

Rebecka Asikainen

Tapani Häkkinen

Växlande väsen i växlande världar

En studie om finska bordsrollspelares spelvanor och informationsbeteende

Pro gradu-avhandling i
informationsvetenskap
Handledare: Gunilla Widén
Fakulteten för
samhällsvetenskaper och ekonomi
Åbo Akademi
Åbo 2017

Abstrakt

Ämne: Informationsvetenskap	
Författare: Rebecka Asikainen & Tapani Häkkinen	
Arbetets titel: Växlande väsen i växlande världar: En studie om finska bordsrollspelares spelvanor och informationsbeteende	
Handledare: Gunilla Widén	
<p>Avhandlingen utgör en kvantitativ och kvalitativ undersökning om finska bordsrollspelsdeltagares spelvanor och informationsbeteende berörande hobbyn. I avhandlingen beskrivs bordsrollspelsdeltagarnas informationsbeteende såväl före, i samband med som efter själva spelsituationen. Tidigare forskning om bordsrollspelsdeltagare har gjorts till en viss utsträckning, men inte från ett informationsvetenskapligt perspektiv.</p> <p>I avhandlingen eftersträvades att kartlägga bordsrollspelsdeltagares informationsbehov, vilka informationskällor de använder sig av, samt olika utmaningar kopplat till informations- och kunskapshantering i koppling till hobbyutövningen. För att skapa en holistisk bild av bordsrollspelsdeltagares informationsbeteende, består avhandlingen av en kombination av tre olika metoder. Allmänna tankar kring tematiken erhöles via en elektronisk enkät som besvarades av 186 respondenter, medan fyra (sammanlagt fem olika) informanter deltog i två fokusgruppsintervjuer samt en spelobservation. Spelvärlden som användes i spelobservationen var specifikt skapad för att undersöka informanternas informationsbeteende och utfördes för att undersöka hur bordsrollspelsdeltagare agerar i praktiken.</p> <p>Resultaten från den kvantitativa undersökningen indikerar att en deltagares informationsbeteende påverkas av hans position i spelet – en deltagare som intar rollen av spelledare utför såväl oftare informationsökning som använder fler informationskällor än en spelare i koppling till hobbyn. Majoriteten av respondenterna anser att det är relativt lätt att åtskilja sin egen information och kunskap från sin karaktärs under spelets gång, men att olika faktorer kan inverka på hur lätt detta upplevs att vara i en spelsituation.</p> <p>Informanterna i den kvalitativa undersökningen uppvisar delvis olika förhållande till hobbyn, vilket även ger upphov till olika informationsstrategier såväl före som i samband med ett spel. Majoriteten av informanterna i likhet med respondenterna anser att åtskiljning sker relativt lätt, men reflekterar även över hur deras egen personlighet samt förhandskunskap påverkar förståelsen av speltillfället och spelvärlden. Informanterna anser att det är omöjligt att exakt avbilda fiktiva personligheter och omgivning, utan använder sig av olika strategier för att bevara spelets interna verklighet.</p> <p>Svaren som erhållits i samband med den kvalitativa och den kvantitativa undersökningen uppvisar mycket likheter och stöder tillförlitligheten av resultaten. Resultaten kan tillämpas för vidare forskning i hobbyrelaterat informationsbeteende eller för att få en bättre förståelse för bordsrollspel i allmänhet samt hobbyns användningsmöjligheter för ett akademiskt eller pedagogiskt syfte.</p>	
Nyckelord: Hobbyer, informationsbehov, informationsbeteende, informationskällor, informationsökning, rollspel, spelanalys, spelare	
Datum: 30.6.2017	Sidoantal: 176

Innehåll

1 Inledning	1
1.1 (Bords)rollspelandet som aktivitet, definition och informationsvetenskapligt forskningsobjekt	2
1.1.1 Rollspelens historia samt verksamhetsområde.....	2
1.1.2 Definition samt bordsrollspel som informationsvetenskapligt forskningsobjekt..	3
1.2 Frågeställning och syfte.....	7
2 Teori och forskningsläge.....	9
2.1 Spelkontexten – den narrativa ramen, spelramen och den sociala ramen	9
2.2 Wilsons informationssökningsbeteendemodell	10
2.3 Dervins <i>sense-making</i> teori	11
2.4 Centrala begrepp.....	13
2.5 Forskningsläge – vardags-, spel- och rollspelsforskning	15
2.5.1 Spelforskning	16
2.5.2 Rollspelsforskning	18
3 Metoder	20
3.1 Enkät.....	20
3.2 Fokusgrupper.....	22
3.3 Observation	24
4 Enkätundersökning – resultatredovisning och analys	26
4.1 Resultatredovisning	26
4.1.1 Respondenternas bakgrund och rollfördelning	27
4.1.2 Informationssökningsbeteende.....	37
4.1.3 Åtskiljning av information och kunskap samt respondenternas förhållande till spelkaraktären	49
4.2 Analys av enkätresultaten.....	58
4.2.1 Bordsrollspelsdeltagares bakgrund och spelvanor	58
4.2.2 Informationsbeteende.....	63
4.2.3 Åtskiljningsförmåga.....	70
4.2.4 Spelbeteende och avmantlingsförmåga.....	84
5 Kvalitativ studie	89
5.1 Resultatredovisning av Fokusgruppsintervju 1	91

5.1.1 Informanternas bakgrund samt roller och erfarenheter av bordsrollspel	92
5.1.2 Informationsbeteende.....	97
5.1.3 Informationsbehov före, under och i samband med ett bordsrollspel.....	100
5.1.4 Informationsförmedling i bordsrollspel	105
5.1.5 Att åtskilja kunskap och hantera motstridig information.....	109
5.2 Resultatredovisning av observationstillfället	112
5.2.1 Bakgrund till spelet	113
5.2.2 En sammanfattning av spelobservationens händelseförlopp.....	115
5.3 Resultatredovisning av Fokusgruppsintervju 2	117
5.3.1 Informationsbehov och -sökning samt skapandeprocessen av en spelkaraktär inför spelet.....	117
5.3.2 Informationsbehov under och efter spelet samt informationsöverbelastning ...	119
5.3.3 Den historiska omgivningen	122
5.3.4 Åtskiljning – missuppfattningar, anakronismer, hemligheter och spelmekanik	123
5.3.5 Spelets syfte och längd.....	129
5.4 Analys av Fokusgruppsintervju 1	131
5.4.1 Bakgrund, spelvanor samt roll	131
5.4.2 Informationsbeteende.....	135
5.4.3 Informationsbehov	138
5.4.4 Informationsförmedling och spelkaraktärens roll	139
5.4.5 Åtskiljning av information och kunskap.....	140
5.5 Analys av spelobservationstillfället samt Fokusgruppsintervju 2	142
5.5.1 Person, roll och omgivningen som informationsbarriär och -förmedlare	142
5.5.2 Informationsbehov i samband med spelobservationstillfället.....	150
5.5.3 Spelarens och spelkaraktärens informations- och kunskapsförhållande.....	156
6 Jämförande diskussion	160
7 Framtida forskningsansatser	167
Litteraturlista.....	170
Bilagor.....	177

1 Inledning

”All tänkbar information är nyttigt för spel och spel är en bra ursäkt för informationsökning.¹” – Enkätrespondent, 2016

Avhandlingen behandlar hobbyrelaterat informationsbeteende med fokus på finska bordsrollspelsdeltagares informationsbeteende samt spelvanor. Som det framkommer i det inledande citatet kan bordsrollspel ge upphov både till informationsökning, nya informationsbehov som till tillämpning av tidigare inhämtad information. För att skapa en så omfattande bild som möjligt av bordsrollspelsdeltagares informationsbehov, innefattar avhandlingen både en kvantitativ och en kvalitativ studie. Den kvantitativa studien utgörs av en enkätundersökning, som utförts för att belysa bordsrollspelsdeltagares spelvanor på en mer allmän nivå samt hur deltagarna uppfattar sitt eget och andra deltagares informationsbeteende samt förhållande till spelet, medan den kvalitativa studien utgörs av ett spelobservationstillfälle samt två fokusgruppsintervjuer som utförts före och efter observationen. Denna närstudie har gjorts för att kunna skapa en mer detaljerad bild över hur deltagarna uppfattar sitt informationsbeteende samt för att kunna observera hur informanterna agerar i en verklig bordsrollspelssituation. Tapani Häkkinen har burit huvudansvaret för den kvalitativa studien och utfört intervjuerna samt intagit rollen av spelledare under spelobservationstillfället, medan Rebecka Asikainen har utfört den kvantitativa enkätstudien samt intagit rollen av observant under spelobservationstillfället. Spelobservationstillfället samt avhandlingens kapitel 1, 2, 6 och 7 har gjorts i samarbete mellan Asikainen och Häkkinen. Eftersom spelobservationstillfället och den andra fokusgruppsintervjun är sammanknutna, består analysen i kapitel 5.5 av ett samarbete mellan Häkkinen och Asikainen.

Avhandlingen inleds med en allmän introduktion om vad rollspel är och därpå följer en presentation av frågeställning, definitioner, teori, forskningsläge samt metod. En redovisning och analys av enkätundersökningen presenteras därefter och följs av en

¹ ”Kaikki mahdollinen tieto on hyväksi pelejä varten ja pelit ovat hyvä tekosyy tiedon etsintään.”

genomgång av fokusgruppsintervjuerna samt spelobservationstillfället. Avhandlingen avslutas med en sammanfattande diskussion av både den kvantitativa och kvalitativa undersökningens resultat samt potentiella framtida forskningsansatser.

1.1 (Bords)rollspelandet som aktivitet, definition och informationsvetenskapligt forskningsobjekt

Men vad utgör rollspel egentligen och varför är just denna hobby intressant från ett informationsvetenskapligt perspektiv? Att skapa en enhetlig definition för vad rollspel är har visat sig vara svårt, eftersom rollspelandet kan göras verbalt och mentalt i form av bordsrollspel, fysiskt i form av levande rollspel eller virtuellt i form av konsol-, pc- och online rollspel (Montola 2012, s. 11; Salen & Zimmerman 2004, s. 81). Dessa alla utgör någon form av rollspel och har gemensamma drag, men även särdrag på grund av att de i praktiken spelas på olika sätt. I *Bilaga 7* finns en lista över centrala begrepp som används i samband med bordsrollspel samt begreppsförklaringar.

1.1.1 Rollspelens historia samt verksamhetsområde

En person intar ett flertal olika roller i sin vardag, och dessa roller kan vara sociala, kontextuella eller funktionella. När en individ upptar en roll, förväntas hen agera i enlighet med den roll hen innehar – handlingar som bryter mot omgivningens förväntningar kan däremot förorsaka problem. Förekomsten av olika roller i vardagslivet utgör även orsaken till uppkomsten av rollspel. (Van Ments 1984, s. 17–20)

Rollspel drar inspiration från tre huvudsakliga källor: litteratur, strategispel samt drama (Mäyrä 2003, s. 89–96). Bordsrollspelen började utvecklas från krigsspel i slutet av 1960-talet i USA. Istället för att traditionellt styra trupper eller hela bataljoner, utdelades enskilda roller till spelarna, vilket medförde att inlevelse samt karaktärernas personlighet tilldelades en mer central roll (ibid.). Rollspelsboken *Dungeons & Dragons*, som utkom 1974 populariserade bordsrollspelen (Leppälahti 2009, s. 8–9). Bordsrollspel har ibland även jämförts med brädspel (Cover 2010, s. 10) samt bokgenren *Choose your own adventure* (Cover 2010, s. 23–25). I den senare nämnda genren har läsaren möjlighet att styra

huvudpersonen och påverka bokens händelser genom att i enlighet med sina egna val eller tärningskast gå vidare till ett angivet sidnummer. (ibid.)

Bordsrollspel introducerades som hobby i Finland i slutet av 1970-talet genom bland annat utbytesstuderanden, men importen samt försäljning av bordsrollspelsböcker började dock först 1985 (Särkijärvi & Sotala 2007, s. 18–19). Numera satsar många rollspelsdeltagare aktivt på sin hobby och inkluderar i denna design av rollspel, samlande av rollspelsmaterial, skrivande om rollspel, rollspelskaraktärer och fantasy, samt deltagande i olika rollspelsföreningar eller evenemang. (Mäyrä 2003, s. 104; Leppälahti 2005, s. 146) Enligt Pettersson (2005, s. 107–109) rör sig det dock inte alltför mycket pengar inom bordsrollspelshobbyn, vilket han anser är orsaken till att bordsrollspel inte lyfts lika ofta fram i medierna som till exempel dator- eller konsolspel. Historiskt sett har bordsrollspelsutövare bestått huvudsakligen av män, men i och med att hobbyn blev populärare har även kvinnliga deltagare blivit vanligare – den största ökningen har skett under 2000-talet. Majoriteten av bordsrollsdeltagarna utgör dock fortfarande män (Leppälahti 2009, s. 11–12, 14, 16) – i undersökningar som gjorts i USA och Tyskland har kvinnornas mängd varierat mellan 1–20 % (Leppälahti 2009, s. 16). Det finns inte från tidigare någon heltäckande undersökning om specifikt bordsrollspelares antal i Finland (Leppälahti 2009, s. 14).

1.1.2 Definition samt bordsrollspel som informationsvetenskapligt forskningsobjekt

I rollspel där aktiviteten utförs som en del av en vetenskaplig undersökning, förväntas deltagarna leva in sig i en händelse eller erfarenhet som potentiellt simulerar en verklig situation (Yardley-Matwiejczuk 1997, s. 1). Allt detta sker under kontrollerade förhållanden och inleds av samt begränsas av forskaren eller terapeuten som leder spelet (ibid.). Då rollspel utövas som hobby kallas personen som leder spelet oftast för spelledare. I samband med ett bordsrollspel är det vanligtvis en person som deltar i den ovannämnda rollen², medan de övriga deltagarna intar rollen av spelare (Cover 2010, s. 10–11). Deltagarna i en bordsrollspelgrupp har dock sällan fixerade roller, eftersom många bordsrollspelgrupper

² I Australien spelas också en form av bordrollspel kallat *systemless*. Med detta avser att man att det kan finnas flera spelledare samtidigt samt att karaktärerna inte tilldelas några kunskaps- eller färdighetspoäng i början av eller under spelets gång, utan att karaktärerna snarare utvecklas kvalitativt och emotionellt (Hitchens & Drachen 2008).

ofta har flera rollspelsberättelser på gång samtidigt, och spelledarrollen kan beroende på berättelse växla mellan deltagarna (Leppälähti 2005, s. 139).

Salen och Zimmerman (2004, s.81) beskriver att spelarnas uppgift är att rollspela spelkaraktären som hen styr under spelet och att inom spelsystemets eller reglernas ramar utveckla sin spelkaraktär och genomföra de uppgifter eller äventyr som spelledaren presenterar för deltagarna. Spelarna tar del i händelserna genom att beskriva vad deras spelkaraktärer gör eller säger, eller lyssna på hur berättelsen utvecklas (ibid.). Bordsrollspel ger därmed möjlighet till narrativt aktörskap genom att spelarna aktivt engageras att forma och utforska spelberättelsen (Cover 2010, s. 47). Spelkaraktären som spelaren rollspelar kan vara skapad av spelaren själv, eller alternativt kan spelledaren ge riktlinjer eller skapa karaktärerna till spelarna.

Enligt speldesignern Andrew Rilstone (1994) utgör narrativet, som uppkommer genom interaktionen mellan spelarna och spelledaren, samt spelarens frihet att agera i spelvärlden det karaktäristiska draget för bordsrollspel. Bordsrollspelen bygger dock på att det även finns en angiven maktstruktur mellan spelledaren och spelarna (Montola 2012, 63–64). Spelledaren besitter kontrollen av och styr den fiktiva värld som spelarnas karaktärer befinner sig i och kan använda ett eget eller ett färdigt skapat spelsystem som stöd före och under spelets gång. Spelledaren kan dock själv avgöra hur spelvärlden ser ut och vad som händer i den, eller välja att utnyttja färdigskapade världar. Spelvärlden kan därmed basera sig på historiska händelser, eller vara delvis eller helt påhittad. Spelledarens uppgift är att berätta för de andra spelarna vad deras spelkaraktärer ser och hör, kontrollera alla de spelledarstyrda karaktärerna i spelvärlden (Cover 2010, s. 11) samt att utgöra domare i spelet.

I bordsrollspel utnyttjas vanligtvis någon form av spelsystem eller -mekanik, som utgör ett regelverk med riktlinjer om hur man till exempel skapar spelvärldar eller karaktärer och de regler som kan utnyttjas i varierande spelsituationer eller när tärningskast bör utnyttjas för att avgöra utfallet i samband med konflikter eller karaktärens handlingar (Salen & Zimmerman 2004, s. 81; Cover 2010, s. 10). Tolkningen av tärningskastet påverkas sedan av karaktärernas statistiska egenskaper. Till exempel ifall en riddarkaraktär och en bondekaraktär börjar strida, kastar man tärning(ar) och modifierar resultatet enligt

karaktärens färdigheter, vilket leder till att riddaren får mer sannolikt ett slag på bonden på grund av sin träning än tvärtom.

Enligt Montola (2012, s. 12) samt Salen och Zimmerman (2004, s. 81) skiljer sig dock rollspel från andra spel inte bara med att ha en domare (spelledare) som är inflytelserik och starkt involverad i spelhändelserna, utan även genom att sakna ett tydligt slut samt villkor för seger. Det finns alltså nödvändigtvis ingen vinnare i rollspel, utan spelet brukar fortsätta så länge alla parter är intresserade, eller tills spelarna spelat igenom en berättelse eller ett äventyr som spelledaren skapat på förhand (Särkijärvi & Sotala 2007, s. 9–10). Enligt Leppälahti (2009, s. 17) och Cover (2010, s. 10–11) kan bordsrollspel därmed bestå av en spelsession eller vara episodiskt uppbyggt, samt tidsmässigt vara från några timmar till flera år, beroende på spelgrupp eller speläventyrets karaktär. På grund av detta kan deltagarna hinna skapa starka emotionella band till de fiktiva karaktärerna eller spelvärlden. En bordsrollspelare brukar därmed inte enbart kunskaps- och informationsmässigt, utan även emotionellt inleva sig i rollspelet, vilket kan leda till att det uppstår moraliska eller känslomässiga utmaningar att rollspela karaktären (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen (red.) 2014, s. 36–37, 72–73). Trots att ingen fysiskt skadas i ett bordsrollspel, kan det leda till att spelaren nödvändigtvis inte vill spela karaktären enligt den historiska tidsperiodens rättsuppfattningar och därmed egentligen inte fullskaligt inlever sig i rollen. Trots att spelaren kan medvetet skapa en spelkaraktär som inte själv engagerar sig i för spelaren moraliskt utmanande handlingar, kan denne av spelledaren eller de andra spelarna tvingas fatta beslut som inte överensstämmer med hur spelaren skulle göra i en verklig situation. Även om deltagarna skulle eftersträva att särskilja det karaktärsbundna beteendet samt handlingarna som sker under själva speltillfället från spelarens egen personlighet och handlingar, kan det uppkomma situationer under eller efter spelet där dessa blandas ihop och ger upphov till emotionella yttranden eller andra former av reaktioner (Örnstedt & Sjöstedt 1997, s. 195–197). Vissa rollspelsgrupper brukar därför efter varje speltillfälle ha en diskussion där de till exempel behandlar spelhändelserna, spelkaraktärerna eller de känslor som uppkommit under spelets gång.

Till skillnad från levande rollspel där spelarna även fysiskt ändrar sitt utseende för att komma in i rollen av sin fiktiva karaktär och försöker anpassa eller föreställa den verkliga världen så att den stämmer överens med spelvärlden, sitter bordsrollsdeltagarna, som

namnet antyder, vanligtvis runt ett bord och återskapar spelvärlden verbalt och mentalt (Hitchens & Drachen 2008) ackompanjerat eventuellt med kroppsspråk, för att beskriva sina karaktärers handlingar (Sihvonen 1997). Detta förhindrar inte bordsrollspelare från att använda sig av till exempel en miniatyrfigur som representant för sin spelkaraktär eller spelledaren att använda rekvisita som till exempel brev, kartor eller diagram (Cover 2010, s. 10). Numera förekommer det dock även bordsrollspelsgrupper som utför rollspelet över nätet, till exempel via Facebook, Skype eller olika diskussionsforum (Leppälahti 2009, s. 47–48). I stort sett följer bordsrollspel över nätet samma konstruktion som traditionella bordsrollspel (ibid.).

För att infånga rollspelandets alla olika former, har Hitchens och Drachen (2008) skapat en rollspelsdefinition som inkluderar sex olika komponenter; *spelvärlden*, *deltagarna*, *karaktärerna*, *interaktionen*, *spelledaren* samt *narrativet*. Hitchens och Drachens definition innehåller många centrala drag och används som utgångspunkt i avhandlingen. För att dock inte förbise deltagarnas möjlighet att även emotionellt försjunka in i spelvärlden – en kritik som bland annat Jonne Arjoranta (2011) framfört, inkluderas *inlevelse* som en sjunde komponent.

Från ett informationsvetenskapligt perspektiv utgör bordsrollspelandet ett intressant forskningsobjekt, eftersom bordsrollspelandet som verksamhet förutsätter aktiv informationsförmedling mellan deltagarna, men även informations- och kunskapsåtskiljning på grund av inlevelsen. Ifall en deltagare i ett bordsrollspel eftersträvar att leva sig in i rollen av en fiktiv personlighet, behöver hen i spelet kunna skilja åt sin egen och den fiktiva karaktärens kunskap. En fysiker som spelar riddare borde i princip ha kunskap om det medeltida samhället för att kunna rollspela karaktären, medan riddaren i sin tur inte borde inneha kunskap om fysiska lagar och formler. Likt en skådespelare i en teaterpjäs är det dock möjligt att fysikern dessutom är medveten om kommande narrativa element, som riddaren inte borde vara medveten om. I ett rollspel kan det alltså ibland uppstå informationsasymmetri (se kapitel 2.4) eller andra utmaningar med informationsöverföringen mellan spelaren och hans fiktiva spelkaraktär. Denna typ av informationsöverföring, samt relationen mellan information och fiktion är viktigt för att ett bordsrollspel överhuvudtaget skall kunna spelas och det är detta sociala informationssystem

som gör bordsrollspelen och dess deltagare till intressanta studieobjekt för informationsvetenskap.

1.2 Frågeställning och syfte

Avhandlingens huvudsakliga syfte är att skapa en allmän bild av bordsrollspelares och -spelldares spelvanor samt studera bordsrollspelsdeltagarnas informationsbeteende före, under och efter spelet. Spelarnas och spelldarnas spelvanor behandlas i avhandlingen eftersom någon systematisk kartläggning av finska bordsrollsdeltagares spelvanor inte tidigare gjorts. Eftersom avhandlingen utförs som ett examensarbete för informationsvetenskap, ligger dock huvudtyngdpunkten vid att utforska bordsrollspelsdeltagarnas informationsbeteende.

Genom den kvantitativa studien kartläggs bordsrollspelsdeltagares spelvanor samt undersöks huruvida deltagarna brukar utföra informationssökningar inför ett bordsrollspel, men även hur de upplever rollspelssituationen – brukar deltagarna reagera på spelhändelserna även utanför själva spelsituationen eller uppfattar de att det är lätt att åtskilja den kunskap och information hen själv och den påhittade karaktären innehar? Eftersom spelarnas och spelldarens uppfattningar av spelvärlden kan variera (Bowman 2013), innehåller enkäten även frågor om spelarna eventuellt råkat utföra situationer där informationsöverföring mellan spelldare och övriga spelare hamnat i konflikt. Även uppkomsten av eventuella informationsbehov efter avslutat spel efterfrågades. Eftersom bordsrollspel alltid kräver någon form av interaktion och samspel, bads respondenterna även evaluera de övriga deltagarna i sin bordsrollspelsgrupp, eftersom dessa såväl medvetet som undermedvetet kan påverka den egna spelupplevelsen.

Den kvalitativa undersökningen, som inkluderar två fokusgruppsintervjuer och en spelobservation, inkluderades däremot för att kunna skapa en mer detaljerad och nyanserad bild av bordsrollspelares informationsbeteende samt för att kunna observera hur informanterna agerar i en verklig spelsituation.

Centrala frågor som behandlas i avhandlingen utgör därmed:

- 1) Vem deltar i bordsrollspel samt hur ser deltagarnas spelvanor ut?

- 2) I vilken utsträckning brukar deltagarna i bordsrollspel utföra informationssökning inför ett spel och varför?
- 3) Vilka typer av informationskällor brukar bordsrollspelare använda sig av?
- 4) Brukar deltagarna i bordsrollspel påverkas av spelhändelserna utanför själva spelsituationen och varför/varför inte?
- 5) Åtskiljer bordsrollspelsdeltagarna sin egen och de fiktiva spelkaraktärernas information och kunskap från varandra under spelets gång?
- 6) Har bordsrollspelandet gett upphov till nya informationsbehov och hur tillfredsställs dessa behov?

Dessa frågor studerades förutom på ett mer generellt plan, även utgående från variabler som kön samt roll i samband med bordsrollspel. I vissa frågor har även ålder samt erfarenhet av bordsrollspelandet tagits i beaktande.

2 Teori och forskningsläge

Eftersom avhandlingens syftet utgör att undersöka bordsrollspelsdeltagarnas *informationsbeteende*, är det kursiverade begreppet centralt för avhandlingen. Inom informationsvetenskapen avses med informationsbeteende en individs förhållande till information och Pettigrew, Fidel och Bruce (2001, 44) definierar informationsbeteende som: “how people need, seek, manage, give and use information in different contexts”. Informationsbeteende inbegriper därmed såväl informationsbehov, -sökning, -överförande, -hantering samt informationsanvändning i olika kontexter och kan enligt Thomas Wilson (2000) inkludera såväl passiv som aktiv informationssökning och -användning. Emotioner har dessutom av vissa forskare tilldelats en betydelsefull roll; som en drivkraft för att inleda informationssökning (*attribution theory*) (Savolainen 2013), hindra informationssökning (*information avoidance*) (Sweeny, Melnyk, Miller & Shepperd 2010), påverka vilken information som man lägger märke till (*information encountering*) (Erdelez 2009) eller utgöra slutresultatet (*use and gratification theory*) (Chung & Kim 2008).

Olika teorier och modeller har skapats för att demonstrera vilka samt hur olika faktorer inverkar på en individs informationsbeteende. Nedan kommer Wilsons år 1989 publicerade och 1999 modifierade informationssökningsbeteendemodell (se kapitel 2.2) samt Dervins *sense-making* teori (se kapitel 2.3) att presenteras. För att förstå spelkontexten och de narrativa elementen som förekommer i ett bordsrollspel, används Covers narrativitetsbeskrivning från verket *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, där spelkontexten indelas i tre olika ramar enligt deltagarens förhållande till narrativet.

2.1 Spelkontexten – den narrativa ramen, spelramen och den sociala ramen

En bordsrollspelsdeltagare är enligt Cover (2010, s. 94) i samband med rollspelandet delaktig av tre olika ramar; den narrativa ramen (*narrative frame*), spelramen (*game frame*) och den sociala ramen (*social frame*). Den narrativa ramen utgörs av då spelarna och spelledaren tillsammans skapar den textuella spelvärlden genom berättande samt av karaktärernas tal (i första person), medan spelramen består av deltagarnas engagemang och inlevelse i

spelvärlden i form av tal eller handlingar (i tredje person), samt till exempel tärningskast eller olika typer av förslag som spelaren yttrar i egenskap av sig själv i den verkliga världen, men som berör spelkaraktärens handlingar i spelvärlden. Den sociala ramen utgörs av den sociala kontexten som spelarna interagerar i, och består av såväl narrativa planeringsdiskussioner (*narrative planning speech*), med vilket avses deltagarnas tal om spelreglerna samt hur spelet skall utspelas i den verkliga världen, som av inofficiell diskussion (*off-record speech*), som består av spelarnas egna kommentarer eller reaktioner till spelvärlden och spelhändelserna till exempel i form av en vits eller vardagligt tal som inte nödvändigtvis har med spelberättelsen att göra:

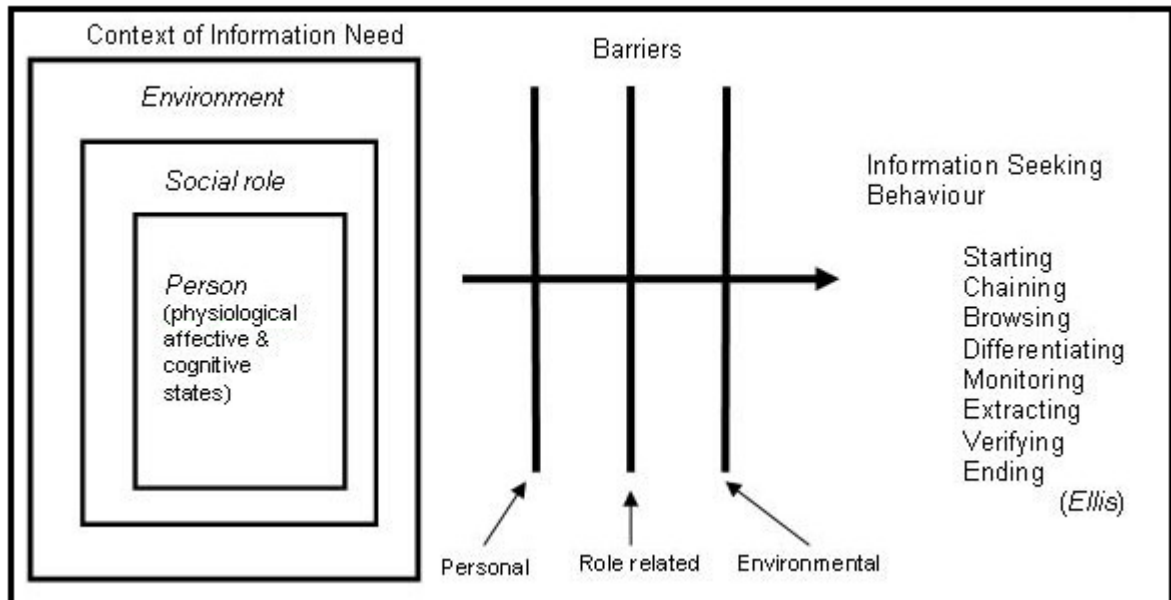
Off-record speech shows the player reacting to the story as an audience by relating events to other cultural contexts or making jokes about the actions and characters in the story. [...] Off-record speech may or may not be related to the game and the narrative frames, but is clearly a part of the social frame. (Cover 2010, s. 94)

En deltagare rör sig därmed mellan dessa tre olika ramar i samband med att hen bordsrollspelar och måste därmed inte enbart ta i beaktande sitt eget informationsbeteende och sina egna informationsbehov, utan också spelkaraktärernas samt de spelledarstyrda karaktärernas förhållande till dessa, vilket skapar en speciell kontext som inverkar på deltagarens informationsbeteende.

