

Förhandlad fiktion – det berättande rollspelet

YLVA GISLÉN

Kan man hävda att rollspelet handlar om berättande, och att det därtill rör sig om en i hög grad sofistikerad berättarform? Det är inte ett helt självklart påstående givet rollspelets framväxt i hjärtat av en krigs- och strategispelskultur i slutet av sextioalet och början av sjuttioalet – i amerikanska spelkretsar influerade av Tolkiens Ringtrilogi. Inte heller givet att rollspelandet som praxis provocerar vår konventionella textuppfattning. Av framförallt denna anledning har jag använt mig av likheter med det traditionella muntliga berättandet för att förstå och analysera rollspelets dynamiska aspekter: balansen mellan styrning och improvisation. Dessa jämförelser har hjälpt mig att se i hur hög grad vi, i vårt tänkande kring det mänskliga berättandet, är fångade i uppfattningar om texten, och om en specifik relation mellan författare och läsare/publik, som är djupt präglade av de senaste århundradenas tryckta eller på annat sätt massdistribuerade berättelser. En diskussion kring detta ligger bortom den här textens fokus; istället hoppas jag att den indirekt kan ge stoff till en sådan, eftersom det är min djupa övertygelse att vi måste gå bortom dessa uppfattningar för att kunna förstå och analysera det som händer med berättandet i en samtid och framtid där de nya digitala medierna samspekar med de traditionella. Det är inte en

slump att rollspelandet är en inspirations- och erfarenhetskälla inte bara för många dataspel, utan också finns i bakgrunden av framväxten av andra digitala format – som så kallade MUDar och avatarvärldar.

Under ett rollspel skapar deltagarna gemensamt en historia genom att beskriva sina rollkaraktärers reaktioner och handlingar i situationer och miljöer som i sin tur beskrivs av den person som utsetts till spelledare. Detta sker huvudsakligen muntligt, men spelarna kan i större eller mindre utsträckning använda sig av gester och tonfall för att understryka eller gestalta sin rollkaraktärs agerande. Spelledaren utgår i de flesta fall från ett i förväg planerat scenario och använder sig dessutom ofta av musik för att bygga stämningar och situationer. Ibland förekommer rekvisita i form av brev eller andra föremål, och ibland använder sig spelarna av föremål eller figurer för att bättre få överblick av varandras olika positioner i en viss fiktiv situation. Utgången av kritiska situationer avgörs ofta med hjälp av tärningar: i en avvägning mellan rollfigurernas färdigheter (sannolikheten) och ren slump.

I den här artikeln kommer jag att närmare försöka beskriva den nya berättarform som rollspelet är, vilka olika berättartekniska och strukturella element den konstitueras av, med utgångspunkt i ett antal tematiska intervjuer med spelledare och spelare.¹

Rollspelets utveckling

Rollspelande har, sedan mitten på 1980-talet, blivit allt vanligare bland framförallt ungdomar. I en rapport från Ungdomsstyrelsen, *Rollspel som fritidssysselsättning*, redovisas en opublicerad undersökning från Lärarhögskolan i Stockholm som pekar på att mer än 200 000 ungdomar i åldersgruppen 13–25 år spelar rollspel åtminstone någon gång per år.² I Sverige har också utvecklingen av både det "vanliga" berättande rollspelet och det levande rollspelet blivit starkt präglad av en ideell föreningskultur, till skillnad från i många andra länder, där de kommersiella spelföretagen i högre grad styrt utvecklingen. SVEROK, det svenska roll- och konfliktspelsförbundet, har runt 20 000 medlemmar. Denna kontaktyta mellan tusentals lokala föreningar, med bland annat organisation av regionala och nationella rollspelskonvent³, har varit en av förutsättningarna för ett utbyte och en utveckling av idéer, scenarier och praxis kring rollspelande.

Framförallt sedan början av nittioalet tycks utvecklingen av rollspel generellt ha gått mot en friare form, med tydligare tonvikt på själva historieberättandet.

Det finns flera förklaringar till detta. En förklaring är att rollspelsgrupper som spelat över en längre tid förenklar regelsystemen och, på grundval av den gemensamma diskurs som utvecklas, tillåter sig ett mer flexibelt berättande. En annan är utgivningen av nya typer av spel i början av nittioalet, som White Wolf Publishings *Vampire*. Spel som *Vampire* lägger inte bara många fler parametrar över vad som konstituerar en karaktär, och en mycket större vikt vid spelvärldens mytologi och inbördes relationer, utan introducerar också termen "storyteller" för spelledaren.

En annan förklaring är framväxten av en mer utvecklad konventionskultur. Det faktum att konventsarrangörerna satte igång ett system med utbyte av bra spelledare sinsemellan, för att säkra en god kvalitet, tvingade fram en förenkling av spelregler, eftersom varje spelledare inte kunde förutsättas känna till alla olika typer av regelsystem.⁴

Utvecklandet av friformen, som inte använder sig av tärningar för att bestämma utgången av vissa händelser, och som inte har några regeltekniska begränsningar, förutom karaktärerna och scenariot som sådant, kan nog också sägas ha haft en påverkan även på spelandet av de mer traditionella rollspelen.

Rollspel – levande rollspel

Ytterligare en annan faktor, som jag tror har haft stor betydelse för rollspelet som berättande, är dialektiken mellan rollspelet och det levande rollspelet, "lajven". Även om de är starkt knutna till varandra finns det stora skillnader. Gary Alan Fine, som i slutet av sjuttioalet gjorde en sociologisk undersökning av amerikanska rollspelsgrupper, påpekar att namnet rollspel egentligen är en aning missvisande. Visserligen antar varje spelare en eller flera roller, fiktiva karaktärer, men de agerar sällan sina repliker, utan pratar och berättar sina karaktärers handlingar, med en betydligt större distans än i improviserat agerande: "A better metaphor might be storytelling – with each storyteller having authority over one character – producing a collective fantasy."⁵

I levande rollspel är däremot agerandet av karaktären A och O.

Under ett par, eller flera, dagar går du in i rollen som din karaktär. Du bär kostym, har en bakgrundshistoria, livsmål, och förutsätts agera honom eller henne med hjälp av både språk och kroppsspråk. Inte minst på grund av detta är fiktionen i det levande rollspelet betydligt ömtåligare för avbrott och inslag från den verkliga världen (Coca-Cola-burkar har definitivt en negativ effekt på illusionen i ett levande rollspel i fantasymiljö)⁶.

Det kan i sammanhanget vara värt att påpeka att det levande rollspelet har koder och signaler för när en spelare vill gå ur spelet⁷ och också, inom ramen för fiktionen, ofta kommenterar sig självt med en viss distans, som Nina Burton har påpekat i sin artikel *Det oskrivna nuspelet* efter att ha deltagit i det levande rollspelet *Skymningsjärnen*:

När jag går tillbaka efter säcken rör jag mig mellan två världar: en melodram och en komedi full av blinkningar. [...] Det blir ungefär som i Brechts estetik, där man ideligen påminns om att detta är teater. Inlevelsen kan alltså bli mindre än i en bok, men ansvaret och friheten blir större.⁸

Kortfattat och förenklat skulle man kunna beskriva det levande rollspelet som mer besläktat med teater, rollspelet som mer besläktat med det episka berättandet. Och medan rollspelet är intimt, snabbt till sin karaktär och inte kräver mycket mer av fysiska omständigheter än deltagarnas tid, är det levande rollspelet en ofta mycket stor produktionsapparat, med årslånga förberedelser för de riktigt stora arrangemangen med upp till 1 000 deltagare.

Men de är också närbesläktade, inte bara för att många rollspelare ägnar sig åt båda sakerna, men också för att de båda utgör ett nytt slags berättande där vårt sedvanliga publikbegrepp är upphävt och där innehållet i dramat/historien delvis är oförutsägbart och inte utan mycket stor möda är möjligt att reproducera och repetera.

Skillnaderna i berättarstruktur är dock påfallande:

I rollspel, för att föra en historia vidare, så är det väldigt lätt, därför att du har en spelledare, och spelledare har i princip all makt han vill ha, inom själva spelgruppen – så han kan tvinga historien framåt – även om det inte är roligt om spelarna märker att spelledaren tvingar historien framåt så kan han göra det. I ett lajv, så finns det, så är det helt upp

till spelarna själva om historien kommer att föras vidare eller inte, eller snarare den historien som var menad, för det spinns alltid en historia, en saga som vävs runt karaktärerna, oavsett.⁹

Berättarteknikerna i rollspel ska jag försöka redogöra för nedan, men innan vi går vidare kan det vara värt att nämna något mer om hur man bygger dramaturgin och för berättelsen framåt i det levande rollspelet.

