därför är det viktigt att vi förstår att den kan hanteras på en rad olika sätt så att vi kan undvika att irritera oss på missförstånd. Och ännu viktigare: När vi förstår hur maktfördelningen fungerar kan vi kanske utveckla den och skapa nya intressanta sätt att spela på.



# Stereotyper i rollspelshobbyn

av Andreas Sandlund



Denna artikel utgår från en b-uppsats i Etnologi vid Göteborgs Universitet som jag skrev våren 2003. Uppsatsen avsåg att försöka belysa de identitetsskapande processer som verkar inom grupper och hur dessa skapar stereotyper och normerande bilder även inom rollspelsrörelsen.

## DEN MEDIALA STEREOTYPEN

Under senare år har en stundtals intensiv debatt i media handlat om eventuella samband mellan vissa våldshandlingar och rollspelande. Särskilt färskt i minnet ligger händelserna i Halmstad och de ogrundade kopplingar som gjordes till rollspelshobbyn av kvällspressen.

När tidningar skriver om rollspel gör de oftast två uppdelningar, traditionellt rollspel (här benämnt bordsrollspel) samt lajvspel. Det är lajvspelen, och då i första hand vampyrspelen som fått mest utrymme i media. En anledning till att just denna genre fått representera rollspelshobbyn kan vara att miljön i spelen ofta är mörk och mystisk, full med mytiska gestalter som varulvar och vampyrer. Handlingen i dessa spel utspelar sig i en odefinierad nutid, vilket gör att de inte blir lika avskärmade rent teatralt till skillnad från lajv i fantasy- eller medeltidsmiljö. Samtidigt har det mänskliga psyket en mer central roll inom nutids- och socialrealistiska lajv.

Det är framförallt två teman som får fokus i de flesta av de undersökta tidningsreportagen, fixering vid våld samt makt- och intrigspel. Hierarkiska och uteslutande vertikala relationer beskrivs som en utmärkande del av spelen och våldet framställs ofta som en ritualiserad och passionerad ingrediens. Spelledaren får i media en mycket stor makt, positionen beskrivs som mycket prestigefull och endast tillgänglig för de mest insatta och där igenom skall spelledaren ses som en person med hög social status. Likheten med den traditionella bilden av ledargestalten blir här mycket tydlig.

Det finns utöver dessa två teman även ett utpräglat sjukdomstema i många av dessa tidningsartiklar. Utövaren beskrivs ofta som en skötsam och social person som vid vissa tillfällen förvandlas till en våldsam och verklighetsfrånvärd personlighet. Denna fördomsfulla bild av rollspelare har sin förutsättning i bristande kunskap om hobbyn. När tillräckliga fakta inte finns att tillgå skapas istället en bild utifrån yttre, kulturella särtecken som klädsel, språk och manér. Här sker också den välkända kopplingen till goth-kulturen eftersom de yttre markörerna ofta sammanfaller, något som på senare tid också avspeglat sig mer och mer i den moderna vampyrfilmen. (Blade I & II, Underworld etcetera)

## HUR BÖRJAR DET?

Introduceringen till rollspelshobbyn sker oftast (i pojcars fall) genom en äldre bror. De flesta börjar spela runt 7-10 års ålder och det handlar i första hand om något av de klassiska spelen som *Drakar & Demoner* eller *Mutant*. Kontakten med en rollspelsförening sker i de tidiga tonåren då en sådan funnits tillgänglig men också bildandet av egna föreningar sker till övervägande del under samma åldersperiod. Introduktionen sker bitvis och den finns en tendens bland utövarna själva att dela in rollspelare i två eller tre intressegrupper. Den första av dessa koncentrerar sig endast på underhållningsvärdet och spelar mest actionfylla scenarion med högt tempo. Den andra gruppen strävar efter en mer utpräglad rolltolkning där karaktärerna står i centrum för spelaren. Den sista gruppen är den som vill nå ut med någon typ av budskap i sina spel genom att till exempel belysa samhällsrelaterade eller ekonomiska orättvisor.