2.2 Wilsons informationssökningsbeteendemodell

För att undersöka bordsrollspelarnas informationsbeteende, utgår vi i avhandlingen huvudsakligen ifrån två olika modeller; en förenklad modell av Wilsons informationssökningsmodell (1989, modifierad 1999) som även inkorporerar Ellis tankar kring temat (1989) (se *Figur 1*), samt Dervins *sense-making* teori (2006) (se *Figur 2*). Wilsons modell lyfts fram i avhandlingen för att förstå vad som inverkar på uppkomsten av bordsrollspelarnas och -spelledarnas informationsbehov samt vilka potentiella barriärer som kan hindra informationssökningen. Med informationsbehov avses då en individ upplever att hen med sin nuvarande informations- eller kunskapsnivå inte kan svara på en fråga, lösa ett problem eller uppnå ett tillfredsställande resultat.

Figur 1: Grundar sig på Wilsons modell av informationssökningsbeteende från år 1989, men inkorporerar även tankar presenterade av Ellis (Wilson 1999).



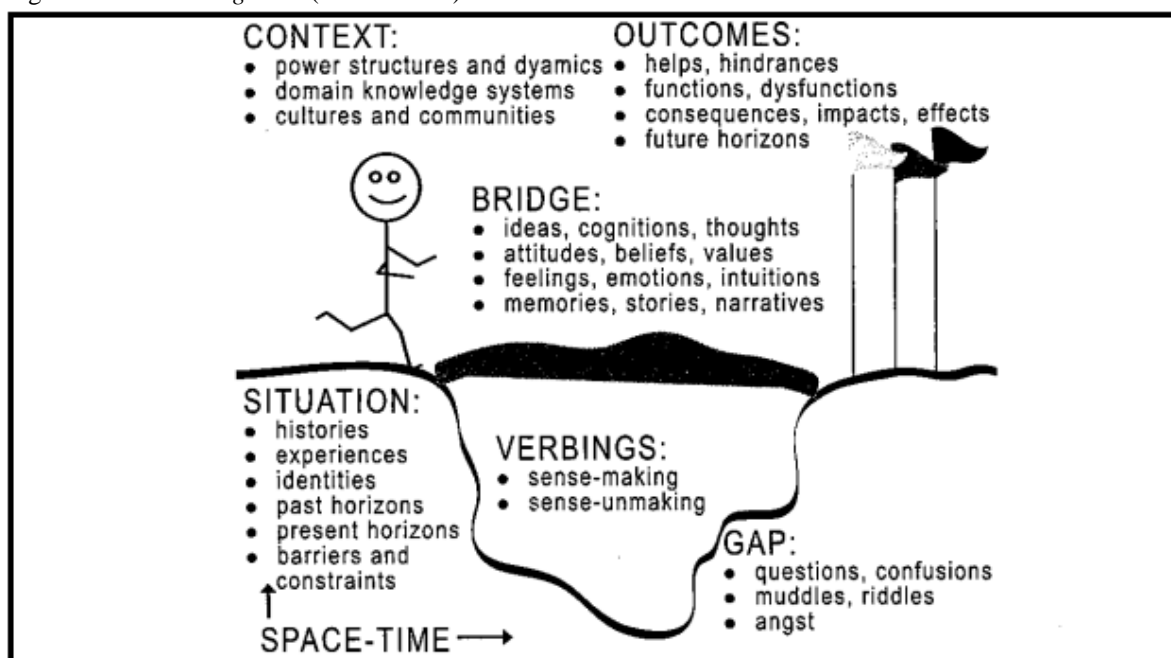
Wilson argumenterar att tre olika kontexter; den personliga, den sociala och den omgivningsbundna, påverkar på en individs informationsbehov samt att dessa samtidigt kan utgöra potentiella barriärer i samband med informationssökning (Wilson 1999). Eftersom en deltagare av bordsrollspel rör sig på flera olika narrativa plan samtidigt, påverkas inte bara deltagaren själv utan även hans karaktärs informationssökningsbeteende av dessa kontexter samt barriärer. Wilsons informationssökningsteori kommer framför allt att lyftas fram i kapitel 5.5 i samband med analysen av spelobservationstillfället, eftersom informanternas samt deras spelkaraktärs informationssökningsbeteende framkommer då som tydligast.

2.3 Dervins *sense-making* teori

Dervins *sense-making* teori (se *Figur 2*) utgör däremot snarare ett teoretiskt ramverk än en teori. *Sense-making* har använts i studier relaterade till informationsbeteende och -behov, men har egentligen sina grunder i forskning om kommunikation. *Sense-making* innehåller tre typer av metaforer; för det första anses information inte vara objektivt, utan omformas i samband med överföring. Mottagaren av informationen anses därmed inneha en aktiv roll och omformar informationen enligt sina egna behov. Den andra metaforen är att det finns alltid en viss diskontinuitet mellan verkligheten och mänsklig kognition, vilket bildar en

informationslucka. Allt mänskligt beteende utgör därmed en process, där man (i vardagen vanligtvis rutinartat) löser eller anpassar sig till informationsluckorna. Ibland räcker dock inte en individs tidigare existerande kunskap för att kunna bygga en bro över informationsluckan och då måste individen utföra informationssökning av något slag eller hitta en alternativ lösning för att kringgå luckan. Den tredje metaforen utgörs av att en individs förhållande till samt uppfattning av informationsluckan inverkar på hur hen bestämmer sig för lösa det. Såväl kontextuella som situationsbundna samt tids- och rumsliga faktorer inverkar på detta. (Tuominen 1992, s. 33–38)

Figur 2: *Sense-making* teori (Dervin 2006)



Dervins (2006) *sense-making* teori tillämpas i avhandlingen för att förstå hur bordsrollsdeltagarna agerar i en spelvärld då de oundvikligen endera i rollen av spelare/spelledare eller som karaktär måste hantera situationer där de upptäcker att de har brist på information (*information gap*) (Harviainen 2012b, s. 11). Informationsluckor kan uppkomma i form av att den organiseringsansvarige, eller i bordsrollspelens fall, spelledaren, gjort ett misstag eller på grund av att deltagarna har ofullständig kunskap om spelvärlden och karaktärerna. Eftersom spelhändelserna sker i en fiktiv värld där det är omöjligt för en spelledare att definiera allt i förväg, är Wilsons (1977) version av ”ofullständig världskunskap” applicerbar även i spelkontext, dock mer synlig än då applicerad i den verkliga världen (Harviainen 2012b, s. 11; Harviainen 2016). För att kunna

fortsätta uppehålla illusionen av spelvärlden och -upplevelsen, som bland många rollspelare utgör huvudorsaken till spelandet, leder informationsluckorna till att deltagarna eftersträvar att bygga broar över dessa; endera genom att tillfredsställa informationsbehovet, förbise det eller anpassa sig till det, för att kunna återgå till spelillusionen. En utmaning utgör dock att ifall spelaren eller spelledaren vill utföra informationssökning av något slag avbryter det stundom spelupplevelsen. Detta medför att deltagarna ofta utnyttjar olika strategier för att minska avbrotten såväl på grund av hänsyn till sin egen men även andras spelupplevelse (Harviainen 2012b, s. 11).

2.4 Centrala begrepp

Förutom de ovannämnda teorierna, presenteras nedan ett antal centrala begrepp för avhandlingen som används för att tolka bordsrollspelarnas informationsbeteende. Eftersom begreppen *informationsbeteende*, *informationsbehov* och *bordsrollspel* redan diskuterats tidigare, förekommer det inte skilda begreppsutredningar för dessa tre termer.

Accessibility

Accessibility inbegriper såväl tillgänglighet, lättanvändbarhet som närhet. I avhandlingen refereras det till detta begrepp för att beskriva hur en person i sin informationssökningsstrategi kan välja i enlighet med Zipfs (1949) princip det alternativ som från en individs egen synvinkel kräver minst ansträngning för att nå ett visst mål. Gerstberger och Allens (1968) teori, som utgår ifrån tanken att användningsfrekvensen av informationskälla inte korrelerar med källans pålitlighet inkluderas också i begreppet, för att förstå hur accessibility kan påverka en persons informationssökningsstrategi. (Fidel & Green 2004; Bates 2006)

Informationsasymmetri

Informationsasymmetri har främst kopplats samman med ekonomiska avtalsförhandlingar, och avser då det mellan parterna, som kommit samman för att utföra en transaktion, förekommer ett ojämnt informationsförhållande (Afzal & Thompson 2011). I avhandlingen används informationsasymmetri för att beskriva förhållandet mellan spelarna och spelledaren,

där den senare nämnda ofta har en fördelaktig position på grund av sin roll i spelkontexten. Informationsasymmetri kan dock även tillämpas för att beskriva situationer där en spelare har mer kännedom om ett givet ämne än spelledaren och för att förklara informationsförhållandet mellan deltagare och karaktär.

Kognitiv auktoritet

Patrick Wilsons teori om kognitiv auktoritet bygger på tanken att människor konstruerar kunskap på två sätt; endera grundar de sin kunskap på egna erfarenheter eller så på sådant de har lärt sig från andra. Eftersom en individ inte har möjlighet att själv utforska allting, använder man sig ofta av information som man blivit delaktig genom andra individer, institutioner eller via olika medier (t.ex. böcker, tidningar, tv-serier eller filmer). En individ tilldelar dock inte alla dessa källor samma värde eller pålitlighet. Ifall individen dock införlivar informationen som hen blivit delaktig av i sin egen kunskapsbas, blir källan till informationen en kognitiv auktoritet. Kognitiv auktoritet förknippas ofta enligt ämne; en individ kan uppfattas vara en kognitiv auktoritet inom ett visst ämne men inte nödvändigtvis i ett annat. (Wilson 1983, s. 13–15; Rieh 2006)

Enligt Harviainen, Gough och Sköld (2012, s. 160–164) kan rollspelare söka information med avsikten att dela den med andra spelare eller för att utveckla sin egen kunskap om spelets värld och mekanik och kan i samband med spelet uppfattas av de andra som en kognitiv auktoritet på grund av sin sakkunnighet.

Avmantling

Med avmantling avses en process där en deltagare av rollspel medvetet träder ut ur sin rollspelade karaktär. Avmantling sker genom att deltagarna efter spelet diskuterar och reflekterar över spelets händelser samt deras eget förhållande till det skedda (Örnstedt och Sjöstedt (1997, s. 11). Avmantling kan därmed hjälpa deltagarna att åtskilja sin egen och spelkaraktärens beteende från varandra. Ifall man eftersträvar att rollspelet skall ge upphov till inlärning eller utgöra en del av en vetenskaplig studie utgör avmantling en nödvändig komponent. (Harviainen et al. (red.) 2014, s. 64–67, 75)

2.5 Forskningsläge – vardags-, spel- och rollspelsforskning

Fritidsaktiviteternas och hobbyernas betydelse har ökat som en följd av att allt fler individer har tillgång till mer fritid, vilket även resulterat i ett ökat intresse för vardags- och hobbyrelaterat informationsbeteende. I jämförelse med informationsbehov i skol- och arbetslivet är dock antalet studier om vardagliga informationsbehov litet trots ämnets ökade betydelse (Savolainen 1993, s. 7–8). Orsakerna till detta är möjligtvis enligt Savolainen, som utgör författare till bland annat artiklarna ”Everyday life information seeking: approaching information seeking in the context of way of life” (1995) samt ”Everyday life information seeking: Findings and methodological questions of an empirical study” (1995) att man fortfarande uppfattar ämnet vara rätt trivialt och odefinierat (ibid.). Vardagligt informationsbeteende började intressera forskare i Finland under 1990-talet. Enligt Tuominen är vidare forskning om vardagligt informationsbeteende eftertraktat, och efterlyser framför allt studier som inkluderar mångfacetterad forskning som utnyttjar både kvalitativa och kvantitativa metoder (Tuominen 1992, s. 107–108). Avhandlingen kan därmed ses som ett svar på detta behov.

Savolainen anser att vardagen av de flesta människor kan indelas i två sfärer: i arbetsliv och i privatliv, där den senare inkluderar såväl nödvändiga aktiviteter som hobbyn. Vardagen består enligt Savolainen av rutinartat beteende, vilket innefattar även fritiden, som ofta är begränsat till vissa klocktider eller veckodagar. Individer tolkar dock arbetets och fritidens mening på varierande sätt och i vissa fall kan hobbyn ha en direkt fördel till arbetslivet, till exempel i språkinläring. Även nödvändiga funktioner kan vara hobbyn, till exempel i fallet av matlagning. Därmed kan vardagens informationsbehov också vara relaterade till flera olika aspekter av livet. (Savolainen 1993, s. 16–22)

I artikeln ”Practice of everyday life” (2006) påpekar Rothbauer att vardagens informationsbeteende sker överallt. Även informationssökningsmetoder som verkar triviala kan ha en viktig funktion som ingångsport till sociala gemenskaper (Rothbauer 2006). I artikeln ”Serious leisure” (2006) delar Hartel fritid (leisure) i kasuell och seriös fritid, varav den första handlar om naturligt tidsfördriv, medan den senare involverar mycket information och kunskapsskapning, till exempel i samband med hobbyer. Seriös fritid

uppfattas dock av de flesta som något angenämt, även om det kan kräva koncentration och dedikation (Hartel 2006), som till exempel avhandlingens tema; bordsrollspel.

2.5.1 Spelforskning

I motsats till vardagsforskning, har spel och spelande däremot redan i decennier blivit uppmärksammat inom den akademiska världen. I Finland kan forskare som Ermi, Heliö, Mäyrä, Montola och Harviainen lyftas fram som centrala namn inom ämnet. Spelandet kan beskrivas som stunden då spelaren och spelet möts, och utgör en strukturerad aktivitet som sker inom angivna gränser eller regler (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, s. 8). Ermi et al. (2004, s. 8) definierar spelandet som en både socialt och kulturellt strukturerad aktivitet, där såväl uttalade som underförstådda överenskommelser skapar ett spelkontrakt.

Enligt Ermi et al. har det skett en perspektivförändring eller -förbrytning inom spelforskningen. Istället för att enbart studera spel och spelande från ett utifrånperspektiv och se hur till exempel spelen påverkar individen som utför aktiviteten, har man i senare forskning övergått till att undersöka själva spelen, spelarnas erfarenheter samt hur olika spel skiljer sig från varandra, vilket enligt Ermi et al. återspeglar forskarnas egna ökade kontakt till dessa. Tidigare ansågs det enligt Ermi et al. vara acceptabelt eller till och med eftertraktat att forskare som studerade spel och spelande inte själva var bekanta med dessa från tidigare, något som de dock påpekar att skulle ha varit otänkbart i många andra ämnen. (Ermi et al. 2004, s. 23)

Forskarens förhållande till sitt studieobjekt uppmärksammas även av Montola (2012, s. 15) i doktorsavhandlingen *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Pervasive Games and Role-Playing*, där han valt att tydligt framföra till läsaren att denne själv avgör ifall den förståelse Montola har fått för sitt studieobjekt genom livslång spelarefarenhet överväger den partiskhet som uppstått på grund av hans starka engagemang i aktiviteten. Samtidigt påpekar Montola att det även kan vara svårt att hitta forskare som inte har erfarenhet av spel och spelande, eftersom dessa har fått en allt mer betydelsefull roll i samhället (Montola 2012, s. 15). Mäyrä et al. (2010, s. 348) påpekar dessutom att man inte kan förstå sig på naturen av spel utan att spela dem, och att man inte kan forska spelkultur utan att känna till språk och begrepp som används av hobbyutövare.

Tidigare fokuserade forskare främst på att undersöka de negativa eller de icke-önskade effekterna av spelande, vilket enligt Ermi et al. (2004, s. 23–24) kunde bero på att spelandet uppfattats som ett onödigt eller betydelselöst tidsfördriv som borde begränsas eller omformas som aktivitet. Spelandet kan dock enligt Ermi et al. uppfattas ha ett egenvärde. Förhållandet mellan spelet och spelaren är enligt Ermi et al. (2004, s. 29) både tät och speciell och förutsätter vissa färdigheter och kunskaper som till exempel koordinations- och problemlösningsförmåga samt fantasi och sociala färdigheter. Ifall spelet är virtuellt kräver det även en viss kännedom av teknik (ibid.).

Kulturhistorikern Johan Huizinga, som bland annat författat verket *Den lekande människan: homo ludens* (1949), citeras ofta av spelforskare (Montola, 2012). Enligt Huizinga utgör en av människans grundläggande drag just lekande och spelande (*homo ludens*, den lekande människan) och anser att detta karaktärsdrag har stått som grund för skapande av kultur (Huizinga 1949). Huizinga definierar spel/lek som en:

... free activity standing quite consciously outside “ordinary” life as being “not serious”, but at the same time absorbing the players intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings, which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means. (Huizinga 1949, s. 13.)

Huizinga anser därmed att lek och spel utgör en form av aktivitet som sker utanför det vanliga livet, och som absorberar deltagarna, trots att spelet inte uppfattas som någonting allvarligt och att man inte kan erhålla några materiella eller andra förmåner genom att delta. Lek och spel ger enligt Huizinga upphov till sociala grupperingar som omringar sig själva på olika sätt eller med hjälp av olika medel för att framföra den tids- och rumsliga skillnaden mellan spelvärlden och den verkliga världen. Alla spel och händelser sker i en avgränsad plats, som på förhand är materiellt eller ideellt avskilt, och som gjorts avsiktligt eller uppfattas som självklara (Huizinga 1949, s. 10). För att beskriva detta område har man ibland använt termen *magisk cirkel*. En spelare är medveten om att det som sker inom den magiska cirkeln inte är verklighet, men har avsiktligt valt att stiga in i den och villigt upphänger sin misstro (*suspension of disbelief*) (Coleridge, enligt Murray 1997, s. 110).

Spel anses ofta av forskare vara separata från det vardagliga livet. I doktorsavhandlingen *Playfulness, Play and Games: A Constructionist Ludology Approach* (2015) lyfter Stenros

fram hur det inom spelforskningen har formats koncept om tids- och rumsliga gränser runt spelet. Dessa gränser kan delas i tre kategorier: den psykologiska bubblan, som behövs för att en individ kan känna sig trygg för att nå ett lekfullt sinnestillstånd, den magiska cirkeln, som utgörs av ett implicit eller explicit socialt kontrakt mellan deltagarna, samt arenan, vilken utgör utrymmet där spelet eller spelandet kan ta plats. Dessa gränser ger klarhet till spelet och kan lätt brytas då den verkliga världen påverkar spelandet. Tankar om att spel är något separat från resten av livet har kritiserats, men spel är socialt igenkännbara och identifieras ofta även juridiskt eller institutionellt som något separat från resten av livet. (Stenros 2015, s. 131–137)

Lieberoth har däremot kopplat samman pedagogisk psykologi med spelforskning. Dessa tvärvetenskapliga studier har bland annat givit upphov till artiklar som ”Shallow gamification: Testing psychological effects of framing an activity as a game” (2015), ”Gaming – psykologisk syn på digitale spel fra fritid til klasserum” (2014) samt ”Sex, violence and learning: Assessing game effects” (2015).

2.5.2 Rollspelsforskning

På grund av att framför allt virtuella rollspel växt i popularitet, har studiet av rollspel blivit ett central studieobjekt inom spelforskning och blivit undersökt från många olika perspektiv. Fritidsforskning om rollspel har delvis även bedrivits inom ämnen som sociologi och pedagogik – till exempel har man undersökt gruppdynamik i rollspelsgrupper samt rollspel som ett pedagogiskt verktyg. Helsti och Helsti-Towalski (2004) beskriver bland annat i artikeln ”Rooolipeli murtaa passiivisuuden muurin” hur man använt rollspel som undervisningsverktyg för att behandla teman som berusningsmedel samt invandrades integration. Olof Wärneryd har däremot i verket *ROLLSPEL – ett medel för att skapa kommunikation* (1974, s. 224–226) undersökt hur rollspel kan användas för att ge upphov till och förbättra kommunikationen och använder levande rollspel som ett pedagogiskt verktyg för att analysera kommunikationen mellan olika parter inom en kommun. Ett levande rollspel kan enligt Wärneryd (1974, s. 230–231) uppfylla tre olika typer av funktioner; som en undervisningsform, forskningsmetod samt ett planeringsinstrument.

Lieberoth har tillsammans med Harviainen däremot i artikeln ”Similarity of Social Information Processes in Games and Rituals: Magical Interfaces” (2012) gjort en jämförelse

mellan levande rollspel och religiösa ritualer. Enligt författarna förutsätter nämligen både levande rollspel och religiösa ritualer att deltagarna är beredda att föreställa sig och anpassa sin verklighetsuppfattning så att den överensstämmer med ritualens eller spelvärldens regler. Att lyfta fram denna aspekt av rollspel är central, eftersom informationsbeteendet och informationsbehovet hos spelarna påverkas av den fiktiva spelkaraktärens behov och av den föreställda spelvärldens regler.

Ett flertal monografier som utforskar (bords)rollspel som fenomen eller verksamhet har publicerats. Exempel på dessa är Örnstedt och Sjöstedts (1997, s. 9) verk *De övergivnas armé: En bok om rollspel*, som behandlar rollspelets mer negativa sidor samt Covers (2010) verk *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games* som diskuterar bordsrollspelens förhållande till andra spel samt hur interaktionen mellan speldeltagarna ger upphov till skapandet av ett narrativ.

Studiet av rollspel utifrån ett informationsvetenskapligt perspektiv har främst bedrivits av informations- samt spelforskaren J. Tuomas Harviainen. Harviainen (2012a) har i sina rollspelsstudier bland annat utgått ifrån *berrypicking*-modellen, där spelarna eftersträvar att tillvarata information utan att rubba illusionen av den föreställda spelvärlden. Liksom Lieberoth (se ovan) har dock Harviainen främst studerat informationsbeteende i samband med levande rollspel. Trots att Harviainen (2012b, s. 11) främst fokuserat på levande rollspel där spelarna även fysiskt ändrar sitt utseende för att påminna om spelkaraktärens, kan denna typ av forskning också ge insikter om bordsrollspelares informationsbeteende i samband med spelsituationer. Bland annat i artikeln ”Designing Games for Testing Information Behavior Theories” (2011) behandlar Harviainen utmaningarna med att åtskilja spelarens och den fiktiva personlighetens kunskap, som ibland blandas även i sådana fall då den borde hållas isär. Sedan 2008 har det även publicerats en rollspelstidskrift vid namnet *International Journal of Role-Playing*³. Tidskriften fungerar som en plattform för samarbete mellan universitet och industri och grundades som ett svar på en ökad efterfrågan av forskning om rollspel. Denna tidskrift behandlar rollspel utifrån många olika perspektiv och inkluderar tvärvetenskaplig forskning om såväl mentalt, verbalt, fysiskt som virtuellt rollspelande.

³ Tidskriftens hemsida: <http://ijrp.subcultures.nl/> (Tillgänglig 15.5.2017).

3 Metoder

Avhandlingens empiriska resultat har erhållits genom användningen av såväl kvalitativa som kvantitativa metoder för att skapa en så heltäckande och djupgående bild av bordsrollspelares och -spelledares informationsbeteende som möjligt. Genom användningen av flera metoder kan man få en mer fullständig bild samt kompensera en enskild metods svagheter (Denscombe 2009, s. 150–154). Den kvantitativa metoden utgjordes av en enkät som skickades till ett diskussionsforum för bordsrollspelsutövare, medan den kvalitativa delen bestod av två fokusgruppsintervjuer samt en observation som utfördes mellan intervjuerna. Deltagarna av fokusgruppsintervjuerna var delvis de samma som deltog i observationen för att kunna observera hur deltagarna agerar i en verklig spelsituation.

Eftersom undersökningarna utfördes på finska, har citaten som inkluderas i avhandlingen översatts till svenska av skribenterna. Citaten har dock inte översatts ord för ord, utan till exempel fyllnadsord och harklingar har lämnats bort. Innebörden eller meningen bakom yttrandena har dock eftersträvat att behållas. För att undvika förlust av information eller förvrängning av originalmaterialet på grund av översättningen, finns originalcitatena på finska alltid angiven i en fotnot.

3.1 Enkät

För att kunna skapa en mer allmän bild av hur rollspelare uppfattar sitt eget och andras informationsbeteende i samband med bordsrollspel, inkluderar avhandlingen en kvantitativ studie i form av en enkät. Eftersom avhandlingen behandlar enbart bordsrollspelsutövers informationsbeteende var enkäten formulerad med avseende att respondenterna endera tidigare deltagit i bordsrollspel eller är fortfarande aktiva bordsrollspelsutövare. Frågorna berörde respondenternas informationsbeteende och -behov såväl före, under som efter spelet. Eftersom informationsbeteendet kan variera beroende på om deltagaren innehar rollen av spelledare eller spelare, var enkäten uppdelad i spelledar- och spelarfrågor, samt övriga frågor som besvarades av respondenten oberoende vilken roll hen innehaft i samband

med spelen. Ifall en respondent växlade roll beroende på spelsession, bads hen svara på alla frågor.

Fördelarna med att göra en webbenkätundersökning är att man lätt kan nå en stor publik och få en mer allmän blick över bordsrollspelande som fenomen. Samtidigt är även frågorna i enkäten standardiserade, vilket medför att alla respondenter får tillgång till exakt samma frågor. Nackdelarna med en enkätundersökning är däremot att man inte kan ställa några följdfrågor till respondenterna samt att respondenterna kan missuppfatta frågorna⁴. För att undvika detta gjordes en testenkät såväl i fysiskt som elektroniskt format. Eftersom enkäten publicerades på ett webbdiskussionsforum och saknade lösenord, medförde detta att det finns en möjlighet att en och samma person svarat på enkäten flera gånger. Lösenord övervägdes, men valdes att inte utnyttjas för att göra det så smidigt som möjligt för respondenterna att svara på enkäten.

För att nå så många potentiella respondenter som möjligt, beslöts det att enkäten publiceras på ett populärt webbdiskussionsforum på Facebook, som hade lite över 2000 medlemmar då enkäten publicerades. Nackdelarna med att utnyttja Facebook är, likt användningen av andra webbaserade diskussionsforum att det kräver nätuppkoppling, tillräckligt hög ålder (Facebooks åldersgräns) samt medlemskap. Eftersom den valda Facebookgruppen i motsats till andra potentiella rollspelsdiskussionsforum var specifikt ämnad för *bordsrollspelare* och har hög visibilitet, valdes denna. Användningen av även andra diskussionsforum övervägdes, men på grund av det stora antalet respondenter (n=186), ansågs det utgöra en tillfredsställande mängd för en pro gradu-avhandling. En del respondenter dessutom delade med sig av Facebook-inlägget som innehöll enkäten, vilket medför att även personer utanför själva diskussionsgruppen potentiellt kunde nås av enkäten. Eftersom Facebookgruppen där enkäten presenterades var finskspråkig, var också enkäten på finska. Den finska enkäten finns i *Bilaga 2*, och en svensk översättning i *Bilaga 1*.

För att undvika missförstånd av frågorna, gjordes en testrunda av enkätfrågorna i pappersformat. Tjugofem personer svarade på denna testenkät, men inga kommentarer gällande hur frågorna ställdes framkom från enkätsvaren. Även den elektroniska enkäten

⁴ I ett intervjutillfälle kan intervjuaren påverka eller bli påverkad av den intervjuade personen i större grad än i en enkät. (Ejlertsson 2005, s. 11–12)

testades på förhand, men på grund av att ingen av dessa respondenter svarade på frågan gällande spelledare, förbisågs det att ett svarsalternativ i *Fråga 13b* uteblivit i den elektroniska enkäten.

3.2 Fokusgrupper

Fokusgrupper utgör en kvalitativ forskningsmetod, där man insamlar kvalitativ data genom fokuserade gruppintervjuer. Intervjun sker genom att en utvald grupp under ledning av en diskussionsledare eller moderator diskuterar ett givet ämne. Enligt sociologen David Morgan finns det tre gemensamma faktorer för fokusgrupper – att ändamålet är att samla kvalitativ data, att data gäller en specifik frågeställning och att data samlas in genom gruppdiskussioner (Tursunovic 2002; Morgan 1996). Avsikten med metoden är att man genom intervjun får data gällande människors kunskaper, tankar, värderingar, känslor, beteende eller uppfattningar om ett givet ämne. Denna metod används i samband med till exempel sociologisk forskning eller som en form av marknadsundersökning (Tursunovic 2002; Morgan 1996), men har även tillämpats inom informationsvetenskaplig forskning. Fokusgruppsintervjuer kan variera såväl i storlek, uppbyggnad som användningsområde. För att erhålla material för denna avhandling gjordes två fokusgruppsintervjuer med fyra informanter, där tre av informanterna var de samma under båda intervjuerna.