Henrik Summanen och Thomas Walch beskriver i *Saga mot Verklighet* hur rollspelets scenario och värld är anpassade för en liten grupp spelare som ska kunna agera bland en stor grupp karaktärer, som alla styrs av spelledaren. I det levande rollspelet däremot finns en stor grupp spelare som ska agera mot varandra över ett (ofta ganska stort) geografiskt område, och en mindre grupp som har spelledarfunktion.¹⁰ Möjligheterna att kontrollera skeendet är alltså mycket mindre. Summanen och Walch gör också en uppdelning mellan de olika intrignivåer som existerar under ett levande rollspel. Dels huvudhandlingen, som bör innehålla olösliga konflikter, som kan fortsätta vara spelbara under hela arrangemanget, dels en mellannivå med intriger som ageras ut under spelets gång. Dessa kontrolleras av spelledarna och ska också ska vara möjliga att lösa. Och till sist en intrignivå som omfattar rollerna och deras relationer, som i hög grad skapas av spelarna själva.¹¹

I ett samtal med Thomas Walch utvecklade han detta resonemang och beskrev också de olika medel man som levande rollspelsskapare har att påverka och ge förutsättningar för ett narrativt skeende. Ett viktigt verktyg är informationen i de (ofta flera) utskick som föregår själva arrangemanget. Här menar han att det är viktigt att fokusera på den konflikt, den bakgrundsberättelse som utgör stommen i arrangemanget och att kanske också tona ner beskrivningen av spelvärlden som, om den blir alltför detaljrik och fantasifull, lätt skruvar upp deltagarnas förväntningar till en nivå som inte svarar mot vad som är möjligt att realisera.¹² Ett annat styrmedel är de enskilda rollerna, som ofta växer fram i dialog med deltagarna – de kommer med en mer eller mindre specificerad idé om vad de vill spela – och arrangören måste sedan ta ställning till huruvida rollen har en plats i berättelsen, hur stor den ska vara och vilken roll den ska spela. Thomas Walch betonar att det är viktigt att varje deltagare har någonting att agera utifrån under hela arrangemanget, att han/hon vet sin status och plats i scenariot.

Ytterligare andra sätt att styra skeendet är med hjälp av såkallade semi-instruerade spelare: spelare som har instruktioner att utföra en viss sak vid en viss tidpunkt – utan att nödvändigtvis förstå hur dessa handlingar förhåller sig till intrigen som helhet. Arrangören behåller också lämpligen kontrollen över spelvärldens högsta auktoritet t.ex. en kung eller en befälhavare, som har befogenhet att inom ramen för spelvärldens fiktion agera "deus ex machina" och ställa saker och ting tillrätta om så skulle behövas.¹³

Genre och spelvärld

Att försöka blicka in i de olika möjliga spelvärldar som öppnar sig i rollspel är lite som att, som Digory och Polly i *Min morbror trollkarlen* (C S Lewis), befinna sig i Skogen mellan Världarna: den plats där de med hjälp av sina magiska ringar kan dyka in i en mängd olika världar, gamla och nya.

Rollspelens spelvärldar är på ett ganska självklart sätt förknippade med de olika genrer som är representerade. Fantasy är fortfarande en av de dominerande, med spel som *Drakar och Demoner* och *Advanced Dungeons and Dragons*, men det finns också många spel inom ramen för science-fictionmiljöer och cyberpunk, liksom inom skräck och ockultism, inspirerade av författare som Ann Rice och H P Lovecraft. Westernrollspel är ett annat genreexempel – och ser man till konventsscenarier rör de sig i spelvärldar som refererar till, bara som exempel, så vitt skilda genrer som spionthrillers, klassiska deckarhistorier och fantastiska barnsagor.¹⁴

Vad jag vill ha sagt med detta är att rollspel ingalunda kan betraktas som en genre i sig själv, även om rollspel ofta starkt förknippas med fantasy, utan snarare som en berättarform som kan operera inom ramen för – och kommentera – i stort sett alla tänkbara genrer. Genren är sedan, precis som inom teater, film och litteratur, den sfär innanför vars gränser varje enskilt rollspel hämtar grunddragen till sin spelvärld och sin uppsättning möjliga karaktärer.

En av mina informanter påpekar att speltillhörigheten i konventsscenarier, som alltid anges om det inte rör sig om ett friformspel, som från början var en hänvisning till ett specifikt regelsystem, de senaste åren snarare har blivit just en sådan genreangivelse.¹⁵

system, som är mycket omfattande, har också tabeller för hur mängden utrustning du bär med dig påverkar din rörelsehastighet och förmåga att klättra, vilka trollformler som finns tillgängliga för trollkarlar och präster på olika nivåer och vad de har för effekt etc.

Regelsystemet för *Call of Cthulhu* är också relativt komplext, men med en större tonvikt på själva karaktären. Spelen i *Call of Cthulhu* utspelar sig i vår egen värld, på 30-talet, på 1890-talet eller i nutid, och valet av ras är därför inte aktuellt, valet av yrke avgörs av spelaren själv. Grundpoängen för de nio blandade fysiska och sociala parametrar som beskriver en karaktär: styrka, konstitution, storlek, uthållighet, sinnesstyrka, intelligens, makt och utbildning avgörs med tre slag av en sexsidig tärning. Ytterligare tre, idérikeedom, tur och kunskap, är en produkt av de förra. Spelaren slår också fram en årsinkomst för sin karaktär. Yrkesvalet avgör de kategorier av kunskaper och färdigheter där du kan fördela dina utbildningspoäng multiplicerade med 20, utöver detta kan du också fördela dina intelligenspoäng multiplicerade med tio på en rad olika färdigheter som du själv väljer.

Man slår också tärningar för att avgöra graden av sinnesförvirring – och spelet går i mångt och mycket ut på hur denna grad av sinnesförvirring kommer att öka efterhand som spelaren dras djupare och djupare in i världens skrämmande mytologi: och hur du måste kämpa för att behålla så pass mycket sunt förnuft att du kan genomföra din uppgift och avvärja ett eller annat hot mot mänskligheten som kommer ur mytologins rikhaltiga bestiarium.

Regelsystemet i *Vampire* betonar gång på gång att det egentligen inte är något regelsystem. Tärningar används inte alls i skapandet av en karaktär, utan spelaren väljer själv klan tillhörighet och läggning i den komplicerade sociala värld som är vampyrernas (mer än halva handboken tas i anspråk för att förklara och beskriva relationerna mellan olika generationer, typer och klaner av vampyrer). Spelaren fördelar själv, i samspråk med spelledaren, ett visst antal poäng över olika kategorier av sociala, fysiska och mentala attribut (totalt nio) och förmågor i form av talanger, färdigheter och kunskaper (totalt trettio). Regelsystemet i *Vampire* innehåller också beskrivningar av hur man beräknar utgången av vampyrernas olika nattliga aktiviteter – men till skillnad från i *Advanced Dungeons and Dragons*, där man använder sig av 4-, 6-, 8-, 10-, 12- och 20-sidiga tärningar – använder man sig här bara av den 10-sidiga tärningen.¹⁷

I ljust av Vladimir Propps aktantbegrepp framstår regelsystemens formuler och beräkningar primärt som ett formaliserat sätt att avgränsa de respektive aktörernas aktionssfärer: i vilka aktiviteter de kan delta och hur de påverkar varandra vid en eventuell konfrontation.¹⁸

I rollspelets berättande utgörs aktörer/aktanter både av karaktärerna, spelledarpersonerna, eventuella monster, djur och övernaturliga varelser samt saker och ting i spelvärlden.

Man kan också spekulera i om rörelsen mot rollspel med begränsade regelsystem, eller helt utan sådana, inte bara innebär en rörelse från spel till berättelse, utan också en rörelse där dessa aktionssfärer blir mer och mer implicita: inbäddade i spel- och genrekonventioner och i spelvärldarnas utformning.

Något om spelledare och spelare

Spelledaren och spelaren har olika funktioner i rollspelet. Men spelledaren har alltid en gång börjat som spelare, och deltar ibland fortfarande som spelare i sin grupp eller i konventssammanhang. Många spelare har också provat att spela någon gång. Flera av spelledarna i mitt intervjumaterial beskriver dock att de specialiserat sig på att spela ganska snart efter det att de börjat spela rollspel. Två av de spelledare jag intervjuat experimenterar med att spela tillsammans. Grundläggande är att det finns en gemensam förståelse för vad de olika funktionerna innebär, och en överenskommelse om vem som ska anta rollen som spelledare.

Den som spelleder har ansvar för scenariot, för att handlingen ska föras framåt, skriver ofta själv scenarier, och förutsätts också ha en mer omfattande kunskap om spelvärldens historia och mytologi, samt avgör, om så behövs, utgången av de kritiska situationerna med eller utan hjälp av regelsystemens formuler och tärningsslag. Med andra ord ger han eller hon förutsättningarna för att historien ska kunna utspelas – men måste också kunna låta dem vara elastiska och förändras efter spelarnas agerande. Spelledaren kan också i mer eller mindre hög grad engagera sig i utformningen av karaktärerna, styra dem med hänsyn till den historia de ska agera i, och/eller låta historien påverkas av karaktärerna.

Spelaren har hand om sin karaktär (eller sina – man kan spela flera karaktärer samtidigt) och utvecklar spelarens livshistoria, bakgrund och

relationer till de andra spelkaraktärerna. Men spelaren påverkar med sitt agerande och sina egna tärningsslag självklart också utformningen av historien som helhet. Han eller hon kan också mer direkt, genom att ge information till spelledaren eller till någon av spelledarpersonerna, påverka spelledarens beskrivning underhand – inom vissa (fiktionens) ramar.

