

STEFAN LUNDSTRÖM

INTRIG OCH INTERAKTIVITET

Om litterära värden i rollspel

Användning av fiktionstexter brukar idag beskrivas med hjälp av begrepp som konvergenstkultur¹ och textuniversum.² Begreppen är försök att beskriva den medievärld som omger oss, där gränsupplösning kan skönjas i att framför allt yngre människor i dag i allt mindre grad skiljer mellan olika medieringar, utan sammanför innehåll från olika modaliteter till en helhet där det enskilda mediets uttrycksform inte hierarkiseras i förhållande till andra mediers uttryck.³ Detta medför bland annat att traditionella gränsdragningar för estetiska uttrycksmedel utmanas. En relevant fråga blir då om också de estetiska erfarenheterna förändras eller om dessa i högre grad kan förväntas vara bestående över tid.

I en kartläggning av gymnasieungdomars användande av berättande texter i olika medier på fritiden visar litteraturredidaktikerna Stefan Lundström och Anette Svensson⁴ att spel är den mest frekventa medieformen bland män, med en genomsnittlig användning på 10 timmar/vecka, men även kvinnors spelande visar en större omfattning än läsande av skönlitteratur. I undersökningen har ungdomarna själva fått göra bedömningen av vad en berättande text är och resultaten redovisas enbart kvantitativt. Utgångspunkten för föreliggande artikel är därför

att pröva hur en spelaktivitet, närmare bestämt en bordsrollspelsession, fungerar som en estetisk erfarenhet liknande litteraturläsning, för att studera vilka värden som kan fungera över mediegränser. Detta görs genom att utgå från perspektiv hämtade från såväl litteraturvetenskap som spelforskning. Syftet med artikeln är således att bidra med kunskap om hur mening skapas i rollspelande och vilka värden som kan betraktas som estetiska i erfarenheten att spela ett rollspelsäventyr.

Metod och material

Det material som används i undersökningen kommer från ett så kallat äventyr till ett bordsrollspel. Spelarna rollspelar varsin karaktär som kan agera i berättelser och interagera med andra karaktärer. Världen är en simulering som drivs av en så kallad spelledare. Själva spelandet består i huvudsak av ett samtal, med vissa inslag av artefaktanvändning, i första hand i form av tärningsslag. För att möjliggöra bordsrollspelande måste spelledaren i de flesta fall i förväg läsa in en stor mängd regler och material om en fiktiv värld. I detta fall inkluderar det ett färdigskrivet grovmanus till det äventyr som ska spelas, kallat *Shadows over Bögenhafen*,⁵ där bland an-

nat miljöer, karaktärer och vissa händelser beskrivs. Under spelandet byggs detta ”skelett” på till den slutliga berättelsen med hjälp av deltagarnas kollektiva fantasi och improvisationsförmåga. På så sätt är rollspelandet en avsevärt mer social aktivitet än vad litteraturläsning i de flesta fall är.⁶

Skapandet styrs dessutom av ett stort antal, men tämligen löst utformade, regler för vad som kan göras i den fiktiva världen. Spelarna är ovetande om vad äventyret kommer att innehålla, men eftersom de är äventyrets protagonister måste de handla utifrån de förutsättningar som ges för att berättandet inte ska avstanna. Med hjälp av den ofta encyklopediska information som finns tillgänglig ska spelledaren vid spelsessionerna vara förberedd för att kunna iscensätta världen och hantera alla situationer som uppstår när spelarnas karaktärer agerar.⁷ Rollspelande jämförs ibland, också av spelarna själva, med improvisationsteater, där regissören kan liknas vid spelledaren och spelarna vid skådespelare. Detta torde dock gälla i än högre grad i rollspelsvarianterna lajv och cosplay. Vid bordsrollspel, som studeras i denna artikel, har regelsystemet en mer påtaglig betydelse för berättandet och spelledaren påverkar i relativt liten grad spelarkaraktärernas agerande.

Förutom det i förväg producerade skriftliga äventyret, vilket omfattar cirka 100 A4-sidor tryckt text, kommer analysen i denna artikel att bygga på ljudinspelningar av spelsessioner, där två olika spelgrupper spelar äventyret oberoende av varandra, men med samma spelledare. Inkluderat denne består grupp 1 av sex personer och grupp 2 av fem personer. Ljudmaterialet från vardera spelgrupp omfattar cirka 20 timmar.