Hur en fokusgruppsintervju är utformad samt moderatorns roll i processen varierar alltifrån en närmast strukturerad intervju till en deltagande observation. Moderatorns eller diskussionsledarens roll är dock central, eftersom denne måste kunna se till att diskussionen hålls i liv utan att påverka deltagarnas åsikter eller uppfattningar om det givna ämnet, men även se till att diskussionen inte försvinner på villospår (Tursunovic 2002). I samband med insamlingen av intervjumaterialet för denna avhandling utnyttjades en semistrukturerad intervju. Denna form av intervju användes för att få tillgång till material som besvarade på frågeställningen och skapade ramar för diskussionen, samtidigt som både frågorna och moderatorns roll under intervjun uppbyggdes för att undvika att dessa påverkade i alltför stor utsträckning informanterna.

Fokusgruppsintervjuer kan ha såväl sina för- som nackdelar. En svårighet kan vara att hitta personer som är villiga att ställa upp och som lämpar sig som besvarare till den

frågeställning som forskaren ämnar besvara. Rekryteringen kan ske genom att utnyttja existerande register, annonser, personliga kontakter eller till exempel snöbollseffekten (Tursunovic 2002). Eftersom bordsrollspel ofta spelas i små grupper som nödvändigtvis inte uppehåller kontakter till andra bordsrollspelgrupper, utnyttjades en kombination av personliga kontakter samt snöbollseffekten för att erhålla informanterna för denna avhandling. Eftersom det eftersträvades att alla informanter skulle vara de samma under hela forskningsprocessen och vara fysiskt närvarande, begränsade det antalet personer som var villiga eller hade möjlighet att ställa upp.

Att transkribera en fokusgruppsintervju kan också vara utmanande, eftersom det ibland kan vara flera personer som talar samtidigt, eller förekomma utomstående ljud som täcker deltagarnas röster (Tursunovic 2002). För denna avhandling transkriberades endast valda, relevanta delar av det insamlade materialet. Detta berör framför allt observationen och fokusgruppsintervjun som gjordes efter observationstillfället. Eftersom den sistnämnda intervjun berörde spelhändelserna och informanternas reaktioner och upplevelser från spelobservationstillfället, medförde det att informanterna stundom diskuterade även teman som inte berörde det som efterfrågades. Att utnyttja fokusgruppsintervju som metod kan dock resultera i att informanter ger mer djupgående och nyanserade svar än vad en forskare kunde till exempel erhålla med en enkät eller enskilda intervjuer. Samtidigt finns det dock även en risk att någon i gruppen inte vågar uttrycka sin egen åsikt framför de andra deltagarna och att alla deltagares röster därmed inte blir hörda i samma utsträckning (Tursunovic 2002). Eftersom bordsrollspelandet dock förutsätter alltid minst två deltagare och bygger på interaktion samt samarbete mellan alla deltagare, lämpade sig fokusgruppsintervjuer väl som metod för denna avhandling.

Fokusgruppsintervjuer kan användas som huvudsaklig metod i en undersökning, men lämpar sig även väl som ett komplement till en kvantitativ eller kvalitativ undersökning. Innan till exempel en enkät sammanställs, kan man utnyttja en fokusgrupp för att få insikter i vilka frågor som är viktiga att inkludera i enkäten och hur respondenterna eventuellt uppfattar frågorna – är det något centralt som glömts bort eller borde en fråga omformuleras (Tursunovic 2002; Morgan 1996). I denna avhandling utformades enkäten, som utnyttjades

för den kvantitativa delen av undersökningen, delvist på basen av de frågor och svar som framkom under den första fokusgruppsintervjun.

Fokusgrupper är även en användbar metod då ingen tidigare forskning gjorts i ämnet och man vill skapa en grund varifrån man kan bygga vidare (Tursunovic 2002; Morgan 1996). Trots att bordsrollspel delvis utforskats utifrån ett pedagogiskt och spelforskningsperspektiv, fungerade den första fokusgruppsintervjun samtidigt som en grund för att bygga vidare på avhandlingens andra komponenter eftersom bordsrollspel som informationsvetenskapligt studieobjekt är fortfarande relativt utforskad.

3.3 Observation

Med observation avses en vetenskaplig metod där man iakttar eller deltar samt observerar vad människor gör eller hur de beter sig, antecknar det samt analyserar och tolkar det som observerats. Observation lämpar sig väl som metod ifall man är intresserad att utforska till exempel kulturer, ritualer, beteendemönster, interaktion, grupper, experiment eller maktförhållanden (Jackson 2008, s. 20, 98–100, 107). Eftersom bordsrollspel består av gruppinteraktion, innehåller inbyggda maktförhållanden samt ger upphov till olika beteendemönster bland deltagarna, utgjorde de ett studieobjekt lämpad väl för observation.

Man kan indela observationer i deltagande observationer, strukturerade observationer samt diskreta observationer. Observationen som utfördes för avhandlingen innehöll komponenter av alla dessa tre observationstyper. Deltagande observation utgör ett kvalitativt angreppssätt, där man ofta skapar en långvarig relation till personerna, kulturen eller gemenskapen som studeras i deras egen omgivning och eftersträvar att skapa en vetenskaplig förståelse av detta (Musante 2014; Jackson 2008, s. 20, 98–103). Eftersom Häkkinen fungerade som spelledare under spelobservationstillfället samt har erfarenhet av bordsrollspel, intog han rollen av en deltagande observatör, som såväl interagerade med och observerade informanternas beteende. Strukturerad observation utgör däremot ett mer kvantitativt angreppssätt, där forskaren utgör enbart en observatör och genom observationen eftersträvar att skapa en detaljerad och sammanhängande bild av människors beteende (Jackson 2008, s. 20, 98–103). Eftersom bordsrollspelet innehöll specifika segment som avsiktligt insatts i spelberättelsen för att undersöka informanternas reaktioner

och Asikainen inte interagerade med informanterna, innehöll observationen även inslag av strukturerad och diskret observation. Häkkinens och Asikainens roll varierade därmed allt från helt deltagande observatör till diskret observatör. En mer utförlig förklaring till valet av Häkkinens och Asikainens under roll observationen beskrivs i kapitel 5.2.

Fördelen med observation som metod är att forskaren själv har möjlighet att direkt iaktta det denne studerar, samtidigt som den utgör även ett mycket bra komplement till andra metoder (Jackson 2008, s. 20, 98–103). Potentiella nackdelar med observation är att observatörens närvaro kan påverka observationstillfället – det kan uppkomma eventuella feltolkningar samtidigt som selektivt minne, uppfattningar samt förhållandet mellan den som observeras och observerar kan inverka på resultatet (Jackson 2008, s. 20, 98–103). För att undvika utmaningarna med selektivt minne bandades spelobservationstillfället in, och för att minimera antalet eventuella feltolkningar ordnades den andra fokusgruppsintervjun där Häkkinen kunde ställa tilläggsfrågor samtidigt som informanterna hade en möjlighet att reflektera och berätta om spelupplevelsen. För att informanterna skulle ha ett så färskt minne om spelobservationstillfället som möjligt och samtidigt ha möjlighet att tillfredsställa eventuella uppkomna informationsbehov, ordnades den andra fokusgruppsintervjun cirka 48 timmar efter spelobservationstillfället.

Observationen transkriberades inte i sin helhet eftersom till exempel spelberättelsen och spelvärlden som skapats för observationen innehöll enbart vissa specifika segment som svarade på frågeställningen, medan det övriga inkluderades för att göra bordsrollspelssituationen så verklig som möjlig. Det inspelade materialet lyssnades dock igenom i sin helhet och eventuella andra för frågeställningen relevanta muntliga yttranden och reaktioner transkriberades.

4 Enkätundersökning – resultatredovisning och analys

Enkäten som användes för avhandlingen bestod av 32 frågor och fem delfrågor och avslutades med ett öppet fält för kommentarer. Formuleringen av frågorna byggde delvis på de resultat som erhållits från Fokusgruppsintervju 1. Enkäten innehöll förutom grad- och flervalsfrågor även tre öppna frågor, där respondenterna kunde svara mer djupgående. På grund av de öppna frågorna innehåller undersökningen även kvalitativa inslag, där svaren analyserats tematiskt.

Eftersom en spelare och en spelledare tilldelas olika uppgifter i samband med bordsrollspel och deras informationsbeteenden kan påverkas av rollen de intar i samband med spelet, var tolv av frågorna riktade till spelare och elva frågor riktade till spelledaren. De övriga frågorna besvarades oberoende respondentens roll i samband med ett bordsrollspel. För att kunna jämföra spelares och spelledares svar, var majoriteten av frågorna till innehållet desamma men vinklat utgående från hens roll i spelet – detta för att kunna få en insikt ifall det förekommer märkbara skillnader mellan informationsbeteendet hos spelare och spelledare, samt även ifall en individ som intagit vardera rollen uppvisar olika informationsbeteende beroende på rollen hen intar.

För att resultaten skulle kunna vara jämförbara med varandra, och inte till exempel påverkas av eventuella gradskillnader i samband med översättning, publicerades enkäten enbart på finska.

4.1 Resultatredovisning

Enkäten besvarades 187 gånger. Av dessa svar inkluderades 186 i den kvantitativa undersökningen. Svaret som uteblev var en dubblett som endera på grund av tekniska problem lagrats två gånger eller skickats in av en och samma individ två gånger. Spellearsamt spelarfrågorna som berör samma tema behandlas parallellt, så att det är lättare att upptäcka eventuella likheter och olikheter mellan respondenternas svar.

I resultatredovisningen inkluderar gruppen spelare såväl de som enbart uppger att de intar rollen av spelare såväl som de som brukar växla mellan rollerna, medan i gruppen spelledare

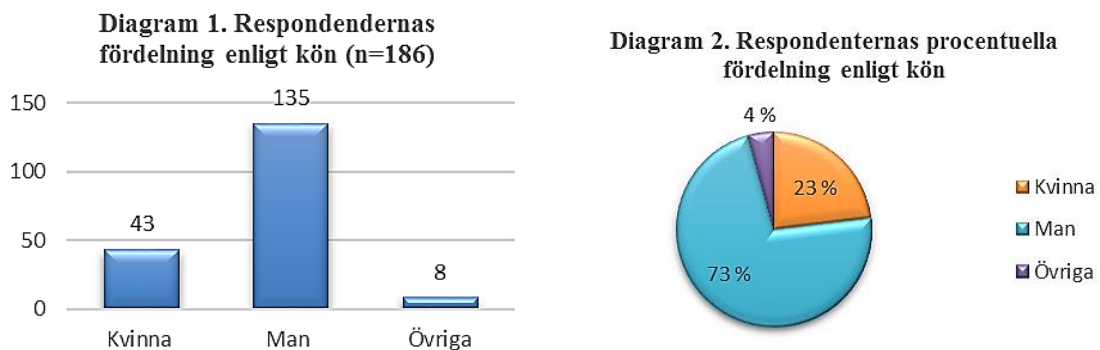
inkluderas såväl de som växlar roll samt de som enbart deltar i rollen av spelledare om inget annat uppges.

4.1.1 Respondenternas bakgrund och rollfördelning

I detta underkapitel behandlas frågor som berör respondenternas bakgrund samt spelvanor. Dessa frågor inkluderades för att skapa en uppfattning om vem som deltar i bordsrollspel samt deltagarnas spelvanor i koppling till hobbyn.

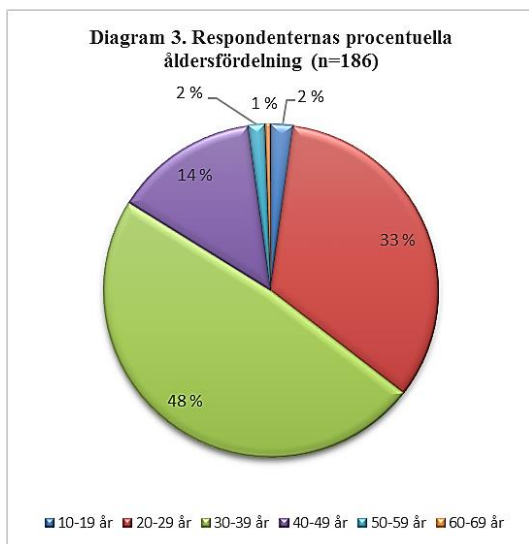
Kön

Av de 186 respondenterna (se *Diagram 1*) identifierade 135 sig som *man*, 43 som *kvinna* och åtta personer besvarade fältet med varierande svar som i undersökningen kategoriseras som *övriga*. Den sistnämnda gruppen bestod av personer som varken angav eller identifierade sig tydligt med någondera av de ovannämnda könen.



I *Diagram 2* framställs den procentuella fördelningen enligt kön. 72,6 % av respondenterna identifierade sig som *man*, 23,1 % som *kvinna* och 4,3 % kategoriserades som *övriga*. För att kunna evaluera eventuella skillnader mellan kvinnor och män, behandlas kön som en variabel i undersökningen. Eftersom antalet kvinnor som besvarat enkäten dock är statistiskt sett litet, kan resultaten som erhålls för denna grupp endast anses vara riktgivande. Gruppen *övrigas* svar redovisas härfter inte enskilt (förutom i kategorin om roller), eftersom antalet respondenter är statistiskt sett mycket litet (enbart n=8) och respondenterna dessutom inte identifierat sig enhetligt.

Ålder



I *Diagram 3* presenteras respondenternas procentuella åldersfördelning. Nästan hälften (n=90, 48,4 %) av alla respondenter tillhörde åldersgruppen 30–39-åringar, medan en tredjedel (n=62, 33,3 %) av alla respondenter utgjordes av personer i åldern 20–29-åringar. 2,2 % (n=4) tillhörde åldersgruppen 10–19-åringar, 14,0 % (n=26) åldersgruppen 40–49-åringar och 1,6 % (n=3) åldersgruppen 50–59-åringar. Enbart en respondent (0,5 %) tillhörde åldersgruppen 60–

69-åringar. Medelåldern bland alla respondenterna utgjorde 33 år. Det minsta angivna värdet var 16 och det högsta 60. Medianåldern var likt medelåldern 33 år, medan typvärdet utgjorde 29 år (n=16). Bland alla manliga respondenter utgjorde medelåldern 34 år, medianen 33 år och typvärdet 34 år (n=10). Både medelåldern och medianåldern för alla kvinnliga respondenter utgjorde 30 år, men saknade typvärde (29, 34 och 36 år var alla n=4).

I *Tabell 1* presenteras könsfördelningen bland de aktiva⁵ bordsrollspelarna. Ålders- och könsfördelningen lyfts fram här separat, för att kunna skapa en bild av såväl köns- som åldersstrukturen bland fortfarande aktiva finska bordsrollspelsdeltagare.

Tabell 1. Respondenternas åldersfördelning bland fortfarande aktiva bordsrollspelsdeltagare enligt kön.

Ålder (år)	Kvinna (n=43)	Kvinna %	Man (n=135)	Man %
10–19	3	7,0 %	0	0,0 %
20–29	17	39,5 %	44	32,6 %
30–39	22	51,2 %	63	46,7 %
40–49	1	2,4 %	24	17,8 %
50–59	0	0,0 %	3	2,2 %
60–69	0	0,0 %	1	0,7 %

Bland dessa utgjorde både medelåldern och medianåldern 33 år. Att enkäten även inkluderar individer som inte längre är aktiva spelare, påverkade därmed inte drastiskt åldersstrukturen.

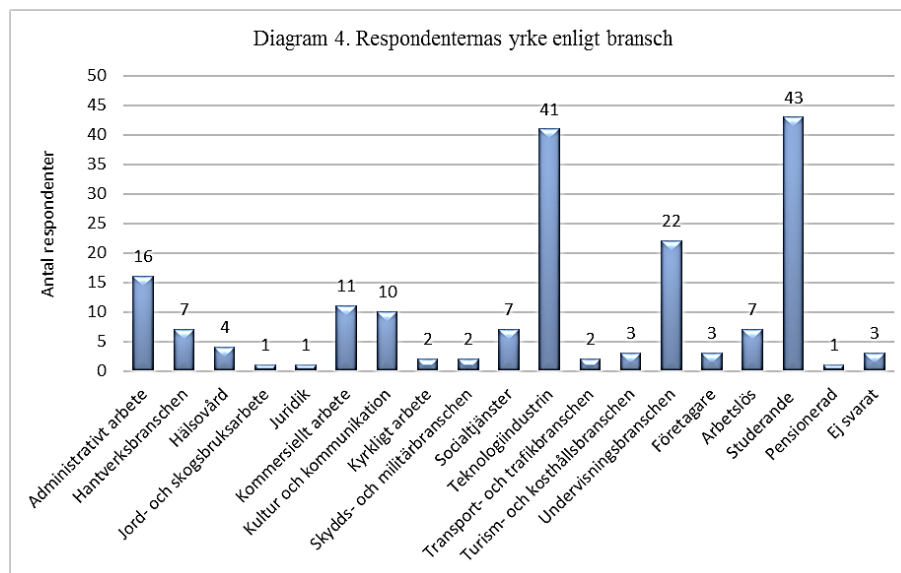
⁵ Kategorin aktiva bordsrollspelare exkluderar respondenter som spelat sitt senaste spel år 2013 eller tidigare, eller själva meddelat att de inte längre är aktiva.

Bland såväl kvinnorna som männen utgjorde den största åldersgruppen aktiva deltagare 30–39-åriga (n=22, 51,2 % respektive n=63, 46,7 %), och den näst största gruppen av 20–29-åriga (n=17, 39,5 % respektive n=44, 32,6 %). Inga män (0,0 %) och enbart tre kvinnor (7,0 %) tillhörde åldersgruppen 10–19-åringar. Bland kvinnorna var det enbart en respondent (2,3 %) som var 40 år eller äldre, medan bland männen tillhörde över en femtedel (n=28, 20,7 %) denna kategori.

Yrke

I *Diagram 4* framställs respondenternas yrke enligt yrkesområde eller status. Trots att yrke inte behandlas som en variabel i undersökningen, ställdes frågan för att kunna kartlägga ifall någon specifik bransch finns oftare representerad än andra bland respondenternas svar.

De olika yrkestitlarna har kategoriserats enligt TE-tjänsternas (Ammattinetti 2017) olika yrkesområden samt respondentens angivna status (studerande, företagare, arbetslös och pensionär).



Det vanligaste angivna svaret utgjorde studerande (n=43, 23,1 %), medan den näst största gruppen utgjordes av respondenter som arbetar inom teknologiindustrin (n=41, 22 %). Till

undervisningsbranschen tillhörde däremot 11,8 % (n=22) av respondenterna. De övriga kategoriernas andel utgjorde mindre än 10 %. Tre respondenter (1,6 %) hade lämnat frågan obesvarad. Bland männen utgjorde typvärdet *teknologiindustriarbete* (n=36, 26,7 %) och det näst vanligaste svaret *studerande* (n=25, 18,5 %), medan bland kvinnorna utgjorde typvärdet *studerande* (n=14, 32,6 %) och det näst vanligaste svaret *undervisningsarbete* (n=8, 18,6 %). Bland männen utgjorde de därefter vanligaste yrkesområdena *undervisnings-* och *administrativt arbete* (båda n=12, 8,9 %) samt *kommersiellt arbete* (n=8, 5,9 %), medan

bland kvinnorna utgjorde de därefter vanligaste yrkesområdena *hälsovård, hantverksbranschen, administrativt arbete, kultur och kommunikation* samt *kommersiellt arbete* (alla n=3, 7,0 %).

Rollfördelning

I *Diagram 5* presenteras rollerna som respondenterna brukar inta i samband med bordsrollspel och i *Diagram 6* rollfördelningen angivet i procent.

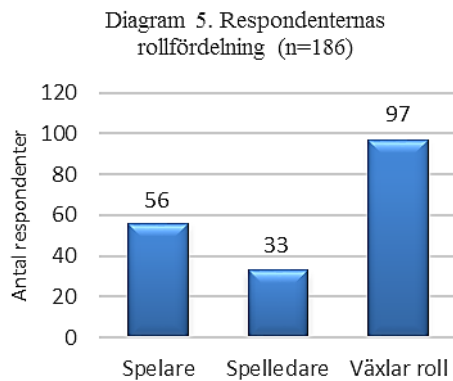
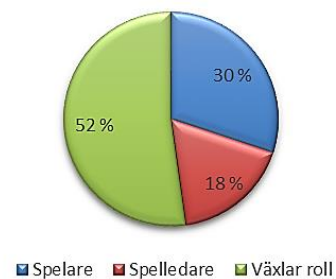
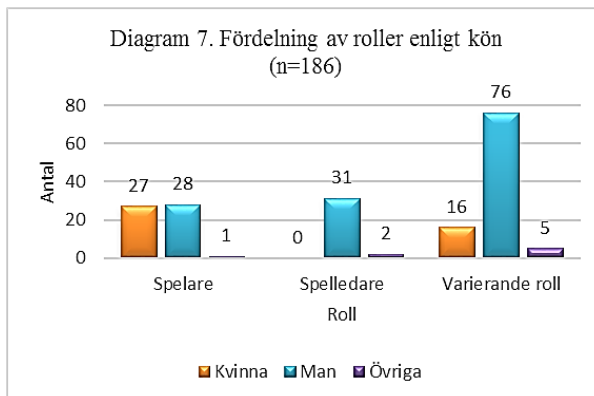


Diagram 6. Respondenternas procentuella rollfördelning



Av 186 respondenter angav 52,2 % (n=97) att de brukar växla mellan rollen av spelare och spelledare; 30,1 % (n=56) att de enbart deltar i rollen av spelare och 17,7 % (n=33) att de enbart deltar i rollen av spelledare. Av respondenterna har därmed 82,2 % (n=153) intagit rollen av spelare och 69,9 % (n=130) intagit rollen av spelledare.

I *Diagram 7* presenteras rollfördelningen enligt kön. Av kvinnorna (n=43) deltar 62,8 % (n=27) enbart i rollen av spelare, medan 37,2 % (n=16) uppgav att de växlar roller. Ingen av de kvinnliga respondenterna uppgav att de enbart skulle delta i rollen av spelledare.



Bland männen (n=135) angav 56,3 % (n=76) att de växlar roller, medan kring en femtedel (n=28, 20,7 %) uppgav att de enbart intar rollen av spelare. Bland männen uppgav 23,0 % (n=31) att de enbart deltar i rollen av spelledare.

Av de övriga respondenterna (n=8) besvarade två att de enbart deltar i bordsrollspel som spelledare och en respondent att hen

deltar enbart i rollen av spelare. Fem uppgav att de växlar mellan rollen av spelare och spelledare.

Spelgruppsstorlek

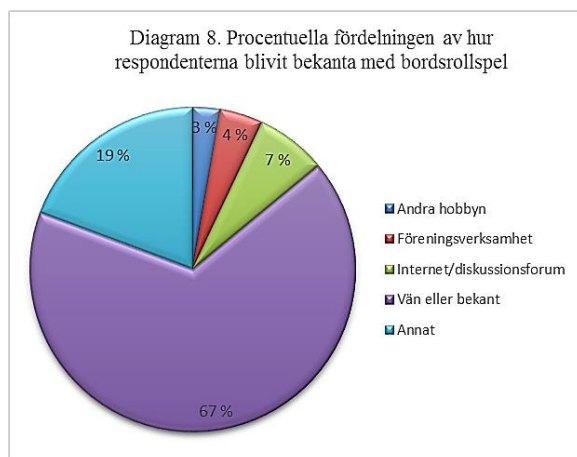
Eftersom frågan om spelgruppsstorlek ställdes i ett öppet fält förekom det en viss variation bland hur respondenterna besvarat frågan. En del respondenter hade angett antalet spelare och spelledare skilt, medan andra respondenter hade räknat spelledaren som en deltagare. Frågan hade med avsikt ställts ”hur många *personer*” för att såväl spelledaren som spelarna skulle inkludera alla deltagande parter, men respondenterna har kunnat tolka frågan på olika sätt. Därmed kan resultatet för antalet personer vara det angivna medeltalet och medianen eller medeltalet/medianen +1 (spelledaren).

137 respondenter hade besvarat frågan med att enbart ange ett heltal (i text eller siffra) av antalet personer som i medeltal deltar i ett bordsrollspel. Bland de övriga som besvarat, hade 48 angett ett intervall, och en person hade lämnat svarsfältet obesvarat. Medeltalet och medianen var 5 personer bland de 137 respondenter som besvarat frågan med ett heltal. Det minsta antalet angivna personer var 3 personer och det högsta antalet var 7 personer.

Bland de respondenter som angett ett intervall utgjorde också medeltalet och medianen 5 personer. Det minsta antalet angivna deltagare bland de som angett med intervall var 1 person och det högsta 14. En spelgrupp består därmed i medeltal av 5 personer. Även då spelgruppsstorlek evalueras enligt kön utgör medeltalet såväl bland kvinnor som bland män 5. Det högsta angivna värdet för spelgruppsstorlek var bland män 14 och kvinnor 10 medan det lägsta var 1 för män och 2 för kvinnor.

Introduktionssätt till bordsrollspelshobbyn

För att kunna skapa en uppfattning om hur hobbyn får nya hobbyutövare, inkluderades en fråga om hur respondenterna blivit bekanta med bordsrollspel. Som det framkommer i *Diagram 8* har majoriteten (n=124, 66,7 %) av respondenterna bekantat sig med hobbyn via



vänner eller bekanta, medan 36 respondenter (19,4 %) valde svarsalternativet *annat*. 7,0 % (n=13) angav *internet/diskussionsforum*, medan 4,3 % (n=8) *föreningsverksamhet*. Enbart 2,7 % (n=5) hade bekantat sig med bordsrollspel genom *andra hobbyn*.

I *Tabell 2* presenteras hur respondenterna blivit bekanta med hobbyn enligt kön.

Majoriteten av såväl kvinnorna (n=28, 65,1 %) som av männen (n=92, 68,1 %) angav introduktionssättet utgöra *vänner eller bekanta*. Bland kvinnorna angav 14,0 % (n=6) *internet/diskussionsforum* och 9,3 % (n=4) *föreningsverksamhet* som introduktionssätt till hobbyn. Bland männen utgjorde motsvarande andelar 4,4 % (n=6) respektive 2,2 % (n=3).

Tabell 2. Introduktionssätt till hobbyn fördelat enligt kön.

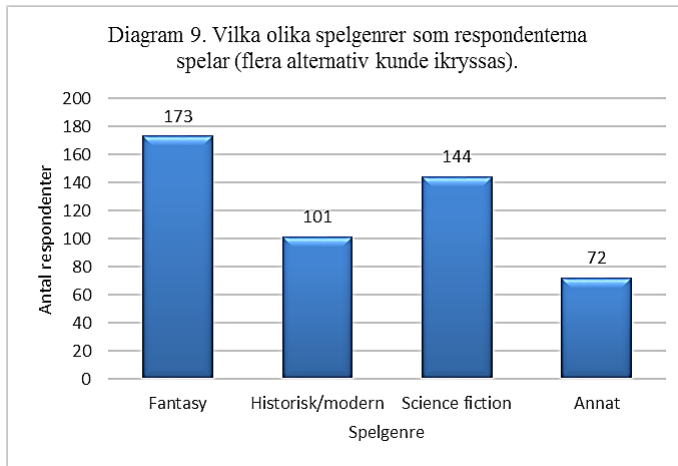
Introduktionssätt	Kvinna (n=43)	Kvinna %	Man (n=135)	Man %
Andra hobbyn	1	2,3 %	4	3,0 %
Föreningsverksamhet	4	9,3 %	3	2,2 %
Internet/diskussionsforum	6	14,0 %	6	4,4 %
Vän eller bekant	28	65,1 %	92	68,1 %
Annat	4	9,3 %	30	22,2 %

22,2 % (n=30) av männen samt 9,3 % (n=4) av kvinnorna hade valt svarsalternativet *annat*, medan under fem procent av såväl männen som kvinnorna hade valt svarsalternativet *andra hobbyn*.

Spelgenre

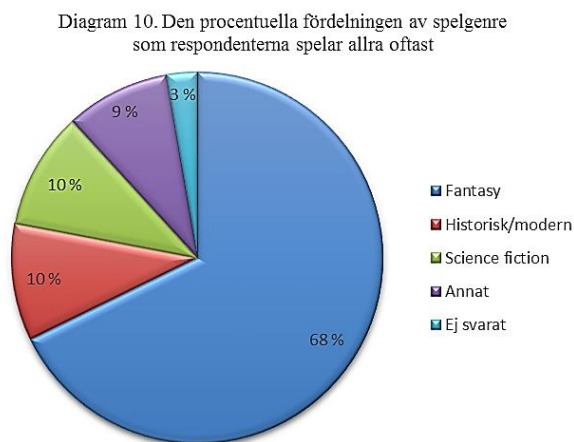
I *Diagram 9* presenteras vilka olika spelgenrer som respondenter anger att de brukar delta i. De två populäraste spelgenrererna utgör *fantasi* samt *science fiction*. Över 90 % (n=173) av

respondenterna hade deltagit i bordsrollspel som tillhör fantasigenren och 77,4 % (n=144) i bordsrollspel som tillhör science fiction-genren.



Däremot angav 54,3 % (n=101) att de deltagit i bordsrollspel som baserar sig på *historisk/modern tid*. Gruppen *annat* hade även valts av en betydelsefull andel av respondenterna (n=72, 38,7 %). Att det inte fanns fler specifika genrer att välja emellan, beror på att det finns många undergenrer (till exempel

skräck, steampunk eller postapokalyptiska spel) som trots sitt koncept eller innehåll kan klassificeras tillhöra någon av de tidigare omnämnda huvudgenrerna.



I *Diagram 10* presenteras den procentuella fördelningen av spelgenrerna som respondenterna anger att de spelar allra oftast. 67,7 % (n=126) av respondenterna svarade *fantasi*, medan 10,2 % (n=19) angav att de spelar allra oftast *historiska/moderna spel* och *science fiction* (n=19, 10,2 %). Kategorin *annat* hade valts av 9,1 % (n=17) av

respondenterna. Fem respondenter (2,7 %) hade lämnat frågan obesvarad.

