

# BERÄTTARE I TRIKÅER DEN TEMATISKA VÄNDNINGEN

Christian Mehrstam ”Jag följde strömmen från tegelhuset och kom till sist till en berghäll där vattnet försvann i en två tum bred öppning” – så skulle man kunna inleda en berättelse som skapas i det ikoniska textäventyrsspelet *Colossal Cave Adventure* från 1976.<sup>1</sup> Detta är förstås inte den enda möjliga temporala och kausala sammanlänningen av händelser i spelet. Jag har som spelare gjort vissa val och inte andra. Denna interaktiva aspekt är något som ett litteraturanalytiskt perspektiv inte alltid är bäst på att fånga, ens i en receptionsetetisk analys eller via begrepp som ergodicitet.<sup>2</sup> På motsvarande vis kan man tänka sig att det finns litterära aspekter av spel som är svårfångade utifrån perspektiv som betonar spelmediets särart.<sup>3</sup> I det följande vill jag närma mig ett område som delas av litteraturvetenskap och game studies, nämligen frågan om hur och när ett spelnarrativ som styrs av deltagarnas val även kan kallas *temadrivet*.

Inom anglosaxisk litteraturvetenskap används tema ofta synonymt med motiv för att beteckna återkommande inslag i litteraturen eller i ett enskilt verk, som idéer, budskap, handlingar eller situationer, i sin tur ofta förknippade med persontyper och miljöer.<sup>4</sup> Jag menar emellertid, med utgångspunkt i den skarpare åtskillnad som Peter Hallberg gör mellan begreppen, att det finns en viktig fördel med att reservera tema för berättelsens drivande problem eller fråga, för det som läsaren – lika ofta genom inlevelse som genom distansering – får brottas med och bearbeta.<sup>5</sup> På så sätt ringar tema in en del av det som kan ge en läst

berättelse så kallad angång, det vill säga göra den personligt viktig och meningsfull för någon.<sup>6</sup> Fördelen blir särskilt tydlig när det gäller narrativ med hemvist i barns och ungas populärkulturella fritidssammanhang, eftersom sådana narrativ historiskt trivialiserats och avfärdats i vuxenstyrda (formella) sammanhang. Magnus Perssons genomgång av ungdomsskolans olika förhållningssätt till populärkultur är ett välkänt exempel, liksom synen på science fiction eller tecknade serier inom litteraturvetenskap och på kultursidor.<sup>7</sup> I *Dö din hund!* (2015) tar Olle Widhe upp ett exempel på hur krigsspel ansetts dölja vad krig handlar om i debatten om våld och spel – en ståndpunkt som bygger just på närvaron av kriget som motiv men frånvaron av kriget som tema.<sup>8</sup> Frågan om hur och när ett narrativ kan kallas temadrivet kan därför sägas stå i fokus såväl när populär fiktion angår någon inom sitt mest omedelbara funktionssammanhang som när den anses inte göra det av utomstående.

Mitt analys exempel i den här artikeln är hämtat från bordsrollspelens värld och är framför allt historiskt motiverat. Tobias Radesäters independentrollspel *Supergänget* började ges ut som tecknad serie veckovis under 2006 och var det första spelet på svenska att ansluta till en amerikansk rollspelstrend där just temadrivet berättande stod i fokus. Som jag kommer visa är *Supergänget* i flera avseenden ett ovanligt och intressant spel i sig. Men i den här artikeln ligger dess största värde i att representera ett övergångsstadium från en äldre rollspelstradition där tema introduceras huvudsakligen genom spelets stoff, till en nyare tradi-

# I SVENSK ROLLSPELSHISTORIA

tion där tema uppstår även genom att deltagarna följer spelets regler. Artikeln inleds med en kort bakgrunds-teckning över bordsrollspelshobbyn i Sverige från mitten av 1970-talet till mitten av 2000-talet. Därefter följer ett resonemang om hanteringen av tema i äldre rollspelstradition respektive den amerikanska independentutgivningingen på 2000-talet. Huvuddelen av artikeln utgörs av analysen av *Supergänget*. Avslutningsvis återknyter jag till dessa inledande iakttagelser genom att beakta vad man kan kalla en tematisk vändning i svenska bordsrollspel samt peka på ett par möjligheter för fortsatt forskning.

## BORDSROLLSPELSHOBBYN I SVERIGE 1974–2006

Bordsrollspelshobbyn importerades till Sverige under andra halvan av 1970-talet.<sup>9</sup> Precis som i USA, där spelformen föddes 1974 i och med Dave Arnesons och Gary Gygax *Dungeons & Dragons*, drog man nytta av infrastrukturen från den äldre krigsspelshobbyn – förvaltd av studentföreningar och andra intressesammanslutningar samt i någon mån av leksaksbutiker som bland annat sålde tennfigurer.<sup>10</sup> I *Dungeons & Dragons* flyttades krigssimuleringen från historiska sammanhang till fantasymiljöer. Fälttågen förvandlades till skattletarjakter i monsterfyllda underjordskomplex och andra farliga miljöer, och i stället för trupper styrde deltagarna en så kallad rollperson vardera. Undantaget utgjordes av spelledaren som fick uppdraget att kontrollera resten

av fiktionsvärlden. Spelnarrativet växte fram som ett fortlöpande samtal och en kollektiv fantasi, där spelledaren beskrev en situation och därefter lät spelarna beskriva vad deras rollpersoner gjorde, ofta i första person.<sup>11</sup> Så här kunde det se ut 1981 om man spelade *The Isle of Dread*, ett kommersiellt spelmaterial ("äventyr") som placerade rollpersonerna på en mystisk ö fylld av skatter, pirater och monster:

*Spelledaren:* "Du lyckas fly Fruktans ö i en av roddbåtarna – utan skatt, men vid liv! Men piraterna som jagat dig stannar i vattenbrynet och spanar ut i natten: Vad gör du?"

*Spelaren:* "Jag täcker över min lykta och gömmer mig på båtens botten!"<sup>12</sup>

Spelets regler fungerade som fiktionsvärldens naturlagar och begränsade vad som gick att berätta. För att rollpersonen skulle lyckas gömma sig snabbt nog i det ovanstående exemplet kunde spelaren vara tvungen att slå en tärning och få ett utfall som låg under den siffra som representerade rollpersonens smidighet, intelligens eller något annat.

Det första rollspelet på svenska – *Drakar och Démoner* – kom 1982, ej att förväxla med redan nämnda *Dungeons & Dragons*.<sup>13</sup> Utgivningen blev starten för en kraftig expansion av rollspelshobbyn. En serie kringprodukter av olika slag följde, men också andra svenska spel i bland annat science fiction- och skräckgenrerna. Sveriges roll- och

konfliktspelsförbund (Sverok) växte snart till Sveriges största ungdomsförbund, och bordsrollspel fanns att köpa i leksaksaffärer över hela landet. 1990-talet kom dock att präglas av en tillbakagång, vilket berodde dels på att rollspelen fick konkurrens från digitala spel och samlarkortspel, dels på att en amerikansk kritik av rollspel fick genomslag även i Sverige. Det kritiken framförallt uppehöll sig vid var föreställningen om att unga inte förmådde skilja rollspelsfiktionen från verkligheten. Utifrån olika perspektiv varnade kritikerna för att spelandet kunde leda till allt från förhöjd självmordsrisk till djävulsdyrkan och väpnad revolution.<sup>14</sup> Den underliggande premisen för den debatt som blossade upp i kritikens kölvatten påminde inte bara om de i tid närliggande spel- och videovåldsdebatterna, utan även om Nick Carter- och Pippi-debatterna på 1910- respektive 1940-talet.<sup>15</sup> Efter millennieskiftet fick svenska rollspel en renässans genom att 1980-talets starkaste varumärken – bland andra *Drakar och Demoner* – gavs ut i nya former. Detta speglade i allt väsentligt den internationella utvecklingen inom rollspelshobbyn.