En bra spelledare beskrevs generellt så här i intervjuerna:

Otroligt stark på liksom att kunna att spela andra karaktärer, alltså massa olika karaktärer *Non playing characters*? Ja, och gärna ha förberett sig ganska ordentligt, på grejer där han kan improvisera och grejer där historien är – själva historien [...] Vara med på att kunna alltså – registrera lite grann, dels göra alla de här andra karaktärerna och koppla musiken till det men också framförallt att berätta själva historien, göra målade beskrivningar – det är jätteviktigt.¹⁹

Det kräver väldigt mycket tid att spela, och det kräver en nästan fanatisk fascination för detaljer, för att överraska och berätta.²⁰

En bra spelledare ska vara en bra kännare av människor. Han ska måla upp en stämning – det ska vara en berättare, helt enkelt. Bra sagoberättare förr i tiden hade blivit fantastiska spelledare nu, antagligen, för att en bra sagoberättare kan inte bara hantera rösten rätt och titta ondskefullt på barnen så att de säger oooh när han säger draken, nej, det handlar inte om det, det handlar om att en bra historieberättare – eller en bra talare för all del, läser av människornas reaktioner på det han säger och anpassar historien till det. Det är det viktigaste med en bra spelledare.²¹

En bra spelare beskrivs så här:

En bra spelares främsta karaktärsdrag är att han kan följa karaktären, de riktlinjer som är uppdragna – inte stenhårt, för man ska kunna utvecklas också inom rollen, rollen ska kunna utvecklas. *Men utvecklas inom ramen för rollens förutsättningar*? Ja, precis, att han kan utveckla den på ett trovärdigt sätt. Och framförallt att den utvecklas enligt de upplevelser den får när den spelar.²²

Om rollfördelningen mellan spelare och spelledare framstår som ganska tydlig är samspelet mellan de två desto mer intrikat. Några beskriver

en del av utmaningen för spelaren som att hitta handlingsmöjligheter och vägar som spelledaren inte tänkt på. Samtliga spelledare beskriver det här som någonting som händer hela tiden, men också att det är oerhört viktigt att den gemensamma överenskommelsen om att skapa och berätta någonting tillsammans inte bryts:

Har man spelare som förstår var man vill men som absolut inte vill dit, så bryts nånting, så bryts det här samarbetet, då börjar man berätta två olika historier helt plötsligt.²³

Dels så krävs det att spelarna faktiskt är villiga att berätta en historia tillsammans med mig som spelledare, dels så måste jag respektera att spelarna ibland inte vill det som jag vill – och det löser man på olika sätt, olika spelledare.²⁴

Jag tror att man i högsta grad kan ge Gary Alan Fine rätt när han påpekar hur ett rollspel är en gemensam konstruktion av spelledare och spelaren: hur spelledare bara kan skapa mening med stöd av spelarna. Därför betraktar han rollspel som ett dynamiskt socialt system av ömsesidigt meningsskapande.²⁵

Men den gemensamma konstruktionen av berättelsen är definitivt inte bara en affär mellan spelledaren och spelarna – också mellan spelarna måste man förhandla om vad gruppen ska göra eller inte göra, och hur stort handlingsutrymme respektive karaktär får.

Kampanjer och avslutade äventyr

Innan jag går vidare och försöker beskriva hur scenarier och karaktärer fungerar i rollspel vill jag också nämna något om den avgörande skillnaden mellan kampanjer och avslutade äventyr. Ett enstaka äventyr löper över en spelomgång, dvs. oftast en kväll eller en natt, medan en kampanj består av en rad sådana, oftast oavslutade, äventyr som länkas samman av en övergripande berättelse. Härav följer att de skiljer sig åt ganska radikalt i berättarstrukturen eftersom en kampanj, som kan sträcka sig över så lång tid som flera år, ger helt andra förutsättningar för spelarna att utveckla sina karaktärer och att påverka spelets gång.

Flera av spelledarna i mitt intervjumaterial berättar att de planerar varje spelomgång inte bara i relation till den övergripande berättelsen

relationer till de andra spelkaraktärerna. Men spelaren påverkar med sitt agerande och sina egna tärningsslag självklart också utformningen av historien som helhet. Han eller hon kan också mer direkt, genom att ge information till spelledaren eller till någon av spelledarpersonerna, påverka spelledarens beskrivning underhand – inom vissa (fiktionens) ramar.

En bra spelledare beskrevs generellt så här i intervjuerna:

Otroligt stark på liksom att kunna att spela andra karaktärer, alltså massa olika karaktärer *Non playing characters*? Ja, och gärna ha förberett sig ganska ordentligt, på grejer där han kan improvisera och grejer där historien är – själva historien [...] Vara med på att kunna alltså – registrera lite grann, dels göra alla de här andra karaktärerna och koppla musiken till det men också framförallt att berätta själva historien, göra målade beskrivningar – det är jätteviktigt.¹⁹

Det kräver väldigt mycket tid att spela, och det kräver en nästan fanatisk fascination för detaljer, för att överraska och berätta.²⁰

En bra spelledare ska vara en bra kännare av människor. Han ska måla upp en stämning – det ska vara en berättare, helt enkelt. Bra sagoberättare förr i tiden hade blivit fantastiska spelledare nu, antagligen, för att en bra sagoberättare kan inte bara hantera rösten rätt och titta ondskefullt på barnen så att de säger oooh när han säger draken, nej, det handlar inte om det, det handlar om att en bra historieberättare – eller en bra talare för all del, läser av människornas reaktioner på det han säger och anpassar historien till det. Det är det viktigaste med en bra spelledare.²¹

En bra spelare beskrivs så här:

En bra spelares främsta karaktärsdrag är att han kan följa karaktären, de riktlinjer som är uppdragna – inte stenhårt, för man ska kunna utvecklas också inom rollen, rollen ska kunna utvecklas. *Men utvecklas inom ramen för rollens förutsättningar*? Ja, precis, att han kan utveckla den på ett trovärdigt sätt. Och framförallt att den utvecklas enligt de upplevelser den får när den spelar.²²

Om rollfördelningen mellan spelare och spelledare framstår som ganska tydlig är samspelet mellan de två desto mer intrikat. Några beskriver

en del av utmaningen för spelaren som att hitta handlingsmöjligheter och vägar som spelledaren inte tänkt på. Samtliga spelledare beskriver det här som någonting som händer hela tiden, men också att det är oerhört viktigt att den gemensamma överenskommelsen om att skapa och berätta någonting tillsammans inte bryts:

Har man spelare som förstår var man vill men som absolut inte vill dit, så bryts nånting, så bryts det här samarbetet, då börjar man berätta två olika historier helt plötsligt.²³

Dels så krävs det att spelarna faktiskt är villiga att berätta en historia tillsammans med mig som spelledare, dels så måste jag respektera att spelarna ibland inte vill det som jag vill – och det löser man på olika sätt, olika spelledare.²⁴

Jag tror att man i högsta grad kan ge Gary Alan Fine rätt när han påpekar hur ett rollspel är en gemensam konstruktion av spelledare och spelaren: hur spelledare bara kan skapa mening med stöd av spelarna. Därför betraktar han rollspel som ett dynamiskt socialt system av ömsesidigt meningsskapande.²⁵

Men den gemensamma konstruktionen av berättelsen är definitivt inte bara en affär mellan spelledaren och spelarna – också mellan spelarna måste man förhandla om vad gruppen ska göra eller inte göra, och hur stort handlingsutrymme respektive karaktär får.

Kampanjer och avslutade äventyr

Innan jag går vidare och försöker beskriva hur scenarier och karaktärer fungerar i rollspel vill jag också nämna något om den avgörande skillnaden mellan kampanjer och avslutade äventyr. Ett enstaka äventyr löper över en spelomgång, dvs. oftast en kväll eller en natt, medan en kampanj består av en rad sådana, oftast oavslutade, äventyr som länkas samman av en övergripande berättelse. Härav följer att de skiljer sig åt ganska radikalt i berättarstrukturen eftersom en kampanj, som kan sträcka sig över så lång tid som flera år, ger helt andra förutsättningar för spelarna att utveckla sina karaktärer och att påverka spelets gång.

Flera av spelledarna i mitt intervjumaterial berättar att de planerar varje spelomgång inte bara i relation till den övergripande berättelsen

utan också till karaktärernas utveckling och agerande under föregående spelomgång. Medan kampanjen, på grund av sin längd, tillåter perioder av relativ händelselöshet utan att kvaliteten på helheten försämrats, kräver däremot de avslutade äventyren en större styrning från spelledarens sida för att upplevas som tillfredsställande och för att nå sin slutpunkt. Om gruppen av karaktärer splittras under en kampanjs gång kan spelledaren genomföra spelningar med de skilda grupperna (eller solospelningar) med spelarna, så länge de befinner sig på skilda platser i spelvärlden.

Scenarier

Ett scenario är en plan för en berättelse inom teater och film, eller en tänkbar handling och bild av framtiden. Inom rollspel motsvaras det av en plan för hur spelledaren har tänkt sig att berättelsen ska fortskrida under ett enskilt äventyr eller en hel kampanj.

Det finns en uppsjö av framförallt kampanjscenarier som kan köpas i anslutning till de kommersiella rollspelen. Dessa innehåller förslag på lämpliga karaktärer för kampanjen, själva berättelsen med möjliga utvecklingar och alternativ, beskrivningar av spelledarpersoner och så kallade handouts: brev eller andra dokument som spelarna kanske hittar under spelets gång.