I *Tabell 3* presenteras spelgenrerna som spelas allra oftast av kvinnor samt män. Bland männen spelar en tydlig majoritet på 67,4 % (n=91) allra oftast *fantasi*, medan 13,3 % (n=18) hade valt *science fiction* som deras mest spelade spelgenre. 9,6 % (n=13) hade svarat *historiska/moderna spel* och 6,7 % (n=9) uppgett att de spelar andra spelgenrer allra oftast, medan 3,0 % (n=4) hade lämnat frågan obesvarad.

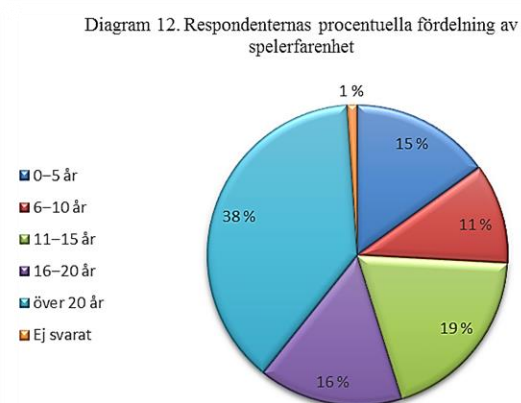
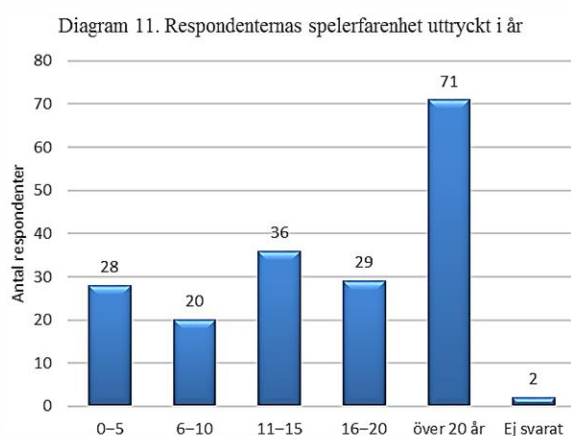
Tabell 3. Spelgenre som respondenterna allra oftast spelar uppdelat enligt kön.

Genre	Kvinna (n=43)	Kvinna %	Man (n=135)	Man %
Fantasy	31	72,1 %	91	67,4 %
Historisk/modern	6	14,0 %	13	9,6 %
Science fiction	0	0,0 %	18	13,3 %
Annat	6	14,0 %	9	6,7 %
Ej svarat	0	0,0 %	4	3,0 %

Bland kvinnorna utgjorde *fantasi* (n=31, 72,1 %) likaså den tydligt populäraste spelgenren. Av kvinnorna hade däremot ingen valt svarsalternativet *science fiction*, medan 14,0 % (n=6) hade uppgett *historiska/moderna spel* som den spelgenre som de spelar allra oftast och lika många alternativet *annat* (n=6, 14,0 %).

Spelerfarenhet och aktivitet

I *Diagram 11* presenteras respondenternas spelerfarenhet uttryckt i år, och i *Diagram 12* respondenternas procentuella fördelning enligt spelerfarenhet. 73,1 % (n=136) av respondenterna angav att de spelat bordsspel i över 10 år, medan upp till 38,2 % (n=71) hade spelat bordsspel i över 20 år. Det minsta angivna värdet var 0,2 år och det högsta 40 år. Två respondenter hade lämnat frågan obesvarad. Endast 2,2 % (n=4) av respondenterna hade spelat bordsspel i ett år eller mindre.



I medeltal hade spelledare (n=33) deltagit i bordsspel i 21 år, medan bland spelarna (n=56) utgjorde motsvarande siffra 13 år. De som växlade mellan rollerna (n=97) hade i medeltal deltagit i bordsspel i 18 år.

I *Tabell 4* presenteras respondenternas spelarefarenhet angivet i år enligt kön. Bland männen hade nästan hälften (n=64, 47,4 %) deltagit i bordsrollspel i över 20 år. Den näst största gruppen utgjordes av män som spelat bordsrollspel mellan 11–15 år (n=24, 17,8 %), följd av män som spelat mellan 16–20 år (n=21, 15,6 %). Endast två män (1,5 %) hade deltagit i bordsrollspel i ett år eller mindre. Det högsta angivna värdet bland män var 40 år och det minsta 0,2 år. Medelvärde utgjorde 19 år och medianen 20 år. Typvärdet utgjorde dock 30 år (n=12).

Tabell 4. Respondenternas spelarefarenhet angivet i år enligt kön.

Antal år	Kvinna (n=43)	Kvinna %	Man (n=135)	Man %
0–5	11	25,6 %	15	11,1 %
6–10	10	23,3 %	10	7,4 %
11–15	10	23,3 %	24	17,8 %
16–20	7	16,3 %	21	15,6 %
över 20 år	4	9,3 %	64	47,4 %
Ej svarat	1	2,3 %	1	0,7 %

Bland kvinnorna hade 25,6 % (n=11) 0–5 års spelarefarenhet, och 23,3 % (n=10) 6–10 års eller 11–15 års spelarefarenhet. Endast 9,3 % av kvinnorna (n=4) hade deltagit i bordsrollspel i mer än 20 år. Liksom bland männen var det två respondenter (4,7 %) som deltagit i bordsrollspel i ett år eller mindre. Det högsta angivna värdet bland kvinnor var 23 år och det minsta 0,5 år. Medelvärde bland kvinnorna utgjorde 11 år och medianen 10 år. Kvinnorna saknade typvärde (10 samt 14 år, n=4).

I medeltal hade männen börjat spela bordsrollspel i lite under 15 års ålder, medan kvinnorna var i medeltal nästan 19 år gamla då de inledde hobbyn. Typvärdet för män utgjorde 11 år (n=20) medan för kvinnorna utgjorde typvärdet 19 år (n=9).

I *Tabell 5* presenteras åren då respondenten deltog i sitt senaste spel. Enkäten publicerades i slutet av oktober 2016 och 173 respondenter svarade att de hade spelat sitt senaste spel samma år (2016). Av dessa hade 113 spelat sitt senaste spel i oktober 2016, 21 respondenter i september 2016, medan 39 respondenter hade spelat någon gång tidigare under året. Tre respondenter (1,61 %) hade spelat sitt senaste spel 2015 och tio av respondenterna (5,4 %) hade spelat sitt senaste spel 2014 eller tidigare.

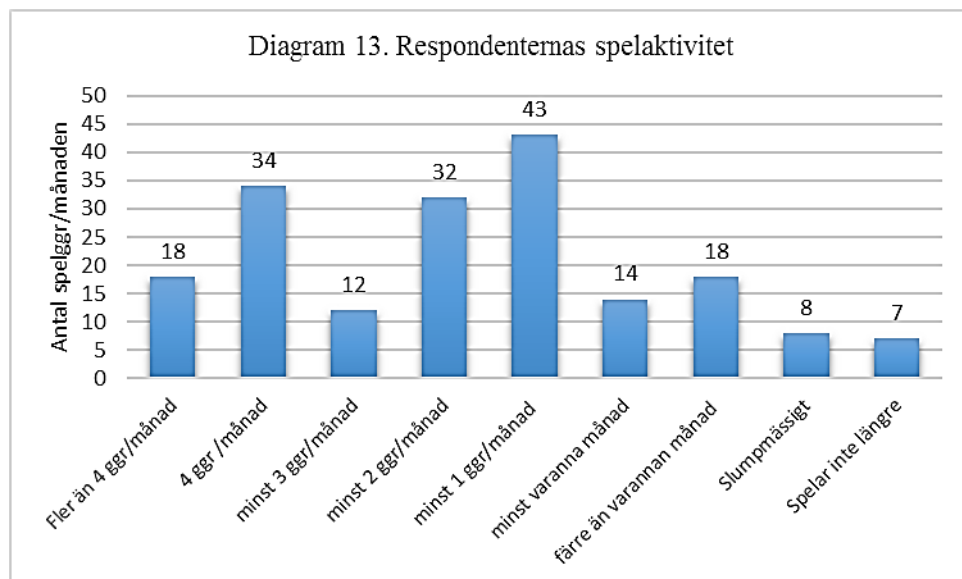
Tabell 5. Året då respondenten deltog i sitt senaste spel.

År	Antal (n=186)	Andel %
1991–1995	1	0,5 %
1996–2000	1	0,5 %
2001–2005	1	0,5 %
2006–2010	3	1,6 %
2011–2015	7	3,8 %
2016	173	93,0 %

93,0 % av respondenterna hade därmed spelat sitt senaste bordsrollspel år 2016 och 78,0 % endera i september eller oktober 2016. Av kvinnorna hade 90,7 % (n=39) spelat sitt senaste spel 2016, medan bland männen utgjorde motsvarande siffra 94,8 % (n=128). Två kvinnor (4,7 %) hade spelat sitt senaste spel år 2015 och två kvinnor (4,7 %) 2014. Bland männen hade en (0,7 %) spelat sitt senaste år 2014 och sex män (4,4 %) år 2011 eller tidigare.

Spelfrekvens

I *Diagram 13* presenteras hur ofta respondenterna anger att de deltar i bordsrollspel per månad. Av det totala antalet respondenter deltar 74,7 % (n=139) *minst en gång per månad eller oftare* och 28,0 % (n=52) *fyra gånger per månad eller oftare*. 17,2 % (n=32) av respondenterna deltog *färre än en gång per månad*, men minst en gång per år.



I gruppen *spelar inte längre* (n=7, 3,8 %) inkluderades sådana respondenter som hade spelat sitt senaste spel år 2013 eller tidigare, eller själva angett att de inte längre spelar. I gruppen

slumpmässigt (n=8, 4,3 %) grupperades däremot respondenter som inte tydligt utskrivit hur ofta de spelar. Dessa respondenter hade till exempel skrivit i svarsfältet ”Alltför sällan”⁶, ”När det finns en möjlighet.”⁷ och ”Numera sällan”⁸. Det högsta angivna värdet var 3–4 spel per vecka, medan det minsta värdet var 1–2 gånger om året bland de som uppgav att de fortfarande spelade.

I *Tabell 6* presenteras hur många gånger per månad respondenterna deltar i bordsrollspel fördelat enligt kön. Bland kvinnorna spelar 72,1 % (n=31) *minst en gång per månad eller oftare*, medan bland männen utgör motsvarande andel 75,6 % (n=102).

Tabell 6. Hur många gånger per månad respondenterna deltar i bordsrollspel fördelat enligt kön.

Hur många ggr/månad	Kvinna (n=43)	Kvinna %	Man (n=135)	Man %
Fler än 4 ggr/månad	1	2,3 %	15	11,1 %
4 ggr/månad	8	18,6 %	26	19,3 %
3 ggr/månad	6	14 %	6	4,4 %
2 ggr/månad	9	20,9 %	20	14,8 %
1 ggr/månad	7	16,3 %	35	25,9 %
Varannan månad	1	2,3 %	11	8,1 %
Färre än varannan månad	8	18,6 %	10	7,4 %
Slumpmässigt	2	4,7 %	6	4,4 %
Spelar inte längre	1	2,3 %	6	4,4 %

Bland männen deltar dock 30,4 % (n=41) *minst 4 gånger per månad eller oftare*, medan bland kvinnorna utgör motsvarande andel 20,9 % (n=9). Av kvinnorna deltar 25,6 % (n=11) *slumpmässigt* eller *mindre än en gång per månad* i bordsrollspel, medan bland männen utgör motsvarande andel 20,0 % (n=27).

4.1.2 Informationssökningsbeteende

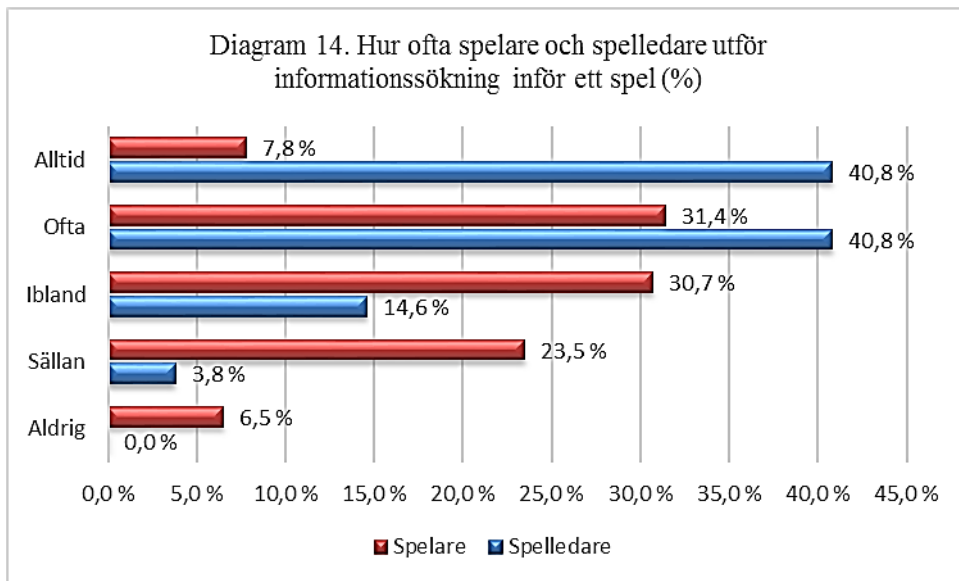
I *Diagram 14* presenteras hur ofta respondenterna i rollen av spelare samt spelledare söker information inför ett bordsrollspel. Bland spelledarna är det 40,8 % (n=53) som *alltid* söker information, och en lika stor andel som svarat *ofta* (n=53, 40,8 %). Bland spelarna utgör

⁶ ”Liian harvoin.”

⁷ ”Silloin kun on mahdollisuus.”

⁸ ”Nykyään harvoin.”

motsvarande siffra för svarsalternativet *alltid* enbart 7,8 % (n=12), medan *ofta* valts av 31,4 % (n=48) av spelarna.



Svarsalternativet *ibland* och *sällan* hade uppgetts av 14,6 % (n=19) respektive 3,8 % (n=5) av spelledarna, medan bland spelarna utgjorde motsvarande siffror 30,7 % (n=47) samt 23,5 % (n=36). Bland spelarna uppger dock upptill 6,5 % (n=10) att de *aldrig* utför informationssökning, medan bland spelledarna utgör motsvarande andel 0 % (n=0).

I *Tabell 7* presenteras spelledarnas och spelarnas informationssökningsbeteende enligt kön. 43,8 % (n=7) av de kvinnliga spelarna utför *alltid* informationssökning inför ett bordsrollspel och 37,5 % (n=6) uppgav *ofta*, medan motsvarande siffror för män är 39,3 % (n=42) respektive 42,1 % (n=45).

Tabell 7. Spelledarnas och spelarnas informationssökningsfrekvens enligt kön.

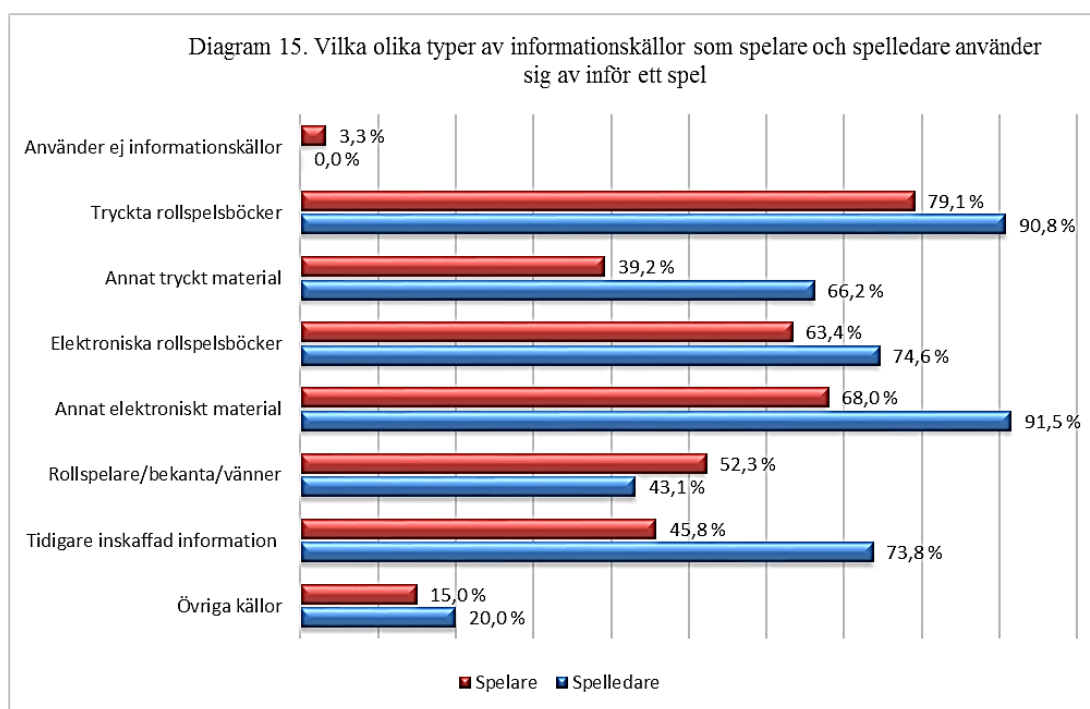
Hur ofta?	Spelledare kvinna (n=16)	Spelledare kvinna %	Spelledare man (n=107)	Spelledare man %	Spelare kvinna (n=43)	Spelare kvinna %	Spelare man (n=104)	Spelare man %
Alltid	7	43,8 %	42	39,3 %	3	7,0 %	9	8,7 %
Ofta	6	37,5 %	45	42,1 %	13	30,2 %	32	30,8 %
Ibland	3	18,8 %	16	15,0 %	9	20,9 %	37	35,6 %
Sällan	0	0,0 %	4	3,7 %	15	34,9 %	20	19,2 %
Aldrig	0	0,0 %	0	0,0 %	3	7,0 %	6	5,8 %

Av de kvinnliga spelledarna uppgav lite under en femtedel (n=3, 18,8 %) att de utför informationssökning *ibland*, medan bland männen utgjorde motsvarande siffra 15,0 %

(n=16). 3,7 % (n=4) av de manliga respondenterna uppgav att de *sällan* utför informationssökning som spelledare inför ett spel, medan motsvarande siffra för kvinnor är 0 % (n=0). I egenskap av spelare uppgav strax över 30 % av såväl männen som kvinnorna att de utför informationssökning *ofta*, medan under tio procent svarade *alltid*. Bland männen utgjorde det vanligaste svarsalternativet *ibland* (n=37, 35,6 %), medan bland kvinnorna utgjorde det *sällan* (n=15, 34,9 %). Under tio procent av männen och kvinnorna svarade *aldrig*.

Informationskällor

I *Diagram 15* presenteras den procentuella fördelningen av vilka olika typer av källor respondenterna i egenskap av spelare och spelare utnyttjar inför ett spel.



Endast 3,3 % (n=5) av spelarna och 0,0 % av spelledarna uppgav att de inte använder någon form av informationskällor inför ett spel. De tre informationskällor som valts oftast bland såväl spelledarna som spelarna utgjorde *tryckta rollspelsböcker*, *annat elektroniskt material* samt *elektroniska rollspelsböcker*. En mindre andel av spelarrespondenterna hade dock valt dessa svarsalternativ i jämförelse med respondenterna i egenskap av spelledare. Förutom dessa informationskällor, uppgav nästan 74 % (n=96) av spelledarna att de utnyttjar information som de *tidigare inskaffat* genom till exempel studier eller arbete. Av spelledarna

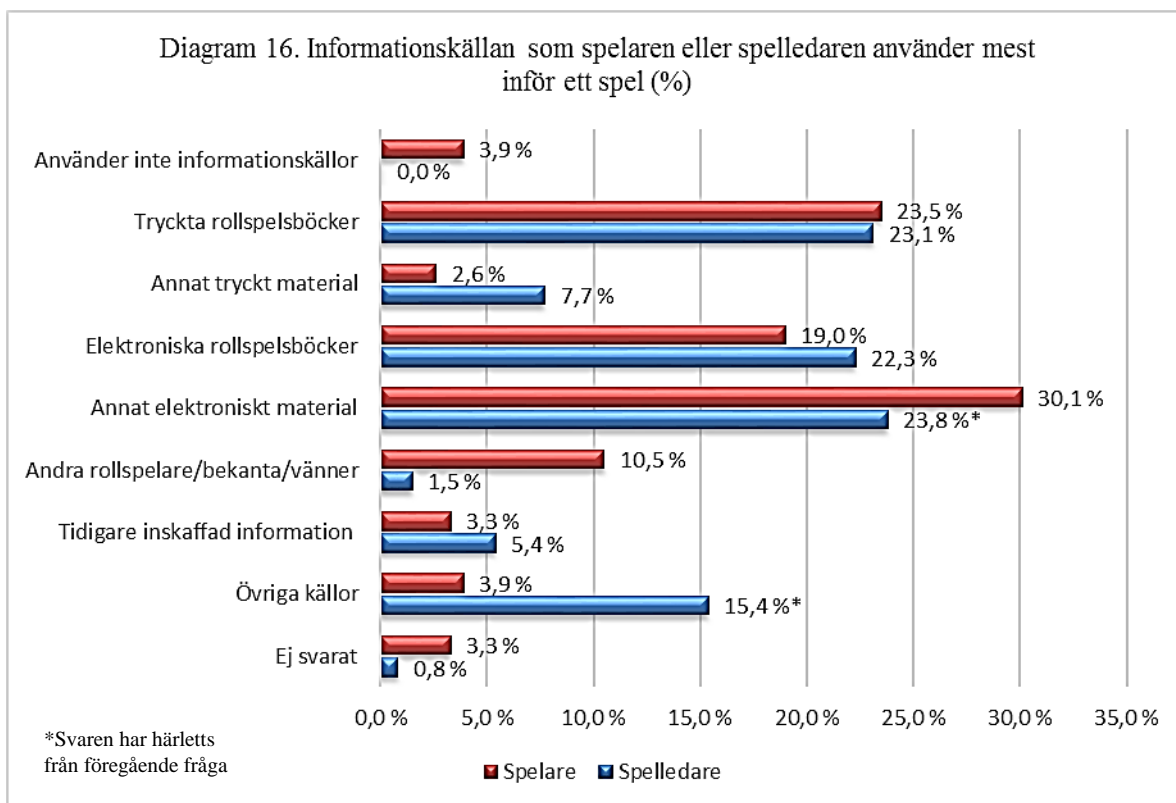
uppgav också 66,2 % (n=86) att de använder *annat tryckt material*, medan motsvarande siffra bland spelarna var 39,2 % (n=60). *Rollspelare/vänner och bekanta* var dock en populärare informationskälla bland spelarna (n=80, 52,3 %) än hos spelledarna (n=56, 43,1 %).

I *Tabell 8* presenteras de olika informationskällor som spelledare och spelare använder sig av enligt kön. Bland de manliga spelledarna och spelarna samt de kvinnliga spelarna utgjorde typvärdet *tryckta rollspelsböcker*, medan för kvinnliga spelledare utgjorde typvärdet *annat elektroniskt material*. Både de manliga spelledarna (n=77, 72,0 %) och spelarna (n=47, 45,2 %) använde dock *annat tryckt material* mycket oftare än kvinnliga spelledare (n=7, 43,8 %) och spelare (n=9, 20,9 %). Kvinnorna uppgav däremot oftare att de använder *tidigare inskaffad information* än männen. Bland spelledarna använde männen oftare *tryckta rollspelsböcker* (n=100, 93,5 %) samt *rollspelare/vänner och bekanta* (n=48, 44,9 %) än kvinnorna (n=13, 81,3 % respektive n=6, 37,5 %).

Tabell 8. Spelleadarnas och spelarnas användning av informationskällor enligt kön.

Vilka källor?	Spelleadare kvinna (n=16)	Spelleadare kvinna %	Spelleadare man (n=107)	Spelleadare man %	Spelare kvinna (n=43)	Spelare kvinna %	Spelare man (n=104)	Spelare man %
Använder ej informationskällor	0	0,0 %	0	0,0 %	2	4,7 %	2	1,9 %
Tryckta rollspelsböcker	13	81,3 %	100	93,5 %	34	79,1 %	82	78,8 %
Annat tryckt material	7	43,8 %	77	72,0 %	9	20,9 %	47	45,2 %
Elektroniska rollspelsböcker	12	75,0 %	81	75,7 %	27	62,8 %	66	63,5 %
Annat elektroniskt material	15	93,8 %	99	92,5 %	30	69,8 %	69	66,3 %
Rollspelare/bekanta/vänner	6	37,5 %	48	44,9 %	23	53,5 %	53	51,0 %
Tidigare inskaffad information	12	75,0 %	79	73,8 %	24	55,8 %	41	39,4 %
Övriga källor	3	18,8 %	21	19,6 %	6	14,0 %	14	13,5 %

I *Diagram 16* presenteras informationskällan som respondenterna i egenskap av spelare eller spelledare använder allra mest. Eftersom alternativet *annat elektroniskt material* saknades bland spelleadarnas valmöjligheter, hade många respondenter angett att de istället valt svarsalternativet *övriga informationskällor*. Genom att ta i beaktande respondenternas inlägg i *övriga kommentarer*-fältet samt genom att jämföra svarsalternativen från föregående fråga, gick det delvis att härleda vilka respondenter som med valet *övriga källor* egentligen avsett *annat elektroniskt material*, men inte alla. Andelen *övriga källor* är därmed sannolikt överrepresenterad i diagrammet.



Såväl bland spelarna (n=46, 30,1 %) som spelledarna (n=29, 23,8 %*) var det vanligaste svarsalternativet *annat elektroniskt material*, efterföljt av *tryckta rollspelsböcker* (n=36, 23,5 % respektive n=30, 23,8 %). Svarsalternativet som ikrystsats tredje oftast av såväl spelarna som spelledarna var *elektroniska rollspelsböcker* (spelare n=29, 19,0 %, spelledare n=29, 22,3 %). Bland spelarna utnyttjade 10,5 % (n=16) *andra rollspelare/vänner och bekanta* som huvudsaklig informationskälla, medan bland spelledarna var det enbart 1,5 % (n=2).

I *Tabell 9* presenteras den mest använda informationskällan bland spelledare och spelare enligt kön. Andelen *annat elektroniskt material* för spelledarna är härledda enligt diagrammet ovan. Den vanligaste informationskällan bland manliga spelare (n=29, 27,9 %) och spelledare* (n=27, 25,2 %) utgör *tryckta rollspelsböcker*. Andelen manliga spelledare som använder allra oftast *annat elektroniskt material* som informationsskälla är dock sannolikt mycket högre. Bland både kvinnliga spelare (n=20, 46,5 %) och spelledare (n=5, 31,3 %) utgör den vanligaste informationskällan *annat elektroniskt material*. Av de kvinnliga spelledarna använde 12,5 % (n=2) *tryckta rollspelsböcker*, medan de kvinnliga spelarnas

motsvarande siffra utgör 16,3 % (n=7). Av de manliga spelledarna använde 21,5 %* (n=23) *annat elektroniskt material* medan de manliga spelarnas motsvarande siffra är 24,0 % (n=25).

Tabell 9. Den mest använda informationskällan enligt kön.

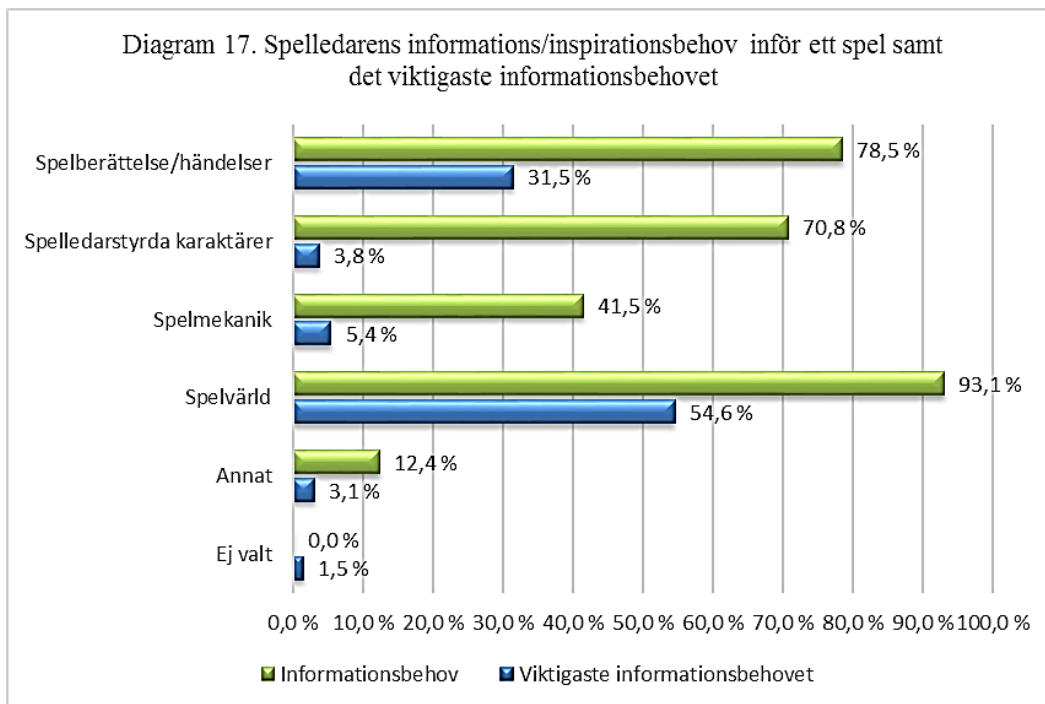
Vilka källor?	Spelleadare kvinna (n=16)	Spelleadare kvinna %	Spelleadare man (n=107)	Spelleadare man %	Spelare kvinna (n=43)	Spelare kvinna %	Spelare man (n=104)	Spelare man %
Använder ej informationskällor	0	0,0 %	0	0,0 %	2	4,7 %	3	2,9 %
Tryckta rollspelsböcker	2	12,5 %	27	25,2 %	7	16,3 %	29	27,9 %
Annat tryckt material	2	12,5 %	8	7,5 %	0	0,0 %	4	3,8 %
Elektroniska rollspelsböcker	3	18,8 %	26	24,3 %	4	9,3 %	24	23,1 %
Annat elektroniskt material	5	31,3 % *	23	21,5 % *	20	46,5 %	25	24,0 %
Rollspelare/bekanta/vänner	0	0,0 %	2	1,9 %	6	14,0 %	8	7,7 %
Tidigare inskaffad information	2	12,5 %	5	4,7 %	2	4,7 %	3	2,9 %
Övriga källor	2	12,5 % *	16	15,0 % *	1	2,3 %	4	3,8 %
Ej valt	0	0,0 %	0	0,0 %	1	2,3 %	4	3,8 %

Förutom de ovannämnda källorna, utgjorde *elektroniska rollspelsböcker* en populär informationskälla bland manliga (n=26, 24,3 %) samt kvinnliga spelledare (n=3, 18,8 %) och manliga spelare (n=24, 23,1 %).