## BERÄTTANDET FÖRE OCH UNDER DEN AMERIKANSKA INDIEVÅGEN

Rollspelsnarrativens utveckling började på 1970-talet med introducerandet av följande struktur, baserad på skattjakten som litterärt motiv: Rollpersonerna fick ett uppdrag eller hörde talas om en skatt, förberedde sig, reste till en farlig plats, utforskade den och besegrade de fiender som fanns där, varpå de reste hem med skatten eller för att få en belöning av uppdragsgivaren. Någon reglerad karaktärsutveckling i litterär mening var det sällan fråga om i de äldsta spelen. Rollpersonerna blev bara skickligare och mer förmögna att ta sig an farligare monster och hinder. Om de förändrades i sitt sätt att tänka och vara, var detta något som tillfördes av spelets deltagare, huvudsakligen utan regelstöd.<sup>16</sup> Snart kompletterades dessa

raka äventyrsberättelser emellertid med alternativ. När det gäller strukturen länkades – återigen med krigsspelet som influens – berättelser samman till så kallade kampanjer som jämte skattjakter också kunde innehålla ränkspel i stadsmiljö eller mysterielösande. Bordsrollspelens simulering av fiktionsvärldar passade också för utforskandet av främmande psyken. År 1981 kom Sandy Petersens *Call of Cthulhu*, ett spel som byggde på H. P. Lovecrafts skräcknoveller, med regler för nedbrytningen av det mänskliga psyket inför insikten om sin obetydlighet i ett ondskefullt, uråldrigt och oändligt kosmos.<sup>17</sup> 1990-talets spel tog dessa tendenser längre, hela tiden i kontakt med framför allt populärlitterära genrer. När svenska *Kult* kom 1991 byggde det bland annat på gnosticistiska idéer och lät spelarna utforska trasiga psyken i en rännande världssillusion.<sup>18</sup>

Gemensamt för de flesta av mainstreamrollspelen under denna period var emellertid att deras mekaniska fokus antingen låg på simulering av fiktionsvärldar eller på taktiska moment i konfliktlösning och rollpersonsskapande. Trots att spelverksamheten i hög grad handlade om berättande, och trots att spelen ofta influerats av skönlitteratur, fanns det helt enkelt få regler för berättelser som drevs av angelägna frågor och problem.<sup>19</sup> Jämför man det tidigare nämnda rollspelsäventyret *The Isle of Dread* med en av dess litterära förlagor, den stilbildande äventyrsromanen *Treasure Island* (1883), ser man visserligen att båda följer den ovanstående skattjaksstrukturen, men till skillnad från *The Isle of Dread* utgörs romanberättelsens drivkraft bara på ett ytligt plan av de olika karaktärernas strävan efter rikedom.<sup>20</sup> Temat i *Treasure Island* är snarare frågan om vad som gör en person till en brittisk gentleman: John Silver och Dr. Livesey fungerar i detta avseende som ytterlighetsexempel som Jim Hawkins kan förhålla sig till när han lär sig stå på egna ben och sätta sina principer framför det egna välbefinnandet.<sup>21</sup> För den som spelade *The Isle of Dread* och liknande material var det svårt att utan explicit stöd i regler eller äventyrstext skapa något motsva-

rande, och svårigheterna förstärktes ytterligare av spelens traditionella deltagarroller. Uppdelningen där spelarna kontrollerade rollpersonerna och spelledaren kontrollerade världen gav den senare snart sagt all makt när det gällde beskrivningar av miljöer, kontrollen av en grundintrig och de hinder som rollpersonerna mötte. Om inte spelledaren själv valde det, gavs litet utrymme för *spelarna* att bidra till en berättelse där rollpersonernas fria val förde handlingen vidare och sade något relevant om någon intressant fråga eller problem. Sett till spelmekaniken låg det närmast till hands att recipiera berättelserna vid spelbordet i en begränsad version av Joseph Appleyards hjälteläsart – det vill säga som actionfyllda serier av situationer där hjältarna visade sin skicklighet, men utan att något angeläget tema bearbetades.<sup>22</sup>

Viktigt att påpeka är emellertid att stoffet i äldre mainstreamrollspel också *kunde* vara tillräckligt för att ensamt skapa stark tematik även när regelstödet saknades. En rutinerad spelledare kunde på eget bevåg skapa situationer där spelarna likt Jim Hawkins tvingades till tematiskt viktiga val och sedan lämna berättelsen tillräckligt öppen för att ge dessa val verklig betydelse.<sup>23</sup> Många kommersiella äventyr aktualiserade också viktiga frågor, vilket exempelvis framgår i artikeln ”En avhoppares bekännelse”, publicerad i tidskriften *Sinkadus* 1988. Där beskriver Dag Stålhandske sitt dilemma som spelare av rollspellet *Chock* så här:

När jag spelade äventyret Draculas hämnd med några vänner inträffade plötsligt något helt oväntat: min rollperson, Richard of Dragons, blev rasande på S.A.V.E. [En organisation med uppgiften att bekämpa monster – min anm.] Orsaken till hans känslor var att Lord Boulton inta [sic] bara riskerade sina tjänares liv genom att ha underlåtit att informera dem om den fara de skulle komma att sväva i, utan även hade tänkt att de skulle tjäna som buffert mellan rollpersonerna och greve Dracula.<sup>24</sup>

På Stålhandskes beskrivning av sin upplevelse följer en diskussion om etik i form av utdrag från S.A.V.E.:s arkiv: Ett brev från Stålhandskes rollperson kommenteras av två representanter för organisationen.<sup>25</sup> Arkivutdragen utgör i sig en sorts rollspelsnarrativ som drivs av den moraliska frågan som uppkommit i *Draculas hämnd*, men exemplet belyser också den betydelse som spelvärlden i detta sammanhang hade. De olika rösterna i brevväxlingen och deras fortsatta behandling av äventyrets fråga beror ju i hög grad av *Chocks* värld.<sup>26</sup> Inom en tradition som i stor utsträckning ägnade sig åt att försöka simulera olika spelvärldar, blev det naturligt att berättandets problem och frågor uppstod genom dem och inte genom reglerna. Det främsta exemplet på detta förhållande är kanske det postapokalyptiska *Mutant*. Där fick fantasyspelens traditionella uppdelning av rollpersonerna i typer eller klasser en social betydelse i ett benhårt klassamhälle efter Katastrofen, och mycket i spelet kretsade kring rollpersonernas ovetskap om vad som hänt när världen gick under och hur man levde dessförinnan. Genom spelvärlden skapades dels en dramatisk-ironisk sammanflätning av spelarnas undergångsrädsla och rollpersonernas nyfikenhet, dels en problematiserande skrattspegel av spelarnas samtid.<sup>27</sup>

Under tidigt 2000-tal revolutionerade print-on-demand-tekniken möjligheterna för hobbyspelmakare att trycka och sprida sina egna alster. Independent-spel hade funnits redan på 1970-talet och ibland även plockats upp av förlag.<sup>28</sup> Men nu växte fenomenet snabbt. En av de rörelser som blev resultatet av detta *och* av mainstreamrollspelens renässans, var den amerikanska forgerörelsen. *The Forge* började som ett webbforum för skapandet av independentrollspel, men blev snart företrädare för ett specifikt teoretiskt sätt att tala om berättande som kom att förändra bordsrollspelshobbyn.<sup>29</sup> Den tongivande grundaren, Ron Edwards, byggde sin förståelse av rollspelsberättande på litteraturteoretikern Lajos Egris verk *The Art of Dramatic Writing* (1960).<sup>30</sup> Edwards urskiljde bland annat tre grundläggande kreativa agendor i rollspel:

*gamism, simulationism* och *narrativism*. I grov förenkling handlade de två förstnämnda om att spela för att göra spelmässigt intressanta val (till exempel att välja taktik i en strid med ett monster) respektive att simulera en annan verklighet (såsom J.R.R. Tolkiens *Midgård*). Den tredje agendan handlade däremot om just ett tematiskt drivet berättande. Utifrån Egris termer definierade Edwards ett spel som stödde en narrativistisk agenda som ett spel som bearbetade en *premiss* i form av ett mänskligt problem av någon sort, gestaltad framför allt genom den regelmässiga kopplingen mellan rollpersonernas drifter och deras handlingar. Genom de val som spelaren gjorde åt rollpersonen, transformerades premissen till ett tema, vilket, återigen i Edwards och Egris bemärkelse, innebar ett uttalat eller outtalat svar på problemet.<sup>31</sup>