Vidare har semistrukturerade intervjuer genomförts enskilt med samtliga spelare vid två tillfällen för att utröna hur de har uppfattat spelandet. Intervjuerna har ljudinspelats och omfattar vardera cirka en timme. Ur detta material har enskilda svar transkriberats till en skriftspråklig standard för att användas som exempel.⁸

I det empiriska materialet för denna artikel är samtliga deltagare män, dock utan att detta har varit ambitionen. Urvalet av spelgrupper har skett genom att en spelförening kontaktades med frågan om vilka grupper som eventuellt var intresserade av att delta i studien. De två grupperna i studien var de som tackade ja. Åldern på spelarna är från 17 till 39 år. För aktiviteten rollspel torde detta kunna betraktas som en normal grupp deltagare, även om forskning saknas kring just denna aspekt. Undersökningen har följt de etiska riktlinjer som Vetenskapsrådet publicerar i *God forskningssed*.⁹ Detta innebär bland annat att deltagarna har anonymiserats i artikeln och att de har haft kännedom om att de när som helst har kunnat avbryta sitt deltagande, vilket dock ingen av dem har gjort.

Intrig och meningsskapande

Intrigbegreppet har varit föremål för livliga diskussioner inom forskning rörande interaktivt berättande och spel. En framträdande fråga har varit huruvida berättelsen finns innan interaktionen äger rum eller om den skapas vid speltillfället, det vill säga om den ska betraktas som en representation eller en simulering. Frågan har en ontologisk karaktär i det att den i grunden handlar om huruvida spel kan betraktas som narrativ.¹⁰

Spelforskaren Jesper Juul menar i sitt försök att skapa en definition av spel att det inte är möjligt att hantera fiktion i spel utan att diskutera regler, eftersom de möjliggör handlingar och därmed är en central del av meningsskapandet.¹¹ I Juuls definition är kvantifierbara resultat med utgångspunkt i reglerna centralt, medan emotionell koppling till resultatet är en mindre formell kategori, eftersom det beror på spelarens attityd till spelet. Rollspel hamnar därför i gränslandet till att kunna definieras som spel.¹² Samtidigt medger Juul att uppdrag i spel skapar en berättelse som gör spelet intressantare att spela.¹³

Även Espen Aarseth, en av förgrundsgestalterna inom spelforskningsfältet, menar att spel

och andra interaktiva texter inte går att likställa med traditionella verbala strukturer. Litteraturens helhet ligger i sekvensen av delarna. Utan en sådan stabilitet finns inte verket och därmed är det inte relevant att tala om narrativ i traditionell bemärkelse.¹⁴ I stället använder Aarseth begreppet ergodiska texter, där intrigen innehåller handlingar och händelser samt karaktärer och miljöer som inte är länkade i en fast ordning. Att avtäcka dessa blir en slags logg över upplevda händelser i en rumslig utforskning. Intrigen i en ergodisk text är således snarare parallell till textens *Vad* än till det inom narratologin traditionella *Hur*.¹⁵

Precis som Aarseth lyfter medievetaren Henry Jenkins fram den rumsliga utforskningen som primär, men kritiserar samtidigt forskningen kring spel för att ha alltför stort fokus på berättelsens konstruktion utifrån en klassisk definition av vad narrativ är. Att organisera intrigen är att designa en imaginär värld som leder protagonisten mot en upplösning. I detta finns narrativa ambitioner som ofta utgår från vår förkunskap om roller och genrer.¹⁶ Även narratologen Marie-Laure Ryan menar att narrativ är en sorts mening som tillåter många olika kulturella artefakter och när många spelforskare¹⁷ hävdar att spel och berättande utesluter varandra visar det enligt Ryan en bristande förståelse för berättandets natur.¹⁸ De utgår från taxonomier kring text, utan att ta hänsyn till textens funktion för läsaren eller läsarens påverkan på textens tillblivelse. Syftet med spelandet är sällan uttryckligen att skapa en berättelse, utan att lösa ett problem, utveckla sin avatar eller besegra en fiende, men spelarnas beskrivning av händelseförloppet i efterhand tar ofta formen av en berättelse. Att beskriva meningsskapande i spel som att utveckla en repertoar för hur man når det uttryckta målet är därför att bortse från centrala aspekter av spelandets funktion.¹⁹