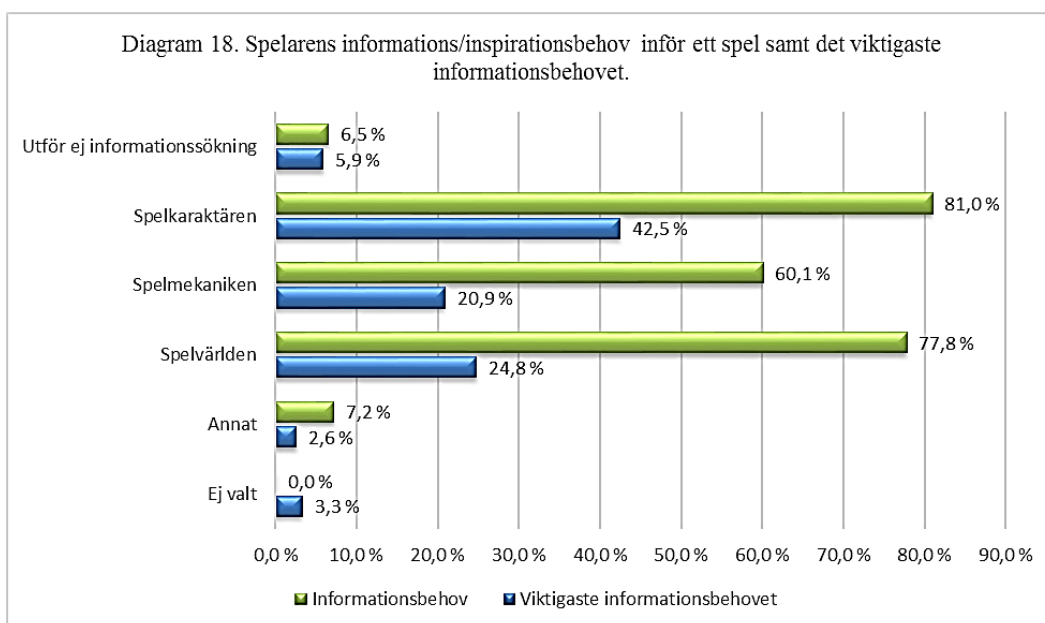
Endast ett fåtal manliga spelledare (n=2, 1,9 %) och inga kvinnliga spelledare använder andra *rollspelare/bekanta/vänner* som huvudsaklig informationskälla, medan 14,0 % (n=6) av de kvinnliga spelarna och 7,7 % (n=8) av de manliga spelarna uppgav detta som deras viktigaste informationskälla. Användningen av *annat tryckt material och tidigare inskaffad information* som huvudkälla var ovanligt såväl bland kvinnliga som manliga spelledare och spelare.

Informationsbehov inför ett spel

I *Diagram 17* presenteras vilken typ av inspirations- och informationsbehov som spelledarna brukar ha inför ett spel samt deras viktigaste informationsbehov. Bland spelledarna hade 93,1 % (n=121) uppgett information relaterat till *spelvärlden*, 78,5 % (n=102) *spelberättelsen/händelserna* och 70,8 % (n=92) *spelledarstyrda karaktärer*, medan 41,5 % (n=54) av spelledarna hade angivit att de behöver information eller inspiration för *spelmekniken* inför spelet. Ingen av spelledarna angav att de inte skulle ha informationsbehov inför ett spel. 54,6 % (n=71) av spelledarna ansåg att deras viktigaste informationsbehov berörde *spelvärlden*, medan 31,5 % (n=41) ansåg att deras viktigaste informationsbehov relaterade till *spelberättelsen/händelserna*.



I *Diagram 18* presenteras vilken typ av inspirations- och informationsbehov som spelarna brukar ha inför ett spel samt deras viktigaste informationsbehov. 6,5 % (n=10) av spelarna angav att de inte utför informationssökning överhuvudtaget för att tillfredsställa inspirations- eller informationsbehov. Majoriteten av spelarna behövde dock information eller inspiration angående *spelkaraktären* (n=124, 81 %), *spelvärlden* (n=119, 77,8 %) och *spelmekaniken* (n=92, 60,1 %).



Bland spelarna angav 42,5 % (n=65), att deras viktigaste inspirations- eller informationsbehov berörde *spelkaraktären*. 24,8 % (n=38) ansåg däremot att information relaterat till *spelvärlden* utgjorde deras viktigaste informationsbehov, medan 20,9 % (n=32) svarat *spelmekaniken*.

I *Tabell 10* och *Tabell 11* presenteras spelledarnas och spelarnas informationsbehov enligt kön. Manliga spelledare har oftare informationsbehov än kvinnorna i alla kategorier, förutom *annat* (kvinnor n=4, 25 %, män n=17, 15,9 %). Såväl de manliga som de kvinnliga spelledarnas tre oftast valda informationsbehov berör *spelvärlden* (man=103, 96,3 % respektive kvinna=13, 81,3 %), *spelberättelsen* (n=84, 78,5 % respektive n=12, 75,0 %) samt *de spelledarstyrda karaktärerna* (n=76, 71,0 % respektive n=10, 62,5 %)

Tabell 10. Spelredarnas olika inspirations- och informationsbehov enligt kön.

Hurdan information?	Spelredare kvinna (n=16)	Spelredare kvinna %	Spelredare man (n=107)	Spelredare man %
Ej informationsökning	0	0,0 %	0	0,0 %
Spelberättelse/händelser	12	75,0 %	84	78,5 %
Spelredarstyrda karaktärer	10	62,5 %	76	71,0 %
Spelmekanik	6	37,5 %	45	42,1 %
Spelvärld	13	81,3 %	103	96,3 %
Annat	4	25,0 %	17	15,9 %
Ej valt	0	0,0 %	0	0,0 %

Manliga spelares tre vanligaste uppgivna informationsbehov berör *spelvärlden* (n=83, 79,8 %), *spelkaraktären* (n=81, 77,9 %) samt *spelmekaniken* (n=67, 64,4 %), medan kvinnornas tre vanligaste informationsbehov berör *spelkaraktären* (n=38, 88,4 %), *spelvärlden* (n=31, 72,1 %) samt *spelmekaniken* (n=20, 46,5 %).

Tabell 11. Spelarnas informationsbehov enligt kön.

Hurdan information?	Spelare kvinna (n=43)	Spelare kvinna %	Spelare man (n=104)	Spelare man %
Ej informationsökning	3	7,0 %	6	5,8 %
Spelkaraktär	38	88,4 %	81	77,9 %
Spelmekanik	20	46,5 %	67	64,4 %
Spelvärld	31	72,1 %	83	79,8 %
Annat	2	4,7 %	7	6,7 %
Ej valt	0	0,0 %	0	0,0 %

I *Tabell 12* presenteras spelledarnas viktigaste informationsbehov enligt kön. Bland spelledarna var männens viktigaste informationsbehov *spelvärlden* (n=59, 55,1 % jämfört med kvinnornas n=7, 43,8 %), medan kvinnorna nämnde oftare *spelberättelsen/händelserna* (n=6, 37,5 % jämfört med männens n=33, 30,8 %). Under tio procent av såväl de kvinnliga som de manliga spelledarna angav att deras viktigaste informationsbehov berör *spelledarstyrda karaktärer* och enbart 12,5 % (n=2) av de kvinnliga och 4,7 % (n=5) av de manliga spelledarna uppgav *spelmekanik* som deras mest centrala informationsbehov.

Tabell 12. Spelredarnas viktigaste informationsbehov enligt kön.

Viktigaste informationsbehovet?	Spelredare kvinna (n=16)	Spelredare kvinna %	Spelredare man (n=107)	Spelredare man %
Ej informationssökning	0	0,0 %	0	0,0 %
Spelberättelse/händelser	6	37,5 %	33	30,8 %
Spelredarstyrda karaktärer	1	6,3 %	4	3,7 %
Spelmekanik	2	12,5 %	5	4,7 %
Spelvärld	7	43,8 %	59	55,1 %
Annat	0	0,0 %	4	3,7 %
Ej valt	0	0,0 %	2	1,9 %

I *Tabell 13* presenteras spelarnas viktigaste informationsbehov enligt kön. Lite över hälften (n=24, 55,8 %) av alla kvinnliga spelare uppgav att deras viktigaste informationsbehov berör deras spelkaraktär medan männens motsvarande andel utgjorde 37,5 % (n=39).

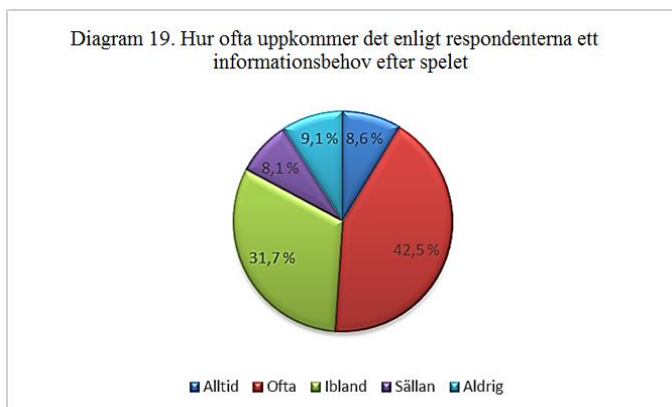
Tabell 13. Spelarnas viktigaste informationsbehov enligt kön.

Viktigaste informationsbehovet?	Spelare kvinna (n=43)	Spelare kvinna %	Spelare man (n=104)	Spelare man %
Ej informationssökning	3	7,0 %	5	4,8 %
Spelkaraktär	24	55,8 %	39	37,5 %
Spelmekanik	5	11,6 %	26	25,0 %
Spelvärld	10	23,3 %	27	26,0 %
Annat	0	0,0 %	3	2,9 %
Ej valt	1	2,3 %	4	3,8 %

Männen däremot angav att de oftare har informationsbehov om *spelmekanik* (n=26, 25,0 %) än kvinnorna (n=5, 11,6 %).

Informationsbehov efter ett spel

I *Diagram 19* presenteras hur ofta respondenterna upplevt att det uppkommit nya informationsbehov som en följd av spelet. Bland alla respondenterna är det under tio



procent (n=16, 8,6 %) som anser att bordsrollspel *alltid* ger upphov till nya informationsbehov, medan upp till 42,5 % (n=79) svarar att de *ofta* upptäckt nya informationsbehov som en följd av spelet. Cirka tio procent färre respondenter (31,7 %, n=59) anger att bordsrollspelade ger

upphov till informationsbehov *ibland*, medan andelen som svarat *sällan* är 8,1 % (n=15). *Aldrig* hade valts av 9,1 % (n=17) av deltagarna.

I *Tabell 14* presenteras hur ofta kvinnor och män upplever att de har informationsbehov efter ett spel. Bland männen utgjorde typvärdet *ofta* (n=63, 46,7 %), medan bland kvinnorna *ibland* (n=16, 37,2 %). Det näst vanligaste svarsalternativet bland männen var *ibland* (n=42, 31,1 %) och för kvinnorna *ofta* (n=14, 32,6 %). Förutom svarsalternativet *aldrig*, som valts av 18,6 % (n=8) av kvinnorna, hade de övriga svaren bland såväl männen som kvinnorna valts av färre än 10 %.

Tabell 14. Hur ofta kvinnor och män upplever informationsbehov efter ett spel

Hur ofta?	Kvinna (n=43)	Kvinna %	Man (n=135)	Man %
Alltid	1	2,3 %	13	9,6 %
Ofta	14	32,6 %	63	46,7 %
Ibland	16	37,2 %	42	31,1 %
Sällan	4	9,3 %	10	7,4 %
Aldrig	8	18,6 %	7	5,2 %

Svaren varierade beroende på respondentens position i spelet. Eftersom denna fråga ställdes gemensamt till alla, redogörs svaret nedan enligt tre olika grupper; respondenterna som 1) enbart deltog i rollen av spelledare eller 2) spelare samt 3) respondenter som uppger att de växlar mellan rollerna. 17,9 % (n=10) av de respondenter som enbart deltar i rollen av spelare angav att de *aldrig* får informationsbehov efter spelet, medan bland spelledarna utgjorde

motsvarande siffra 6,1 % (n=2) samt bland de som växlar roller 5,2 % (n=5). 57,6 % (n=19) av spelledarna, 32,1 % (n=18) av spelarna och 43,3 % (n=42) av de som växlade roller angav att de *ofta* får informationsbehov. Svartalernativet *alltid* valdes av 5,4 % (n=3) av spelarna, 6,1 % (n=2) av spelledarna och 11,3 % (n=11) av de som växlade roller.

Sammanlagt hade 82,3 % (n=153) av respondenterna besvarat den öppna frågan gällande vilka typer av informationsbehov de haft som en följd av spelandet. Av männen hade 85,2 % (n=115) svarat på den öppna frågan och av kvinnorna 74,4 % (n=32). I svaren framkom det att respondenterna söker information om ett flertal olika ämnen. Nedanför finns ett antal citat som plockats ut för att beskriva mångfalden av informationsbehov. Vissa av respondenternas informationsbehov kunde också vara synnerligen specifika:

Till exempel fornfinländska trosuppfattningar, myter om gudar, olika djurs beteende, recept till vikingatidens mat osv. Allt möjligt mellan himmel och jord alltså.⁹ (Man, växlar roll)

Historisk information, seder från ett feodalsamhälle, grunderna av heraldik och fäktning, trivial information, namn, årtal, konstiga och oförklarliga händelser, grunderna av psykologi och medicin, byggnadskonst för okunniga, hur man sköter hästar, färgning av tyg på medeltiden, en stjärnkarta över Vintergatan, fysikens grunder osv.¹⁰ (Man, spelledare)

Egentligen allting. Historia, geografi, fysik, medicin, teknologi, folktraditioner, litteratur, kultur osv. Allting mänskligt passar som material till rollspelande och allting sådant behöver man ibland söka.¹¹ (Man, spelledare)

Om historiska händelser, liv i en viss tidsperiod, teknisk information. Mycket brett från Venedigs hemliga solfjäder-språk till hur man skriver en karaktärs namn med alfabetet från Star Wars eller drakrunor.¹² (Kvinna, spelare)

102 av respondenterna angav i sitt svar att de hade sökt information om vår världs historia. 35 respondenter angav att de sökt information om historisk och modern teknologi (n=35), 28 att de sökt om geografi och städer och 25 respondenter att de sökt om kultur. Över tio respondenter nämnde också vapen (n=18), fysik (n=13), mytologi (n=11) och själva spelet eller spelmekaniken (n=11). Andra ämnen som nämndes var religion (n=9), medicin och

⁹ ”Esim. muinaissuomalaia [sic] uskomuksia, jumaltarustoa, eri eläinten käyttäytymistä, viikinkiaikaisen ruuan valmistusohjeita jne. Hyvin paljon laidasta laitaan tietoa siis.”

¹⁰ ”Historiatietoa, feodaalisen yhteiskunnan tapoja, heraldiikkaan perusteet, miekkailun perusteet, nippelitietoa, nimiä, vuosilukuja, erikoisia tapahtumia, selittämättömiä tapahtumia, psykologian perusteet, lääketieteen perusteet, rakentaminen idioteille, ohjeet hevosten hoitoon, kankaiden värjäys keskiajalla, Linnunradan tähtikartta, fysiikan perusteet jne.”

¹¹ ”Oikeastaan ihan kaikkea. Historia, maantiede, fysiikka, lääketiede, teknologia, kansanperinne, kirjallisuus, kulttuuri jne jne. Kaikki inhimillinen sopii ropelluksen materiaaliksi, ja kaikkea sellaista joutuu joskus hakemaan.”

¹² ”Historiallisista tapahtumista, elämästä tietystä aikakaudessa, teknistä tietoa. Hyvin laajasti venetsialaisesta viuhka-salakielestä siihen miksi kuinka kirjoitetaan Star Wars aakkosilla tai lohikäärmeriimuilla hahmon nimi.”

sjukdomar (n=8), biologi och djurliv (n=7), namn (n=7) samt priser på varor (n=6). Även om relativt få respondenter nämnde att de söker information specifikt om spelets värld eller spelmekaniken, gjorde de flesta sina informationssökningar med tanke på hur de kunde applicera informationen i framtida spel.

Vissa respondenter påpekade att informationssökning kopplat till bordsrollspelen samtidigt breddat deras egen världsbild:

När jag byggt kampanjer har jag gått till perfektionism och byggt städer, riken, alternativa historier och senast en rekonstruktion av 1350-talets Prag. Här vidgas häftigt även ens egen värld.¹³ (Kvinna, växlar roll)

En respondent påpekade däremot att det är svårt att säga ifall spelet påverkas mer av tidigare inskaffad information eller att man skaffar information på grund av spelet.

Det är svårt att säga vilket händer oftare: att den tillvaratagna informationen påverkar spelet, eller att man skaffar information på grund av spelet.¹⁴ (Man, växlar roll)

En respondent, som deltar i historiska spel, påpekade däremot att hon inte vill tillfredsställa informationsbehov berörande historia, för att undvika att avslöja vad som kommer att hända i ett spel samt ge sig själv mer handlingsfrihet.

Oftast är det lättare att inte avslöja vad som kommer att hända, så jag undviker hellre att kontrollera vad som händer under det året – typiskt är det att vi som spelkaraktärer sedan själv orsakar dessa händelser.¹⁵ (Kvinna, spelare)

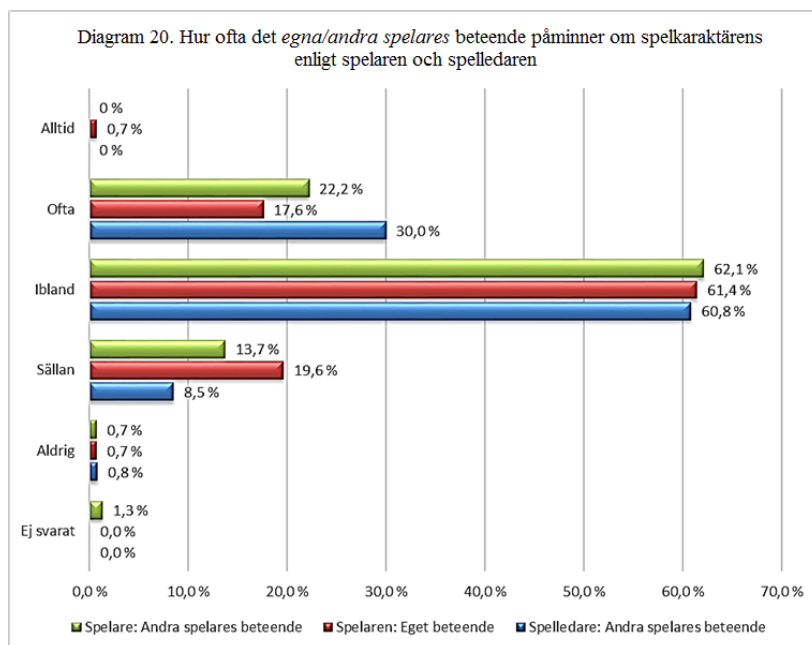
I respondenternas svar framkommer därmed att bordsrollspelandet kan ge upphov till såväl väldigt specifika och detaljerade som allmänna informationsbehov.

¹³ ”Kampanjoita rakentaessani sitten on menty täydellisyyteen ja rakennettu kaupunkoja, valtakuntia, vaihtoehtoisia historioita ja nyt viimeisimpänä rekonstruktioita vuoden 1350 Prahasta. Tässä omakin maailma avartuu hurjasti.”

¹⁴ ”Vaikea sanoa, kumpaan suuntaan liukumaa tapahtuu enemmän: saatu tieto vaikuttaa peliin, vai pelin takia hankitaan tietoja.”

¹⁵ ”Ei mitään muistikuvaa. Useimmiten on helpompaa olla spoilaamatta itseään, joten jätän mieluummin varmistamatta, että mitä sinä vuonna oikeasti tapahtui - tyypillisesti olemme hahmoina sitten itse aiheuttamassa niitä tapahtumia.”

4.1.3 Åtskiljning av information och kunskap samt respondenternas förhållande till spelkaraktären



I *Diagram 20* presenteras hur ofta spelarna anser att deras eget beteende påminner om spelkaraktärens samt hur ofta spelarna och spelledarna evaluerade att de andra spelarnas beteende påminner om spelkaraktärens beteende.

Det vanligaste svarsalternativet var i alla tre frågor *ibland* och hade valts av över 60 % av respondenterna. Av spelledarna var det dock 30,0 % (n=39) som svarat att spelarnas karaktärer *ofta* påminner om spelaren, medan enbart 17,6 % (n=27) av spelarna evaluerade att de själva rollspelar karaktärer vars beteende påminner om deras eget. Då spelarna bads evaluera andra spelares och deras karaktärens beteende svarade kring 22,2 % (n=34) *ofta*. Nästan en femtedel (n=30, 19,6 %) av spelarna evaluerade att deras spelkaraktärs beteende *sällan* påminner om det egna, medan under 10 % (n=11) av spelledarna samt 13,7 % (n=21) av spelarna hade ikryssat samma svarsalternativ. *Aldrig* hade valts av en respondent i alla tre grupper, medan enbart en spelare hade evaluerat att hans spelkaraktärs beteende *alltid* påminner om spelkaraktärens.

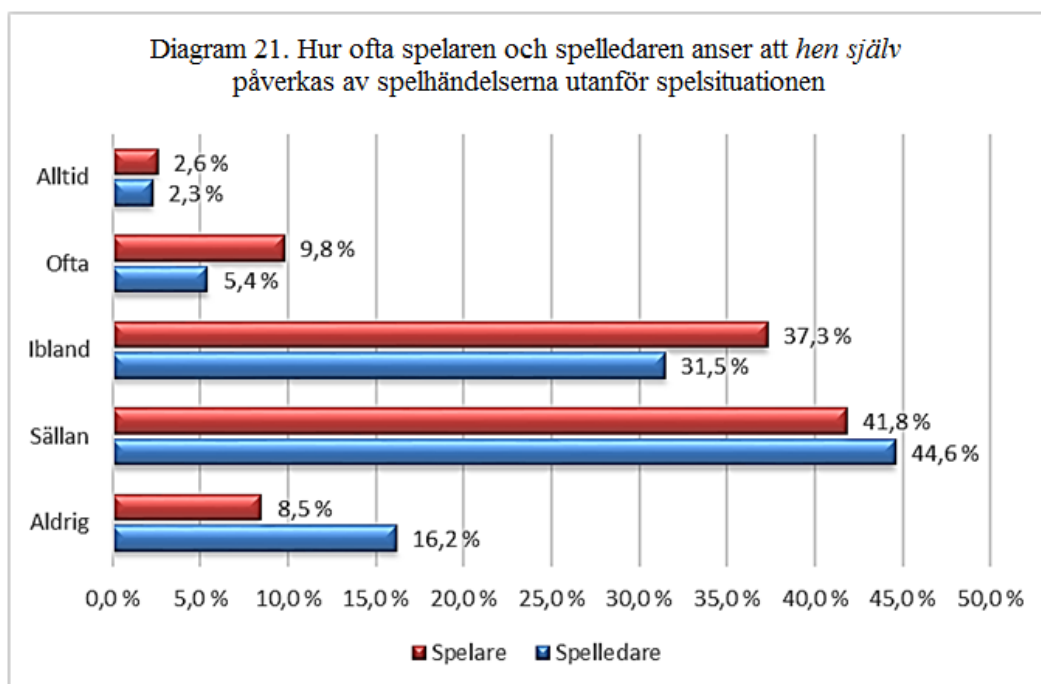
I *Tabell 15* presenteras hur ofta respondenterna, utgående från kön, uppmärksammat att de andra spelarnas och dessas karaktärs beteende påminner om varandra. Typvärdet bland såväl kvinnliga som manliga spelledare och spelare utgör *ibland* (alla över 60 %).

Tabell 15. Hur ofta respondenterna uppmärksammat att de andra spelarnas och deras spelkaraktärens beteende påminner om varandra enligt kön.

Hur ofta?	Kvinnor, spelledare (n=16)	Kvinnor, spelledare %	Män, spelledare (n=107)	Män, spelledare %	Kvinnor, spelare (n=43)	Kvinnor, spelare %	Män, spelare (n=104)	Män, spelare %
Alltid	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %
Ofta	3	18,8 %	33	30,8 %	7	16,3 %	25	24,0 %
Ibland	10	62,5 %	66	61,7 %	27	62,8 %	66	63,5 %
Sällan	3	18,8 %	7	6,5 %	9	20,9 %	11	10,6 %
Aldrig	0	0,0 %	1	0,9 %	0	0,0 %	1	1,0 %
Ej svarat	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %	1	1,0 %

Bland de manliga spelledarna utvärderade 30,8 % (n=33) att spelkaraktärernas beteende *ofta* påminner om spelarens, medan bland de kvinnliga spelledarna var motsvarande siffra 18,8 % (n=3). Bland manliga och kvinnliga spelare utgjorde motsvarande andelar 24,0 % (n=25) respektive 16,3 % (n=7). Bland såväl de kvinnliga spelarna som spelledarna hade kring en femtedel svarat *sällan*, medan bland de manliga spelledarna var andelen 6,5 % (n=7) samt manliga spelare 10,6 % (n=11). Då de kvinnliga och manliga spelarna jämförde hur ofta spelkaraktärens beteende påminner om det egna beteendet utgjorde typvärdet för båda grupperna *ibland* (kvinna, n=27, 62,8 % samt män, n=63, 60,6 %). Ingen av respondenterna hade svarat *alltid* och bara en kvinna (2,3 %) hade svarat *aldrig*. 18,6 % (n=8) av de kvinnliga spelarna och 17,3 % (n=18) av de manliga spelarna svarade *ofta*, medan 16,3 % (n=7) och 22,1 % (n=23) svarat *sällan*.

I *Diagram 21* framställs i vilken mån respondenterna i egenskap av spelare och spelledare anser att de påverkas av spelhändelserna utanför spelsituationen. 8,5 % (n=13) av spelarna och 16,2 % (n=21) av spelledarna hade valt svarsalternativet *aldrig*, medan typvärdet i båda grupperna utgjorde *sällan* (spelare n=64, 41,8 %, spelledare n=58, 44,6 %). Det näst vanligaste svarsalternativet utgjorde i båda grupperna *ibland* (spelare n=57, 37,3 % och spelledarna n=41, 31,5 %). Däremot hade svarsalternativet *alltid* valts av under 3 % av såväl spelarna (n=4) som spelledarna (n=3).



Bland kvinnorna (se *Tabell 16*) utgjorde det vanligaste svarsalternativet *ibland* (spelledare, n=7, 43,8 % respektive spelare, n=18, 41,9 %), åtföljt av svarsalternativet *sällan* (n=6, 37,5 % respektive n=17, 39,5 %), medan bland männen utgjorde det vanligaste svarsalternativet *sällan* (spelledare, n=52, 48,6 % respektive spelare, n=44, 42,3 %), medan *ibland* hade valts av 27,1 % (n=29) av de manliga spelledarna och 36,5 % (n=38) av spelarna.

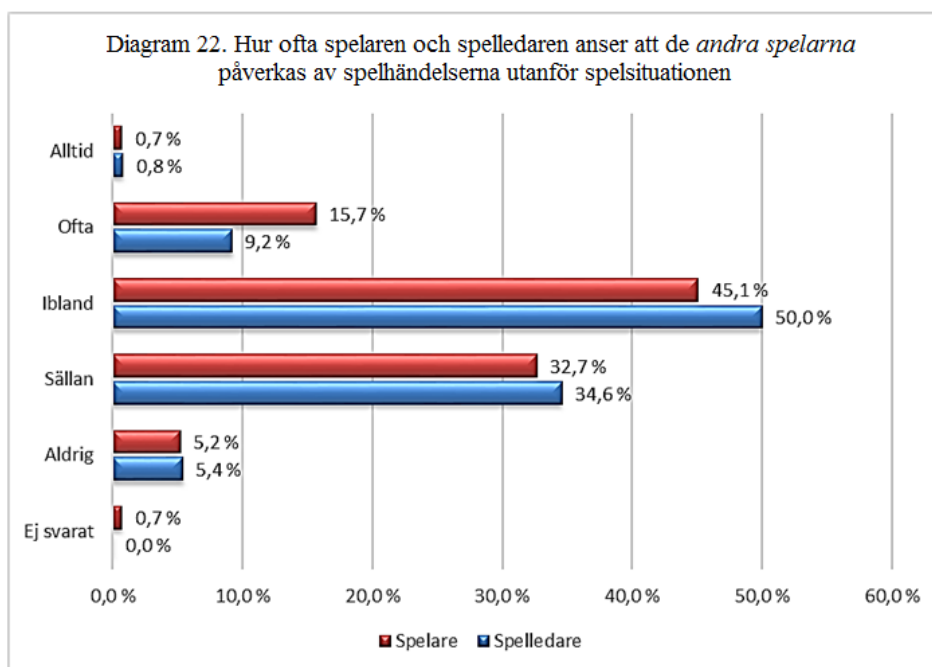
Tabell 16. Hur ofta kvinnor och män anser att de påverkas av spelhändelserna utanför spelsituationen.