Edwards teori var utmärkande för independentrollspelsrörelsen. Dess syfte var att kritisera mainstreamspel och lyfta fram narrativistiska spel som nya, teoretiskt underbyggda och fokuserade på berättande i en mer genomgripande och för deltagarna mer omvälvande mening. Någon empirisk grund för de tre kreativa agendorna presenterades aldrig av Edwards, ej heller någon systematisk kritik av Lajos Egris bok. Men ur *The Forge* kom en lång serie spel som var influerade av hans idéer och som i några fall också belönades med det prestigefyllda spelpriset The Diana Jones Award.<sup>32</sup> Till Sverige importerades spelen av individuella rollspelare och mindre butiker, och de kom sakta men säkert att påverka hur man talade om äldre rollspel och hur man borde utveckla nya. Det första spelet på svenska som uttalat förhöll sig till Edwards narrativism blev independentrollspelet *Supergänget*.<sup>33</sup>

## **SUPERGÄNGET**

*Supergänget* är som namnet avslöjar ett superhjälterrollspel – det första svenska i genren och därtill den enda svenska regelboken att presenteras helt i form av en tecknad serie.<sup>34</sup> Det är dessutom ett av mycket få exempel, även internatio-

nellt, på ett meta- och pararollspel, det vill säga ett spel som är tänkt att spelas inuti och i någon mån som en kommentar till andra rollspel.<sup>35</sup> *Supergänget* gavs ut som webbserie i mitten på oktober 2006 och avslutades i april 2007, då spelet också trycktes.<sup>36</sup> Det överstattes till engelska 2007 (*Supercrew*) och till franska 2012 (*Superclique*). Spelet fick ett mycket gott mottagande i recensioner på diverse webbforum, i svenska rollspeltidningen *Fenix* samt i norska *Pegasus*, där det anmäldes i kombination med en kort intervju med upphovspersonen, Tobias Radesäter.<sup>37</sup>

Spelidén till *Supergänget* kan beskrivas enligt följande:

*Skede 1:* Spelgruppen spelar ett mainstreamrollspel som har en typisk fiktionsvärld av fantasysnitt.

*Skede 2:* Spelledaren avbryter och berättar att en kris inträffat, till exempel ett bankrån eller en eldsvåda. Detta är signalen för att man börjar spela *Supergänget* istället. Spelarna antar nu rollen av sig själva – det vill säga rollspelare – fast med hemliga superkrafter. Den nya fiktionsvärlden är vid första anblicken en kopia av vår egen. Både spelarna och rollpersonerna sitter initialt runt ett spelbord. Spelarna beskriver hur rollpersonerna hittar på ursäkter för att lämna rummet och, väl ute, klär om till trikåer och ger sig av för att lösa krisen på klassiskt Superman-manér.

*Skede 3:* När krisen är löst beskriver spelarna hur deras rollpersoner återvänder till spelbordet. Därefter avslutas *Supergänget* och spelgruppen återgår till att spela mainstreamrollspelet och på nytt leva sig in i dess fiktionsvärld.

De roller som spelarna antar är i analogi med de tre ovanstående skedena treledade. Spelarna låtsas vara superhjältar som låtsas vara vanliga rollspelare som i sin tur antar roller i en fantasylvärld. Det handlar om ett raffinerat upplägg som kan belysas såväl utifrån

litteraturvetenskapliga som spelvetenskapliga perspektiv. Ur narratologisk synvinkel kan man säga att det som sker under spelmötet, själva berättarsituationen (spelbordet i vår värld), dupliceras i en *berättelsenivå* (spelbordet i *Supergänget*) som på sätt och vis står i ett samtidigt meta- och hypodiegetiskt förhållande till mainstreamrollspelandet – det vill säga det både ramar in och är omslutet av det.<sup>38</sup> Närmar man sig situationen utifrån ett mer renodlat spelperspektiv skulle man med spelforskaren och sociologen Gary Alan Fines istället kunna säga att spelet inbegriper ett slags ramkollaps. När *Supergänget* börjar sammanfaller de ramverk – verklighetens, spelaktivitetens respektive den kollektiva fiktionsvärldens – som rollspelare traditionellt agerar i och rör sig mellan. Men när *Supergänget* slutar glider de isär igen, eftersom *Supergänget* är omslutet av fantasyrollspelandet.<sup>39</sup>

Regelbokens framställning är lika raffinerad som spelupplägget. Den tecknade serien inleds med att visa övergången från det som ovan beskrivits som Skede 1 till Skede 2, så som den framstår på *Supergängets* diegetiska nivå: En spelledare överges av sina spelare, som väl utom synhåll sliter av sig ytterkläderna och träder fram som trikåklädda superhjältar.<sup>40</sup>

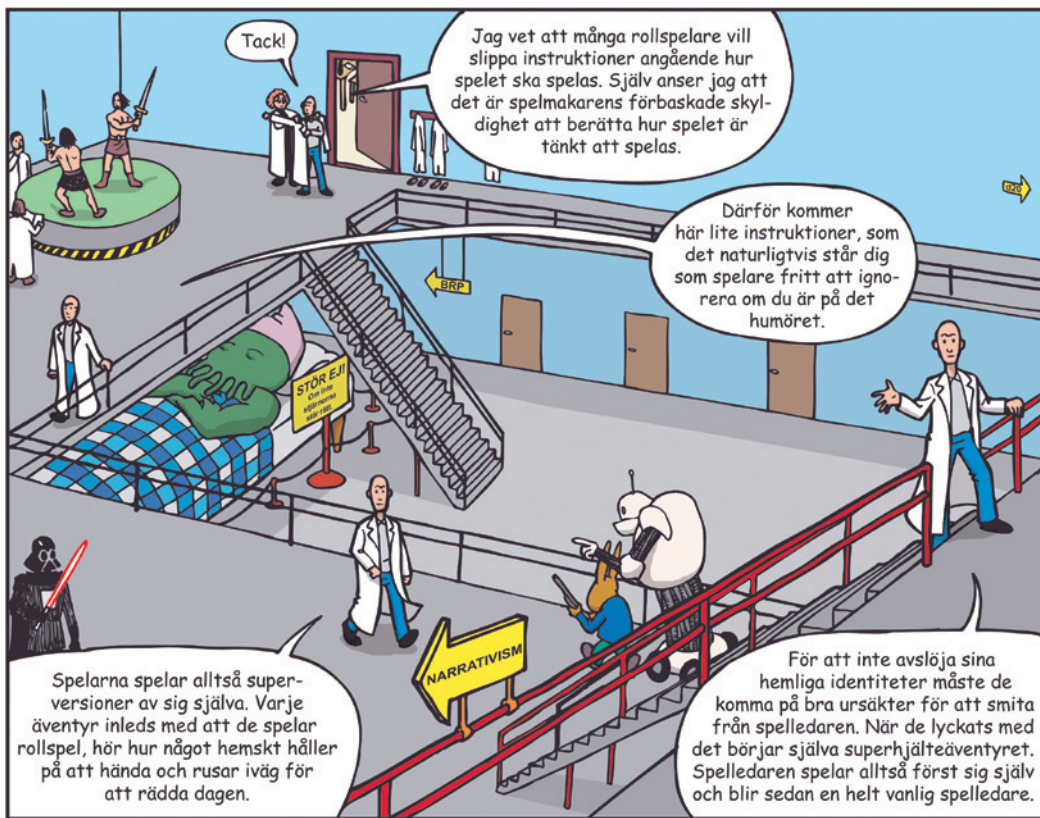
Men när spelarna försvunnit leder spelledaren läsaren igenom en annan dörr i spelrummet – in i en spelfabrik där *Supergänget* håller på att tillverkas. Framställningen i *Supergängets* regelbok varvar härefter fabriksrundvandringen och förklaringarna av olika mekaniker i rollspelet med paralepser där läsaren får se vad som händer med spelarna-som-superhjältar utanför fabriken.<sup>41</sup> Dessa parallellhandlingar förklarar varandra så att regelmekanikerna som beskrivs i rollspelsfabriken exemplifieras i superhjärteberättelsen, medan superhjärteberättelsens utveckling förklaras av reglerna. Den trettiosidiga tecknade serien slutar med att spelarna kommer tillbaka och man återgår till mainstreamrollspelet.