Inom hobbyn kan man se en viss intresserelaterad åldersfördelning där de yngre, mer oerfarna spelarna som befinner sig i 12-16 års åldern i större utsträckning spelar *Magic* eller andra kortspel. De anses av de äldre spelarna ha lättare att ta till sig nya produkter, vilket kanske kan förklara varför man i andra änden av åldersskalan hittar de som sysslar med strategiska brädspel och historiska slag. Denna grupp utgörs till större delen av människor i åldern 25-30 och framställs som mer hängivna ett begränsat antal spel. Mellan dessa perifera grupper är sedan blandningen stor och man spelar de flesta typer av spel. Det verkar finnas en uppfattning om att det sker en spelrelaterad utveckling från det att man börjar spela fram till dess att man når den högre ålderskategorin. Till olika åldrar hör olika spel.

Ovanstående gäller i första hand kort-, bräd- och figurspel. För bordsrollspel är situationen på ett sätt annorlunda, även om denna grupp också spelar till exempel figurspel på sidan om, något som verkar stärka uppfattningen om bordsrollspel som den riktiga formen av rollspel. Här kan man istället tala om en annan gruppindelning, nämligen vilken typ av karaktärer man väljer att spela. Här skulle man kunna skilja mellan begreppen karaktärsstyrande och karaktärgestaltande. I det tidigare fallet handlar det mer om att gestalta en rigid, stereotyp karaktär, till exempel en barbar. Man agerar utifrån de fastställda premisser och egenskaper som tilldelats den specifika karaktären. Barbaren har en begränsad uppsättning tecken som spelaren kan göra bruk av. Detta innebär att handlingen och dess struktur blir mer linjär och begränsas till att enbart fokusera på skattletande, drakdödande och utvecklande av karaktärens egenskaper. I karaktärgestaltning ligger fokus mer på utvecklingen av rollpersonens personlighet, att göra denna mer trovärdig och komplex. Koncentrationen ligger här istället på att utveckla karaktärens repertoar av tecken och på så sätt ställa denna i centrum istället för dess handlingar.

Detta kan vara en förklaring till att många spelar andra typer av spel efter ett tag inom rollspelshobbyn än vad de gjorde som nybörjare. Spelsystem som *Drakar & Demoner* eller *Mutant* utgör ofta en inkörsport till rollspelshobbyn eftersom de erbjuder ett begränsat antal regler för karaktärsskapande som är tillräckliga så länge tonvikten ligger på karaktärsstyrande. Efter ett par år utvecklas ett större intresse för karaktärens insida och dess utveckling och det är oftast i detta skede som andra spelsystem, samt friform, blir aktuella.

## STEREOTYPER OCH NÖRDAR?

Hur ser då den genomsnittige rollspelaren ut? Statistiskt sett är det en man i åldern 17 till 25 år som bor i en stad eller mindre tätort. Han går i gymnasiet eller studerar vid högskola/universitet och ägnar i genomsnitt en till två dagar i veckan åt mestadels rollspel, datorspel och brädspel.

Denna bild verkar stämma med rollspelares uppfattning om sig själva. Av utövarna själva tecknas en bild av en lite undandragen, beläst person som ofta är dataintresserad. Till viss utsträckning verkar det som om rollspelare i allmänhet delar utomståendes syn på rollspelare. Denna likhet blir speciellt tydlig i beskrivandet av andra rollspelare och alltså inte i första hand dem själva. De ser inte sig själva som några riktiga rollspelare, i den bemärkelsen att det upptar större delen av deras tid. Rollspelandet är istället en del av en fritidssysselsättning som även innehåller andra aktiviteter och det finns alltid de som är mer insatta eller mer fanatiskt inställda till rollspelshobbyn.

En schematisk skiss av rollspelshobbyn ger ett antal gruppindelningar efter intresseområde. De största enskilda grupperingarna utgörs av bordsrollspelare, figurspelare, brädspelare och kortspelare och det är inom dessa som de interna grupperingarna spelar en stor roll. Här finns stereotyper som fördelas över grupperna på ett, förvisso skämtsamt sätt, men de finns hela tiden närvarande. Eftersom spelarna själva är medvetna om den åldersmässiga fördelningen skapas också föreställningar om andra spelare. Ett exempel är *Magic* som i huvudsak anses locka en yngre publik och här finns också uppfattningen om att denna typ av produkter i större grad är anpassade för unga. En del spelare beskriver *Magic*-spelandet som en övergångsfas, något som man växer ifrån, andra har en klart uttalad negativ attityd till detta spel. Bland äldre spelare finns en bild av *Magic*-spelare som unga, högljudda individer med någon form av samlarmani.