Men om regelsystem och spelvärldar ofta används som de är, eller modifierade, är det däremot väldigt vanligt att spelledare skriver eller skapar sina egna scenarier. Dessa scenarier kan antingen vara mycket detaljerade – eller begränsa sig till några stolpar och anteckningar, mycket beroende på tillfället eller på spelledarens berättarstil.

Scenarierna för den egna spelgruppen kan vara ganska knapphändiga och består ofta bara av korta stolpar och anteckningar

När man bara ska spela själv skriver man ner lite anteckningar så man har lite hum, man skriver ner några personer, och när spelarna behöver träffa nån som behöver ha ett namn – då hittar man på ett namn, och man ser helst till att man skriver ner det där namnet nånstans, så man kommer ihåg om de nu skulle sticka tillbaka dit [...] Jag skriver ner nyckelpersoner, nyckelorter, jag konstruerar någon form av plot.²⁶

Inte minst för att skapa ett utrymme för spelarnas agerande och önskemål:

Sen handlar det ju också om att följa spelarna – jag vill ju att vi ska berätta en historia tillsammans – och då blir det ju löjligt om jag har skrivit ner precis exakt innan, utan då har man vissa grundföresättningar och en ganska lös ram. Och sen märker man, tycker spelarna sen att ett visst moment är kul, eller underhållande på något annat sätt, skrämmande eller hemskt, eller komiskt, så kör man lite mer på det, lite längre, saker som bara skulle vara en händelse i förbifarten blir ett huvudtema – och då tycker jag man har någon slags skyldighet som spelledare att inte skynda på spelarna.²⁷

Till rollspelskonventen skrivs också en mängd scenarier. Då handlar det om enskilda äventyr som ska kunna spelas av en annan person än den som skrivit det, vilket ställer ganska höga krav på ett väl utarbetat och lättförståeligt scenario – men det är också inom konventssfären som man experimenterar mest med former och uttryck. Ovanstående informant beskriver dem som mycket mer styrda: som en utlagd räls där man bara kan bara röra sig inom den tänkta historien. Och att intrigen och konflikterna därigenom tenderar att se annorlunda ut:

De här korta konventscenarierna – de är oftast bara fyra–fem timmar, gör sig väldigt bra för relationsdraman. Nåt av de mest konkreta exemplen [skratt] är väl en kille som gjorde om Noréns pjäs Blod, eller en del av den i alla fall, till ett scenario. Han tyckte nämligen att den kunde göras bättre [skratt]. Det finns nämligen en viss pretensionsnivå inom de här kretsarna också.²⁸

För mig verkar det som om friformen och konventsscenarierna (inte bara på grund av experimentet med Norén) rör sig från en snarare episk karaktär till en mer dramatisk berättarstruktur.

En annan informant, som också skrivit mycket för konvent, bekräftar också behovet av mer styrning i de scenarierna, när jag ber honom beskriva ett bra konventscenario:

Ett bra scenario, om jag inte har skrivit det själv, är ett scenario med lättförståeliga karaktärer [...] och sen scenariot ifråga så – jag vill gärna ha det väldigt styrt, så att det här händer och det här händer och det

här händer, men så ska det ge en massa verktyg för att reparera situationer om spelarna inte gör det.²⁹

Men den kraftfullare styrningen är inte bara kopplad till den socialt annorlunda konventssituationen, den tycks alltså också vara kopplad till friformen, dvs. berättelser som inte använder sig av regelsystem och tärningar:

Det som är märkligt är att om det är ett friformscenario – då ska det vara extra mycket styrt, alltså så där. Just eftersom det är helt fri form och inte slump kan avgöra någonting, man kan inte kontrollera spelarna med tärningarna, så måste scenariot bygga ramarna. Så, när inte karaktärernas fysiska möjligheter genom värden kan begränsa dem, så måste scenariot göra det, för att en helt fri improvisation har aldrig varit intressant, inte på en film inte på en teaterscen, inte på vad som helst.³⁰

I de rollspel som byggs utifrån ett regelsystem är det kombinationer av poängvärden som skapar de begränsade, funktionella aktionssfärer som är kopplade till varje karaktär. Och när regelsystemet inte finns där, som i friformsspelen, måste istället begränsningarna desto tydligare byggas in i spelvärlden och i scenariot, dvs. i rollspelets temporala och spatiala strukturer.

Scenbeskrivningar

En av spelledarens uppgifter är att beskriva miljöer och skeenden – vilket alltså inte är samma sak som att skriva ett scenario, även om scenariot givetvis kan innehålla sådana element.

Scenbeskrivningen sker i spelögonblicket, i berättelsens nu, och jag har bett dem jag intervjuat att beskriva hur de bär sig åt, vad det är, och hur, de berättar:

Sen jobbar jag väl ofta med att – det blir mycket på en gång nu här – med att klippa i mitt berättande på något konstigt sätt [...] För att ibland blir det så att, om de är fyra spelare och man kommer till ett hus, och det finns en källaringång och en huvudingång, och man vet att nånstans inne i huset finns det någonting som är rätt så jobbigt, då bestämmer de sig för att "vi tar var sin dörr". Så går de iväg två och två, och då måste man då köra ut dem som går in källaringången, då tar

man ut dem ur rummet för att man ska då ha de andra två: så då säger de hej då. Och då jobbar man med dem vid huvudingången, kanske – man får ju inte jobba med de för länge för då tappar de andra stämningen, man får hitta nån slags balansgång, ja de hittar kanske en dörr där inne – och så ser ni ... och så klipper man där, alltså man förklarar nånting och lämnar en liten cliffhanger och sen tar man in det andra gänget och så skickar man ut det första [...] det blir litegrann som när man klipper i en film, i ett starkt ögonblick eller i en stark scen eller när man hittar något viktigt, så klipper man där och skickar ut de för att de ska hela tiden liksom vara på helspänn: vad händer sen? Och det blir ju lite som att parallellklippa i en film.³¹

Den här spelledaren beskriver också, med samma referens till filmberättande, hur han får kameravinklar och masscener i huvudet och försöker klippa i sitt berättande efter det. Och att berättandet underlättas av att spelarna så småningom blir förtrogna med berättartekniken – att den i viss mån blir gemensam.

Ovanstående citat pekar på två saker, förutom den uttalade referensen till filmberättande. Den ena är vikten av att hela tiden hålla spelarna i händelsernas mitt, den episodiska strukturen som Walter J Ong, med referenser till Horatius och Peabody, menar är central för det muntliga berättandet.³²

Den andra är den rumsliga rörelsen i berättandet i rollspel, som bekräftas av samtliga informanter på olika sätt. Inte bara är händelser (också i scenariot) starkt kopplade till olika platser; även rumstänkan-det och beskrivningen av det narrativa rummet är centralt:

Jag vill ge en värld, en illusion som – där spelarna inte bara kan titta rakt fram utan de kan titta åt olika håll och fortfarande ha bilden klar för sig, om man nu kan uttrycka det så.³³

Att skapa det här gemensamma narrativa rummet är dock inte helt problemfritt – att ge spelarna en gemensam uppfattning om avstånd och rymd kan vara svårt. Det fiktiva gemensamma rummet – där spelledarens beskrivningar ibland kan mana fram helt olika bilder i spelarnas huvuden – är överhuvudtaget en utmaning:

Sen att de får se en bild på det [ett monster] det kan vara både bra och dåligt, för ibland kan en beskrivning vara mycket bättre en bild, för att

om jag beskriver någonting, då kan två spelare ha helt olika bild av samma sak, och det kan bli rätt komiskt, för att det kan komma upp, efter fem–tio minuter i ett slagsmål med den här då kan det komma: jaha, var den två meter lång, jag fick för mig att den var trettio centimeter [skratt] [...] ja det kan ju bli väldigt komiskt att folk får helt olika bilder.³⁴

En annan spelledare talar mycket om effekten av den språkliga stil man använder. Genom att medvetet växla mellan olika stilar i både det talade språket och kroppsspråket kan man skapa intressanta effekter i spelet, och i viss mån styra hur spelarna upplever och förhåller sig till personer och objekt i berättelsen, hävdar hon.³⁵

En spelledare måste också akta sig för att vara en alltför allvetande berättare utan i stället bygga sina beskrivningar på en inlevelse i hur spelarna i nuet uppfattar en situation i berättelsen:

Om man hittar en dryck, då ska det inte vara att "du hittar en potion of strength" utan då hittar jag liksom på hur drycken ser ut, "ja, det ser ut som Fanta Light med lite fruktkött i", "jaha, jag vågar inte dricka det" istället för att man i stort sett ger de ett papper på vad det är de hittar, med alla detaljer: föra in mystiken i spelet igen.³⁶

Att spelledaren använder sig av spelarnas "blick" i scenbeskrivningar åskådliggör på ett mycket klargörande sätt Mieke Bals term "fokalisering" (som hon hämtat och utvecklat från Gérard Genette).³⁷ Den som ser något i en berättelse är i regel skild från den som berättar: fokalisering handlar om spänningsfältet mellan vad berättaren vet och vill uttrycka, vems perspektiv eller blick som används och hur läsaren/lyssnaren tolkar det berättade. Här blir det väldigt tydligt: spelledaren vet vad som göms i flaskan, men berättar bara det karaktärerna rimligen kan se med sina egna ögon, samtidigt som han eller hon refererar till en tolkningsram som inte är karaktärernas, utan spelarnas.