Hur ofta?	Kvinnor, spelledare (n=16)	Kvinnor, spelledare %	Män, spelledare (n=107)	Män, spelledare %	Kvinnor, spelare (n=43)	Kvinnor, spelare %	Män, spelare (n=104)	Män, spelare %
Alltid	0	0,0 %	3	2,8 %	0	0,0 %	3	2,9 %
Ofta	1	6,3 %	4	3,7 %	7	16,3 %	7	6,7 %
Ibland	7	43,8 %	29	27,1 %	18	41,9 %	38	36,5 %
Sällan	6	37,5 %	52	48,6 %	17	39,5 %	44	42,3 %
Aldrig	2	12,5 %	18	16,8 %	1	2,3 %	12	11,5 %
Ej svarat	0	0,0 %	1	0,9 %	0	0,0 %	0	0,0 %

Trots att de kvinnliga respondenterna var betydligt färre, hade såväl sju kvinnor (16,3 %) som sju män (6,7 %) bland spelarna valt svarsalternativet *ofta*. Däremot hade inga kvinnor svarat *alltid* medan bland männen hade tre valt detta svarsalternativ i båda grupperna.

I *Diagram 22* framställs hur ofta spelare och spelledare anser att (de andra) spelarna påverkas av spelhändelserna utanför spelsituationen. 45,1 % (n=69) av spelarna hade svarat *ibland* och

32,7 % (n=50) *sällan*, medan enbart 0,7 % hade valt *aldrig* (n=1) eller *alltid* (n=1). Svartalernativet *ofta* hade valts av 15,7 % (n=24) av spelarna.



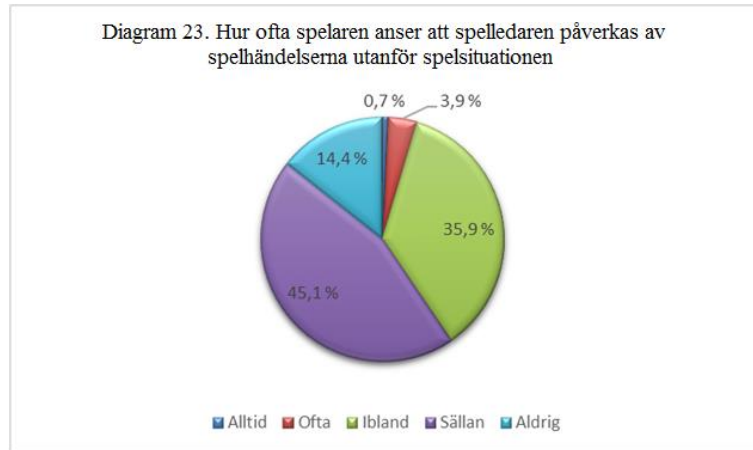
Bland spelledarna hade hälften svarat *ibland* (n=65), 34,6 % (n=45) *sällan* och 9,2 % (n=12) *ofta*. Svartalernativet *aldrig* hade valts av 5,4 % (n=7), medan *alltid* enbart av en respondent (0,7 %).

Såväl bland kvinnliga som manliga spelare (se *Tabell 17*) utgjorde typvärdet *ibland* (kvinnor n=23, 53,5 %; män n=46, 44,2 %) och det näst vanligaste svartalernativet *sällan* (n=13, 30,2 % respektive n=34, 32,7 %). *Ofta* hade valts av 14 % (n=6) av de kvinnliga spelarna och 15,4 % (n=16) av de manliga spelarna.

Tabell 17. Hur ofta kvinnor och män anser att de andra spelarna påverkas av spelhändelserna utanför spelsituationen.

Hur ofta?	Kvinnor, spelldare (n=16)	Kvinnor, spelldare %	Män, spelldare (n=107)	Män, spelldare %	Kvinnor, spelare (n=43)	Kvinnor, spelare %	Män, spelare (n=104)	Män, spelare %
Alltid	0	0,0 %	1	0,9 %	0	0,0 %	1	1,0 %
Ofta	2	12,5 %	8	7,5 %	6	14,0 %	16	15,4 %
Ibland	4	25,0 %	59	55,1 %	23	53,5 %	46	44,2 %
Sällan	9	56,3 %	34	31,8 %	13	30,2 %	34	32,7 %
Aldrig	1	6,3 %	5	4,7 %	1	2,3 %	6	5,8 %
Ej svarat	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %	1	1,0 %

I *Diagram 23* presenteras hur ofta spelarna evaluerade att spelledaren påverkas av spelhändelserna utanför speltillfället. 45,1 % (n=69) hade valt svarsalternativet *sällan*, 35,9 % (n=55) *ibland* och 14,4 % (n=22) *aldrig*, medan svarsalternativen *ofta*



samt *alltid* enbart hade valts av 3,9 % (n=6) respektive 0,7 % (n=1) av spelarna.

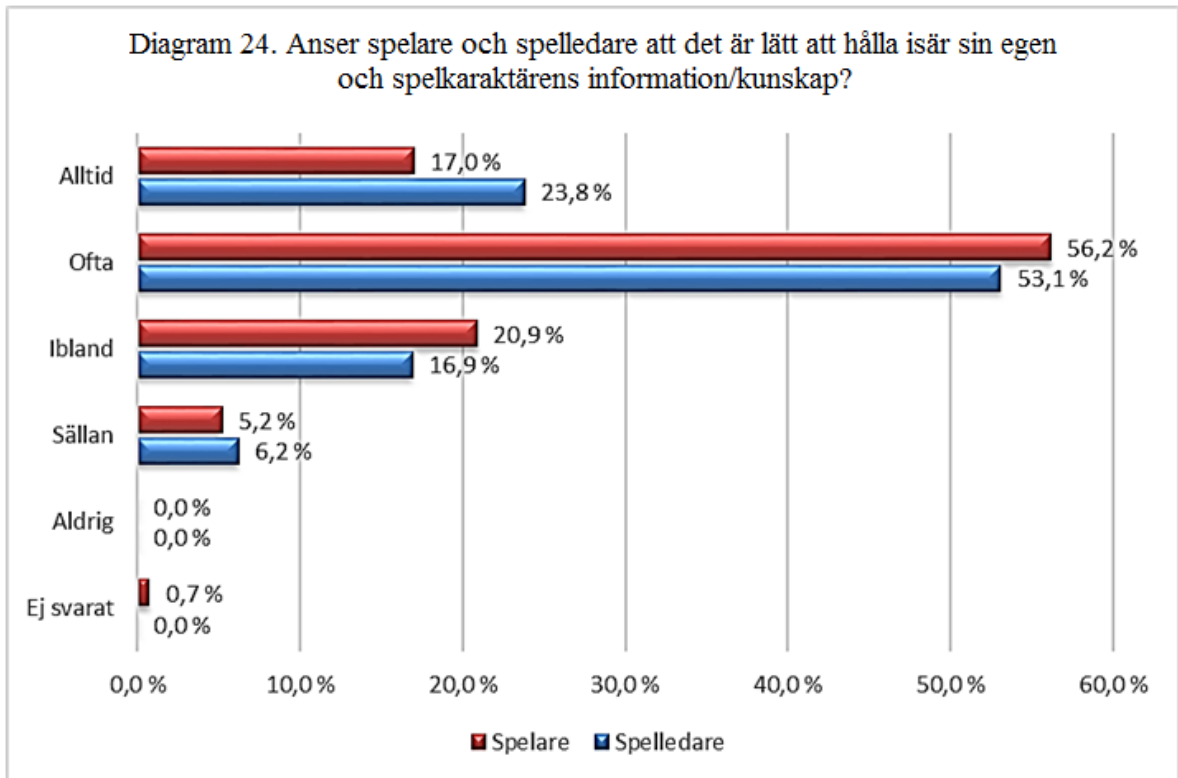
I *Tabell 18* presenteras hur ofta manliga och kvinnliga spelare varit med om att spelledaren påverkats av spelhändelserna utanför spelsituationen. Typvärdet utgjorde för båda kön *sällan*. Över hälften av alla kvinnliga spelare svarade *sällan* medan strax under två femtedelar av de manliga spelarna hade valt samma svarsalternativ. Såväl bland kvinnliga och manliga spelare utgjorde det näst vanligaste svarsalternativet *ibland* (kvinnor, n=12, 27,9 % respektive män, n=40, 38,5 %).

Tabell 18. Hur ofta kvinnliga och manliga spelare anser att spelledaren påverkas av spelhändelserna utanför spelsituationen

Hur ofta?	Kvinnor (n=43)	Kvinnor %	Män (n=104)	Män %
Alltid	0	0,0 %	1	1,0 %
Ofta	1	2,3 %	5	4,8 %
Ibland	12	27,9 %	40	38,5 %
Sällan	25	58,1 %	41	39,4 %
Aldrig	5	11,6 %	17	16,3 %

Aldrig hade valts av 11,6 % (n=5) av kvinnorna, medan motsvarande siffra bland männen var 16,3 % (n=17). Under fem procent av båda könen hade valt svarsalternativen *ofta* eller *alltid*.

I *Diagram 24* presenteras hur ofta spelarna och spelledarna anser att det är lätt åtskilja sin egen information och kunskap från karaktärens.



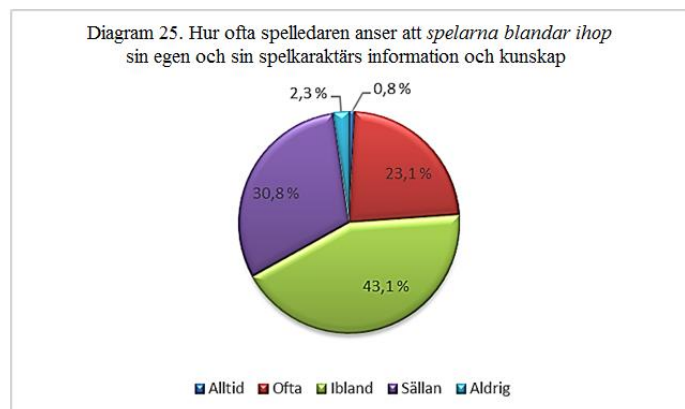
17,0 % (n=26) av spelarna och 23,8 % (n=31) av spelledarna anser att det *alltid* är lätt åtskilja sin egen och karaktärens information och kunskap från varandra under spelets gång, medan *ofta*, som valts av över hälften av respondenterna, utgjorde typvärdet för både spelare och spelledare. 20,9 % (n=32) av spelarna och 16,9 % (n=22) av spelledarna svarade dock *ibland*. 5,2 % (n=8) av spelarna och 6,2 % (n=8) av spelledarna angav att de *sällan* ansåg det vara lätt att hålla isär sin egen och karaktärernas information och kunskap.

I *Tabell 19* presenteras hur lätt åtskiljning uppfattas vara enligt kön. Bland alla fyra grupper utgjorde det vanligaste svarsalternativet *ofta*, som valts av över hälften av respondenterna i varje grupp förutom kvinnliga spelare (n=21, 48,8 %). Svarsalternativet *alltid* hade däremot valts av över en femtedel av alla grupper förutom manliga spelare (n=17, 16,3 %). Nästan en lika stor andel, förutom kvinnliga spelledare (n=1, 6,3 %), hade valt *ibland*, medan under en tiondedel i alla grupper förutom kvinnliga spelledare (n=0, 0,0 %) hade angivit svarsalternativet *sällan*.

Tabell 19. Hur ofta spelledare och spelare anser att åtskiljning är lätt enligt kön.

Hur ofta?	Kvinnor, spelledare (n=16)	Kvinnor, spelledare %	Män, spelledare (n=107)	Män, spelledare %	Kvinnor, spelare (n=43)	Kvinnor, spelare %	Män, spelare (n=104)	Män, spelare %
Alltid	4	25,0 %	24	22,4 %	9	20,9 %	17	16,3 %
Ofta	11	68,8 %	54	50,5 %	21	48,8 %	59	56,7 %
Ibland	1	6,3 %	21	19,6 %	10	23,3 %	22	21,2 %
Sällan	0	0,0 %	8	7,5 %	3	7,0 %	5	4,8 %
Aldrig	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %
Ej svarat	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %	1	1,0 %

I *Diagram 25* presenteras hur ofta spelledarna anser att spelarna blandar ihop sin egen och spelkaraktärens information och kunskap. Endast en av spelledarna svarade att spelarna *alltid* (0,8 %) gör det, medan tre respondenter ansåg att det *aldrig* (2,3 %) skedde. Typvärdet utgjorde *ibland* (n=56, 43,1 %), medan *sällan* och *ofta* valts av 30,8 % (n=40) respektive 23,1 % (n=30) av spelledarna.



Bland kvinnorna (se Tabell 20) utgjorde typvärdet *sällan* (n=9, 56,3 %) som valts av över hälften av alla kvinnliga spelledare, medan bland manliga spelledare utgjorde typvärdet *ibland* (n=49, 45,8 %).

Tabell 20. Hur ofta kvinnliga och manliga spelledare anser att spelarna blandar ihop sin egen och karaktärens information och kunskap.

Hur ofta?	Kvinnor, spelledare (n=16)	Kvinnor, spelledare %	Män, spelledare (n=107)	Män, spelledare %
Alltid	0	0,0 %	1	0,9 %
Ofta	2	12,5 %	28	26,2 %
Ibland	4	25,0 %	49	45,8 %
Sällan	9	56,3 %	27	25,2 %
Aldrig	1	6,3 %	2	1,9 %

Det näst vanligaste svarsalternativet var bland kvinnliga spelledare *ibland* (n=4, 25,0 %) medan bland manliga spelledare utgjorde det *ofta* (n=28, 26,2 %) tätt åtföljt av *sällan* (n=27, 25,2 %).

Av 153 respondenter som intog rollen av spelare besvarade 126 respondenter på den öppna frågan om varför de anser att det är lätt eller svårt att åtskilja sin egen och karaktärernas information och kunskap under spelets gång, medan bland spelledarna utgjorde motsvarande siffra 100 spelledare av 130. Ett flertal respondenter hade nedtecknat väldigt utförliga svar, och uppräknat ett flertal olika faktorer som påverkar på åtskiljningsförmågan, medan ett fåtal kunde inte precisera varför de upplevde åtskiljande som lätt eller svårt. Ibland gav respondenterna även konkreta exempel. Faktorer som omnämndes var informationsasymmetri, inlevelse, erfarenhet, spelgrupp, förberedelser (i form av anteckningar eller informationssökning), andra hobbyn, spelberättelse, karaktärernas (o)likhet eller roll som narrativa verktyg, minne, spelgenre samt karaktärernas begränsade kunskap- och informationsbas samt åtskiljning som en förutsättning för deltagande.

86,0 % (n=37) av de kvinnliga spelarna samt 81,3 % (n=13) av de kvinnliga spelledarna hade svarat på den öppna frågan, medan bland de manliga spelarna utgjorde motsvarande andel 80,8 % (n=84) och bland de manliga spelledarna 75,7 % (n=81). Bland spelarna som besvarat frågan utgjorde den oftast omnämnda faktorn *informationsasymmetri* (n=26 av 127, 20,6 %) och den näst omnämnda faktorn *inlevelse* (n=23, 18,3 %). *Spelerfarenhet* nämndes av 16,7 % (n=21) av spelarna.

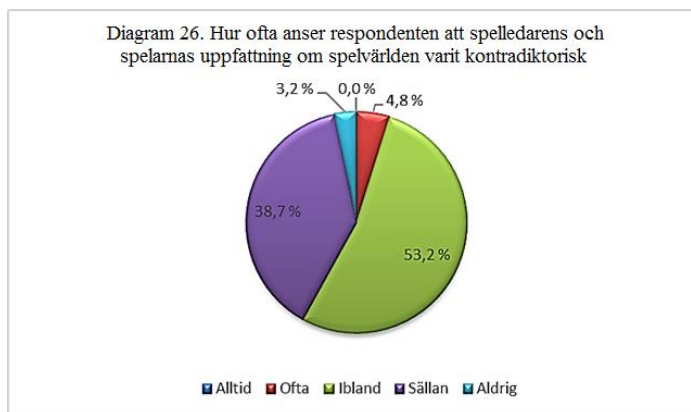
Bland kvinnliga spelare utgjorde likaså den oftast beskrivna faktorn *informationsasymmetri* (n=9 av 37, 24,3 %), följd därefter av *spelerfarenhet* (n=7, 18,9 %) och *spelgrupp* (n=6, 16,2 %). Bland de manliga spelarna som besvarat frågan utgjorde de tre oftast omnämnda faktorerna *informationsasymmetri* (n=17 av 84, 20,2 %), *inlevelse* (n=17, 20,2 %) samt *spelerfarenhet* (n=14, 16,7 %).

Bland spelledarna utgjorde de tre vanligaste faktorerna *inlevelse* (n=21, 21,0 %) *spelberättelse* (n=20, 20,0 %), samt *förberedelser* (n=15, 15,0 %). Av spelledarna hade 11,0 % (n=11) nämnt *erfarenhet*. Bland kvinnliga spelledare utgjorde de tre vanligaste svaren *förberedelser* (n=4, 30,8 %), *inlevelse* (n=3, 23,1 %) samt *spelberättelse* (n=3, 23,1 %), medan bland männen utgjorde de tre vanligaste faktorerna *inlevelse* (n=18, 22,2 %),

spelberättelse (n=16, 19,8 %) samt *förberedelser* (n=10, 12,3 %). Spelledarna och spelarna samt kvinnorna och männen ansåg därmed att delvis olika faktorer påverkade deras åtskiljningsförmåga. I analysdelen (se Kapitel 4.2.3) presenteras citat från den öppna frågan.

Kontradiktorisk information om spelvärlden

Eftersom personerna som deltar i ett bordsrollspel kan basera sin uppfattning om spelvärlden på olika informationskällor, ställdes en fråga hur ofta respondenten anser att spelledarens och spelarnas uppfattning om spelvärlden varit kontradiktorisk. I *Diagram 26* presenteras hur ofta detta sker enligt respondenterna.



Majoriteten (n=99, 53,2 %) av respondenterna ansåg att detta händer *ibland*, medan 38,7 % (n=72) ansåg att det händer *sällan*. Svartalternativen *aldrig* (n=6, 3,2 %) och *ofta* (n=9, 4,8 %) hade valts av under 5 procent av respondenterna, medan ingen hade

valt svartalternativet *alltid* (n=0).

Tabell 21. Uppfattning om kontradiktorisk information om spelvärlden enligt kön.

Kontradiktorisk information?	Kvinnor (n=43)	Kvinnor %	Män (n=135)	Män %
Alltid	0	0,0 %	0	0,0 %
Ofta	0	0,0 %	9	6,7 %
Ibland	20	46,5 %	76	56,3 %
Sällan	22	51,2 %	46	34,1 %
Aldrig	1	2,3 %	4	3,0 %

I *Tabell 21* presenteras hur ofta kvinnor och män uppfattar att man inom spelgruppen haft kontradiktorisk informationen om spelvärlden. Över hälften av männen hade valt svartalternativet *ibland*, medan strax över hälften av kvinnorna hade svarat *sällan*. Bland kvinnorna utgjorde det näst vanligaste svaret *ibland* (n=20, 46,5 %), medan bland männen utgjorde motsvarande svar *sällan* (34,1 %). Ingen kvinna hade valt svartalternativen *alltid*

eller *ofta* och endast en *aldrig*, medan bland männen hade 3,0 % valt *aldrig*, 6,7 % *ofta* och ingen *alltid*.

4.2 Analys av enkätresultaten

I detta underkapitel analyseras resultaten som erhållits genom enkäten. Analysen bygger kring fyra huvudteman: 1) bakgrund och spelvanor, 2) informationsbeteende, 3) åtskiljningsförmåga samt 4) spelbeteende och avmantlingsförmåga. Trots att antalet respondenter i sin helhet var relativt många, utgjorde antalet kvinnliga respondenter till sitt antal så pass få att resultaten främst kan anses vara statistiskt sett riktgivande.

4.2.1 Bordsrollspelsdeltagares bakgrund och spelvanor

Enkäten besvarades av 186 respondenter som utgjorde antingen aktiva eller tidigare aktiva deltagare av bordsrollspel. Enkäten publicerades på ett bordsrollspelsdiskussionsforum som hade lite över 2000 medlemmar vid tidpunkten då enkäten publicerades. Majoriteten av enkätrespondenterna var män, men över en femtedel utgjorde kvinnor och kring fyra procent utgjorde individer som inte identifierade sig tydligt med någondera av de två ovannämnda könen.

Enlig en tidigare nationell undersökning publicerad år 2007, angav 9 % av finländarna att de någon gång under sitt liv spelat bordsrollspel (Kallio, Kaipainen och Mäyrä 2007, s. 53). I en två år senare gjord nationell undersökning (Karvinen & Mäyrä 2009), som behandlade 10–75-åriga finländares spelvanor, framkom det däremot att 4,4 % av finländarna spelar rollspel¹⁶ och 1 % uppgav att de är månatligen aktiva (Karvinen & Mäyrä 2009). Ifall denna procentuella andel (4,4 %) skulle appliceras till hela Finlands folkmängd i slutet av år 2009 skulle det utgöra kring 235 000 personer¹⁷. I Sverige ligger rollspelsbranschens egen uppskattning på antalet utövare av rollspel mellan 150 000–200 000 spelare (Örnstedt & Sjöstedt 1997, s. 222). Dessa båda uppskattningar inkluderar dock även andra former av rollspel, medan enkäten enbart riktade sig på utövare av *bordsrollspel*.

¹⁶ Inkluderar även andra former av rollspel än bordsrollspel, dock inte levande rollspel.

¹⁷ Den 31.12.2009 var Finlands officiella folkmängd 5 351 427 personer (Statistikcentralen 2010). Dock måste det tas i beaktande att den nationella undersökningen enbart inkluderade personer mellan 10–75 år, samt att den procentuella andelen (4,4 %) inte nödvändigtvis återspeglar den verkliga fördelningen.

Enligt den nationella undersökningen (Karvinen & Mäyrä 2009) från år 2009 utgjorde de två största åldersgrupperna som spelar rollspel i Finland de 10–19-åriga (15,6 %) samt 20–29-åriga (7,9 %), medan den tredje mest spelande åldersgruppen utgjordes av 30–39 åriga (4 %), efterföljd av 40–49-åriga (1,5 %). Eftersom undersökningen fokuserade på spelkultur i allmänhet och inte på rollspel specifikt, var antalet respondenter (kring 50 personer av n=1169) så litet att resultaten enbart kan ses som riktgivande. I den nationella undersökningen framkommer det dock att det är främst yngre personer som spelar rollspel. I denna avhandling utgjorde åldersgruppen 10–19-åringar däremot enbart 2 % av alla respondenterna, medan en tredjedel var 20–29-åringar och nästan hälften var mellan 30–39-åringar. 14 % av alla respondenterna tillhörde åldersgruppen 40–49 år. Att åldersfördelningen ser ut enligt följande i enkätresultaten kan bero på val av webbforum, att enkäten enbart inkluderade bordsrollspelsutövare samt att det även förekom ett antal icke-längre aktiva bordsrollspelare som besvarade enkäten. Även då de icke-längre aktiva bordsrollspelsdeltagarna exkluderades, utgjorde dock medelåldern den samma. En mer sannolik förklaring är därmed att bordsrollspel snarare är en generationsbunden än en åldersbunden hobby. Då man tar i beaktande att enkäten skickades ut 6–7 år efter den nationella undersökningen från 2009, kunde hobbyns generationsbundenhet förklara delvis varför åldersgruppernas storlekar inte överensstämmer.

Majoriteten av respondenterna har på basen av enkätsvaren inlett bordsrollspelandet i tonåren eller senast i 20-års ålder. Över 70 % av respondenterna hade spelat bordsrollspel i mer än 10 år, och närmare 40 % angav att de spelat bordsrollspel i mer än 20 år. Endast en liten andel (15 %) av respondenterna angav att de har spelat bordsrollspel mellan 0–5 år. Detta kan bero på att personer som relativt nyligen börjat hobbyn ännu inte blivit medlemmar av diskussionsforumet eller att personer som haft det som kortvarig hobby inte svarat på enkäten. I medeltal hade respondenterna deltagit i 17 år, vilket dock tyder på att många bordsrollspelsutövare har bordsrollspel som en långvarig hobby. Att männen i allmänhet hade nästan dubbelt så lång spelerfarenhet som kvinnorna, berodde främst på att det fanns fler män än kvinnor som var 40 år eller äldre bland respondenterna, men även på grund av att kvinnor i medeltal började spela bordsrollspel senare än männen.

93 % av respondenterna angav att de hade spelat sitt senaste bordsrollspel samma år som enkäten publicerades och 82 % att de deltar i bordsrollspel minst varannan månad eller oftare. Eftersom många spelgrupper samlas i privata hem är hobbyn inte på samma sätt tidsmässigt koordinerad som till exempel föreningsverksamhet, och kan förklara varför vissa deltar enbart ett par gånger om året i bordsrollspel. Att det även finns respondenter som identifierar sig som bordsrollspelsutövare trots att det förflutit ett par år sedan senaste spel, är enligt Mäyrä (2003, s. 103) inte ovanligt, eftersom det bland rollspelare ibland kan förflyta mycket tid mellan spelen utan att utövaren dock konkret slutar med hobbyn. Endast 4 % av respondenterna angav att de inte längre spelar bordsrollspel. Att dessa svarade på enkäten, tyder dock på att de ändå fortfarande har i viss mån ett intresse för hobbyn.

Köns- och rollfördelning

Enligt Leppälahti (2005, s. 144) samt Mäyrä (2003, s. 104) brukar bordsrollspelsdeltagarna huvudsakligen utgöras av män, vilket överensstämmer med resultatet från enkäten. Av 186 respondenter utgjorde över 72 % män medan kvinnornas andel utgjorde enbart kring 23 % och gruppen övriga 4 %. I den nationella spelundersökningen från år 2009 (Karvinen & Mäyrä 2009) uppgav 6,2 % av de finländska männen att de spelar rollspel och 1,7 % att de spelar månatligen, medan de finländska kvinnornas andel var 2,7 % och aktiva spelare 0,3 %. Såväl enkäten som den tidigare nationella undersökningen uppvisar därmed resultat som bekräftar att fler finländska män än kvinnor spelar bordsrollspel. I den nationella undersökningen utgjorde pojkar samt unga män den grupp som spelade månatligen mest aktivt rollspel (Karvinen & Mäyrä 2009), medan i resultaten från enkäten kunde man inte uppmärksamma en lika tydlig skillnad. Det fanns fler män som spelade *fyra gånger per månad eller oftare* än kvinnor, men även bland kvinnorna fanns det en stor grupp som var månatligen aktiva deltagare.

Att bordsrollspelen utgör fortfarande en mer mansdominerad hobby kan bero på att bordsrollspelsböckerna ursprungligen marknadsfördes framför allt till pojkar och unga män och att dessa innehöll främst regelverk som koncentrerade sig på stridsmekanik. I levande rollspel utgör dock kvinnorna en stor andel av hobbyutövarna (Mäyrä 2003, s. 104 & Leppälahti 2005, s. 144). Enligt Leppälahti (2009, s. 16) har kvinnornas mängd i bordsrollspel dock ökat under 2000-talet.

Eftersom spelledaren och spelaren tilldelas på grund av sin position i spelet olika uppgifter, är det av betydelse vilken av dessa roller som respondenten väljer i samband med spelet. Enligt Leppälahti (2005, s. 139) består en bordsrollspelgrupp sällan av bara en spelledare och spelare; istället brukar spelledarrollen i många bordsrollspelgrupper växla mellan deltagarna, eftersom flera olika spelkampanjer kan vara på gång samtidigt. Vid val av roll förekom det dock en anmärkningsvärd skillnad mellan kön. Bland männen angav till och med kring en femtedel att de enbart intar rollen av spelledare, medan ingen kvinna uppgav deltagande enbart i denna position. Detta är en påfallande skillnad i spelbeteende då man även tar i beaktande att det till och med i gruppen övriga, som enbart bestod av åtta respondenter, förekom två respondenter som angav att de enbart deltar som spelledare. Också då man jämför den procentuella andelen respondenter som växlar mellan spelledar- och spelarrollen, framkommer det att det är vanligare bland männen att växla mellan rollerna än bland kvinnorna. Av kvinnorna deltar upp till 63 % enbart i rollen av spelare, medan bland männen utgör motsvarande siffra 23 %.

Resultaten antyder därmed att rollfördelningen i bordsrollspel delvis är könsbunden. Enkätresultaten kan dock inte ge ett entydigt svar på varför detta är fallet. Eftersom spelledaren dock innehar en närmast chefliknande roll i samband med spelen kan könsfördelningen potentiellt återspegla den nuvarande samhällsliga rollfördelningen där män innehar fortfarande procentuellt sett oftare chefsposter än kvinnor (Tilastokeskus 2009). En annan möjlig orsak är att kvinnor i allmänhet har blivit delaktiga av rollspelshobbyn vid en senare tidpunkt än män (Leppälahti 2009, s. 16). Eftersom en spelare i medeltal har mindre spelarefarenhet av hobbyn än en spelledare och kvinnor inte varit delaktiga i hobbyn lika länge som män, är det möjligt att de kvinnliga spelarespondenterna upplever att de ännu inte har tillräckligt med erfarenhet för att inta spelledarens roll för tillfället, men kommer kanske någon gång i framtiden att inta denna position. Eftersom majoriteten av respondenterna dessutom blivit bekanta med rollspel genom vänner och bekanta är det också möjligt att många kvinnor blivit medlemmar av redan tidigare existerande rollspelsgupper där män sedan tidigare vana innehaft spelledarpositionerna.

Yrke

Respondenterna uppvisade relativt olika yrkesbakgrund. Det vanligaste uppgivna svaret utgjorde studerande, vilket dock delvis var förväntat på grund av att nästan en tredjedel av respondenterna tillhörde åldern 10–29. Förutom studerande utgjorde yrken inom teknologiindustri, undervisning samt administrativa yrken vanliga. Bland männen var teknologiindustrin och framför allt IT-yrken välrepresenterade. Att teknologiindustri nämndes ofta kan delvis bero på att bordsrollspelen har fungerat som ett slags förstadium till datorspel.