Finns det då liknande föreställningar inom rörelsens övriga grupperingar? Bland de brädspel som är av mer strategisk art och ofta behandlar historiska händelser, exempelvis andra världskriget, är karaktäristiken att de tar väldigt lång tid att spela. Händelser sker ofta i kronologisk tidsaxel och tidsrymden per drag kan variera stort, från en

månad per tur till endast en timme per tur. Detta anses vara en orsak till varför denna typ av spel i första hand lockar äldre personer. Det dominerande strategiska inslaget tilltalar inte yngre spelare som anses vara mer intresserade av actionbetonade spel som inte kräver lika stort tålamod. Denna typ av spelare anses vara lugna personer med akademisk bakgrund som ägnar största delen av sin uppmärksamhet på spelet och som blir kvar väldigt sent på kvällarna och det är även denna typ av spelare som av de andra uppfattas som mer nördiga och osociala.

De brädspel som ligger närmare den mer fartfyllda genren, till exempel *RoboRally* eller *BloodBowl*, spelas av de flesta oavsett vad de sysslar med annars. Dessa spel används mest som tidsfördriv då det inte finns något annat att göra, de är lätta att ställa i ordning och tar inte särskilt lång tid att spela. Denna typ av brädspel kan alltså ses som en form av knutpunkt för de flesta typer av spelare. Till dessa grupplösa spel räknas också vissa enklare varianter av kortspel, som *Munchkin* eller *Bonanza*.

Om man skulle föreställa sig någon slags värdeskala mellan de olika typerna av spel skulle figurspel vara det som upplevs som mest populärt, men bordsrollspel verkar vara det som tilldelas högst värde. Det verkar också finnas en tendens att utgå från den grupp som man själv är mest aktiv inom och sedan förhålla sig utifrån denna mot de andra grupperna. Det finns en vilja att uttrycka sig i vitermer och ge uttryck för den specifika gruppens synsätt, en utveckling som verkar ske från det att man blir medlem i en förening tills man finner ett huvudintresse. Dessa gruppindelningar är inte konstanta utan kan förändras över tid. Intresset för nya spel kan skifta fokus från en grupp till en annan och det sker en ständig transport av personer mellan de olika grupperna. Exempelvis spelar figurspelare ofta rollspel, och de flesta verkar ägna sig åt brädspel i varierande utsträckning. Vissa spelare, till exempel mycket hängivna bordsrollspelare, visar dock mindre intresse för andra spelformer. Det handlar alltså om ganska informella grupperingar, det finns inget som hindrar figurspelare att spela kortspel när de känner för det. Det påverkar inte heller umgängesformerna utanför föreningen även om det finns en tendens att man hittar sina närmaste kompisar inom den egna intressegruppen.

Dessa gruppindelningar kan också appliceras på olika nivåer och jag har här valt att skilja mellan tre olika. Om vi börjar med att titta internt på föreningen så delas den upp i tidigare nämnda grupper som bordsrollspelare, figurspelare, kortspelare etcetera. Denna indelning är inte statisk och kan variera efter föreningens storlek, i mindre föreningar är man i större utsträckning koncentrerade på en sorts spel eller så spelar alla allting. De intressegrupper som jag diskuterat här definierar sig utifrån varandra i varierande grad och detta ger upphov till ett slags ”vi och dom”-tänkande som framförallt blir synligt i större föreningar där alla inte alltid känner varandra.