Bildspråket i *Supergängets* teckningar är mycket enkelt. I mångt och mycket framstår de som en medvetet naiv korsning mellan Hergés rena linje och det första

numret av *Action Comics* från 1938, där Superman gjorde entré i seriernas värld.<sup>42</sup> Fastän teckningarna inte kan jämföras med konstfärdigheten i dessa förebilder, skänker bildspråket tillsammans med frekventa humorinslag spelet ett avslappnat, anspråkslöst intryck som också har något av barnlitteraturens dubbla tilltal genom samförståndet med den som känner igen förebilderna och genom sin tillgänglighet för den som inte gör det.<sup>43</sup> Det handlar genomgående om få bildelement, rena färger, enkla skuggor och stiliserade miljöer. Den totala textmängden är förhållandevis stor, men allt som sägs är ordknappt och ledigt kommunicerat, ofta med direkt läsartilltal. Hanteringen av bildrutor, kanaler och ramar är överlag traditionell, men gör återhållsamt bruk av en ganska stor mängd finesser. Spelldaren som guidar läsaren genom fabrik och regler kan till exempel vika undan ett hörn av en bildruta i paralepsen, peka över ramar och kanaler, dyka upp i infällda bubblor, skapa tid genom att dyka upp på flera platser i en och samma bildruta, sitta på textbubblor, med mera. En av seriemediets mest uppskattade introduktionsböcker, Scott McClouds *Understanding Comics* (1994), är här en tydlig intertext.<sup>44</sup> Tillsammans gör bildspråket och de berättarmässiga greppen att serien träder fram som en modern indiekommentar till en superhjärteserie från genrens barndom, även kallad ”the Golden Age”.<sup>45</sup>

Regelbokens ikonotext – det vill säga bildrutor och bubblor i förening – förklarar spelet effektivt med ett hårt bantat urval av regelmekanismer.<sup>46</sup> Förutom instruktioner för skapandet av rollpersonens superkrafter, för den grundläggande spelidén och för hur själva berättandet sker (vilket jag ska återkomma till nedan) finns endast regler för konflikter mellan superhjältar och superskurkar. *Supergänget* står i fråga om format, medium och utförande således i bjärt kontrast till de mainstreamrollspel som runt 2006 omfattade hundratal och ibland tusentals dubbelspaltiga textsidor med detaljerade regler, huvudsakligen avsedda att stödja simuleringen av olika spelvärldar.





Ur Supergänget.  
Rundturen i spel-  
fabriken börjar.



## SAMBERÄTTANDE OCH NARRATIVISM

*Supergängets* regelbok förhåller sig explicit till den tidigare rollspelstraditionen. Redan på dess andra sida återges hur spelledaren promenerar igenom rollspelsfabriken. Där ligger Cthulhu och sover, en bakåtppekande skylt bär texten ”BRP” (”Basic Role-Playing”, vid tiden den dominerande regeltraditionen i Sverige) och figurer från tidigare nämnda *Mutant* är på väg i motsatt riktning. Spelledaren själv är på väg till andra sidan fabriken och följer en skylt med texten ”Narrativism”, det vill säga Edwards tredje kreativa agenda.

Vid första anblicken förefaller det emellertid som om *Supergängets* regler inte fullt ut stödjer Edwards version av tematiskt rollspel. Det är i sig inget märkvärdigt då kunskapen om den indieörelse som Edwards var en del av vid denna tidpunkt var tämligen begränsad i Sverige. På den största svenska webbgemenskapen för rollspel – rollspel.nu – förknippade man framförallt narrativism med vad man kallade ”samberättande”, det vill säga med distributionen av berättarmakt snarare än med tema och premiss. Det faktum att spelledaren i *Supergängets* regelbok är på väg åt narrativism-hållet i rollspelsfabriken, markerar därmed en positionering visavis mainstreamtraditionen som i grunden handlar om att ge spelarna mer inflytande över rollspelsberättelsen.

Frågan om inflytande är förbunden med slumpens och tärningarnas funktion i berättandet. I mainstreamrollspelandet gick berättandet till ungefär så här:

- A. Spelaren beskrev en rollpersons handlingsförsök.
- B. Spelledaren avgjorde en svårighetsgrad och lät spelaren slå tärningarna (eventuellt slog spelledaren även tärningarna själv) för att se om utfallet räckte till för en lyckad handling.
- C. Spelledaren beskrev vad som blev resultatet av rollpersonens handling.

I *Supergänget* fungerar det istället så här:

- A. Spelaren säger vad rollpersonen försöker *uppnå*.
- B. Spelaren slår tärning mot en fast eller spelledarvald svårighetsgrad.
- C. Spelaren beskriver vad rollpersonen *gör och uppnår*, utifrån utfallet av B.

Skillnaden i berättandet mellan *Supergänget* och manistreamsrollspelen ligger, som dessa exempel ger vid handen, i vad som i rollspelsteoretiska sammanhang benämns handlings- respektive konfliktesolution.<sup>47</sup> I äldre spel tjänade tärningsslaget oftast till att avgöra om en handling lyckades, det vill säga till att simulera en fiktionsvärld genom att göra tärningsslagets sannolikhet ekvivalent med fiktionsvärldens interna lagbundenhet. Tärningsslaget i *Supergänget* tjänar till skillnad från detta till att avgöra berättelsens riktning. Med spelforskaren Karl Bergström skulle man kunna säga att *Supergänget* är ett spel som följer principen ”rules first”, medan den äldre traditionen oftast följde principen ”narration first”.<sup>48</sup> Detta innebär i sin tur att spelledarens berättarmakt minskar, dels genom att händelseutvecklingen avgörs av tärningar och spelare, dels genom att spelarna i större utsträckning än i tidigare spel står för det konkreta, muntliga berättandet.

Den här berättarmässiga aspekten av *Supergänget* är förenad med ett nytt sätt att hantera karaktärsutvecklingen. I äldre spel var denna framför allt mekanisk: nya färdigheter, magiska besvärjelser och förmågor resulterade i större utsikter till framgångsrikt äventyrande. I *Supergänget* kan spelarna istället öka sina rollpersoners möjligheter genom analepser i form av anekdoter.<sup>49</sup> Den som ska använda en superkraft kan till exempel berätta om ett tidigare tillfälle då rollpersonen använde superkraften, för att få en bonus till sitt tärningsslag. Förutom att skänka rollspelsnarrativet en mer dynamisk tidshantering, innebär detta att rollpersonernas bakgrunder utvecklas och spelarens berättarmakt stärks.

I förhållande till Edwards narrativism framstår det som att *Supergänget* går halva vägen. Spelarna är betydligt mer involverade som berättare än i äldre

mainstreamspel, och de får göra konkreta val som handlar om vad rollpersonerna vill uppnå. Spelet och dess regler ger förutsättningar för något mer än ett sekventiellt berättande bestående av spännande situationer. Samtidigt saknas regler för rollpersonernas drivkrafter, och någon uttalad premiss i narrativistisk bemärkelse finns inte i spelet. *Supergänget* är ett övergångsexempel. När det gäller tema följer spelet varken forgerörelsens eller den spelvärldssimulerande traditionens mönster helt och hållet. Det faller istället tillbaka på sin och superhjaltegenrens mest ikoniska serieförlaga: ”Superman”.

## ”SUPERMAN”, SUPERGÄNGET OCH RELATIONEN TEMA-BEHOV

Världens första Superman-avsnitt framstår inte heller med självklarhet som temadrivet. Avsnittet börjar med en handfull bildrutor som beskriver Clark Kents härkomst och uppväxt, fram till den dag han bestämmer sig för att ikläda sig trikåer och bli ”Superman! Champion of the oppressed, the physical marvel who had sworn to devote his existence to helping those in need!”<sup>50</sup> På de efterföljande tolv sidorna avlöser olika skeden varandra utan starkare koppling och fungerar framför allt som en exposé över hjältens egenskaper: Rättvissekänslan, styrkan, osårbarheten, den dubbla identiteten, tycket för Louis Clarke, gentlemannamäsigheten, nyfikenheten och avskyn för omoral bland maktbävare. Ett potentiellt tema framträder först när man, som Grant Morrison gör, placerar berättelsen i dess historiska kontext och relaterar den till läsarnas behov. När *Superman* lanserades och utvecklades under superhjalte-guldåldern svarade serien mot de manliga läsarnas upplevda tillkortakommanden i förhållande till det motsatta könet och mot publikens rädslor och handfallenhet inför samhällsproblem som den stora depressionen, den organiserade brottsligheten, korruptionen och småningom det hotande kärnvapenkriget. Under den tafatta förklädnaden av Clark

Kent doldes en oförstörbar, superstark, åtråvärd hjälte som inte behövde bry sig om att få mat på bordet, som gangstrarnas tommy-guns inte rädde på och som kunde vända missiler i luften för att låta dem harmlöst explodera utanför atmosfären.<sup>51</sup> Den sekventiella demonstrationen av egenskaper hos Superman eller Clark Kent tjänade i det perspektivet till att lyfta fram problem i det rådande mandsidealets förhållande till samtidens faror.