Dessa exempel på tidigare forskning får illustrera två huvudinriktningar som har applicerats på intrigens betydelse i spel. De är också utgångspunkten för att studera rollspelsäventy-

ret *Shadows over Bögenhafen*. Spelandet kännetecknas av spatial utforskning av en virtuell värld, där många olika vägar är möjliga och ett definitivt slut saknas. De val spelarna gör bestämmer inte exklusivt vad som kommer att hända i berättelsen, men däremot i vilken ordning händelserna presenteras i spelsituationen. Den relativt öppna berättelse som möjliggörs stämmer väl överens med den narrativa struktur som Ryan benämner *labyrinth*.²⁰

I det producerade bakgrundsmaterialet för *Shadows over Bögenhafen* kan en fabelliknande struktur för äventyret uttolkas, även om den aldrig konkret formuleras i texten:

I utbyte mot kunskap har borgmästaren i staden Bögenhafen sålt sin själ till en demon. Demonen har lurat borgmästaren att denne kan befria sin egen själ i utbyte mot sju oskyldiga själar. Borgmästaren har därför skapat ett stadsråd med sju medlemmar, officiellt för att främja stadens handel och rikedom. Han planerar dock att offra de sju i en ritual. Denna kommer emellertid inte att rädda borgmästarens själ, utan i stället förgöra honom, hela staden och i förlängningen hela riket.

I förutsättningarna för spelandet ingår att spelarna från början inte har någon kunskap om denna fabel. Däremot är de inställda på att styra berättelsen genom sina karaktärer. En andra förutsättning är att alla händelser i fabeln kommer att inträffa om spelarna inte intervenerar. Spelarna vet att simuleringen är igång och de vet att det finns någon form av handlingsstruktur med en konflikt. En av spelarna, Daniel, beskriver spelandet som att spelledaren lägger fram ett äventyr som ”spelarna sedan har ett ansvar att följa”. På vilket sätt de ingriper bestämmer de dock själva. Samtidigt som simuleringen i praktiken styr spelarna på en övergripande nivå i förhållande till äventyrets fabel är det ett av rollspelandets konstituerande kännetecken att spelarna upplever att de har frihet att agera inom ramarna. I just en sådan speldesign ser Ryan möjligheter för hur traditionella narrativa

representationer och interaktivitet kan stödja varandra i en ny typ av berättande text.²¹

I bakgrundsmaterialet till äventyret finns beskrivet 28 platser som spelarnas karaktärer kan tänkas besöka i staden Bögenhafen och 37 tänkbara händelser som de kan råka ut för. De flesta kan relateras till äventyrets fabel, men några finns med för att skapa en mer autentisk fiktiv värld och kan betraktas som fristående från äventyret. I fall där händelsen är relaterad till en viss plats sammanfaller beskrivningen av platsen och händelsen. För att åskådliggöra hur labyrintstrukturen fungerar har händelser och platser här numrerats (1–52) enligt den ordningsföljd de presenteras i bakgrundsmaterialet. Av samtliga beskrivna är det endast en händelse (nr 23) som karaktärerna *måste* råka ut för och två platser (nr 25 och 35) som de *måste* besöka för att ha möjlighet att förhindra att riket går under. Numreringen gör det möjligt att jämföra det faktiska resultatet av de två spelgruppernas äventyr, det vill säga hur de skapar den konkreta berättelsen utifrån labyrintstrukturen. Ordningsföljden på händelser och besökta platser ser ut enligt följande (fet stil anger de för intrigen nödvändiga inslagen, X och Y anger händelser av betydelse för berättelsen som inte finns beskrivna i äventyret och som därmed måste improviseras fram av spelledaren):

Spelgrupp 1: 2-5-3-4-18-10-**23**-24-**25**-26-41-32-31-42-24-25-**35**-36-X

Spelgrupp 2: 1-2-3-4-6-**23**-24-**25**-26-44-38-39-24-34-Y-43-45-18-39-26-39-29-30-24-25-**35**-Y-30-48-49-50-51-X

Trots att grupperna spelar samma äventyr med samma spelledare blir resultatet två olika loggar över utforskandet av den fiktiva världen. Som framgår av uppställningen möter spelgrupp 2 genom sitt agerande väsentligt fler händelser och platser än spelgrupp 1, även om båda grupperna når samma slut (X). Slutet innebär i detta fall att staden räddas, men att karaktä-

erna fångas på grund av sitt handlande för att nå dit. Spelgrupp 2 följer också i högre grad den struktur simuleringen har förberett i det tryckta materialet, framför allt i inledningen och avslutningen. Strukturen kan jämföras med en intention att skapa en viss intrig i berättelsen (se vidare nedan).