När kontexten ändras, som till exempel på konvent och andra evenemang där föreningen som enhet blir mer synlig, blir föreningen den intressegrupp som på ett mer homogent sätt konstruerar sammanhållningen gentemot andra föreningar. Detta större grupperspektiv utgör den andra nivån. Nivå tre behandlar det sätt på vilket rollspelare agerar mot utomstående som inte är verksamma inom rollspelshobbyn. Även här kan man se en mer generell homogenisering där de olika intressegrupperna på de lägre nivåerna blir otydliga eller försvinner helt. På denna mer offentliga nivå spelar SVEROK en viktig roll som samlande och representerande forum och det är även här som rollspelares definition av sig själva som en enhetlig grupp gentemot medier, politiker och andra samhälleliga institutioner blir tydlig.

### STIGMATISERING

Stigmatisering är ett uttryck som används för att beskriva ett sätt på vilket vissa grupper definieras mot andra genom att den eller de aktuella grupperna tillskrivs vissa specifika egenskaper, oftast negativa, som sedan blir representativa för gruppen och dess medlemmar. Man kan tala om två olika typer av stigma, dels den diskrediterade, där stigmat eller egenskapen är känd utan att någon egentlig kännedom finns om individen eller gruppen, dels den diskrediterbara där stigmat eller egenskapen inte är känd förrän den avslöjas av individen, gruppen eller någon utomstående. Kan man då tala om en sorts stigmatisering av rollspelare? Personer inom hobbyn ger en bild som har en tendens att likna den som presenteras i media. På ett sätt är det tydligt att de upplever hobbyn som utpekad av medierna som en grogrund för diverse våldsamheter, samtidigt tar de inte helt avstånd från denna bild, uttrycken återkommer när de används av spelare för att beskriva vad de uppfattar som riktiga rollspelare. De riktiga rollspelarna tillskrivs då den bild som spelarna anser att utomstående tillskriver dem som grupp. Återigen blir det tydligt på hur identitetsskapande utifrån dikotomin vi och dom används på olika nivåer. Det finns alltså olika strategier för att handskas med den nörd- eller kufstämpel som satts på rollspelshobbyn. Antingen genom att vända på bilden och ladda om de egenskaper som förknippas med denna stämpel eller genom att distansera sig från den och tillskriva andra dessa egenskaper.

### ALLMÄNNA PROCESSER

De identitetsskapande processer som jag diskuterat här är på inget sätt några mallar för hur det rent praktiskt förhåller sig inom alla föreningar och dessa processer är inte heller unika för just rollspelsrörelsen. De är gruppdynamiska identitetsbildningar som går att iakttaga överallt i samhället och som kan vara både omedvetna och medvetna. Det finns alltså en genomgripande diskurs som i varierande utsträckning används på alla nivåer för att definiera och upprätthålla en gruppstillhörighet. Även om rollspelare är väl medvetna om den medialt förmedlade rollspelsstereotypen är de inte alltid lika medvetna om de stereotyper som finns inom den egna rörelsen och hur dessa reproduceras.

Rollspelshobbyn är på frammarsch och SVEROKS medlemsantal har de senaste åren ökat kraftigt och i takt med att hobbyn breddas vinner den alltmer acceptans från gemene man. Den bild av rollspelare som idag existerar inom media och andra samhälleliga institutioner är stadd i förändring och denna förändring är till större delen positiv. Hobbyn är en av få renodlade ungdomsrörelser och skapar samvaro och identitet för ungdomar med vitt skilda bakgrunder och utgör en ypperlig arena för kreativt tänkande och skapande. Men för att nå till den punkt där rollspelshobbyn inte ses på med mer annorlunda ögon än någon annan fritidsaktivitet krävs det att hobbyns egna utövare på ett mer aktivt och medvetet sätt motarbetar den interna reproduktionen av den externt skapade stereotypen. Genom att agera mer reflexivt kan en mer rättvisande bild av rörelsens mångfald skapas inifrån, och på så sätt förändra den bild av rollspelare som andra har idag. På detta sätt kan rollspelshobbyn av idag få det erkännande som en bred folkrörelse som den verkliga förtjänar.