*Supergängets* hantering av tema blir på motsvarande sätt endast begriplig i relation till vad som initialt finns utanför spelet. Relationen mellan vår verklighet, spelvärlden och det omgivande mainstreamrollspelets värld är som visats ovan mycket noggrant reglerad genom förhållandet mellan olika diegetiska nivåer och genom ramkollapsen, men den innebär dessutom en omkastning av vad Fine kallar medvetandekontexter.<sup>52</sup> I Fines material från åren 1974–1983 utmärks ett gott rollspelande av ”pretense awareness” till skillnad från ”open awareness”, med vilket menas att man undviker att låta rollpersonen agera utifrån sådant som spelaren men inte rollpersonen känner till. I *Supergänget* är det tvärtom: När ramverken kollapsar blir den öppna medvetandekontexten någonting positivt, och spelaren tillåts använda alla sina kunskaper. På flera olika sätt gör alltså reglerna att kopplingen mellan verklighet och spelvärld blir väsentligt starkare än i det omgivande fantasyrollspelandet, vilket i sin tur ger upphov till en specifik sorts jämförelse och problematik.

För även om *Supergängets* värld är starkt kopplad till vår är den inte en karbonkopia. Så fort rollpersonerna lämnat bordet där spelarna sitter och gått ut genom dörren, hamnar de i ett Sverige som inte bara plågas av superskurkar, utan som också framstår som tidsförskjutet. Precis som Bruce Timms och Eric Radomskis *Batman. The Animated Series* (1992–1995) utspelar sig i en sorts tidlöst amerikanskt 1950-tal, framträder ur *Supergängets* enkla, stiliserade teckningar något av ett tidlöst folkhems-Sverige.<sup>53</sup> Byggnaderna har genomgående 50-talsarkitektur.

Poliserna ser ut att vara hämtade från *Pippi Långstrump*. Värmeelementen i inredningen och kläddetaljer som gymnastikskor och kepsar är från 1950- eller 1960-tal, liksom de motorcyklar och båtar som figureerar i serien. Intrycket förstärks av det naiva uttrycket och av små detaljer: ”Riksbanken” är till exempel en enkel byggnad där någon hängt en skylt med ”Stängt” på dörren. Det är med andra ord inte bara superkrafter som spelaren bjuds på i *Supergänget* utan även en tidsresa till ett fiktivt Sverige som framställs nostalgiskt som mer optimistiskt, tryggare och (än så länge) mindre teknifierat.<sup>54</sup> De problem som superhjältarna tar sig an är enkla i jämförelse med terrordåd, multiresistenta virus och miljöförstöring, för att nämna några av 2000-talets hot. I regelbokens serie fångar de bankrånare, räddar folk från en eldsvåda och hämtar ner en katt från ett träd.<sup>55</sup> *Supergänget* framstår mot denna bakgrund, i likhet med ”Superman” och i harmoni med sin anspråkslöshet och humor, som svarandes mot ett behov av en enklare och mindre farlig värld.

Jämför man till sist detta med kopplingen mellan verklighet och spelvärld i det omgivande mainstreamrollspelet framträder både olikheter och likheter. Även om kopplingen alltså inte är lika stark som i *Supergänget*, har behovet av den typiska fantasyvärlden förklarats (och kritiserats) på liknande sätt som ett behov av en tillflykt från våra gråskalor och vår vanmakt inför globala problem. I fantasyvärldar är gränserna mellan ont och gott ofta skarpa, uppdraget är tydligt (till exempel: ”tag ringen och släng den i vulkanen”) och rollpersonerna har något av superhjältens förmågor genom sina stora kunskaper om magi och stridskonst.<sup>56</sup> Samtidigt berodde den historiska uppkomsten av mainstreamrollspelens simulerade världar kanske också på en önskan att fly från den typ av samhälle som *Supergänget* nostalgiskt blickar tillbaka på. I detta triangelförhållande mellan världar och i spänningen mellan berättarfrihet och inlevande eskapism, ligger ytterst *Supergängets* metalitterära tema och problematik. Att spela *Supergänget* är att överge den värld man en gång flydde till, för att återgå till den

värld man en gång flydde från men som deltagarna i verkligheten inte längre kan nå.<sup>57</sup> Kanske ligger i detta också något av den vuxnes längtan tillbaka till en kravlös barndom.

## EN TEMATISK VÄNDNING

Dagens svenska rollspelsutgivning består i stor utsträckning av vad som benämns ”neotrad”: Forge-influerade regellösningar förenas med äldre varumärken och spelvärldar, ofta genom ett ökat spelarinflytande över rollspelsnarrativet och genom en spelmekanisk förstärkning av en spelvärldsburen tematik.<sup>58</sup> *Supergänget* kan ses som ett historiskt övergångsexempel i en tematisk vändning som sker runt 2006. Vändningen består i att tema i äldre bordsrollspel framför allt genereras av stoffets frågor och problem, medan tema i yngre spel i större utsträckning även genereras genom regler som vägleder berättandet och ger detta tematisk fokus. Det är viktigt att påpeka att detta inte ska ses som en generell utveckling i riktning mot fler eller starkare tematiskt drivna rollspelsnarrativ. Man kan tänka sig att nyare spel i sitt bejakande av alla deltagares spontana kreativitet runt spelbordet, också förlorar något av det noggrant förberedda spelmaterialens tematiska potential.

Det behövs mer forskning om stoff- och regelgenererad tematik, inte bara i äldre och nyare bordsrollspel utan också i andra spelformer som digitala spel och bräd- och kortspel. Kanske kan analysen av *Supergänget* ge uppslag till en analys av tema i exempelvis *Journey* (2012), *Arkham Horror* (1987–) eller *Magic: The Gathering* (1993–)?<sup>59</sup> När det gäller bordsrollspel har den neotraditionella trenden fått konsekvensen att flera svenska titlar har mycket olika utgåvor från tiden före respektive tiden efter *Supergänget* och forge-teorins genomslag, och därför skulle kunna utgöra intressanta studieobjekt. Ett exempel på detta är spelet *Suavelvinter*, som ursprungligen gavs ut som spelmaterial till *Drakar och Demoner* under

1980- och 1990-talen, men som 2012 kom i en nyutgåva med indieinfluerade regler.<sup>60</sup> Ett annat exempel är *Kult* (2016), som redan i första utgåvan ter sig som en föregångare när det gäller regler och tema, men som snart kommer i en ny utgåva efter en rekordstor gräsrotsfinansiering.<sup>61</sup> Båda dessa spel präglas också av väsentligt större omfattning, allvar och tematiska anspråk än *Supergänget*. Internationellt finns slutligen

flera nya intressanta föreningar av renodlat traditionella regelsystem och äventyr av utpräglat konstnärlig och litterär karaktär. Äventyret *A Red and Pleasant Land* (2014) och *Maze of the Blue Medusa* (2016), båda avsedda för en åttiotalsversion av *Dungeons & Dragons*, är här de främsta exemplen.<sup>62</sup> Om de får någon motsvarighet i svensk spelutgivning får framtiden utvisa.