Det kvantifierbara resultat som Juul menar kännetecknar spel syns i rollspelsäventyret i form av att vissa handlingar ger erfarenhetspoäng. Skillnaden i den realiserade loggen mellan de båda grupperna återspeglas i viss mån i detta, då spelgrupp 1 når 400 poäng, medan spelgrupp 2 når 460 poäng. Flera av spelarna i just dessa grupper upplever att erfarenhetspoängen har en viktig roll i rollspelandet, eftersom det medför att man kan utveckla sin karaktär. Det kan emellertid tolkas som paradoxalt att samma spelare inte vill veta vilka handlingar som ger poäng i spelandet, eftersom det kan leda till att man ”jagar poäng”, som spelaren Andreas uttrycker det. Målet för Andreas och flera av de övriga spelarna i materialet är alltså inte att bli så framgångsrika som möjligt i förhållande till regelverkets belöningssystem, vilket exempelvis pedagogen och spelforskaren Jonas Linderöth menar är en viktig aspekt av meningsskapande utifrån spel.²² Precis som Ryan framhåller förefaller betydelsen av spelandet att sträcka sig bortom utvecklandet av repertoarer för att nå ett specifikt mål. Denna aspekt av meningsskapandet diskuteras vidare i nästa avsnitt.

I boken *Litteraturdidaktik*²³ använder litteraturdidaktikern Anders Öhman uttrycket ”att skugga intrigen” för att lyfta fram en läsning där texten i Bachtinsk anda ses som ett finaliserat yttrande som är möjligt att svara på. Intrigen är ett uttryck för textens intention, det vill säga en organiserande struktur för läsarens reaktion. Med Bachtins begrepp ger *kronotopen*, det vill säga förhållandet mellan tid och rum, den narrativa substansen. Läsande är att rekonstruera intrigen med dess relationer och samband. Öhman menar att vissa nya mediers berättande saknar finaliserade yttranden och

därför riskerar att innebära att läsaren ”väljer de bitar som passar hans/hennes syften”,²⁴ vilket riskerar att medföra en narcissistisk läsning där möten mellan texten, författaren och läsaren uteblir.

Den simulering som rollspelandet i det empiriska materialet innebär kan i och med sin labyrinthstruktur lika lite som de hypertextuella läsningar Öhman diskuterar ses som finaliserade yttranden. I stället skapas text och subjekt reciprokt under den pågående aktiviteten. Trots det går det att hävda att det är just ”att skugga intrigen”, att genom äventyrets narrativa substans hitta dess intention, snarare än att utföra narcissistiska läsningar, som spelarna ägnar sig åt. Ryan menar att det är kompromissen mellan identifikation och distans som skapar möjligheter för till exempel empati. Vi simulerar karaktärernas inre liv, men är samtidigt medvetna om att vi är utomstående vittnen till det som sker.²⁵ Denna dubbla medvetenhet om spelkaraktärernas relation till kronotopen och spelarnas förhållande till den upplevda intrigen blir synlig i intervjuer med spelarna. På frågan om vad de i efterhand bäst kommer ihåg från spelandet, som har pågått en kväll varje vecka under två månader, handlar nästan hälften av svaren om fragment som kan ses som ogynnsamma i förhållande till äventyrets narrativa substans. De erfarenheter som lyfts fram består bland annat av situationer där man inte vet vad man ska göra, inte vet vem man ska lita på, inte hittar det man letar efter, inte har tillräckligt med pengar för att göra det man vill, tappar bort spår efter antagonisten, missar någon ledtråd, utför aktiviteter som leder bort från handlingen och besöker platser utan att veta varför man är där. Gemensamt för alla dessa är att de kan betraktas som misslyckanden i förhållande till äventyrets intention, eller med andra ord, att de försvarar skuggandet av intrigen. Meningsskapande i spelandet verkar vara just att försöka följa och ordna en intrig som man *upplever* som en intention och om man misslyckas med det blir det påtagligt. Äventyret är inte ett finaliserat yttrande i Bachtinsk

mening, men spelarna svarar på det som om det vore det. En rimlig slutsats är att intrigen, berättelsens *Vad* med Aarseths synsätt, även i denna typ av interaktiv berättelse har en avgörande betydelse för meningsskapandet.

Varför spela rollspel?