#### Lästips

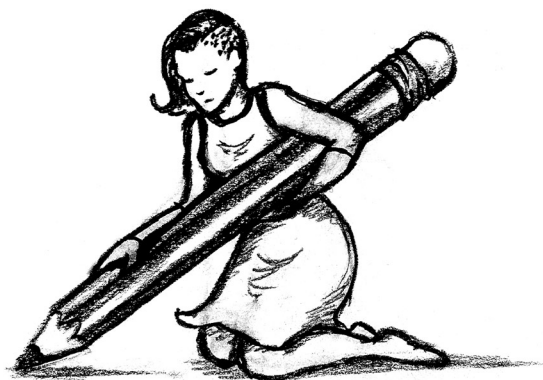
Ambjörnsson, Fanny, *I en klass för sig*. Stockholm: Ordfront förlag 2004

Goffman, Erving, *Stigma, den avvikandes roll och identitet*. Stockholm: Rabén & Sjögren 1973

Ehn, Billy & Löfgren, Orvar, *Kulturanalyser*. Malmö: Gleerups 2001

# Pappers- grannar

av Martin Svahn



## FRIFORM – FRIHET I EN LITEN BOX AV ASF

I stil med Äventyrsspels klassiska rollspelsboxar från 80- och 90-talet ger ASF ut sin Friforms-box. Innehållet är massivt på sex häften, en tärning och en cd-skiva med ljudspår och extramaterial för utskrift. Av de sex häftena är det första ett spelledarhäfte titulerat *Friform* där ASF klargör sin vision och sitt syfte. De övriga fem är scenarion betitlade *Requiem aeternam*, *Spionen som gick ut i kylan*, *Måsen*, *Med så mycket vatten in på knutarna* och *För Sverige i tiden*. Det är gedigna produktioner, genomarbetade och välskrivna som alla har en svårbeskriven enkelhet över sig. Som folkhemsromantik och socialrealism men ändå inte riktigt. Det är avskalat men ändå fylligt, svärgreppbart och framför allt, det är fokus på karaktärerna.

Man kan inte recensera scenarion utan att förstöra innehållet för alla framtida spelare som råkar läsa ens text men innehållet är inte heller jämt det intressantaste. I detta fall kan man konstatera att berättelserna har stor potential att göra intryck på åhörarna, att de kan roa eller förfära deltagarna. Att berättelserna i sin enkelhet kan få en att tänka efter, både på vad man gör i sitt spelande och i sitt liv, eller bara få en att skratta och ha roligt med sina vänner, lite beroende på vad man själv vill och lite beroende på vilken av de fem historierna man får till livs. Vi skall nu koncentrera oss på helheten, på idén som man kan ana i denna vita box. ASF har gjort detta lätt då de skrivit ner sin vision för friformsrollspel i den medföljande spelledarboken. Där konstaterar de att boxen är till för att sprida friformen utanför konventslokalerna. Ett hedersvärt projekt, för även om det cirkulerat enskilda scenarion för försäljning, känner vi på rak hand inte till ett enda som titulerat sig friform. Vad är då friform för ASF, vad är deras vision som man får i denna låda?

”Karaktärsteater” är ASF:s friform, att för en stund ta en ny roll på en ny scen. Målet är att bli någon annan, inte att vinna eller kämpa, utan att följa med sin karaktär. Karaktären manifesterar sig i rummet utöver dialogen. Den gråter och ler, står och sitter med spelaren och inte på kommando av den. Rummet besätts av berättelsen och allt i ens närhet är rekvisita, är attrapper som fungerar skarpladdat i deltagarnas ögon. Detta sker i och av samspelet mellan deltagarna där man reagerar på varandra för att tillsammans nå karaktärerna som skall besätta en. Svårare än så är inte ASF:s friform, i alla fall inte enligt de själva.

Konsekvensen blir frånvaron av antagonister i berättelserna, i alla fall av greppbara sådana. Snarare är karaktärernas livssituation och deras frustration för de liv de lever, den konflikt som blir aktuell. Detta existentiella fokus kräver saker från spelarna som vanligt rollspel inte gör. Det förutsätter både teatrala ambitioner och att man sätter sig in i sin karaktär och inte bara styr den som om den vore en själlös marionett. Detta kräver att man ibland

100 kronor + 40 kronor  
frakt. A5 format, 252 sidor  
(12/52/48/40/40/60). Ska  
kunna beställas från [www.asf.se](http://www.asf.se)  
men IT-problem gör att deras  
gamla hemsida [www.asf.o.se](http://www.asf.o.se)  
i skrivande stund är mer  
tillförlitlig. PG: 263208-1  
Mottagare: föreningen ASF

vågar visa sig svag, vågar visa sig tvivlande. Följderna blir att ASF snuddar vid improvisationsteater men tar bort både publiken och putslustigheterna från den. Man har inga andra att roa än medspelarna, det finns inga billiga skratt att vinna på ”under bältet”-referenser utan bara en stämning att förstöra och till syvende och sist förstör man då även för sig själv.