## NOTER

1. Will Crowther, *Colossal Cave Adventure*, 1976. [www.amc.com/shows/halt-and-catch-fire/colossal-cave-adventure/landing](http://www.amc.com/shows/halt-and-catch-fire/colossal-cave-adventure/landing) (Sidan hämtad 14 mars).
2. Ergodisk litteratur kräver en annan sorts läsarakтивiteter än vanligt. Till exempel kan den mekaniska avkodningen av texten vara förgrundad, som när man tvingas välja läsväg i Guillaume Apollinaires "Lettre-Océan", i *Calligrammes. Poèmes de la Paix et de la Guerre (1913–1916)*, Paris: Mercvire de France, 1918, s. 38–41. För begreppet ergodicitet, se Espen J. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997, s. 1–23. För en diskussion om spel och litteratur, se Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture", i Noah Wardrip-Fruin och Pat Harrigan (red.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge Mass.: MIT Press, 2003, s. 118–130.
3. Jfr Marie-Laure Ryan, som noterar: "From an aesthetic point of view [...] the greatness of an artwork is judged on the basis of its potential for self-renewal, while computer games, even the best of them, are meant to be 'beaten'". I en tillhörande not klargör Ryan att hon avser "games of problem solving, such as *Myst* and *Zork*" – båda arvtagare just till *Colossal Cave Adventure*. Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins Univ. Press: Baltimore, 2001, s. 309 och 372.
4. Jfr t.ex. Ross C. Murfin och Supriya M. Ray, *The Bedford Glossary of Critical and Literary Terms*, Basingstoke: Macmillan, 1997, s. 224f. och 400; J. A. Cuddon, *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Theory*, 4. uppl., London: Penguin Books, 1999, s. 522 och 913. Detta är också vanligt i Sverige. Se t.ex. Maria Nikolajeva, *Barnbokens byggklossar*, 2 uppl., Lund: Studentlitteratur, 2004.
5. Peter Hallberg, *Litterär teori och stilistik*, 3 uppl., Göteborg: Esselte studium, 1983, s. 47f. Som jag använder begreppet framställer sig temat genom att använda element från motivet. I litteraturen är temat ofta förknippat med en förändring hos huvud- eller bipersoner och ställs på sin spets vid berättelsens peripeti.
6. För begreppet "angång", se Staffan Thorson, "Den teoretiska praktiken. Exemplet studentläsningar", i Jenny Bergenmar et al. (red.), *Tilltal och svar. Studier tillägnade Beata Agrell*, Stockholm: Brutus Östlings bokförlag Symposion, 2009, s. 263f. Thorson lånar (med viss anpassning) begreppet från Mats Furberg, och avser då relationen mellan en textuell struktur och en läsare som upplever att det lästa har personlig mening. I detta är begreppet besläktat med receptionsetetikens "Wirkung", dvs. verkan till skillnad från effekt. Se Wolfgang Iser, *The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response*, London: Routledge, 1978, s. x och 98. Jfr även Jonas Linderöth, *Datorspelandets mening. Bortom idén om den interaktiva illusionen*, diss. Göteborg: Acta Universitatis Gothoburgensis, 2004.
7. Se Magnus Persson (red.), *Populärkulturen och skolan*, Lund: Studentlitteratur, 2000, samt Jerry Määttä, *Raketsommar. Science fiction i Sverige 1950–1968*, diss. Lund: Ellerströms, 2006, s. 114f. och 121f. När det gäller tecknade serier och litteraturvetenskap finns talande nog en enda svensk avhandling: Helena Magnusson, *Berättande bilder. Svenska tecknade serier för barn*, diss. Göteborg & Stockholm: Makadam, 2005.
8. Olle Widhe, *Dö din hund! Krig, lek och läsning i svensk barnboksutgivning under 200 år*, Lund: Ellerströms, 2015, s. 320. Widhes exempel är hämtat från en DN-artikel av Vera Brodin, se s. 337 not 13. Vidare forskning om krigsspelsdebatten finns i Tommy Gustafssons "Debatten om och rätttegången mot de våldsamma TV- och datorspelen under 2000-talet", i Tommy Gustafsson och Klara Arnberg (red.), *Moralpanik och lågkultur. Genus- och mediehistoriska analyser 1900–2012*, Stockholm: Atlas, 2013.
9. Den första dokumenterade importen skedde redan 1974 och beskrivs i fanzinet *Runan*: "Allt började en regnig höstdag 1974 när jag läste en recension i ett amerikanskt SF-fanzine som hette *Supernova*, om ett underligt och förbryllande fantasy-spel som hette *Dungeons & Dragons*. [...] En månad senare anlände ett paket från dem med en låda av imiterat trä innehållande tre små häften med regler." Mikael Börjesson, "Titan Games", i *Runan*, 2005:38, s. 18.
10. Dave Arneson och Gary Gygax, *Dungeons & Dragons*, vol.

- 1–3, Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974. De första tre häftena förutsatte konfliktregler från Gary Gygax och Jeff Perren, *Chainmail. Rules for Medieval Miniatures*, Evansville: Guidon Games, 1971.
11. I den bemärkelsen sprang bordssrollspelen även ur barns berättande och rollerkar. Jfr Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality 2. Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: John Hopkins University Press, 2015, s. 209f. och 226ff. För forskning om bordssrollspelens födelse, se Jon Peterson, *Playing at the World. A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventure, from Chess to Role-Playing Games*, San Diego: Unreason Press, 2012. För barns roll- och krigslekar, se Widhe, 2015.
  12. Exemplet bygger löst på David Cook och Tom Moldvay, *Dungeon Module X1. The Isle of Dread*, Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1981.
  13. Stephen Perrin, *Drakar och Demoner*, övers. och bearb. Tomas Björklund, Lars-Åke Thor och Fredrik Malmborg, Stockholm: Target Games, 1982. Den engelska förlagan utgjordes av Steve Perrins "Magic World" och Greg Staffords och Lynn Willis "Basic Role-Playing", vilka båda utgavs som häften i Steve Perrin et al., *Worlds of Wonder*, Albany: Chaosium, 1982. Den svenska översättningen av *Dungeons & Dragons* kom inte förrän 1986 och blev aldrig någon kommersiell framgång. Se Börjesson, 2005, s. 19f.
  14. Skedet finns detaljerat beskrivet och fördömligt dokumenterat i Anna-Karin och Daniel Linder Krauklis, *Finna dolda ting. En bok om svensk rollspelshistoria*, Stockholm: Galago, 2015. Se även Orvar Säfström och Jimmy Wilhelmsson, *Äventyrsspel. Bland mutanter, drakar och demoner*, Malmö: Bokfabriken, 2015.
  15. Gustafsson och Arnberg 2013. Ulf Boëthius, *När Nick Carter drevs på flykten. Kampen mot "smutslitteraturen" i Sverige 1908–1909*, diss. Stockholm: Gidlunds, 1989. Ulla Lundqvist, *Århundradets barn. Fenomenet Pippi Långstrump och dess förutsättningar*, diss. Stockholm: Rabén & Sjögren, 1979.
  16. Möjligen kan tidiga rollspel ses i ljuset av Joseph Campbells monomyt, dvs. att uppdraget och återvändandet representerar en cykel genom vilken hjälten når en högre och förutbestämd potential. Se Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, New York: Pantheon Books, 1949.
  17. Sandy Petersen, *Call of Cthulhu. Fantasy Role-Playing in the World of H. P. Lovecraft*, Albany: Chaosium, 1981. För en analys av relationen mellan spelet och Lovecrafts noveller, se Sandy Petersen och Lynn Willis, "Call of Cthulhu Designers' Notes", i *Different Worlds*, 1982:19, s. 8–13. Bland annat diskuteras hur den negativa och obevliga karaktärsutveckling i Lovecrafts noveller (många dör eller blir galna) behövde modereras när spelet gjordes.
  18. Gunilla Jonsson och Michael Petersén, *Kult. Döden är bara början*, Stockholm: Games, 1991. Många spel hade regler för utveckling av fobier som ett resultat av rollpersonernas traumatiska upplevelser, men de stod inte i fokus för spelet som i *Call of Cthulhu* eller *Kult*. På liknande vis fanns i *Drakar och Demoner Expert* regler för karaktärernas livsmål (och en diskussion av deras förhållande till litterära stereotyper), men livsmålen var inte knutna till spelets resolutionsmekaniker utan fungerade mest som ett medel för spelledaren att disciplinera spelarna. Se Lars-Åke Thor och Anders Blixt, *Drakar och Demoner Expert*, Stockholm: Tamb Äventyrsspel, 1985, s. 12ff. och 76f.
  19. Det är inte svårt att påvisa ett intresse för tematiskt spelande i rollspelens tidiga historia, men desto svårare att hitta regelstöd för det. I *Worlds of Wonder* följde till exempel en produktkatalog med ett förord där relationen spelare–rollperson diskuteras ingående i förhållande till upplevda problem i samtiden, men spelet saknar samtidigt konkret regelstöd för något sådant. Tadashi Ehara, "Editorial", i *Chaosium Games Catalog*, vol. 1, 1982:2, s. 2.
  20. Robert Louis Stevenson, *Treasure Island*, London, Paris & New York: Cassell & Company, 1883. Förutom inslagen från *Treasure Island* i form av pirater, skattsökande m.m., är *The Isle of Dread* också influerat av "Skull Island" i Edgar Wallace och Merian C. Coopers *King Kong* (1933–).
  21. Vuxenblivandets tema förekommer i många äventyrsberättelser. För en intressant artikel som betonar det samtidigt avskräckande och förebildande i Long John Silvers relation till en faderssökande Jim, se Chamutal Noiman, "'He a Cripple and I a Boy'. The Pirate and the Gentleman in Robert Louis Stevenson's *Treasure Island*", i *Topic. The Washington & Jefferson College Review*, vol. 58, 2012, s. 56–71.
  22. Joseph A. Appleyard, *Becoming a Reader. The Experience of Fiction from Childhood to Adulthood*, Cambridge: Cambridge University Press, 1990, s. 57–93. Jfr dock Stefan Lundström och Christian Olin-Scheller, "Narrativ kompetens. En förutsättning i multimodala textuniversum?", i *Tidskrift för litteraturvetenskap*, 2010:3–4.
  23. Man kan t.ex. tänka sig en utveckling av *The Isle of Dread* som tar fasta på det återkommande inslaget av människohandel: Piraterna i äventyret är slavhandlare, de utstötta på Taboo Island (en ö i ön) är huvudjägare och vid äventyrets slut möter rollpersonerna varelser som kan förslava dem. Se Cook och Moldvay 1981, s. 8, 22f., 26 och 29.
  24. Dag Sthålhandske, "En avhoppares bekännelse" i *Sinkadus*, 1988:12. Artikeln är satt på ett sådant vis att "Tvivla korsfarare!" framstår som titel, men på tidningens omslag och i dess innehållsförteckning är det "En avhoppares bekännelse" som anges. *Chock. Äventyr i det okända* gavs ut 1985 av Stockholmsförlaget TAMB Äventyrsspel och var en direkt översättning (översättaren ej namngiven) av Gali Sanchez et al., *Chill. Adventures into the Unknown*, Delavan: Pacesetter, 1984. Sanchez skrev 1984 även *Vengeance of Dracula* för samma förlag, vilket översattes för Äventyrsspels räkning av Gunilla Jonsson och utkom med titeln *Draculas hämnd* på svenska 1986.
  25. De senare var författade av Anders Blixt, en av tidskriftens redaktörer. Värt att notera är att det som diskussionen gäller, dvs. det etiska i bruket av utbytbara hjälpredor till rollpersonerna, var vanligt och reglerat redan i första versionen av *Dungeons*