Som visats ovan pekar såväl Jenkins som Ryan på att spelforskning med utgångspunkt i traditionella definitioner av narrativ tenderar att bortse från spelarens betydelse för textens tillblivelse. Enligt denna tradition gör den interaktiva funktionen att spel snarare ska betraktas som en process än som en estetisk representation, medan Ryans syn på förhållandet mellan identifikation och distans i interaktiva fiktioner har likheter med framträdande synsätt på litteraturläsning. Detta avsnitt fokuserar därför, genom analyser av intervjuer, hur spelarna uppfattar vad det innebär att spela rollspel. Som utgångspunkt för analysen används litteraturvetaren Rita Felskis modell för varför vi läser litteratur i boken *Uses of Literature*.²⁶ Felski menar att litteraturens mening ligger i dess användning och hon vill därför bygga en bro mellan den akademiskt inriktade litteraturteorin och den allmänna kunskap som den ”vanliga” läsaren använder sig av. Utifrån dimensionerna *igenkänning* (”recognition”), *kunskap* (”knowledge”), *hänförelse* (”enchantment”) och *chock* (”shock”) diskuterar Felski läsning av skönlitteratur. Dessa dimensioner möjliggör en jämförelse mellan litteraturläsning och den erfarenhet spelarna i undersökningen har av att spela rollspel.²⁷

”Man spelar en version av sig själv som är lite annorlunda”, svarar Christer på frågan om vad det innebär att rollspela, medan Oliver konstaterar att man är ”någon man hade velat vara själv”. Att känna igen sig i en berättelse är en förutsättning för att kunna tillgodogöra sig den enligt Felski, men samtidigt innebär igenkänningen inte bara en upplevelse av det identiska, utan den bär också på en möjlighet att lära känna någonting igen, det vill säga att möta

någoting bekant på ett nytt sätt.²⁸ I Christers och Olivers svar ligger just möjligheten att utforska den egna självförståelsen genom att filtrera någoting annorlunda genom jaget, på ett liknande sätt som litteraturen ger oss tillgång till andras upplevelser och perspektiv.

Både Linus och Gunnar beskriver rollspelandet som att man låtsas att man är någon annan och försöker hantera situationer som den personen. Spelandets interaktiva funktion blir hos dessa skillnaden mot att läsa litteratur, när de utmanas att också ingripa i berättelsens skeende. Att det inte endast handlar om en flykt till någoting annat än vardagen blir tydligt när Linus också konstaterar att den fiktiva världen kan relateras till "sin egen värld och reflektera över det". Genom fiktionen lär Linus känna verkligheten igen.

Som föregående avsnitt visade är det knappast relevant att relatera rollspelandets kvantifierbara resultat till meningsskapandet. Att mäta framgång i poäng förefaller vara ett obetydligt inslag när spelarna beskriver sin upplevelse av spelandet. I stället är det att "uppleva fantasyvärlden" (Kennet), uppleva "små detaljer, känslöförmågor när spelledaren berättar" (Gunnar) och "vara med om ett äventyr" (Oliver) som är de viktigaste ingredienserna i ett framgångsrikt spel. Murray har i sin forskning pekat på just interaktiva berättelsers möjligheter att skapa immersens,²⁹ vilket förefaller stämma väl för dessa två gruppers rollspelande. Dock bör i sammanhanget framhållas att även om spelarna uttalar sig om rollspel generellt och inte endast om det spel som spelas i materialet, finns det mängder av olika bordsrollspel, där spelsystem i andra fall kan vara i högre grad knutna till kvantifierbara resultat.

Litteraturen har enligt Felski liknande egenskaper med sin möjlighet att skapa hänförelse, en intensiv sinnesrörelse baserad på den estetiska upplevelsen, trots att vi är medvetna om att det är fiktion.³⁰ Att det för spelarna är fråga om en intensiv upplevelse framgår när Erik på frågan om varför han spelar rollspel svarar att man är "med i historien i stället för att läsa den".

Erik skapar med sitt svar en skillnad mellan spelandet och litteraturläsning och förstärker senare denna när han menar att spelarnas viktigaste uppgift är att "gestalta karaktärerna och beskriva omgivningen". Det förefaller således som om Felskis resonemang kring hänförelse är användbart även för att beskriva denna typ av aktivitet, och att interaktiviteten snarare bidrar till att fördjupa aspekten än att avskilja den från läsning av litteratur.