ASF skriver att de sista de vill vara är pretentiösa. Jämför man deras version om vad rollspel skall vara med gängse syn, är ASF:s variant minst sagt annorlunda, om man inte just skall kalla den pretentiös. Men varför inte kalla den pretentiös? Personligen tycker jag inte att det är fel att lyfta blicken över jantelagen och jaga en fata morgana i fjärran, att ha lite pretentioner med det man gör, särskilt inte om det når upp till hägringen. Har man samma syn som ASF på vad rollspel skall vara passar deras verk som handen i handsken. Känner man sig intresserad

av rollspel och hur man kan konstruera scenarion är detta intressant läsning. Om boxen får sin spridning i Sverige kommer förhoppningsvis någon att börja springa bredvid eller överta straffetpinnen från ASF. Om visionen i deras bländverk blir en realitet kommer svenska rollspelare att bli utmärkta karaktärstolkare av en helt annan dignitet än vad de är idag, i en framtid där rollspelet tar ett steg mot teatervärldens dekorklädda salonger.

I denna text har jag försökt fånga vad det egentligen är i och vad som egentligen kommer av denna vita box. Läsandes mina egna ord inser jag att även om jag visserligen kommit nära är fortfarande baksidetexten på häftet *Spionen som gick ut i kylan* det mest passande. Lite som ASF i ett nötskal:

”Inget trams och ingen hysteri. Bara rollspel, allvar och samtal.”

---

## XETROV #4, EVOLUTION

Kostar 20 kronor, A5 format,  
28 sidor & beställs från  
[www.xetron.org](http://www.xetron.org)

Fansinet Xetrov ges ut av föreningen med samma namn. Nummer fyra, som vi här ordar om, har minst ett år på nacken när vi skriver detta men det känns ändå aktuellt att presentera. Numret är Xetrovs steg från datafil till papper med arbetstema vetenskaplighet och har förutom en ledare, lite småplock och insändare, ett innehåll av två längre artiklar. Den första av dessa tittar på vad som händer om det som förväntas av en arrangör och det som denne själv presterar, inte överrensstämmer. Artikeln tar upp ett exempel från ett lajv-arrangemang där en sådan situation uppstod och analyserar utifrån ledarskapsteorier vad som gick fel och vad man kan göra för att förhindra att sådana misstag sker igen. Detta är användbart av alla framtida arrangörer.

Den andra längre artikeln handlar om pårollning, om att låta sig besättas av sin karaktär innan lajv. Den innehåller konkreta råd för hur man går tillväga för en grundlig

på- och avrollning innan, under och efter lajv, allt för att främja upplevelsen och motverka dåliga rolltolkningar. Den tidskrävande pårollningsteknik som artikeln presenterar är något som rollspelare kan ta till sig för att mer uppfyllas av sina roller. En spelledare som rollar på spelledarkaraktärerna med denna teknik kommer att kunna ge sin spelgrupp något alldeles extra. Om man kopplar ihop denna recension med den ovanstående kan man konstatera att det som ASF förutsätter att man skall kunna, nämligen karaktärsspel, ger Xetrov här ett hjälpmedel för att uppnå.

Xetrov nummer fyra är väldigt intressant för att vara ett fansin i dagens rollspels-sverige. Deras mål: att ha attityd, att vara bitsk och att röra om är beundransvärd, och även om det inte genomsyrar detta nummer har de klart en annan inriktning än vad brukligt är. Vi får hoppas att nästa nummer får mer av den utlovade udden utan att missta den substans artiklarna i nummer 4 har.