- & *Dragons*. När hjälpredor utsattes för återkommande fara blev de mindre lojala. Arneson och Gygax 1974, s. 13 i häfte ett av tre ("Men & Magic").
26. *Chocks* värld kan enklast beskrivas som historisk med inslag av övernaturligheter. Man kunde spela i olika tidsåldrar, från mitten av artonhundratalet till nutid (1984). *Draculas hämnd* utspelar sig 1892.
  27. Michael Petersen och Gunilla Jonsson, *Mutant*, Stockholm: TAMB Äventyrsspel, 1984. Sin fulla potential nådde den spelvärldsgenererade tematiken i spelet emellertid först i en senare och väsentligt mer omfattande upplaga som inleddes med Joakim Bergström et al., *Mutant. Undergångens arvtagare*, Umeå: Järnringen, 2002.
  28. Se t.ex. David A. Hargrave, *The Arduin Grimoire. Volume 1*, San Francisco: Grimoire Games, 1978. Ett intressant senare exempel är John Tynes *Puppetland. A Storytelling Game with Strings in a Grim World of Make-Believe*, London: Hogshead Publishing, 1999. Spelet förde samman handdockor och traditionellt sagoberättande med bordsrollspel. Dess spelvärld och anslag hade en stark tematik som kretsade kring relationerna mellan barn och vuxen och mellan skapad och skapare.
  29. Hur den internationella utvecklingen sågs av svenska spelare och spelmakare framgår av Linder Krauklis, 2015, s. 216–251.
  30. Lajos Egri, *The Art of Dramatic Writing. Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*, New York: Simon & Schuster, 1960.
  31. Ron Edwards, "System Does Matter", i *Sorcerer*, Chicago: Adept Press, 2001, s. 127ff. Se även "Narrativism. Story Now", [www.indie-rpgs.com/\\_articles/narr\\_essay.html](http://www.indie-rpgs.com/_articles/narr_essay.html), 2003 (Sidan hämtad 15 mars 2017).
  32. Ron Edwards, *Sorcerer*, Chicago: Adept Press, 2001. För The Diana Jones Award, se <http://thedianajonesaward.org> (Sidan hämtad 12 maj 2017). Forge-influerade vinnare förutom *Sorcerer* är Paul Czege, *My Life With Master*, Half Meme Press, 2003; Jason Morningstar, *Grey Ranks*, Chapel Hill: Bully Pulpit Games, 2007; Jason Morningstar, *Fiasco*, Chapel Hill: Bully Pulpit Games, 2009.
  33. På engelska gav Jonas Karlsson (nu Ferry) ut indiespelet *One Can Have Her* redan 2005. Spelet fick småningom illustrationer av Radesäter. Ferry kom sedan att bidra till spelet *Noir*, som utkom i december 2006 efter att *Supergänget* hade börjat ges ut. Där anammas också Edwards idéer.
  34. Faktum är att *Supergänget* kan vara det första och till och med det enda spelet i världen att presenteras helt som tecknad serie. Mig veterligen används greppet endast i begränsad utsträckning i andra spel, vanligtvis då spelet bygger på någon tecknad serie som i Greg Stolze, *The Usagi Yojimbo Roleplaying Game*, Elk Grove: Gold Rush Games, 1997. Spelet bygger på Stan Sakais antropomorfa tecknade serie *Usagi Yojimbo*.
  35. Det mest kända exemplet på ett kombinerat meta- och parollspel är annars *Power Kill* av John Tynes från 1999, utgivet som bilaga till ovan nämnda *Puppetland*. Spelet är designat för att belysa de moraliska implikationerna (i vår värld) av det som sker i fiktionsvärlden.
  36. I Linder Krauklis 2015 anges att spelet trycktes 2010, vilket inte är korrekt. Se <http://oldsite.rollspel.nu/forum/ubbthreads.php/topics/472604/1.html> (Sidan hämtad 13 mars 2017).
  37. Åsa Roos, "Supergänget", i *Fenix*, 2007:4, s. 56. Håken Lid, "Supergjengen tar saken", i *Pegasus*, 2007:5, s. 28f.
  38. Diegetiska nivåer inom narratologin kommer ursprungligen från Gérard Genette, "Discours du récit. Essai du méthode", *Figures III*, Paris: Seuil, 1972, s. 238f. Efter Genette förekommer en hel del varianter när det gäller benämningen på olika nivåer. Med metadiegetisk menar jag en ramberättelse som omger en huvudsaklig berättelse. Med hypodiegetisk menar jag en berättelse som berättas inom en annan berättelse. Jfr Rimmon-Keenan Schlomith, *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*, London: Routledge, 1983, s. 91f; Nikolajeva, 2004, s. 162ff.
  39. Originaltermerna är här "primary frame", "game frame" respektive "fantasy frame". Gary Alan Fine, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago: University of Chicago Press, 1983, s. 182ff. och 205. Fine hämtar rambergreppet från Erving Goffman, "Fun in Games", i *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company, 1961, s. 17–81.
  40. Hela *Supergänget* kan läsas online på <https://sites.google.com/site/tobiasradesater/super> (Sidan hämtad 13 mars 2017).
  41. Paraleps avser här något som inträffar samtidigt, någon annanstans. Genette, 1972, s. 211f.
  42. Jerry Siegel och Joe Shuster, "Superman", i *Action Comics*, 1938:1, s. 1–13.
  43. Med dubbelt tilltal avses vanligen att en berättelse riktar sig samtidigt till både yngre och äldre, om än inte nödvändigtvis på samma vis. För olika varianter av tilltal i barnlitteratur, se Barbara Wall, *The Narrator's Voice. The Dilemma of Children's Fiction*, Basingstoke: Macmillan, 1991, s. 9, passim.
  44. Scott McCloud, *Understanding Comics. The Invisible Art*, New York: Harper Collins Publishers, 1994.
  45. Perioden avser 1930- och 1940-talens superhjäleserier med *Superman* och *Batman* som de mest framträdande exemplen. Själva begreppet började användas redan på 1960-talet och avgränsas mot efterföljande åldrar av mindre ädel halt – silver-, brons- och järnåldrar. Se Grant Morrison, *Supergods. Our World in the Age of the Superhero*, London: Jonathan Cape, 2011. En guldålder finns också omnämnd i Magnusson 2005, s. 158. Då används emellertid en mer generell betydelse av ordet och *Stålmannen* betecknas som en "äventyrsserie".
  46. Begreppet ikonotext avser kombinationen av och relationen mellan bild och text. Se Kristin Hallberg, "Litteraturvetenskapen och bilderboksforskningen", i *Tidskrift för litteraturvetenskap*, 1982:3–4, s. 163ff.
  47. Se t.ex. "conflict resolution" respektive "task resolution" i Ron Edwards, "The Provisional Glossary", 2004, [http://indie-rpgs.com/\\_articles/glossary.html](http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html) (Sidan hämtad 23 maj 2017)
  48. Vad som är först i distinktionen handlar alltså om huruvida