Spelgruppens storlek

I motsats till levande rollspel, där deltagarantalet kan variera från ett fåtal deltagare upp till hundratals rollspelare¹⁸, brukar bordsrollspelsgruppernas deltagarantal vara relativt konsekvent och kring högst 10 personer. I verket *Roolipelikirja* (Särkijärvi & Sotala 2007, s. 9) anges det att en bordsrollspelgrupp vanligtvis består av två till sex spelare samt spelledare, medan enligt Leppälahti (2009, s. 16) är antalet tre till fem personer. Enkätresultaten överensstämmer med detta relativt väl, eftersom i medeltal bestod respondenternas spelgrupper av fem deltagare. Att gruppstorleken vanligtvis är begränsad till under tio personer beror på att bordsrollspelarna ofta är fysiskt bundna till ett rum och alla blir samtidigt delaktiga i hur berättelsen utspelas, medan i levande rollspel kan spelarna relativt fritt röra sig inom ett avgränsat område. Ifall det finns alltför många deltagare samtidigt finns det risken att alla inte får möjlighet att tala, eller att till exempel stridsscenerna blir väldigt långa. Ett undantag utgör dock bordsrollspel som utförs över nätet.

Spelgenrer

De flesta respondenterna hade erfarenhet av olika rollspelsgenrer. Såväl fantasispel som science fiction spel var dock speciellt populära bland respondenterna. En tydlig majoritet uppgav dock att de spelar allra oftast fantasirollspel. Att detta är fallet kan bero på att ett stort antal av rollspelsböckerna som finns på marknaden tillhör fantasykategorin. Eftersom

¹⁸ I de största levande rollspelen kan det finnas över tusen deltagare (Montola 2012, s. 111).

bordsrollspel dessutom spelas i grupp, inverkar framför allt spelledarens men även de andra deltagarnas åsikter vid val av spelgenre.

En anmärkningsvärd skillnad i resultaten var dock att nästan en tiondel av männen uppgav att de spelar allra mest science fiction-spel, medan bland kvinnorna var motsvarande siffra noll. Bland kvinnorna fanns det däremot en större andel som spelade historiska/moderna spel i jämförelse med männen. Det förekommer därmed en viss skillnad mellan val av spelgenre mellan kvinnor och män.

Introduktion till hobbyn

Två tredjedelar av respondenterna har blivit bekanta med hobbyn genom vänner och bekanta, vilket överensstämmer med tidigare studier (Leppälähti 2009, s. 23–24). Andra hobbyn, föreningsverksamhet och internet fungerade som ingång till hobbyn endast för ett fåtal informanter – bland kvinnorespondenterna var de två senare nämnda introduktionssätten dock vanligare än bland männen, medan nästan en fjärdedel av respondenterna hade svarat *annat*. Eftersom respondenterna inte hade möjligheten att precisera svaret, kan inte slutsatser dras vilka andra metoder respondenterna använt sig av för att bekanta sig med bordsrollspelen. Efter majoriteten av de som svarat *annat* dock haft bordsrollspel som hobby i mer än 20 år, är det sannolikt att de med svaret avsett till exempel (bordsrollspels)böcker eller tidningar eller likt en respondent som blivit bekant med bordsrollspel via en familjemedlem, inte ansett detta tillhöra kategorin *vän eller bekant*. För män var kategorin *annat* mer betydelsefull än för kvinnor. Eftersom män har varit delaktiga i hobbyn en längre tid, är det möjligt att deras enda inväg till hobbyn har varit rollspelsböcker som de bekantat sig med på egen hand när hobbyn var ny.

4.2.2 Informationsbeteende

På basen av resultaten från enkäten framstår det att spelledare utför oftare informationssökning än personer som deltar i rollen av spelare. Fyra femtedelar av spelledarna svarade att de antingen utför *ofta* eller *alltid* informationssökning inför ett bordsrollspel, medan bland spelarna utgjorde motsvarande siffra strax under två femtedelar. Även då man jämför svaren för svarsalternativet *aldrig* förekommer det en märkbar skillnad mellan spelares och spelledares informationssökningsbeteende – bland spelledarna finns det

ingen som angett *aldrig*, medan bland spelarna utgjorde andelen 6,5 %. Majoriteten av respondenterna som brukar växla mellan rollerna uppgav också att de oftare söker information i rollen av spelledare än spelare, vilket tyder på att informationssökningsfrekvens inte enbart påverkas av individuella preferenser utan av deltagarens position i spelet. Att spelledarna utför oftare informationssökning inför ett spel än vad spelarna gör, kan bero på att spelledarens position som berättare och domare kräver en större informations- och kunskapsbas.

Spelledarna som uppgav att de spelar oftast historiska/moderna-spel utför också tydligt oftare informationssökning än spelledare av andra genrer. 69 % av historiska spelledare angav att de *alltid* gör informationssökningar inför sina spel, medan motsvarande siffror för fantasi var 36 % samt för science fiction 53 %. Av de som svarat *annat* som sin mest spelade genre, angav 31 % att de *alltid* söker information. Dessa resultat antyder att spelomgivningen/spelvärlden inverkar på hur ofta spelledare upplever informationsbehov. Informationssökningsfrekvensen kan bero på att fantasi- och science fiction-spel ofta grundar sig på färdiga bokserier och har därmed ett begränsat källmaterial som spelledaren redan känner till sedan tidigare och har således inga nya informationsbehov, medan för historiska/moderna spel är det möjligt att använda betydligt fler källor. Ifall man medräknar de spelledare som *ofta* gör informationssökningar, är procentenheterna för historiska/moderna spel 100 %, fantasi 81 %, science fiction 77 % och annat 85 %.

Spelare som deltar mest i science fiction eller historiska/moderna spel utför också oftare informationssökningar än de som valt fantasi eller *annat*. Av alla spelarna är den procentuella andelen av de som utför antingen *alltid* eller *ofta* informationssökningar för science fiction 62 %, historiska/moderna spel 57 %, fantasi 37 % och annat 35 %. Anmärkningsvärt är dock att ingen av spelarna som deltog huvudsakligen i historiska/moderna spel angav att de *alltid* skulle göra informationssökningar, till skillnad från de andra respondenterna.

Antalet historiska/moderna tids spelare (n=14) och spelledare (n=13) är dock relativt litet, vilket medför att resultaten enbart kan ses som riktgivande. Detta berodde på att en tydlig majoritet av såväl spelledarna som spelarna spelade huvudsakligen fantasispel. Resultaten tyder på att historiska/moderna spel dock oftare ger upphov till informationsbehov, men att även spel tillhörande andra spelgenrer kan ge upphov till nya informationsbehov.

Spelerfarenhet av bordsrollspel inverkar däremot främst på en individs informationssökningsbeteende ifall hen deltar i rollen av spelare. Strax över hälften av alla spelare med 0–10 års spelerfarenhet utförde antingen *alltid* eller *ofta* informationssökning inför ett spel, medan motsvarande siffra för respondenter med längre spelerfarenhet var strax under en tredjedel. Lite under en femtedel av spelare med 0–10 års spelerfarenhet angav att de antingen *sällan* eller *aldrig* utför informationssökningar, medan motsvarande siffra för spelare med längre spelerfarenhet var lite under två femtedelar. En spelare med lång spelerfarenhet utför därmed med mindre sannolikhet informationssökning inför ett spel än en spelare med kortare erfarenhet. Bland spelledarna var däremot skillnaderna inte lika tydliga. 84 % av respondenterna med 0–10 års spelerfarenhet utförde *alltid* eller *ofta* informationssökning, medan motsvarande siffra bland de som hade längre spelerfarenhet var 81 %. Andelen spelledare som *sällan* utförde informationssökningar var 4 % i båda grupperna. Att spelerfarenhet inte direkt påverkar på spelledarens informationssökningsfrekvens kan bero på att en spelledare vanligtvis måste inför ett spel skapa en helt ny eller vidareutveckla en pågående spelberättelse eller till och med skapa eller bekanta sig med en helt ny spelvärld, vilket lätt leder till informationssökning.

Kön verkar däremot inte drastiskt påverka på informationssökningsfrekvens. Kvinnliga spelledare söker aningen oftare information inför ett spel än manliga spelledare, medan rollerna är vice versa då man jämför spelarnas informationssökningsbeteende enligt kön. På basen av respondenternas svar framkommer det därmed att framför allt positionen, men även spelgenre samt delvis spelerfarenhet kan inverka på informationssökningsbeteendet av bordsrollspelsutövare.

Informationsbehov före spelet

Såväl majoriteten av spelarna som spelledarna har upplevt att de inför ett spel har haft olika typer av informationsbehov. Spelledarna uppvisade i sina svar att de ofta kan ha ett flertal olika informationsbehov inför ett spel, men över hälften ansåg att deras viktigaste informationsbehov var kopplat till spelvärlden och lite under en tredjedel svarade spelberättelsen. Förutom dessa två behov, behövde spelledarna information för att skapa spelledarstyrda karaktärer och spelmekanik, men i mindre utsträckning. För spelarna utgjorde däremot det viktigaste informationsbehovet spelkaraktären, därefter följt av spelvärlden och

spelmekaniken. I motsats till spelledarna angav dessutom en del spelare att de inte utför informationssökning.

Bland de som växlar roller svarade upptill 78 % att deras viktigaste informationsbehov växlar beroende på roll. Detta beror delvis på att svarsalternativen var olika (till exempel en spelare kan i motsats till spelledaren inte på förhand söka information om spelberättelsen). Av dessa uppgav dock fler att de i rollen av spelare söker information relaterat till karaktärer och betydligt fler om spelmekanik än vad de gör som spelledare. Resultaten uppvisar därmed att spelare och spelledare behöver delvis information av olika slag. Att båda rollerna ger upphov till informationsbehov kopplat till spelvärlden är naturligt för att alla deltagare skall ha en någon slags gemensam uppfattning om spelramen, men spelledarna prioriterar denna högre än spelarna, för vilka informationsbehov kring den egna spelkaraktären är mer central. Eftersom spelkaraktären utgör spelarens bro till spelvärlden, kan många spelare uppleva att det är viktigt att skapa en välgjord spelkaraktär. En större andel av spelarna i jämförelse med spelledarna uppgav också att de upplevt informationsbehov angående spelmekaniken. Lite över en femtedel av spelarna anser detta informationsbehov vara det viktigaste, medan motsvarande siffra för spelledarna var endast 5 %. Detta kan bero på att en spelledare har möjlighet att utnyttja spelmekanik som hen är bekant med från tidigare, medan spelarnas skapandeprocess av spelkaraktären ofta begränsas av spelreglerna, och kännedom om spelmekaniken behövs för att bygga upp spelkaraktärens statistiska förmågor. Eftersom spelarna ofta också agerar med resten av spelvärlden genom reglerna, kan spelarna anse att det är centralt att på förhand läsa sig in på dem för att kunna veta vad allt spelkaraktären kan och får göra inom spelvärlden.

Informationsbehov efter ett spel

Majoriteten av respondenterna har inte enbart haft informationsbehov inför ett spel utan även uppmärksammat att det uppkommit nya informationsbehov som en följd av bordsrollspelandet. Lite under hälften av respondenterna upplevde att de antingen *alltid* eller *ofta* har ett informationsbehov efter ett spel, medan strax under en femtedel svarade *sällan* eller *aldrig*. Män tenderade att oftare ha informationsbehov efter ett spel än kvinnor, medan spelledare hade oftare informationsbehov efter ett spel än spelare. Personer med mindre

spelerfarenhet, tenderade däremot att ha mer sällan informationsbehov efter ett spel än de med längre spelerfarenhet.

Trots att fantasispel utgör den populäraste spelgenren bland spelare, uppgav en majoritet av spelarna att de hade haft informationsbehov som relaterade till vår världs historia, men även ett flertal att deras informationsbehov egentligen kunde relatera till vad som helst. Bland spelarna lyfte dock flera fram informationsbehov som direkt relaterade till deras spelkaraktärer, men angav också att det uppkommit informationsbehov allmänt om spelvärlden och spelmekniken. Spelledarrespondenterna däremot hade informationsbehov såväl om specifika detaljer som allmänna informationsbehov om historia, geografi och arkitektur. De respondenter som intog en varierande roll hade informationsbehov av ett brett spektrum. Ibland angav de informationsbehov gällande spelledning, ibland om skapande av spelkaraktärer. Bortsett från detta var den stora skillnaden mellan dessas och spelarnas informationsbehov att de som enbart deltog i rollen av spelare angav att de sökte information berörande spelmeknik i motsats till de som växlade roller. Kännedom om spelmeknik är ofta en förutsättning för att kunna fungera som spelledaren, vilket kan förklara varför den inte nämndes som ett informationsbehov bland dem som växlade roller, förutom av en respondent. Spelarna hade också oftare informationsbehov om vapen än de andra grupperna; 29 % av spelarna hade nämnt vapen medan spelledarnas motsvarande andel utgjorde 0 %. Av dem som intar båda rollerna hade 6 % nämnt vapen. Orsaken till denna skillnad är att personer som intar rollen av spelare kan anse att de vill beväpna sina spelkaraktärer effektivt för att komma vidare i spelberättelsen.

Kön inverkade också på respondenternas informationsbehov efter spelet. Av kvinnorna ansåg nästan en femtedel att de *aldrig* hade informationsbehov efter spelet och även i allmänhet hade de färre informationsbehov efter spelet än männen. Av de manliga spelarna (exkluderat de som växlar roller) hade 38 % nämnt att de hade sökt information om vapen, medan motsvarigheten för kvinnor var 15 %. Bland de övriga respondenterna sökte 6 % av männen och 0 % av kvinnorna information om vapen. 23 % av alla män uppgav dessutom att de hade informationsbehov om teknik och 10 % om fysik, medan för kvinnor utgjorde motsvarande siffror 9 % respektive 0 %. Att en procentuellt större andel av de manliga respondenterna hade tekniska yrken kan ha inverkat på ämnesvalen av informationsbehoven.

Även om en del respondenter sökte efter mycket varierande information, fanns det även individer som sökte information om relativt begränsade ämnen och personer som inte överhuvudtaget utförde informationssökning. Bordsrollspelsutövare uppvisar inte enbart skillnader i informationsbehov och informationssökningsfrekvens efter spelen som en följd av individuella skillnader i personlighet, motivation samt tidigare kunskapsnivå, utan möjligtvis även som en följd av position i spelet, spelarefarenhet samt kön.

Informationskällor

Bordsrollspelsdeltagare använder i allmänhet ett flertal olika informationskällor då de utför informationssökning, men spelare tenderade att i allmänhet använda färre informationskällor än spelledare – något som också framkommer tydligt då man jämför informationssökningsbeteende bland de som växlar mellan rollerna. Spelledarna uppgav att de använder alla andra informationskällor förutom andra rollspelare eller bekanta oftare än spelarna. Till exempel spelledarnas femte mest använda informationskälla, annat tryckt material, användes av två tredjedelar av spelledarna, medan bland spelarna, vars femte mest använda källa utgjorde tidigare inskaffad information, användes av under hälften av spelarna. Tryckta och elektroniska bordsrollspelsböcker samt annat elektroniskt material användes däremot mycket flitigt av båda grupperna. Av bordsrollspelsböckerna var de tryckta versionerna populärare – ungefär 16 % fler av både spelar- och spelledarrespondenter angav att de utnyttjar tryckta rollspelsböcker framöver elektroniska. Att tryckta rollspelsböcker fortfarande används av majoriteten av deltagarna i bordsrollspel kan bero på att många inlett hobbyn då elektroniska böcker ännu inte var tillgängliga och därmed äger de tryckta versionerna sedan tidigare. Anmärkningsvärda skillnaderna mellan spelledares och spelares användning av olika informationskällor berör framför allt utnyttjandet av tidigare inskaffad information (en skillnad på 28 %) samt annat tryckt material (en skillnad på 27 %). Resultaten tyder på att spelledarnas informationsbehov är mer varierande och inte nödvändigtvis kan tillfredsställas genom användningen av enbart en informationskälla.

Som primärkälla anger över 40 % av både spelarna och spelledarna bordsrollspelsböcker, antingen i tryckt eller elektroniskt format. Båda formaten var ungefär lika ofta använda som primärkällor för spelledare, medan 5 % av spelarna föredrog tryckta bordsrollspelsböcker framom elektroniska. Annat elektroniskt material utgjorde en primärkälla för många i båda

grupperna, men bland spelledarna fanns det även personer som använde annat tryckt material som primärkälla. En anmärkningsvärd skillnad mellan spelares och spelledares primärkällor är dock att ungefär en tiondedel av spelarna använder sig av andra rollspelare och bekanta som primärkälla, medan bland spelledarna utgjorde motsvarande siffra under 2 %. Att fler spelare än spelledare använder andra rollspelare som källa beror troligtvis på att spelledarna måste skapa spelvärlden och –berättelsen på egen hand för att inte till exempel avslöja kommande spelhändelser åt de andra deltagarna, medan spelarna kan mera fritt diskutera och utnyttja spelgruppens kunskap om spelvärlden och –mekaniken i samband med skapandet av sin spelkaraktär. Åldern däremot påverkade inte i allmänhet drastiskt på vilka källor som respondenterna använde. Den enda tydliga skillnaden berörde användningen av *annat tryckt material* – strax under 40 % av respondenterna under 30 år uppgav att de använder annat tryckt material, medan lite under 70 % av de äldre respondenterna använde dessa källor. Respondenterna under 30 års ålder uppgav också mer sällan att de använder tidigare införskaffad information än de äldre deltagarna (61 % jämfört med 72 %). Dessa skillnader kan bero att äldre deltagare är vana sedan tidigare att använda tryckt material (accessibility) samt att de har haft mer tid att inskaffa information i form av studie- samt arbetserfarenhet som de kunnat tillämpa i bordsrollspelsmiljö. Ett intressant fenomen är dock att upptill 56 % av deltagarna som växlar mellan spelar- och spelledarrollen uppgav att de använder olika källor som huvudkälla beroende på sin roll i spelet. En deltagares position i spelet kan med andra ord påverka på ett väldigt konkret sätt informationsbeteendet hos en deltagare i form av val av informationskällor.

De manliga spelledarna använde i allmänhet aningen fler informationskällor än de kvinnliga spelledarna. En tydlig majoritet av båda könen uppgav dock att de utnyttjar tryckta och elektroniska rollspelsböcker samt annat elektroniskt material. Den främsta skillnaden mellan kön upptäcktes gällande användningen av annat tryckt material, men denna skillnad beror förmodligen snarare på ålder än kön, som framkommit ovan. Bland såväl kvinnliga som manliga spelledare utgjorde högst sannolikt annat elektroniskt material den mest använda informationskällan, åtföljt av tryckta rollspelsböcker bland män och elektroniska rollspelsböcker bland kvinnor. Detta tyder på att bordsrollspelsböckerna i sig självt inte ofta räcker till som den enda informationskällan för spelledare trots att hen skulle bygga upp sin berättelse kring en färdig bokserie.

Manliga och kvinnliga spelares användning av olika informationskällor skilde sig aningen från varandra. Manliga spelare utnyttjar betydligt oftare tryckt material än kvinnliga spelare, medan kvinnorna använder sig oftare än männen av tidigare inskaffad information. Bland de manliga spelarna var såväl tryckta- som elektroniska rollspelsböcker samt annat elektroniskt material väldigt populära primärkällor (alla över 20 %) medan bland de kvinnliga spelarna utgjorde den betydligt populäraste informationskällan annat tryckt material. Kvinnliga spelare föredrog också oftare att använda andra spelare och bekanta som informationskälla i jämförelse med männen. Ifall lättillgänglighet, vana eller pålitlighet utgör den avgörande faktorn vid val av informationskälla framkommer tyvärr inte i enkätsvaren. Skillnader i användningen av informationskällor kan bero på personliga preferenser, men förmodligen även påverkas av framför allt roll under spelet samt ålder, men delvis även av kön.

4.2.3 Åtskiljningsförmåga

Eftersom spelarna och spelledaren i samband med ett bordsrollspel rör sig samtidigt mellan tre olika narrativa plan, utgjorde en av forskningsfrågorna hur lätt eller svårt respondenterna uppfattar att det är att åtskilja sin egen information och kunskap från sina karaktärers under spelets gång. Ifall denna åtskiljning inte sker, kan det ge upphov till så kallat metaspelande, där spelaren eller spelledaren utnyttjar information eller kunskap i spelet som spelkaraktären egentligen inte borde känna till. Hur viktigt det är med denna åtskiljning samt inlevelse i karaktären kan bero på spelgenren som spelas men även på överenskommelser inom spelgruppen. Trots att namnet *bordsrollspel* tyder på att åtskiljandet i form av rollspelande skulle utgöra en viktig aspekt i samband med spelet, så uppvisar respondenterna delvis olika förhållande till hur central denna aspekt egentligen uppfattas vara. Ett antal respondenter ansåg att hur viktigt åtskiljning är, beror mycket på vilken typ av spel som spelas, men även på individuella överenskommelser inom gruppen. En respondent till exempel skriver att leva in sig i karaktären:

[...] inte alls är en förhärskande uppfattning inom bordsrollspel. Spelsällskapet gör tillsammans ett avtal om vilken typ av spel man vill spela, och börjar spela enligt det (och spelmekaniken som används väljs för att uppfylla spelgruppens valda stilart).¹⁹ (Man, växlar roll)

¹⁹ ”Tämä ei suinkaan ole vallallaoleva käsitys pöytäroolipelaamisesta. Pelaajaseurue tekee yhdessä sopimuksen siitä minkä tyylistä peliä halutaan pelata, ja lähtevät pelaamaan siten (ja käytetty pelimekaniikka valitaan vastaamaan peliporukan valitsemaa tyyliä).”

Åtskiljning av den egna och spelkaraktärens information och kunskap anses därmed av denna respondent inte nödvändigtvis utgöra något som spelaren eller spelledaren behöver ta i beaktande i samband med spelandet. Majoriteten av respondenterna verkar dock på basen av svaren eftersträva åtskiljning, vilket tydligt framkommer i bland annat exemplet nedan:

Karaktärsinlevelse är en av de viktigaste orsakerna till att man spelar bordsrollspel, och till inlevelse tillhör åtskiljning av kunskap.²⁰ (Man, växlar roll).

Betydelsen av åtskiljning lyftes även fram som en faktor som uppehåller stämningen i spelet:

All spänning skulle försvinna i spelet, om karaktärerna skulle veta samma saker som spelaren.²¹ (Man, växlar roll)

Ett fåtal respondenter påpekade även i sina svar att de tidigare eftersträvat att ”vinna” spelet, men att *rollspelandet* och därmed också åtskiljningen av sin egen och karaktärens information och kunskap blivit viktigare:

Med ett flertal års erfarenhet har spelande blivit mer ROLLspelade än enbart spelande. Via rollspelandet och andra hobbyn har man märkt, att de bästa stunderna ofta uppkommer i misstag, vilket lett till att behovet till gränslöst metaspelande och vinnande av systemet har minskat.²² (Man, spelare)

Det förekommer därmed bland deltagare av bordsrollspel olika uppfattningar om vad ändamålet med bordsrollspelandet är, som inverkar på i vilken mån åtskiljning anses vara relevant eller inte i samband med spelandet. Syftet bakom varför individer deltar i bordsrollspel kan skifta som en följd av spelgrupp, ålder men även egna erfarenheter och individuella preferenser.

Ett flertal respondenter hade nedtecknat mycket utförliga svar samt uppräknat ett flertal olika faktorer som påverkar på hur lätt eller svårt åtskiljandet uppfattas vara. En liten andel av respondenterna kunde dock inte konkret lägga fingret på varför de uppfattade det vara lätt eller svårt: ”Jag kan inte säga. Kanske jag är bara annars bra på att avgränsa sådana saker.”²³ (Övrig, växlande roll) eller ”Jag vet inte. Det bara går lätt”²⁴ (Man, växlar roll). Medan andra

²⁰ ”Hahmoon eläytyminen on tärkeimpiä syitä pelata roolipelejä, ja eläytymiseen kuuluu tietämyksen erottaminen.”

²¹ ”peleistä menee kaikki jännitys, jos hahmot tietävät samat asiat kuin pelaaja.”

²² ”Vuosien kokemuksella on pelaamisesta alkanut tulla enemmän ROOLipelaamista pelkän pelaamisen sijaan. Roolipelaamisen ja muiden harrastusten kautta on tullut huomattua, että parhaat hetket peleissä useimmiten syntyy mokista, jolloin tarve hillittömään metapelaamisen ja systeemin voittamiseen on vähentynyt.”

²³ ”En osaa sanoa. Ehkä olen hyvä rajaamaan tällaisia asioita muuten vaiin”

²⁴ ”En tiedä. Se vain sujuu helposti.”

ansåg det utgöra ett ”Medvetet val”²⁵ (Övrig, växlar roll) eller en förutsättning för att överhuvudtaget kunna fungera som spelledare: ”Berättelsen kräver det.”²⁶ (Man, växlar roll)

Under en femtedel av spelarna och lite under en fjärdedel av spelledarna anser att åtskiljning *alltid* är lätt, medan över hälften av spelarna och spelledarna svarade *ofta*. Majoriteten av respondenterna, oberoende kön, anser att det vanligtvis är lätt att åtskilja sin egen och sin karaktärs information och kunskap från varandra under spelets gång. Att kring en femtedel av spelarna och nästan 17 % av spelledarna svarade *ibland*, antyder dock på att en anmärkningsvärd andel respondenter uppfattar att det någon gång kan vara svårt att uppehålla en klar distinktion mellan den egna och karaktärens information och kunskap. Ingen respondent hade dock valt svarsalternativet *aldrig*, och under en tiondel av spelarna och spelledarna svarade *sällan*. Kvinnliga och manliga spelares evaluering av sin egen åtskiljningsförmåga var tämligen lika, medan kvinnliga spelledare ansåg i jämförelse med manligare spelledare att de har lättare att åtskilja. Bland de som växlade roller uppgav nästan 62 % att åtskiljning är lika lätt oberoende position i spelet, medan kring 22 % angav att de är svårare i rollen av spelledare. Av dessa hade 5 % angett att åtskiljning är betydligt lättare som spelare, medan 16 % ansåg att åtskiljning är svårare som spelare. Fastän det finns en större andel spelledare än spelarna som svarat att åtskiljning *alltid* är lätt finns det samtidigt även fler spelledare än spelare som svarat *sällan*. Orsaken till att spelledare kan uppfatta situationen så pass olika beror på spelledarens förhållande till sina karaktärer, inlevelseförmåga, förberedelser inför spelet samt på spelarens farenhet. De spelledare som har mycket spelarefarenhet eller fokuserar främst på berättelsen och utnyttjar karaktärerna som narrativa verktyg som har begränsad kunskapsnivå, anser att det är lätt att hålla isär sin egen kunskap och information från karaktärernas, medan de spelledare som eftersträvar inlevelse anser att det kan vara svårt eftersom spelledaren tvingas hoppa mellan olika karaktärer och inte nödvändigtvis kommer ihåg vilken karaktär som vet vad. De som däremot anser att spelarrollen kan vara svårare, beror på att en spelare kan påverkas av såväl interna som externa faktorer under spelets gång som leder medvetet eller undermedvetet till metaspelande.

²⁵ ”Tietoinen valinta”

²⁶ ”Tarina vaati sitä”

Då man jämför spelarnas evaluering av den egna åtskiljningsförmågan med spelledarnas evaluering av spelarnas informations- och kunskapsåtskiljningsförmåga, framkommer det att 17 % av spelarna ansåg att åtskiljning *alltid* är lätt, medan endast 2 % av spelledarna ansåg att spelarna *aldrig* brukar blanda ihop sin egen och spelkaraktärens kunskap och information. Upp till 23 % av spelledarna svarade däremot att spelarna *ofta* blandar ihop sin egen och sin spelkaraktärs kunskap, medan enbart kring fem procent av spelarna svarade att det *sällan* är lätt att hålla sin kunskap och information åtskilt. Eftersom spelarna och spelledarna inte evaluerar samma person är det möjligt att skillnaden beror på detta. Det finns dock även en möjlighet att spelare inte alltid själva uppmärksammar i samband med spelandet att de metaspelar eller att spelledarna ofta ser likheter mellan spelarnas och deras spelkaraktärers informations- och kunskapsbas.

I samband med genomgången av respondenternas svar, framkom det också en skillnad mellan hur respondenterna resonerade – respondenter kunde lyfta fram samma faktorer, men ange att de hade motsatt effekt. Till exempel de flesta lyfte fram erfarenhet som en fördel, men ett antal respondenter tyckte att mycket erfarenhet även kunde utgöra en utmaning eftersom man då erhållit så pass mycket kännedom om till exempel spelvärlden att detta högst sannolikt undermedvetet påverkade deras karaktärers val i spelet.

Respondenter som uppgav att de har lätt att åtskilja sin egen och sin karaktärs information och kunskap från varandra under spelets gång, tenderade även att uppge att de blir mindre påverkade av spelsituationen utanför spelet, oberoende om de deltog i egenskap av spelledare eller spelare. Det förekom dock även respondenter som svarade att åtskiljning kan vara svårt, men att de trots detta reagerade *sällan* på spelhändelser utanför spelsituationen. Detta kan tyda på att dessa respondenter har bra avmantlingsförmåga, men även att de har ett mer reflekterande synsätt på i vilken mån det är möjligt att verkligen åtskilja den egna informationen och kunskapen från karaktärens. Trots att ett flertal respondenter lyfter fram spelerfarenhet som en avgörande faktor för åtskiljning, förekom det ingen tydlig korrelation mellan spelerfarenhetens längd samt hur lätt eller svårt åtskiljning ansågs vara bland respondenterna. Detta berörde såväl spelare som spelledare. Att det inte förekom en tydlig korrelation kan bero på individuella skillnader, men även att respondenter med lång

spelerfarenhet har på grund av sin erfarenhet även kommit att inse att åtskiljning inte alltid är så enkelt, framför allt på ett undermedvetet plan.