En annan spelledare försöker beskriva det som jag har uppfattat lite som ett mysterium, nämligen hur spelledarna klarar av att improvisera fram berättelsen, snabbt och i dialog med spelarna, hur spelet växer fram lika mycket ur den planerade intrigen som ur sammanhanget och spelgruppen som helhet:

Om du ska skapa då ett spel för spelarna, så tvingas du formulera det för dig själv i ditt eget huvud först och sen för dem, och i och med att du formulerar det för dem så får du feedback så att säga, så att själva den spelkvällen, den första spelkvällen, blir kanske lite trevande, men sen blir äventyret jättebra nästa spelkväll, för att då har jag berättat om det en gång, och så har det helt plötsligt blivit jättebra i mitt huvud för att jag har fått säga det till dem.³⁸

En annan sak med berättandet i rollspel som skiljer det från det berättande som vi är vana vid från film, teater och litteratur, men liknar redundansen och de många omtagningarna i traditionellt muntligt berättande³⁹ är att spelledaren kan göra omtagningar om någon av spelarna agerar osedvanligt dumt, eller inte har lyssnat.

Trots att mina informanter generellt sett ger en ganska likartad bild av de olika möjliga berättartekniska grepp som används i rollspel, anses också den stil som kännetecknar varje spelledare. Var och en lägger tonvikten lite olika på vilka berättartekniker de använder sig av mest eller tycker är de viktigaste: scenbeskrivningarna är kanske det område där det personliga och estetiska uttrycket blir som mest framträdande.

Karaktärer

Rollspelets karaktärer utgör på en gång spelarnas domän, den del av historien det är deras ansvar att berätta, och är samtidigt ett av spelledarens viktigaste verktyg för att föra samma berättelse framåt. Huruvida det är spelarna eller spelledaren som skapar karaktärerna – eller om det görs i dialog – varierar också från spelgrupp till spelgrupp. Hur det än går till är skapandet av karaktärerna ett viktigt moment, och även om spelledaren själv skriver karaktärsbeskrivningarna är han eller hon medveten om att väga in sin kännedom om spelarnas färdigheter och preferenser i rollspelandet – alternativt att göra dem lättförståeliga om det handlar om ett konventsscenario.

En av spelledarna, som låter spelarna forma sina karaktärer själva, inom ramen för den fiktion och tid där berättelsen ska äga rum, pekar på hur viktigt det är att spelarna är engagerade i och tycker om sina karaktärer, inte minst för att chansen är större att de då agerar i konsekvens med sin karaktär. Samtliga spelledare återkommer gång på gång

till att detta är en viktig förutsättning för att de ska kunna behålla ett grepp om historien – jag tror man kan påstå att det handlar om att bygga in berättelsens regler i karaktärerna:

Det lättaste är att man vet att man har en spelare som är bra och som kommer att följa sin karaktär, då kan man skriva karaktären utifrån hur man vill att den ska reagera, och man vet att han kommer att följa det. Och när man sen kastar ut en massa händelser så vet jag hur han kommer att reagera, om han följer, då kan man förutsäga det.⁴⁰

I skapandet av karaktärer ingår också att skapa relationer mellan dem, bygga under och ge en förklaring till att de ska agera i princip tillsammans under äventyret. Jag kommer att gå in mer i detalj på detta i nästa avsnitt om uppdrag och konflikter.

En karaktär i en kampanj är också någonting helt annat än i ett enstaka äventyr. Den utvecklas med spelaren, och borgar också för en större förtrolighet och möjlig komplexitet i berättandet. Den karaktär en spelare agerar under en kampanj blir i högsta grad verklig:

Har man då haft en karaktär i åtta månader, då blir man ju liksom förälskad i den karaktären, och då känns det ju precis som om man förlorar en gammal vän. Det är ju inte sällan som folk har börjat gråta bara för att deras karaktär dör.⁴¹

Och inte bara för den enskilda spelaren, karaktärerna blir också en del av spelgruppens gemensamma kanon – också utanför den direkta spelsituationen:

Vi har liksom ett litet galleri med karaktärer som har dött, som ändå är liksom ett Hall of Fame.⁴²

Uppdrag och konflikter

Att skapa relationer mellan karaktärerna i en spelgrupp är nära förknippat med varje äventyrs drivande konflikt eller det uppdrag eller mål spelgruppen har i berättelsen – vare sig det handlar om att samla ihop en stor skatt, rädda en by från en hotande drake eller delta i den eviga kampen mellan ont och gott. Och ofta framstår, sett till den övergripande historien, hela gruppen som ett enat subjekt. Samtliga mina informan-

ter påpekar svårigheterna, eller till och med omöjligheten i, att lägga den drivande konflikten mellan karaktärerna i spelgruppen:

Man måste ha någonslags, man måste ha ett gemensamt motiv till att gå framåt.⁴³

Men de menar också att de enskilda karaktärernas motiv kan skilja sig från varandra:

För det är också ganska viktigt att man har en stark motivation, till varför letar jag efter detta, varför är jag intresserad av detta. Sen kan det vara allt från något så banalt och enkelt som att "jag är nyfiken på äventyr" till att man har ett personligt engagemang, det kanske är privatdeckarens egen syster som har försvunnit.⁴⁴

En annan spelledare berättar också att han brukar vikta karaktärerna i en kampanj så att en av dem är den egentliga huvudrollsinnehavaren – men utan att den personen nödvändigtvis märker det eller att de andra uppfattar att deras karaktärer har biroller.

Han och andra uppmuntrar gärna mindre konflikter också mellan spelarna. Karaktärerna delger inte nödvändigtvis varandra den information de får till exempel:

Bygger du in konflikter mellan spelarna i gruppen också? Jaa, på sätt och vis. Jag bygger aldrig – jag ser alltid till att gruppen inte är helt välsmord från början, att de inte fungerar som ett team, en maskin från början [...] däremot så gör jag en grupp som genom lite gnuggande, lite fogande, genom lite bråk och interna konflikter – för att det ska det finnas: det är en social grupp, det finns ett visst mått av konflikter – för att det finns, oavsett om man är med sina bästa vänner så kommer det att finnas konflikter [...] sen att det leder till att man formas till ett någorlunda fungerande team.⁴⁵

Nu utesluter inte dessa mindre konflikter, eller t.o.m. att karaktärerna är fiender, det faktum att de ändå kan fungera som ett enat subjekt i den drivande konflikten. Flera av spelledarna vittnar också om att konflikter mellan karaktärerna, om de blir för djupgående, kan vara besvärliga att hantera, inte minst för att de avspeglar sig i gruppens relationer utanför spelsituationen, på samma sätt som konflikter utanför spelet kan avspegla sig i berättelsen och också ställa till trassel.

Endast en av spelledarna arbetar medvetet med att placera någon av karaktärerna utanför det enade subjektet, som ett antisubjekt,⁴⁶ men beskriver också att hon måste förbereda spelarna på detta eftersom det bryter mot rollspelskonventionen:

Jag tillåter att någon i gruppen kan vara motståndare. Att det kan finnas en infiltrator i gruppen, att det kan finnas någon som har andra mål, att det finns någon som inte är det de utger sig för att vara; jag skapar ofta konflikter inom gruppen. *Berättar du det för den karaktären, eller?* Ja, den karaktären vet ju om det, och får agera på det så att säga. Och de flesta som spelar med mig – de gånger jag har kört kampanjer så har jag ofta kört ett scenario först, ett kort scenario med dem först där de får lära sig att okej, du kan inte bara lita på att alla i gruppen är dina kompisar och polare och ni ska lösa någonting tillsammans; där de får lära känna spelstilen litegrann [...] och sen kör man kampanjen, där det är svårare, man vill inte riskera, när man lägger ner tid och arbete på en hel kampanj, då vill man oftast inte att det ska gå att radera bara sådär, för att folk missförstår varandra eller inte är på sin vakt.⁴⁷

Hon menar också att det finns en generell rörelse bort från rollspelsgruppen som det enade subjektet, mycket i kraft av de senare och nyare spelen som *Mage* och *Vampire*:

Tidigare så var det väldigt mycket så att det var spelarcentrerat, dvs. spelarna skulle rädda världen, men problemen låg utanför gruppen. Och man kunde plocka ihop en spelgrupp som var vad jag brukar kalla för en tuttifruktgrupp: man har en sån och en sån och en sån; så har man en krigare, en präst, så har man en som kan slåss, en som kan skjuta pilar och en som kan hela de andra när de blivit skadade och hitta vägen. Och sen är man en grupp och man spelar som en person egentligen. Och senare har det blivit mer världscentrerat, världen pågår som den gör, och det här tror jag också är med *Vampire*, att man spelar en väldigt låg person i sammanhanget. Och man är medveten om att det finns personer med oändligt mycket mera makt, och har man tur kanske man kan få komma i beröring någon gång med någon av dem; med någon av de här coola personerna som bestämmer hur världen ser ut. Det handlar inte längre om att rädda världen, världen pågår ändå – men i gengäld så blir det som händer inom gruppen som blir det intressanta i spelet.⁴⁸