Igenkänning och hänförelse ger oss inblickar i hur andra människor tänker och känner, men Felski menar också att litteraturen ger en djupare förståelse för hur det sociala livet formas, eftersom läsning handlar om betydelsen av ting och värdet av relationer och företeelser som omger oss.³¹ När spelarna talar om vad man lär sig av att spela rollspel syns kompetenser som kan relateras till berättande, som "att skriva en berättelse" (Andreas) och "klyschor, bra på att lista ut vad som kommer att hända i filmer" (Daniel), vilket handlar om att känna igen narrativa mönster. Flera av spelarna lyfter emellertid också fram aspekter som kan hänföras till Felskis kunskapsbegrepp. Exempelvis menar Kennet att man lär sig "tolka andra människor" och Christer att man kan "greppa nya situationer", vilket är "överförbart till möten med nya människor". Andreas preciserar ytterligare genom att lyfta fram "empatiska färdigheter, förstå sig på människor".

Alla dessa kommentarer stämmer väl överens med Felskis syn på litteraturens kunskapsvärden, men även här finns uttalanden som tyder på nyansskillnader i hur rollspel kan förstås i jämförelse med litteratur. Simon konstaterar att spelandet är "mycket, mycket mer fritt än böcker" och Andreas menar att det finns gränser för hur mycket man kan spela, eftersom "det handlar ju om kreativitet". Igen är det den interaktiva funktionens krav på agerande som gör att spelarna uppfattar en skillnad, men inte heller när det gäller kunskapsaspekten är skillnaden tillräcklig för att motivera en tydlig distinktion baserad på funktionen för läsaren/spelaren.

Chock är en dimension som ger plats åt nya upplevelser som utmanar våra övertygelser genom främmande värdeladdade ramverk, men bara på distans, eftersom vi är medvetna om att det handlar om fiktion. Genom det som oroar och berör upplöses skillnaden mellan jaget och andra, men det kan bara ske genom fiktionen. Verkligheten berör oss inte på samma sätt, enligt Felski.³² I intervjumaterialet är effekten av chock inte helt enkel att utläsa, men det finns exempel som tyder på att också denna dimension är användbar för att förstå rollspelande. Linus konstaterar att ”du kan experimentera med känslor du inte skulle ha känt själv” antyder att han utmanar sina egna ramverk i spelet. Ett liknande resonemang för Simon när han säger att ”handlingar har konsekvenser, det vet man ju i verkliga livet, men i rollspel kan det i vissa fall bli mycket mer uppenbart, eftersom man gör mer extrema saker”. Uttalandena tyder på att det är fiktionen som möjliggör att pröva saker som man annars inte kan. Till skillnad mot de tidigare tre aspekterna blir den interaktiva funktionen här en begränsning, eftersom spelarna inte kan pröva andra ramverk än dem som redan finns representerade i gruppen, undantaget de begränsade möjligheter som finns i och med färdigproducerade bakgrundsmaterial. I detta har litteraturens mångfald betydligt mer att erbjuda.

Rollspelandets värde

I detta avslutande avsnitt diskuteras rollspelande som en värdeskapande aktivitet, där stöd söks i den litteraturvetenskapliga forskningen kring litteraturläsningens värden. Läsning är en värdeskapande aktivitet, men estetiskt värde kan aldrig fixeras i en värdeskala, eftersom den kan upplevas och beskrivas i ett oändligt antal nyanser, menar litteraturvetaren Anders Palm.³³ Textens statiska identitet som språkligt objekt, som artefakt, kan beskrivas utan att värderas, men i tolkningsakten, arteakten, blir verket värdeladdad upplevelse och erfarenhet. Det litterära verkets dubbla karaktär, arte(f)akten,

”ger förutsättningarna för att förstå sammanhanget mellan dess bestående egenskaper och dess varierande värden”.³⁴ En övergripande fråga för föreliggande undersökning är om också berättande i interaktiva medier, där de bestående egenskaperna kan ifrågasättas, kan rymmas i en sådan värdeteori.

Med utgångspunkt i Felskis dimensioner har det blivit tydligt att rollspelarna erfar värden som påminner om en litterär diskurs.³⁵ Spelandet erbjuder tydligt en fikcionalitet, där fantasin används för att skapa och omskapa berättelsen. Resultatet har också visat att poeticitet, i form av intrig, har en framträdande betydelse, trots att berättandet är interaktivt och kollektivt och att det därför saknas en statisk identitet hos berättelsen. Den litterära upplevelsen, emotionaliteten, det vill säga att leva sig in i och låta sig fångas av berättelsen, är även den mycket framträdande i spelarnas tal om varför de spelar rollspel.