- reglerna bestämmer vad som får berättas eller om berättandet avgör hur reglerna ska appliceras. Distinktionen är eventuellt att föredra framför den mellan handlings- och konfliktresolution, eftersom handlingsresolution handlar om den diegetiska nivån, medan konfliktresolutionen opererar på berättarnivå. Karl Jones Bergström, *Playing for Togetherness. Designing for Interaction Rituals Through Gaming*, Göteborg: Department of Applied Information Technology, diss. Göteborg University, 2012.
49. Jag använder analeps i Genettes bemärkelse av tillbakablick. Genette 1972, s. 82.
  50. Siegel och Shuster 1938, s. 1.
  51. Morrison 2011, kap 1–2.
  52. Fine 1983, s. 187ff. Medvetandekontexter är en utveckling av "awareness contexts" från Barney G. Glaser och Anselm L. Strauss, "Awareness Contexts and Social Interaction", i *American Sociological Review*, vol. 29, 1964:5, s. 669–679, där det bland annat står: "By the term *awareness context* we mean the total combination of what each interactant in a situation knows about the identity of the other and his own identity in the eyes of the other" (s. 670). Omkastningen ifråga blir här en omkastning mellan "pretense awareness" och "open awareness".
  53. Bruce Timm och Eric Ramomski, *Batman. The Animated Series*, New York: Warner Bros. Animation, 1992–1995. Andra möjliga jämförelser utanför superhjältseriernas värld är t.ex. Hergés *Tintin* eller varför inte Disneys Duckburg!
  54. Därmed inte sagt att Sverige under tiden för det socialdemokratiska folkhemsprojektet inte var teknikintresserat, se Michael Godhe, *Morgondagens experter. Tekniken, ungdomen och framsteget i populärvetenskap och science fiction i Sverige under det långa 1950-talet*, diss. Stockholm: Carlssons bokförlag, 2003, s. 22f.
  55. Intressant i sammanhanget är dock den franska översättningens äventyr (som alltså saknas i *Supergänget* och *Super-crew*), vilket utspelar sig i ett fiktivt Lyon med väsentligt mer moderna faror. Där utgörs skurkarna huvudsakligen av robotar och handlingen kretsar kring stulen "calcidirium loud" med "propriétés explosives décuplées lorsqu'il subit une ionisation massive" (ung. 'tungt calcidirium' resp. 'tiofaldigade explosiva egenskaper när det utsätts för en massiv jonisering', min övers.) – vilket är en uppenbar atomvapenreferens. Äventyret bryter tämligen skarpt mot Radesätters verk, inte minst genom att lämna seriemediet. Det är skrivet i tvåspaltig text med illustrationer. Emmanuel Moreau, "Soir de derby", i Tobias Radersäter, *Superclique*, övers. Emmanuel Moreau, 2012, s. 31ff.
  56. För en kort översikt över vanliga perspektiv på fantasygenren, se Anders Öhman, *Populärlitteratur. De populära genrens estetik och historia*, Lund: Studentlitteratur, 2000, s. 138–144 och 158. Resonemanget kan med fördel läsas mot bakgrund av motsvarande översikt när det gäller kärleksromanen i samma bok, s. 55–62, eftersom det belyser likheten i perspektiv mellan Janice Radways och Öhmans tredje förhållningssätt till fantasy, exemplifierat av Ursula K. Le Guin. Båda perspektiven innebär att tillflykten till något annat än vår egen värld också inbegriper en kritik mot vår egen värld, ett ställningstagande för de värden som fiktionvärlden erbjuder och mot vår värld avsaknad av samma värden. Jfr Janice A. Radway, *Reading the Romance. Women, Patriarchy, and Popular Literature*, Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1991.
  57. Jfr Seth Giddings, *Virtual Media and Children's Everyday Play*, London: Bloomsbury Academic, 2014, s. 150ff.
  58. Begreppet är svenskt och nämns första gången på rollspel.nu 2009: <http://oldsite.rollspel.nu/forum/ubbthreads.php/ubb/showflat/Number/643823/Searchpage/2/Main/102730/Words/neotrad/Search/true/Re:%20Mouse%20Guard%20säljer%20bra%20i%20.html#Post643823> (Sidan hämtad 28 maj 2017). Sedan dess används det regelmässigt av hobbyutövare, men ligger också till grund för hur förlag beskriver sig själva. Se t.ex. <http://frialigan.se/om/> (Sidan hämtad 28 maj 2017).
  59. Nicholas Clark, Bryan Singh och Chris Bell, *Journey*, San Mateo: Sony Computer Entertainment, 2012; Richard Lanius, *Arkham Horror*, Albany: Chaosium, 1987; Richard Garfield, *Magic: The Gathering*, Renton: Wizards of the Coast, 1993.
  60. Erik Granström, *Svavelvinter*, Stockholm: TAMB Äventyrs-spel, 1986; Erik Granström, *Trakorien*, Stockholm: TAMB Äventyrsspel, 1987; Christian Granath och Erik Granström, *Svavelvinter. Rollspel i Erik Granströms Trakorien*, Stockholm: Fria ligan, 2012.
  61. *Kult. Divinity Lost* drog in 2.7 miljoner på en så kallad Kickstarter i början av 2016, vilket då med god marginal var svenskt rekord. Se [www.kickstarter.com/projects/1037361623/kult-divinity-lost-horror-roleplaying-game-rpg](http://www.kickstarter.com/projects/1037361623/kult-divinity-lost-horror-roleplaying-game-rpg) (Sidan hämtad 22 maj 2017).
  62. Zak Sabbath, *A Red and Pleasant Land*, Helsingfors: Lamentations of the Flame Princess, 2014; Zak Sabbath och Patrick Stuart, *Maze of the Blue Medusa*, Santa Fe: Satyr Press, 2016.

## SUMMARY

### Narrators in Tights. The Thematic Turn in Swedish Tabletop Role-Playing Games

The concept of *theme* in tabletop role-playing games is examined from the joint perspectives of comparative literature and game studies, focusing mainly on the independent tabletop role-playing game *Supercrew* by Tobias Radesäter, published in 2006. The article starts with a theoretical separation of motif and theme, where the latter represents a question, problem or issue that generates narrative by use of elements from common motifs. Against the background of Swedish and international games published 1974–2006, it is argued that *Supercrew* represents a turning point in Swedish role-playing game history. Earlier mainstream role-playing games generate theme *mainly* through settings and scenarios, whereas later games to a larger extent *also* generate theme through the game rules.

*Supercrew* is described as a unique example of a meta- and paragame in the superhero genre, presented entirely in the form of a comic book. It is shown how the game is influenced by American indie role-playing game design from *The Forge*, notably by referencing the term "narrativism", by the introduction of conflict resolution, and by the distribution of traditional game master power. However, *Supercrew* does not adopt the crucial concepts of premise and theme, adapted by Ron Edwards from the theory of Lajos Egri. Instead, it regulates the relationship between real world, game world, and traditional (fantasy) game world so that it becomes the theme of the game. Referencing Gary Alan Fine's use of frame analysis and awareness context, it is demonstrated how this is achieved by a subversion of pretense–open awareness, and by collapsing the primary, game and fantasy frames in *Supercrew* while keeping the traditional way of gaming as a metadiegetic reference.

The article ends by remarking that a thematic turn only implies that theme is commonly generated in a different way after the turn than it commonly was before. This does not necessarily entail that role-playing game narratives are now stronger than they once were. It is suggested that further studies could benefit from analyzing editions of the same game from before and after the turn.

*Keywords:* role-playing games, superhero fiction, theme and motif, comic books, popular culture.