Spellearpersoner

Spelarnas karaktärer är dock inte de enda som befolkar spelvärlden. Spelledaren beskriver och/eller gestaltar också de övernaturliga varelser, djur och människor som karaktärerna möter under berättelsens gång. (I rollspelens manualer och färdiga scenarier får dessa, förutom en bild och en mer målande beskrivning också samma poängssystem som karaktärerna: aktionssfären anges.) Förmågan att skapa, gestalta och berätta och ibland improvisera dessa spellearpersoner måste vara stor hos spelledaren, eftersom dessa rent bokstavligt ger spelvärlden liv:

Sen har jag alltid haft, vad jag tror har varit en fördel, förmågan att härma olika människor. Så man lätt går in i de här olika rollerna, och lätt går ut ur dem också. Låt säga att man har förberett att man ska härma sex olika figurer, skrivit upp vad de har för karaktärsdrag och lite hur de pratar – men sen uppstår det ju en massa nya figurer, om de då går in här i detta huset, och då, där bor en zigenare, jaha, och så får man snabbt helt plötsligt bli en zigenare.⁴⁹

Men spellearpersonerna är inte bara viktiga för inlevelsen och upplevelsen, de är också och samtidigt viktiga berättartekniska instrument för spelledaren eftersom de i högre eller mindre grad fungerar som spelgruppens motståndare och hjälpare i intrigen. Spellearpersoner kan vara motståndare som ska övervinnas och bekämpas (eller undvikas ...), men de kan också vara de som ger karaktärerna dess uppdrag, ger dem viktig information eller ett handtag på vägen. Relationerna mellan vissa av dessa spellearpersoner och karaktärerna kan också byggas upp över tid, en spellearperson som egentligen bara passerade förbi i förbifarten, men som upplevs som intressant av spelgruppen, kan återkomma i en viktigare funktion i ett annat sammanhang. Eller som här, när en spelledare beskriver hur han gärna bygger upp ett persongalleri med relationer till, och minnen av, karaktärerna:

Jag låter ytterst sällan deras ärkefiender dö. Det är precis som i ... *Sherlock Holmes*? ... Ja, som i Ture Sventon och Sherlock Holmes, eller i de serials som gick på biograferna på 30-talet, *The Shadow*, *Dare Devils* och vad de heter. Där finns det ju alltid någon som står med en bomb på slutet och haha, och försvinner i röken och dyker upp igen nästa gång – ja som Moriarty.

Man försöker bygga upp ett persongalleri, det blir mycket roligare att spela då, än att hela tiden ha nya, som är bättre och häftigare, att istället låta honom ha kvar det där äret från din värja, och att han hatar dig för det.⁵⁰

Styrning och improvisation

Någonting som jag var mycket fascinerad av när jag började intervjua spelledarna – och fortfarande är – är hur man balanserar mellan styrning och improvisation, hur man egentligen åstadkommer den berättelse som både spelledare och spelare upplever att de skapar och är delaktiga i. Hur får man, som spelledare, karaktärerna att gå åt det håll man har tänkt sig, där det intressanta finns? En rollspelare – utanför det här intervjumaterialet – förklarade att det hela egentligen är mycket enkelt, som om man skulle gå genom ett gruvsystem med stora stenblock, sprickor och gångar: man kan lugnt räkna med att människor inte väljer att gå rakt in i en stor sten eller hoppa rakt ut i ingenting utan håller sig där gångarna är. Och gav en retorisk fråga utifrån ett exempel med ett gäng karaktärer som befinner sig mitt i en öken utan vatten. "Om man då som spelledare beskriver att de på avstånd ser ett ödsligt slott – vart går de då?"

Gång på gång beskriver spelledarna i mitt intervjumaterial hur de styr berättelsen:

Jag tycker inte att det viktiga är spelarnas frihet att göra vad de vill, jag tycker inte det viktiga är att fenomenet med rollspel är att man kan forma sin egen historia, jag tycker det viktiga är upplevelsen.⁵¹

men också hur de försöker styra på ett sådant sätt att spelarna inte upplever något tvång. Ett av de viktigaste styrmedlen för spelledaren är, som kanske redan framgått, karaktärernas konsistens och konsekvens, som återigen framgår i följande citat av en spelledare som ändå betonade vikten av den improvisatoriska friheten för spelarna när jag frågade honom i hur hög grad han styr handlingen:

Så mycket som möjligt, hämmar man den improvisatoriska friheten, så har man gått rätt mycket miste om poängen tycker jag, då kan man lika gärna spela Monopol eller Plockepinn istället, poängen är att man

ska våga göra saker. Men de måste luta sig mot vissa saker, de måste spela den karaktär de har fått. Som spelledare kan jag strunta i praktiskt alla regler bara historien berättas, medan de måste följa reglerna, de måste vara rädda för att dö om deras karaktär ska vara det.⁵²

Man kan därför också föreställa sig att det inte är en tillfällighet att rollspelet, åtminstone i början av sin historia, gärna använde/använder sig av så kallade "tunga" karaktärer och tyffigurer, som Walter J Ong (med flera) menar är grundläggande för det traditionella muntliga berättandet, helt enkelt för att det fungerar bättre rent minnestekniskt⁵³, i det här fallet både för spelaren och spelledaren.

Men också att dessa tunga karaktärer inte känns helt adekvata i ett samhälle som genom skriftkulturens djupgående inverkan har en helt annan uppfattning om en berättelses karaktärer som både komplexa och motstridiga.

Ett annat sätt att styra berättelsen, som tidigare nämnts, är att använda sig av en "flexibel geografi" samt av spelledarpersoner:

Man har bestämt till exempel, att nästa ställe de ska till är skomakaren Bertil liksom, ja visst, och så kommer de ut ur värdshuset och så säger – nu pratar vi om den här typen av investigatorspel snarast, och så frågar man vad gör ni nu? Ja vi går åt höger. Och då ligger skomakaren Bertil åt höger – annars kanske han hade legat åt vänster. Eller om de vänder så ligger han fortfarande åt vänster. Man förändrar – eftersom de inte har någon karta, oftast, [skratt] eller helst. Eller kanske att de har en blankkarta, där ingenting egentligen är utmärkt, förrän de har varit där *Att de ritar efterhand?* Ja, och då kan man ju förändra på så sätt. Man kan styra med NPC:s, non playing characters eller spelledarpersoner brukar det också kallas, till exempel om de då träffar skomakaren Bertil och man tycker att de behöver, de har tydligen inte fattat att prinsessan är i det blå tornet, då kan ju han börja prata om att han har hört konstiga snyftanden från det blå tornet. Alltså det är ju ett litet övertydligt exempel, men ändå.⁵⁴

Andra talar om att man som spelledare försöker undvika att skapa val-situationer som har stor betydelse för hur handlingen kommer att utvecklas:

Den enklaste lösningen på det problemet är att man inte så att säga skapar de hållpunkterna i historien där de måste välja [...] Ibland kan

det komma en situation där man måste som spelare göra ett val, men då har jag inte skrivit ner vad som kommer till att hända om de gör de valen, det är där jag som spelledare måste improvisera, för det blir mest realistiskt, för annars måste man typ tvinga in dem, och då känner de nog det [...] livet är ju inte så självt, du vet ju inte när du står inför ett val oftast.⁵⁵

Om vi har en liten vägkorsning så här [ritar], med punkt A och punkt B. Och om karaktärerna befinner sig här och kommer till den här vägkorsningen, till den här valmöjligheten så tar de alltid det här alternativet [pekar på någonting som ligger emellan] väldigt ofta och hamnar här. Har man då inte förberett utan är helt inne på att de kommer att välja den eller den [pekar på punkt A och punkt B] så är det klart att man kommer att bli väldigt ställd när de plötsligt går åt ett helt annat håll. *Vad gör man för att förebygga en sådan situation?* Det kan man aldrig göra, det är något man måste räkna med. I ditt huvud kanske det här är fullkomligt logiskt, men vad är det som säger att någon annan anser att det är helt logiskt? I sådana här fall får man lita på sin improvisationsförmåga.⁵⁶

Jag tror att mycket av mina svårigheter att förstå hur en berättelse i rollspel byggs har haft att göra med att jag har haft svårt att bortse från den temporala uppbyggnad av en berättelse som vi är vana vid och som även mycket av det senaste århundradets dramatik, filmberättande och litteratur på ett eller annat sätt förhåller sig till: nota bene en dramatisk kurva, med en inledning, en stegring, ett klimax och en avslutning, där händelser måste komma i en viss ordning för att fylla sin funktion. Rollspelet har naturligtvis också en temporal struktur – som om vi någonsin skulle kunna föreställa oss en berättelse utan ett tidsförlopp – men jag tror att det är lättare att förstå dess berättarstruktur om man ser den som konceptuellt rumslik och relationell. Samtliga spelledare beskriver också hur händelser i rollspelet i hög grad är kopplade till platser eller personer, eller använder rumsliga metaforer för att försöka beskriva:

Även om man improviserar så måste man veta vart man är på väg. Det är lite grann som man märker nu när man har föreställning och man står och pratar med publiken, du måste ha vissa öar som du vet att du är på väg till, och du måste ha vissa förberedda roligheter, som du vet att du kan lägga in. Sen är det ju roligast när man inte behöver använda dem [...] så är det också att spela rollspel. Jag försöker liksom göra

punkter dit de ska, men vägen dit kan vara lite hursomhelst, den kan de få lösa helt själva. Och det är ju egentligen att man inte försöker styra upp det, man säger, ni ska ta er till London, till British Museum och träffa professor . . . Smith. Och sen är ju bollen hos dem, ska vi flyga, ska vi åka båt, känner jag nån i London, ska vi åka via Irland, jag känner en kille där som kanske kan hjälpa oss. Och det är ju ingenting som jag har förberett.⁵⁷

Walter J Ong skriver:

Studies of orality as such have brought out that oral narrative is not always put together in terms which admit of ready structuralist binary analysis, or even of the rigid thematic analysis which Propp (1968) applies to the folktale. The structure of oral narrative collapses at times, though this fact does not hamper a good narrator skilled in digression and flashback techniques. The straightforward narrative 'line', as Peabody has made clear (1975, pp. 179, 235 and *passim*), is much less operative in primary oral performance than in written composition (or in oral performance by persons influenced by written composition). [...] Oral performers, especially but not exclusively performers in verse, are beset with distractions. A word may set off a chain of associations which the performers follow into a *cul de sac* from which only the skilled narrator can extricate himself.⁵⁸

Denna beskrivning av hur ett traditionellt muntligt berättande bygger på informationskärnor och en avvägning mellan styrning och improvisation i relation till lyssnarna kastar ett ljus också över rollspelets berättarstruktur – och möjligen i förlängningen vice versa.

En av mina informanter poängterar också att en alltför komplicerad intrig, där saker och ting måste komma i rätt ordning, är svår att hålla styr på:

Man upptäcker ju lite grann att ju enklare handling du har, desto roligare blir spelet. *För att det ger större utrymme?* Ja, precis, för man kan brodera ut på en massa konstiga detaljer, för då behöver man inte bry sig om den här konstiga handlingen, vad det nu jag skulle göra utan då kan man besöka den här mostern i Skottland och göra en massa olika saker på vägen, för man vet ändå att det är detta vi ska göra.⁵⁹

Också apropå avslutningen återkommer han till samma rumslighet, att slutet är kopplat till en plats:

Man måste ju ha bestämt slutet. Man måste ha bestämt hur det ska sluta, eller rättare sagt var slutet ska äga rum, och vem som ska vara delaktig i slutet, men hur det slutar det vet man ju inte.⁶⁰

Att slutet måste upplevas som konsekvent betonas av en annan informant:

Jag har aldrig haft ett antiklimax på den sista spelningen i en kampanj i hela mitt liv, nånsin, så det har väl lyckats, tror jag. *Och ett antiklimax skulle då vara?* Att det bara slutar i en långtråkig strid eller vad som helst för att de liksom har dragit sig så långt bort från målet så att det händer, det kommer inget bra slut, att spelledaren har inte påbörjat slutet eller att spelledaren har tvingat dem in till ett slut som inte är logiskt.⁶¹

Slump – att kasta tärningar

Mycket ömsint plockar nedanstående spelledare upp sina medhavda tärningar ur en plastpåse och lägger dem på bordet innan han börjar berätta om tärningarnas och slumpens roll i rollspel:

Tärningarna då, det är ju det häftigaste med att spela rollspel nästan, för de genererar ju slumpen. Så att, låt säga, jag tar ett enkelt exempel, i *Dungeons and Dragons*, där kan du ha styrka från 3 upp till 18, där 3 är jättesvagt och 18 jättestarkt – men om du ska göra någonting extraordinärt – öppna en dörr, då behöver du inte slå tärning, för det kan de flesta, men om du ska flytta undan en stendörr som har kilat fast eller någonting, då får du slå tärning. Och det som är så kul då är att en figur då med 3 i styrka hade ju tyckt då att det är inte lönt för mig, och han med 18 att det här fixar jag lätt – men då måste man alltid slå, alltså i de här extraordinära situationerna. [...] då kan man, även om man har 3 i styrka – jag är helt själv här och kommer inte jag igenom så kommer mina vänner att dö, då måste jag ju försöka. Och slår man då 20, då klarar man det. Och det är ju precis som i livet, att hur kass man än är på någonting, så gör man sitt bästa, så finns det alltid en chans att man lyckas. Eller – hur stark man än är, så finns det alltid en chans att du sträcker en muskel eller inte riktigt får fäste.⁶²

Han menar också att användandet av tärningarna ingår som en viktig del i överenskommelsen mellan spelledarna och spelarna, som ett sätt att etablera en ordning utanför spelledarens eventuella godtycke, eller kanske till och med utanför någon av deltagarna. Vilket bekräftas av en spelare i intervjumaterialet:

Har man inte tärningar, så är det ju helt upp till spelledaren. Det är ju självklart, då bestämmer han ju historien helt – men han bestämmer ju inte historien när man har tärningar, utan han vet ju bara att, jag menar, att misslyckas han här, då är det katastrof för resten, men det får ju jag hantera i så fall, då får jag ju hitta på vägar för handlingen att fortskrida i alla fall. Utan tärningar tror jag det är svårt att få ett engagemang också från spelaren, och kunna känna sig motiverad att påverka någonting, egentligen, för att annars spelar det ju inte så stor roll vad man gör.⁶³

Jag frågade denne spelare om han inte upplevde tärningskastandet som ett avbrott i berättelsens flöde, vilket han bestämt förnekade:

Vi flyger ju upp och visar hur vi anfaller, och hur vi sätter dit grejer och ritar skisser på hur kroken ska falla i idealläget och när vi slår med tärningar, i alla fall så upplever ju inte jag att vi slår med tärningar, ja, jag vet inte vad det är egentligen.⁶⁴

Tärningskastet verkar alltså på samma gång vara en del av berättelsen och representera en ordning utanför den. Och ovanstående citat visar också på den till synes paradoxala simultaniteten mellan inlevelse och distans i rollspel. Jag tror dock att det egentligen är en ganska fundamental mänsklig förmåga i både lek och berättande – här blir den bara väldigt tydlig.

Gary Alan Fine uppehåller sig länge vid tärningarnas betydelse i sin studie av rollspelare och visar på hur stora inslag av magiskt tänkande det finns kring tärningarna, hur spelare på fullaste allvar upplever att vissa tärningar till exempel är mer tursamma än andra. Och hur detta tänkande ingår i en ganska vanlig och paradoxal mänsklig tro på att man kan behärska slumpen. Han påpekar också att det inte är ovanligt med fusk, och att detta tyst accepteras av de andra spelarna och spelledarna om fusket inte hotar berättelsens inneboende rationalitet.⁶⁵

En annan viktig funktion som tärningarna har, utöver att så att säga paradoxalt både införa ett moment av slump och oberäknelighet och

referera till ett regelsystem utanför spelsituationen, är att tärningskastet i sig själva kan användas för att strukturera en spelsituation med avseende på uppmärksamhet och distraktion – något som Gary Alan Fine också noterade.⁶⁶ Här är två exempel:

Om de möter en trollkarl, som kastar nån äskboll på dem, då säger man inte, "den gör 1–20 i skada", utan även om den gör det så kan jag slå med alla de här tärningarna, mest för att göra dem väldigt oroliga, för att det är ju så, hade en trollkarl börjat sväva och kasta en jätteäskboll mot dig så hade man blivit jävligt rädd, och mest för att ge ett fysiskt manifest, så slår jag med alla tärningarna. Och de ser inte det här för jag sitter vid mitt eget bord och säger "oj". Så säger jag då att den som blir träffad slungas tillbaka och får jättemycket skador [...] bara för att föra in det här momentet av osäkerhet.⁶⁷

Om det inte är ett helt friform så används tärningarna, mer eller mindre. Och de kan användas som de ska användas, och man kan använda det för att sätta dig i känslan av att, jaha ... *du har en procents chans att klara det här?* ja, eller rättare sagt, det som är jävligt roligt är att ja, Ylva, du är på väg hem från KB [Kulturbolaget i Malmö] hur mycket har du druckit, jaha du har druckit fyra öl och sådär, OK, då är din hörsel lite nersatt – slå en tärning! Jaha, fyra – ah du märker inget. Ja, vad gör ni andra. Och då är det så – vad är det jag inte märker?⁶⁸

Men hur bär man sig då åt som spelledare när tärningskastet helt vänder upp och ner på de tankar man har om hur handlingen ska fortskrida? Den av spelledarna, som också är den som starkast betonar berättelsens primat och spelledarens styrande roll, svarade så här:

I ett scenario som kräver tärningar, där det är meningen att de här spelarna ska bli rätt skadade i den här striden, och de bara fullkomligt massakrerar alla motståndare av en slump, då är det ju bara att kasta in några extra tärningsslag, eller något extra vad som helst. Eller om det är meningen att en spelare ska drunkna och återuppstå som hund och han slår sitt simningsslag perfekt, då är det bara att låta någon komma och släppa en sten på honom.⁶⁹