Palm menar att den viktigaste värdeproduktiva egenskapen i en litterär diskurs är interrogativiteten. I kraft av sin fikcionalitet, poeticitet och emotionalitet kan litteraturen möta vår undran och förundran inför världen med motbilder och andra perspektiv. Den litterära texten ställer krav på oss att bemöta upplevelsen för att bli en händelse i den kulturella kontext vi befinner oss. Utifrån deltagarnas redogörelser för vad det innebär att spela roller i spelaktiviteten förefaller även interrogativitet vara en egenskap som präglar mötet med berättelsen.

Samtidigt går det inte att bortse från att det i den undersökta spelsekvensen finns ett material som utgör ett ramverk, nämligen bakgrundsmaterialet till äventyret *Shadows over Bögenhafen*. Det utgör inte en artefakt i betydelsen ett litterärt verk, men kan ändå sägas vara en responsinbudande struktur³⁶ för en artefakt, vilket synliggörs i resultaten när båda spelgruppernas logg innehåller en väsentlig del av de förberedda händelserna och platserna. Det är dock paradoxalt att intentionen till en viss berättelse, uttryckt i fabeln

ovan, måste förändras av spelarna för att de inte ska misslyckas med sitt uppdrag. Litteraturdidaktikern Christian Mehrstam har med utgångspunkt i Aarseths resonemang om ergodiska texter visat hur spel kan erbjuda en övertydlig transcendent riktadhet mot insocialisering i en roll, vilket är en rimlig förklaring till spelarnas agerande i äventyret. Spelare och text konstrueras samtidigt på ett sätt som är specifikt för sammanhanget, där praktiken att spela rollspel innebär vissa förväntningar på spelarna. Dessa blir deltagare i en radikal-konstruktivistisk bemärkelse, vilket gör att traditionella litteraturvetenskapliga perspektiv

inte till fullo räcker för att studera ergodiska kvaliteter.³⁷

Avslutningsvis har denna undersökning emellertid visat att det finns anledning att inte upprätthålla dikotomier mellan litteratur och spel, utan att det även går att förstå spelupplevelser med hjälp av litteraturvetenskapliga värdeperspektiv. Med det följer behov av fortsatta studier kring vad den unika litterariteten består av samt på vilka sätt den utmanas när förändringar i medielandskapet tyder på att värden som traditionellt har hänförs till litteraturen även visar sig relevanta för att förstå estetiska upplevelser i andra medier.

Noter

- 1 Se till exempel Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006).
- 2 Se till exempel Stefan Lundström och Christina Olin-Scheller, "Playing fiction: The use of semi-otic resources in role play", *Education Inquiry* 5, nr 1 (2014): 149–166 och Anette Svensson och Stefan Lundström, "Text Universe: A Pedagogical Strategy to Teach Literary Classics", i *Virtual Sites as Learning Spaces: Critical Issues on Language Research in Changing Educapes*, red. Sangeeta Bagga-Gupta, Giulia Messina Dahlberg och Ylva Lindberg (London & New York: Palgrave Macmillan, 2019), 153–180.
- 3 Stefan Lundström och Christina Olin-Scheller, "Narrativ kompetens: En förutsättning i multimodala textuniversum?", *Tidskrift för litteraturvetenskap* 40, nr 3–4 (2010): 107–117.
- 4 Stefan Lundström och Anette Svensson, "Ungdomars fiktionsvanor", *Forskning om undervisning & lärande* 5, nr 2 (2017): 30–51.
- 5 Jim Bamba, Phil Gallagher och Graeme Davis, *Shadows over Bögenhafen* (Nottingham: Games Workshop, 1988). Allt publicerat material till rollspelet är på engelska, men spelandet sker i huvudsak på svenska. Dock används flitigt engelska begrepp och uttryck. Detta är intressant bland annat ur ett *literacy*-perspektiv, vilket studeras av Lundström och Svensson (kommande). I föreliggande artikel behandlas denna aspekt inte vidare.
- 6 Sociala aspekter av rollspelande berörs av Lundström och Olin-Scheller, "Narrativ kompetens" och Lundström och Olin-Scheller, "Playing fiction". Föreliggande artikel behandlar därför inte denna aspekt vidare.
- 7 För en utförligare introduktion till bordsrollspel se https://www.youtube.com/watch?v=U_v3vTAEMLo. För en mer ingående sociologiskt inriktad studie av rollspel se Gary Alan Fine, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds* (Chicago: University of Chicago Press, 1983).
- 8 Genomförandet följer praxis hämtad från Steinar Kvale och Svend Brinkmann, *Den kvalitativa forskningsintervjun* (Lund: Studentlitteratur, 2014).
- 9 Vetenskapsrådet, *God forskningssed [Elektronisk resurs]*, Reviderad utgåva, Vetenskapsrådet, Stockholm, 2017, <https://www.vr.se/analys/vara-rapporter/2017-08-29-god-forskningssed.html>
- 10 För en översikt över forskning kring frågan se till exempel Jesper Juul, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005). Trots att spelforskningsfältet har vuxit kraftigt sedan Juuls sammanställning är frågan ännu inte löst. Se vidare i Espen Aarseth och G. Calleja, "The word game: The ontology of an indefinable object", i *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games*, June 22–25, 2015, Pacific Grove, CA, USA.

- 11 Juul, *Half-Real*, 19.
- 12 Juul, *Half-Real*, 38–43.
- 13 Juul, *Half-Real*, 82f.
- 14 Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press, 1997), 21.
- 15 Aarseth, *Cybertext*, 112f.
- 16 Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture", i *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, red. Noah Wardrip-Fruin och Pat Harrigan (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004), 119–125.
- 17 Jämför till exempel Aarseth, *Cybertext*, Juul, *Half-Real* och Markku Eskelinen, *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory* (Published: Continuum International Publishing Group Ltd, 2012).
- 18 Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006), 197.
- 19 Ryan, *Avatars of Story*, 116f. Jämför till exempel med synsätt hos Juul, *Half-Real* och Jonas Linderöth, *Datorspelandets mening: Bortom idén om den interaktiva illusionen* (diss., Göteborg: Acta Universitatis Gothoburgensis, 2004).
- 20 Ryan, *Avatars of Story*, 103–106.
- 21 Ryan, *Avatars of Story*, 198.
- 22 Linderöth, *Datorspelandets mening*.
- 23 Anders Öhman, *Litteraturdidaktik, fiktioner och intriger* (Malmö: Gleerup, 2015).
- 24 Öhman, *Litteraturdidaktik, fiktioner och intriger*, 157.
- 25 Ryan, *Avatars of Story*, 124f.
- 26 Rita Felski, *Uses of Literature* (Malden, Mass.: Blackwell Publishing, 2008)
- 27 Se även Lundström och Olin-Scheller, "Narrativ kompetens".
- 28 Felski, *Uses of Literature*, 25ff.
- 29 Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (New York: Free Press, 1997).
- 30 Felski, *Uses of Literature*, 55ff.
- 31 Felski, *Uses of Literature*, 83.
- 32 Felski, *Uses of Literature*, 105ff.
- 33 Anders Palm, "Egenart, egenskaper, egenvärden. Bidrag till en litterär värdeteori", i *Litteraturens värden*, red. Anders Mortensen (Eslöv: Brutus Östlings bokförlag Symposion, 2009), 283.
- 34 Palm, "Egenart, egenskaper, egenvärden", 288–290.
- 35 Jämför Palm, "Egenart, egenskaper, egenvärden", 291–297.
- 36 Jämför Wolfgang Iser, *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1980), 29.
- 37 Christian Mehrstam, "Världen slutar med dig. Om betydelsen av deltagarperspektiv på läsning", *Tidskrift för litteraturvetenskap*, 40, nr 3–4 (2010): 54.

Summary

Intrigue and Interactivity. On Literary Values in Role-playing Games

The aim of this article is to contribute to the current academic discourse on how meaning is created in the practise of roleplaying games, and to critically discuss the particular type of aesthetic experience that roleplaying games can provide. The empirical material consists of a readymade adventure, audio recordings of authentic roleplaying sessions, and interviews with the participants. The analysis is based on theories on the value of literature

reading and on theories concerning narrative aspects of games. The results show that a perceived intrigue has a bearing on how the players create meaning in the gaming situation, and that literary values to some extent can be used to describe the aesthetic impact of roleplaying, but also that the function of interactivity in games can deepen as well as prevent this impact.

Keywords: plot, intrigue, interactivity, role-playing game, literary value