Rekvisita och musik

Ett annat verktyg som en spelledare kan använda sig av i mer eller mindre omfattning är rekvisita. En spelledare berättar hur han ibland också arbetar med dofter och små detaljer, som till exempel en skål med dadlar om äventyret för spelarna till Egypten: för att försätta spelarna i en stämning av platsen, av resa. Föremål som man ger till spelarna, som en del av handlingen, kallas även hand-outs:

Om de hittar någonting, det är ju mycket roligare om "ah jag kollar i det här skrivbordet", "du hittar det här brevet" – så ger man de det här brevet istället att "ja du hittar det här brevet och det står:" – det är inte alls lika kul, utan du får själva brevet. Och då får man gå in i en frimärksaffär och köpa ett egyptiskt frimärke och sätta nån kass stämpel på – det blir lite så, scenografi-attributör, och där kan man ju vara hur ambitiös som helst, det finns ju ingen gräns för hur mycket man kan jobba med de här ledtrådarna.⁷⁰

Musik kan också vara ett viktigt verktyg för spelledaren, och flera av informanterna ger väldigt fullödiga beskrivningar av hur de använder musiken i sitt berättande, både för att framkalla stämningar associerade till vissa händelser i berättelsen och för att påverka spelarnas tempo och agerande. Referenserna till filmmusik görs av också av flera spelledare, till den grad att jag började fundera på om det audiovisuella kontraktet i film, som Michel Chion beskriver i *Audio-Vision. Sound on Screen*, flyttas över i rollspel, trots att man här bara använder sig av bilder som skapas i deltagarnas huvuden. Och att detta fungerar på grundval av en gemensam erfarenhet och referens till hur samspelet mellan ljud och bild orkestreras i filmberättande.

Olika typer av musik pekar i olika riktningar, skapar olika typer av förväntan kring vad spelarna kommer att uppleva närmast, vilket Chion menar är typiskt för ljudets förmåga att skapa riktning (i ett filmklipp):

sound *vectorizes* or dramatizes shots, orienting them toward a future, a goal, and creation of a feeling of imminence and expectation. The shot is going somewhere and it is oriented in time.⁷¹

Andra talar om musiken som ett sätt att framkalla en plats, eller en tidigare händelse i spelarnas minne:

Det enda som jag tycker är viktigt när det gäller musik och kampanjer det är att en grupp som är en längre tid på en plats ska ha samma musik på den platsen, då kan man liksom, det är jätteroligt, man kan få dem att tänka på den platsen genom att sätta på den musiken, man kan få dem att ta beslut genom musik. Om de har varit på en plats där de tog, där det var någonting väldigt centralt som hände, och man vill få dem att tänka på det som hände då, kanske att göra samma sak – eller inte göra samma sak, beroende på, kan man sätta på den musiken. Works every time.⁷²

Michel Chion talar om *synchresis*, en term han skapat ur orden synchronism och synthesis, som en term för den speciella förbindelse mellan ett speciellt ljud och en visuell företeelse, som knyter dem till varandra på ett närmast pavlovskt vis, så att det ena betingar det andra i den framtida berättelsen.⁷³

Nästan samtliga spelledare betonar emellertid att musik är ett svårhanterligt verktyg, inte bara för att det kräver simultankapacitet att berätta och lägga musik samtidigt, men framförallt för att det är svårbehandlat, att det lätt spolierar upplevelsen om det inte hanteras på rätt sätt.

Hjältarna, förhandlingen och det absoluta nuet

Spelleadarens och spelarens tekniker för att skapa en berättelse i nuet har många drag gemensamma med det traditionella muntliga berättandet, där det dramatiska framförandet, berättandet och komponerandet av berättelsen försiggår samtidigt och är aspekter av en och samma aktivitet.⁷⁴ Walter J Ong beskriver också hur en traditionell muntlig berättare identifierar sig med de personer han presenterar (jämför med spelledarpersoner!) och hur samspelet med publiken avgör längd, stil och innehåll i berättelsen.

Likaså finns det många gemensamma drag i den rumsliga och associativa/relationella organisationen av berättelsen – jag har redan dragit parallellen mellan retorikens *loci communes* och rollspelets starka koppling mellan platser och potentiella händelser.

Vidare kan man naturligtvis se rollspelets regelsystem som ett metaspråk, liknande det poetiska metaspråk med formler, rytm och versmått som måste behärskas av berättaren/spelleadaren och som utifrån kan ses som ett tvång och en begränsning men som inte upplevs så av dem som

är delaktiga i upplevelsen, utan tvärtom tjänar till att skapa en symbios mellan frihet och struktur.

Men rollspelet är också ett definitivt sekundärt muntligt berättande. Inte bara är det beroende av (i viss mån) skrivna scenarier, manualer och regelböcker (som i sin tur kan vara inspirerade av skriven litteratur), det befinner sig också i en helt annan kontext än i hjältesångarnas tidevarv. Rollspelet refererar flitigt till andra samtida berättarformer. Informanterna i mitt intervjumaterial hänvisar ofta till film när de beskriver hur de berättar och upplever rollspel: att det känns som bilder, att det känns som att man verkligen förflyttar sig – en spelledare beskriver rollspelet som "den fattiges Hollywood".⁷⁵ Olika filmer och TV-serier förekommer inte bara som regelrätta spelvärldar (t.ex. *Star Wars* och *Star Trek*) utan också som referenser i scenbeskrivningar och beskrivningar av karaktärer.

Kopplingen till teater är på många sätt uppenbar, flera av informanterna har också en bakgrund i amatörteater eller professionell teater, och beskriver både hur de använder sig av dramaturgiska strukturer hämtade från grekiska dramer eller använder sig av skådespelarerfarenheten för att gestalta en karaktär.

Intertextualiteten som ett grundvillkor – ja, fast också detta närmar rollspelen till det traditionella muntliga berättandet, med dess öppna, ständiga föränderliga och multiforma berättelser, och dess annorlunda syn på originalitet och skapande, vilket också avspeglar sig i följande citat:

Sen är det väldigt viktigt när man skriver en historia att inse att nä, det finns egentligen inget nytt att skriva om, det gäller bara att hantera alla de versioner som finns där ute, att göra den bästa versionen möjlig [...] man kan däremot göra en väldigt originell version av en historia.⁷⁶

Något av det mest fascinerande med rollspel tycker jag dock är hur de skapar ett sådant gemensamt rum för föreställningsförmågan, på grundval av en överenskommelse mellan spelarna och spelleadarna, på grundval av och med referenser till en blandning av kända konventioner kring berättande (i film, i teater, i litteratur) och på grundval av nya konventioner som arbetas fram över tid i spelgrupperna. Där de individuella bilderna hela tiden ställs mot varandra, i en förhandlad fiktiv verklighet där det objektiva inte är givet utan en ständigt skiftande summa av sub-

jeaktiviteter som måste jämkas samman för att göra den fiktiva handlingen möjlig.

En av spelledarna hävdar att rollspelen i själva verket är ett utmärkt medel för att fördjupa och utveckla demokrati:

Jag tror också att den är uppbyggd på en dialog, där man berättar en historia gemensamt, där man bygger upp det här. Det går inte, om någon är tystlåten från början att de får fortsätta sitta och vara tysta, utan då måste spelledaren se till att den här personen blir mer verbal och mer agerande – kanske tysta de andra och säga: men Kalle, vad gör du? För att annars får man inte den här gemensamma berättelsen. Det är inskrivet som ett slags grundvillkor för hur det fungerar. Och det blir också en utmärkt grund just för implementera det demokratiska systemet.⁷⁷

Jag tror att det ligger en sanning i detta, men också för att de olika nivåerna av förhandling, av rolltagande borgar för en reflexion kring individ och kontext, för det som en sociolog som Ulrich Beck kallar "reflexiv modernitet".⁷⁸ Hans tankar kring ett postindustriellt samhälle där de demokratiska systemen ställs inför utmaningen att hantera komplexitet, förhandling mellan olika världsbilder och riskberäkning, kan kanske också kasta ett ljus över dessa och en del aspekter på rollspel – som användandet av slumpfaktorn. Samt säkert också över innehållet i en del av framförallt nittiotalets rollspel, som *Call of Cthulhu*, *Vampire* och *Kult*, där skillnaden mellan gott och ont är suddig och diffus, hjältarna ofta är antihjältar och för en hopplös kamp mot ondskan och sitt eget vansinne.

En annan viktig aspekt, som jag tror har mycket med rollspelets lockelse att göra, är känslan av absolut nu, av förgänglighet, när vi omges av så mycket berättelser som är sig exakt lika över klotet – allt från Stephen Kings romaner över Hollywoodfilmer och Andrew Lloyd Webber-musikaler. Rollspelet skapar det absoluta Här och Nu som Walter Benjamin menade konsten förlorar i reproduktionsåldern,⁷⁹ men som jag tror att det alltid är en fundamental mänsklig längtan att återerövra. För att vara mindre högtidlig så är rollspelet en berättarform där allting inte måste vara bra eftersom berättandet aldrig är slutgiltigt, inte bevaras annat än i minnet, ett berättande där det är nära mellan idé och genomförande.

Och jag tror, i den rörelse från fixa till öppna texter som många tycker sig se i ljuset av de digitala teknologierna, en rörelse där "författaren" kanske lika mycket är en berättare som en skapare av möjligheter för andras berättande, har vi mycket att lära av alla dessa drakdödare och sorgsna vampyrer.