Eftersom den öppna frågan om åtskiljning inte behandlades tematiskt i redovisningskapitlet, har svaren nedan kategoriserat i ett antal olika teman och innehåller citat för att belysa hur respondenterna resonerat kring de faktorer som inverkar på åtskiljningsförmågan. Vissa faktorer går delvis in i varandra, men har lyfts fram som skilda, eftersom dessa på detta sätt bättre återspeglar hur respondenterna uppfattat sitt egna informationsbeteende. Eftersom spelare och spelledare ofta anger liknande bakomliggande faktorer till varför de uppfattar att det är lätt eller svårt att undvika metaspelande, behandlas och analyseras dessa parallellt. Faktorerna är främst interna, men ett fåtal externa faktorer nämndes även bland respondenternas svar.

Erfarenhet och andra hobbyer

Ett flertal respondenter lyfte i samband med den öppna frågan fram *erfarenhet* som en faktor som inverkar på åtskiljningsförmågan. Åtskiljande ansågs ofta av dessa respondenter vara enkelt på grund av att man redan hunnit erhålla mycket erfarenhet av bordsrollspelande och därmed blivit van eller medveten om att i samband med spelandet åtskilja sin egen och karaktärernas information och kunskap under spelets gång. Åtskiljande anses av dessa respondenter utgöra främst en färdighet som utvecklas i samband med att man deltar i verksamheten:

Erfarenhet hjälper, det var svårare i början av hobbyn, men nuförtiden har jag ett eget ”fack” för karaktärerna.²⁷ (Kvinna, spelare)

Erfarenhet har lärt denna rutin.²⁸ (Man, växlar roll)

13-års erfarenhet att ta roller har gett mig ett sätt att undvika ”metaspelande”.²⁹ (Man, spelare)

Ett antal respondenter påpekade i sina svar att de tidigare kunde metaspela för att till exempel vinna spelet, men att deras spelbeteende ändrats som en följd av erfarenhet eller ålder:

²⁷ ”Kokemus auttaa, harrastuksen alkuaikoina oli vaikeampaa, mutta nykyään hahmoille on oma ”lokeri” päässä.”

²⁸ ”Kokemus on opettanut tähän rutiinin.”

²⁹ ”13 vuoden kokemus roolien ottamisesta on tuonut keinon välttää ”metapelaamista””

Ifall det är frågan om information som jag har om en annan spelares karaktär, kommer jag inte ihåg att det skulle ha skapat problem sedan tonåren, då man måste ”vinna” spelet.³⁰ (Övrig, växlar roll)

Inte längre. I början var det; men numera går det rätt automatiskt att komma in karaktären samt immersionen i spelvärlden.³¹ (Man, spelare)

Ett fåtal respondenter beskrev även hur de genom andra hobbyer fått erfarenhet som vidareutvecklat deras förmåga att åtskilja. Två respondenter nämnde specifikt den närliggande hobbyn *levande rollspel*:

Jag är också en aktiv larppare [levande rollspelare], så jag är van att åtskilja karaktärens kunskap och känslor från de egna.³² (Kvinna, spelare)

Åtskiljning ses av dessa som en förmåga som kan utvecklas genom träning eller delvis utgör en ålders- eller ändamålsrelaterad fråga. Även erfarenhet av andra hobbyn kunde ses som en källa till att åtskiljningsförmågan förbättrades. En respondent påpekade dock i sitt svar att en bordsrollspelare inte nödvändigtvis, trots lång spelarefarenhet, utvecklas till en ”bra rollspelare” som lever in sig naturligt i spelvärlden. Resultaten från enkäten tyder likaså på att väldigt lång spelarefarenhet och bra åtskiljningsförmåga inte nödvändigtvis korrelerar. Trots att både spelare och spelledare lyfte fram erfarenhet som en avgörande faktor, fanns det fler spelare än spelledare som hänvisade till dennas betydelse. Aningen fler kvinnliga än manliga spelare lyfte fram erfarenhet som en avgörande faktor, medan bland spelledarna var könsfördelningen vice versa. Då svaren analyserades upptäcktes inte något tydligt mönster av hur många år en person måste ha deltagit hobbyn innan hen hänvisade till erfarenhet som åtskiljningsfaktor.

Förberedelser inför spelet – anteckningar, karaktärsformulär samt informationssökning

En påfallande stor andel respondenter svarade att de gör olika typer av förberedelser inför spelet som förenklar åtskiljning. Vissa respondenter kunde komplettera kunskapen de erhållit genom spelarefarenhet, med att göra före eller i samband med spelet olika typer av anteckningar om karaktärerna. En respondent hade kort sammanfattat detta som:

³⁰ ”Jos kyse on tiedosta, jota minulla on toisen pelaajan hahmosta, en muista että se olisi aiheuttanut hankaluuksia sitten teinivuosien, jolloin peli piti ”voittaa.””

³¹ ”Ei enää. Alussa oli; mutta nykyään hahmoon pääseminen ja immersio pelimaailmaan on melko automaattista.”

³² ”Olen myös aktiivinen larppaaja joten olen tottunut erottelamaan hahmon tiedot ja tunteet omista.”

Erfarenhet och anteckningar.³³ (Man, växlar roll)

Att göra olika typer av förberedelser var speciellt vanligt hos spelledarna. Eftersom dessa ofta måste i sin roll växla mellan ett flertal olika karaktärer och skissera upp någon form av spelberättelse eller ramverk för spelet, gav detta mer eller mindre automatiskt upphov till skriftliga anteckningar av något slag som kunde utnyttjas som stöd i spelet. Ett flertal av spelledarna utgick därför ifrån att välgjorda förberedelser hjälper att åtskilja de olika karaktärernas och den egna informationen från varandra:

Bra förberedelser hjälper mycket.³⁴ (Man, växlar roll)

Som en del av förberedelserna, brukar spelledarna ofta skapa egna spelledarstyrda karaktärer, vilket medför att spelledaren har möjlighet att redan på förhand begränsa hur mycket kunskap en spelledarstyrd karaktär skall inneha för att uppfylla en viss funktion i spelet.

Även bland spelarna förekom dock ett antal respondenter som genom informationssökning eller anteckningar skapade detaljerade bakgrunder till sina spelkaraktärer som i samband med spelet kunde hjälpa till med åtskiljningen:

Då jag skapar spelkaraktären eftersträvar jag att fundera ut vilka är karaktärens objekt av intresse och vilken världsbild hen har. Jag gör också oftast noggranna anteckningar med tanke på att min karaktär skulle komma ihåg viktiga händelser och namn fastän jag själv inte skulle komma ihåg allt.³⁵ (Man, växlar roll)

Jag skriver min spelkaraktär själv och gör en grundlig bakgrundshistoria, vilket gör inlevelse lättare.³⁶ (Kvinna, spelare)

Informationssökning, egna anteckningar samt andra typer av förberedelser inför spelet utgör därmed värdefulla informationskällor för respondenterna i samband med spelet som enligt respondenterna stöder och påverkar på förmågan att åtskilja den egna informationen och kunskapen från karaktärens. Bland kvinnorna fanns det aningen fler respondenter som uppgav denna faktor som avgörande än bland de manliga respondenterna.

³³ ”Kokemus ja muistiinpanot.”

³⁴ ”Hyvät valmistelut auttavat paljon.”

³⁵ ”Pyrin pelihahmoa luodessani miettimään mitkä ovat hahmon kiinnostuksen kohteita ja millainen maailmankuva hänellä on. Teen myös useimmiten tarkkoja muistiinpanoja sillä silmällä että hahmoni muistaisi tärkeät tapahtumat ja nimet vaikken itse muistaisikaan kaikkea.”

³⁶ ”Kirjoitan hahmoni itse ja teen perusteellisen taustatarinan, jolloin on helpompi eläytyä.”

Inlevelse

Eftersom termen *rollspel* syftar att på en individ eftersträvar att inta en annan roll än sin egen för en avgränsad tid, är det inte märkvärdigt att *inlevelse* lyfts fram som en central metod för att kunna undvika metaspelande. Vissa respondenterna till och med påpekade att åtskiljning är en förutsättning för rollspelande. Framför allt manliga spelare och manliga spelledare hänvisade till denna metod. Cirka en femtedel av männen beskrev i den öppna frågan hur inlevelse utgör en central faktor som inverkar på åtskiljningsförmåga, medan enbart lite över en tiondedel av de kvinnliga spelarna och tre utav tretton kvinnliga spelledare nämnde faktorn. Spelarna beskrev bland annat hur de eftersträvar under spelets gång att uppnå ett sinnelag där hen ser, tänker eller tolkar spelets handlingar genom att utgå ifrån den kunskap, information och attityder som respondenten tilldelat sin spelkaraktär:

Lättast är det att blunda och i sin fantasi öppna ögonen i spelvärlden, och på detta sätt inse att den egna karaktären/npc:n [spelledarstyrda karaktären] inte är samma sak som spelaren själv.³⁷ (Man, växlar roll)

Jag föreställer att jag ser situationen genom min karaktärs ögon.³⁸ (Man, spelare)

En respondent hävdar att hen genom inlevelse i spelkaraktären till och med skapar ett annorlunda minnesspår hos sig själv som hjälper åtskiljningen:

När man tänker på saker och erfarenheter genom karaktärens sinnen, blir det även kvar ett annorlunda minnesspår hos sig själv.³⁹ (Man, växlar roll)

Dessa respondenter ser därmed inlevelse som ett sätt att medvetet utestänga den egna informationen och kunskapen från karaktären och använda sig enbart av det som spelkaraktären anses kunna veta eller uppleva. Vissa respondenter ansåg att eftersom de har en bra helhetsöverblick över sin egen karaktärs kunskapsnivå, är det lätt att åtskilja. En respondent påpekar att hon genom inlevelse vanligtvis kan skilja sin egen kunskaps- och informationsbas från spelkaraktärens, men att det på det emotionella samt instinktiva planet är betydligt svårare:

³⁷ ”Helpointa on sulkea omat silmät ja avata ne mielikuvituksessaan pelinsisäisessä maailmassa, ja sitä kautta tajuta ettei oma hahmo/npc olekaan sama asia kuin pelaaja itse.”

³⁸ ”Kuvittelen itseni katsomaan tilannetta hahmoni silmin.”

³⁹ ”Kun ajattelee asiat ja kokemukset hahmon aistien läpi, niistä jää erilainen muistijälki itsellekin.”

Att hålla isär min och karaktärens känslomässiga reaktioner är däremot svårare. Känsloreaktioner är snabba och instinktiva, på grund av detta brukar mina karaktärers temperament ofta (men inte alltid) påminna om mitt eget.⁴⁰ (Kvinna, spelare)

Bland spelledarna kunde inlevelse fungera såväl som ett verktyg för att underlätta som att försvåra deltagandet. Spelldare som ansåg att inlevelse underlättade spelandet, ansåg att utmaningen att spela flera karaktärer samtidigt hade utvecklat deras förmåga till informations- och kunskapsåtskiljning, medan andra spelldare ansåg att de spelldarstyrda karaktärerna besitter såpass begränsad mängd information att det är lätt att hoppa mellan olika karaktärer. Ett antal respondenter bland spelledarna påpekade dock att inlevelsen specifikt kunde försvåra åtskiljandet på grund av det stora antalet karaktärer som hen tvingas leva sig in i på en kort stund.

Perfekt inlevelse i karaktärerna är svårt då man styr flera icke-spelarbara-karaktärer, speciellt i förväg oplanerade situationer.⁴¹ (Man, växlar roll)

Inlevelse kunde därmed uppfattas både vara en faktor som förenklade åtskiljning som en faktor som försvårade det. Bland männen nämndes denna metod oftare än bland kvinnorna.

Informationsasymmetri och olikhet

Ett flertal respondenter reflekterade i sina svar över informationsasymmetrin som kan uppkomma mellan karaktären och spelaren/spelldaren och hur detta på olika sätt kan inverka på förmågan till åtskiljning. Detta utgjorde den oftast omnämnda faktorn som inverkade på åtskiljningsförmågan bland spelarna. Bland kvinnliga spelare hade nästan en fjärdedel beskrivit informationsasymmetri som en avgörande faktor, medan cirka en femtedel av de manliga spelarna hade nämnt denna faktor. Att informationsasymmetri inte nämndes alltför ofta av spelldare berodde på att dessa ofta skapade karaktärer med väldigt begränsade, men tydliga syften i spelet. Majoriteten av respondenterna som dock lyfte fram denna faktor ansåg att asymmetrin försvårade åtskiljningen, eftersom den lätt ledde till metaspelande. Informationsasymmetri kan uppkomma i form av att spelaren eller spelldaren innehar från tidigare kunskap eller information om spelreglerna, -världen eller -berättelsen eller någon annan form av kännedom om ett för spelet relevant ämne som i samband med spelet

⁴⁰ ”Tunnereaktioiden pitäminen erillään minun ja hahmon välillä taas on vaikeampaa. Tunnereaktiot ovat nopeita ja vaistonvaraisia, tästä syystä hahmojeni temperamentti saattaa usein (muttei aina) muistuttaa omaani.”

⁴¹ ”Hahmoihin eläytyminen täydellisesti vaikeaa hallinnoidessa useita ei-pelaaja-hahmoja, erityisesti ennalta suunnittele mattomissa tilanteissa.”

utnyttjades medvetet eller undermedvetet och på så sätt inverkade på karaktärernas val eller agerande i spelet:

För en spelare är karaktären det enda möjliga perspektivet till [spel]världen, så metainformation och tidigare kännedom om spelomgivningen omformar spelarens bild av världen. På grund av detta antar spelaren (även omedvetet) saker, som dennes karaktär inte borde känna till.⁴² (Man, växlar roll)

Oftast refererade respondenterna i sina svar att hen som spelare eller spelledare var den parten som innehade mer information eller kunskap i samband spelet. Detta kunde leda till frustrerande ögonblick där spelaren kände väl till ett visst fenomen, men på grund av sin spelkaraktärs lägre informations- och kunskapsnivå inte kunde utnyttja informationen:

Det är irriterande om min spelkaraktär inte är tillräckligt intelligent när jag själv inser saker.⁴³ (Kvinna, spelare)

En respondent angav att hen inte brukar direkt försöka utnyttja denna typ av informationsasymmetri till sin egen fördel, men att hen nog kunde ge tips till andra spelare ifall hen ansåg att deras karaktärer möjligen kunde känna till informationen.

Vissa respondenter påpekade dock att informationsasymmetrin även kunde ske i den motsatta riktningen. I dessa fall kan spelaren eller spelledaren vara medveten om att karaktären borde känna till något, men kan nödvändigtvis inte på grund av de egna bristfälliga kunskaperna i ämnet agera eller hitta på en lösning som spelkaraktären möjligtvis skulle. Dessa respondenter beskrev hur till exempel rollspelandet av en mycket intelligent eller begåvad karaktär kunde därför vara utmanande:

Ibland upplever jag att det kan vara svårt att trovärdigt spela karaktärer med hög intelligens, om man inte kan motivera vissa saker eller producera vetenskaps/magikerjargon⁴⁴ (Kvinna, spelare)

Hur utmanande det uppfattades vara att åtskilja berodde enligt vissa respondenter även på hur mycket karaktären påminde om dem själva. Lite under en tiondedel av såväl de manliga som de kvinnliga spelarna nämnde hur olikhet kunde inverka på rollspelandet. Ju mer olik en spelkaraktär eller spelledarstyrd karaktär uppfattades vara från en själv, desto lättare var det att undvika metaspelande:

⁴² ”Pelaajalle oma hahmo on ainoa mahdollinen näkökulma maailmaan, joten metatieto ja aiempi tuntemus peliympäristöstä muokkaa pelaajan mielikuvaa maailmasta. Monesti pelaaja tästä syystä (tiedostamattaankin) olettaa asioita, joita tämän hahmon ei kuuluisi tietää.

⁴³ ”Ärsyttää, jos hahmollani ei riitä älyä, kun itse hoksaan asioita.”

⁴⁴ ”Joskus korkean intelligencen hahmoja pelatessa voi olla vaikeaa pelata omasta mielestä uskottavasti, jos ei pysty perustelemaan joitain asioita tai suoltamaan tiede/velhojargonia”

Ju längre bort karaktären är från en själv, desto lättare är det att ignorera egen information.⁴⁵ (Man, spelare)

Detta resonemang utgår ifrån tanken att distans ger upphov till objektivitet och därmed även gör det lättare att inte i misstag utnyttja information som karaktären inte borde nödvändigtvis känna till. Detta skapar dock frågan hur man skall kunna rollspela en karaktär på ett trovärdigt sätt, om man inte har kännedom om saker som karaktären borde känna till? Vissa respondenter löste naturligtvis denna fråga genom att utföra informationssökning på förhand.

Mina spelkaraktärer har haft kunskapsförmågor om branscher som jag själv kan obefintligt lite av -> i praktiken är all information som anammas genom bakgrundsarbete direkt användbart till min spelkaraktär.⁴⁶ (Kvinna, spelare)

Ett fåtal respondenter ansåg dock att det till och med är omöjligt att kunna åtskilja sin information och kunskap från karaktärens, eftersom den egna utbildningen samt spelarens förhållande till karaktären alltid inverkar på spelsituationen:

De finns så många olika nivåer av allmänbildning, från olika ämnesområden och tider; den egna och karaktärernas information blandas alltid. En gång till exempel blev det bråk om en medeltida magiker kan veta att en människa och en pappersbit faller med samma hastighet i vakuum.⁴⁷ (Man, spelare, 30 års spelarefarenhet)

Spelkaraktären är min skapelse, alltså en del av mig. Enligt mig skulle det vara oärligt att säga att jag spelar helt skilt från min egen erfarenhetsvärld och beteendemodeller. De här berör även sådana karaktärer som inte på något sätt påminner till sin grundläggande natur om mig (jmf. Karaktären är extrovert, jag introvert).⁴⁸ (Kvinna, spelare)

Informationsasymmetri ansågs därmed av de flesta spelarna utgöra en faktor som försvårade åtskiljningen, eftersom den kunde såväl hindra spelkaraktären som spelaren att handla på ett för spelaren eftersträvansvärt sätt.

Spelberättelsen – narrativet och karaktärerna som narrativa verktygen

Framför allt bland spelledarna, men även ett fåtal spelare lyfte fram hur spelberättelsen eller karaktärernas narrativa aspekt kan förenkla eller försvåra åtskiljning. Kännedomen om vilken genre spelet tillhör kan påverka hur spelaren väljer att spelkaraktären skall agera i spelet. Ifall

⁴⁵ ”Mitä kauempana omasta itsestäni hahmo on, sitä helpompi oma tieto on sivuuttaa.”

⁴⁶ ”Pelaamillani hahmoilla tietotaito on ollut aloilta, joista itse tiedän olemattoman vähän -> käytännössä kaikki taustatyössä omaksuttu tieto on siis suoraan hyödynnettävissä hahmolleni”

⁴⁷ ”Yleissivistystä on niin monen tasoista, eri aloilta ja ajoilta, että omat ja hahmojen tiedot sekoittuvat aina. Kerran esimerkiksi tuli kinaa siitä, voiko keskiaikainen velho tietää, että ihminen ja paperinpala putoavat tyhjiössä yhtä nopeasti.”

⁴⁸ ”Pelihahmo on luomukseni, siis osa minua. Mielestäni olisi epärehellistä sanoa, että pelaan täysin erilläni omasta kokemusmaailmastani ja käyttäytymismalleistani. Tämä pätee sellaisiinkin hahmoihin, jotka eivät perusluonteeltaan mitenkään muistuta minua itseäni (vrt. hahmo on ekstrovertti, itse introvertti).”

spelaren är medveten om att hen deltar till exempel i ett skräckspel kan det förstöra stämningen, eftersom då vet spelarna att vara på sin vakt, och medför att även spelkaraktärerna beter sig mycket mer försiktigt än vad den skulle i göra i en verklig situation:

Det är inte så svårt att åtskilja tydlig information, men det är ibland svårt att åtskilja gissningar och förutsägelser som framkommer till exempel från genren. Spelarens obehagliga känsla om en situation kan lätt förmedlas till en spelkaraktär, som olikt dess spelare, inte vet att den är med i ett skräckrollspel.⁴⁹ (Kvinna, växlar roll)

Vissa spelare påpekade också att det kunde vara svårt att låta bli att bli påverkad ifall man kände till berättelsens huvuddrag från tidigare:

Det är utmanande ifall berättelsen är bekant eller man har till exempel hört från någon som redan spelat den att någon spelledarstyrd karaktär är ond, men du kan inte bevisa det ännu.⁵⁰ (Man, växlar roll)

Bland spelledarna förekom det dock respondenter som ansåg att spelberättelsen och -händelserna kunde underlätta åtskiljandet, eftersom de på grund av dessa på förhand kunde begränsa vilken information karaktärerna skall besitta. Eftersom karaktärerna på så sätt har en färdig uttänkt avgränsning, hindrar detta enligt respondenterna spelledaren från att metaspele:

Eftersom mina npc [spelledarstyrda]-karaktärer alltid har en viss funktion varför de är med i spelet, har jag redan i utgångsläget planerat att de vet tillräckligt mycket eller lite för att uppfylla sin funktion i spelet.⁵¹ (Kvinna, växlar roll)

Ett flertal spelledare i likhet med det ovannämnda citatet, beskrev de spelledarstyrda karaktärerna därmed närmast utgöra verktyg som för spelhändelserna och -berättelsen framåt. På grund av detta krävs det att de spelledarstyrda karaktärerna uppfyller eller tilldelas specifika behov i spelet och att informationen dessa besitter kan vanligtvis vara så ytlig att det förenklar åtskiljandet mellan den egna och karaktärens information och kunskap:

Jag förhåller mig till de spelledarstyrda karaktärerna som verktyg, som innehar en specifik uppsättning användningsområden. Jag blir inte fäst vid dem som vid mina egna spelkaraktärer, så att hålla isär min egen kunskap och attityder är relativt lätt.⁵² (Övrig, växlar roll)

⁴⁹ ”Selkeää tietoa ei ole niin vaikea pitää erillään, mutta esim. genrestä kumpuavaa aavistelua ja arvailua on välillä vaikea erottaa. Pelaajan paha aavistus tilanteesta saattaa välittyä helposti hahmolle, joka ei tiedä olevansa kauhuropessa toisin kuin pelaajansa.”

⁵⁰ ”On hankalaa jos tarina on tuttu tai on kuullut joltain jo tarinan pelanneelta, vaikka jonkun NPC:n olevan pahis, mutta et voi vielä sitä todistaakaan.”

⁵¹ ”Koska npc-hahmoillani on aina tietty funktio, jonka vuoksi ne ovat pelissä, ja olen suunnitellut ne jo lähtökohtaisesti tietämään tarpeeksi paljon tai vähän toteuttaakseen tuon funktionsa pelissä.”

⁵² ”Suhtaudun EPH:ihin [ei pelattava hahmo] työkaluina, joilla on tietty setti käyttötarkoituksia. En kiinny niihin kuten omiin pelaajahahmoihini, joten niiden pitäminen erillään omasta tietämyksestäni ja asenteistani on verrattain helppoa.”

Snarare än att utgå ifrån vad en spelledarstyrd karaktär borde känna till i enlighet med den fiktiva världen, baserade vissa spelledare karaktärernas kunskap- och informationsnivå till en sådan nivå att de kunde uppnå en viss funktion i spelet eller skapa drama:

Det här beror på vilket spel som spelas, men ganska ofta planerar jag spelhändelserna enligt lagarna av drama. I det fallet är det inte relevant vad karaktären skulle veta på basis av spelets fiktion, utan vad spelets händelser kräver [att karaktären vet]. Ofta är spelets händelser annars ganska tydliga, så det är inte svårt att hålla reda på vem som kan veta vad på basis av fiktionen. Något intrigspel i Game of Thrones-stil kunde vara sådan, där man är tvungen att skriva anteckningar för att hålla reda på vad karaktärerna vet.⁵³ (Man, växlar roll)

Narrativets roll uppfattades därmed olika mellan spelarna och spelledarna. Bland spelarna kunde kännedomen om narrativets huvuddrag försvåra åtskiljningen, medan för spelledarna kunde narrativet förenkla åtskiljandet genom att hen kunde justera de spelledarstyrda karaktärernas kunskapsnivå så att de passade narrativet. Bland respondenterna var det aningen fler män än kvinnor som nämnde spelberättelsen som en avgörande faktor.

Spelgruppen som extern faktor

Såväl spelgruppen som helhet som spelledaren ansågs kunna ha ett inflytande på respondenternas åtskiljningsförmåga. Denna externa faktor lyftes sällan fram av spelledarna, men utgjorde bland de kvinnliga spelarna den andra vanligaste faktorn som inverkade på åtskiljningsförmågan. Bland de manliga spelarna var andelen över hälften färre som uppgav denna faktor. Vanligtvis ansåg respondenterna att spelgruppen kunde inverka på i vilken mån de eftersträvade åtskiljning eller inte. Ifall till exempel många andra i spelgruppen metaspelade, ledde detta enligt respondenterna lätt till att även hen själv börjar metaspela. Å andra sidan kunde en spelledare eller spelgrupp också ha motsatt effekt – ifall majoriteten eftersträvade inlevelse var det också själv lättare att leva sig in i karaktären. En spelare berättar att hon vanligtvis eftersträvar åtskiljning, men att ifall de andra spelar väldigt tävlingsinriktat känner hon ett behov att behöva lyfta fram att det är hennes karaktärs och inte hennes eget beteende som framkommer i spelet:

[...] ifall de andra spelarna spelar väldigt prestationsinriktat [...] kan spelandet av en intelligensmässigt dum karaktär vara svårare. Man får ett behov att förklara till de andra spelarna, att det inte är frågan om

⁵³ ”Tämä riippuu pelattavasta pelistä, mutta aika usein suunnittelen pelitapahtumia draaman lakien mukaan. Tällöin olennaista ei ole se, mitä pelihahmo voisi pelifiktio puitteissa tietää, vaan se, mitä pelitapahtumat vaativat. Noin muutoin pelitapahtumat ovat yleensä aika selkeitä, joten ei ole vaikeaa pysyä selvillä siitä, kuka voi tietää mitä pelifiktio perusteella. Joku Game of Thrones -tyyppinen juonittelupeli voisi olla sellainen, jossa pitäisi kirjoittaa muistiinpanoja pöytäkirjaksi siitä, mitä kukakin hahmo tietää.”

min egen intelligens (eller brist på den) utan min karaktärs. I dessa situationer är det svårare att låta bli att använda egen spelumstående kunskap som karaktärens kunskap.⁵⁴ (Kvinna, spelare)

Eftersom spelledaren på grund av sin position i spelet ofta ges tolkningsföreträde i samband med tvister, berättar också ett antal respondenter hur hen kan i svåra situationer vända sig till spelledaren för att denne skulle avgöra ifall spelkaraktären möjligtvis kunde veta om en specifik sak eller inte:

”En karaktärs information kan alltid i oklara fall kollas med spelledaren.”⁵⁵ (Kvinna, spelare)

Att spelledaren på grund av sin position tilldelades rollen av kognitiv auktoritet kunde dock även ge upphov till frustration bland vissa spelare:

Svårt är det om man själv vet mer om någon färdighet, t.ex. maskinreparation, än karaktären eller spelledaren. Då följer frustration när spelmekniken/spelleadarens beslut att sköta ärendet är i för stor konflikt med verkligheten.⁵⁶ (Kvinna, spelare)

En spelledare hänvisade dock hur spelledarposition kunde underlätta åtskiljandet:

Det som gör det lätt är att spelledaren definierar all den information som någon vet, så jag vet redan allting – jag bara inte berättar allt av det.⁵⁷ (Övrig, spelledare)

Spelarna och framför allt de kvinnliga spelarna ser de övriga deltagarna som en viktig faktor som inverkar på åtskiljningsförmågan. I svaren framkommer dock att spelgruppen kan ha såväl ett positivt som ett negativt inflytande på de andra deltagarnas åtskiljningsförmåga.

Minnet samt övriga faktorer

Ett fåtal respondenter beskrev att åtskiljning vanligtvis är lätt, men påpekar att misstag kan ske ibland, framför allt då det gäller att komma ihåg detaljer. Respondenterna hänvisade till exempel till tidsaspekten, och påpekade att ifall det förflutit mycket tid sedan det senaste spelet, kan det vara svårt att exakt komma ihåg vad karaktären borde känna till:

⁵⁴ [...] jos muut pelaajat pelaavat hyvin suorituslähtöisesti (eli haluavat hahmojensa / koko hahmojoukon menestyvän ja onnistuvan kaikessa mitä yrittävätkin), voi edellä mainitun, älyltään tyhmän hahmon pelaaminen olla vaikeaa. Tulee tarve selittää muille pelaajille, että kyseessä ei ole oma älykkyyteni (tai sen puute) vaan hahmoni. Tällaisissa tilanteissa on vaikeampi olla käyttämättä omaa pelin ulkopuolista tietämystä hahmon tietämyksessä.

⁵⁵ ”Hahmon tiedot voi aina tarkistaa pjlta epäselvissä tilanteissa.”

⁵⁶ ”Vaikea osa on jos itse tietää jostain taidosta, esim koneiden korjaus, enemmän kuin hahmo tai pj. Tuolloin seuraa turhautumista kun pelimekaniikka/pjn päätös tavasta hoitaa asia on liian isossa ristiriidassa todellisuuden kanssa.”

⁵⁷ ”helppoa tästä tekee sen, että pelinjohtaja määrittää kaiken tiedon, mitä kukaan tietää, joten tiedän jo valmiiksi kaiken - en vain kerro sitä kaikkea.”

Det är svårt ifall det förflutit mycket tid mellan spelen.⁵⁸ (Man, växlar roll)

Andra respondenter påpekade att ifall hen fått höra något som karaktären egentligen inte borde känna till, är det svårt att glömma sådan information och inte låta sig påverkas av det i samband med spelet:

När man redan vet något på förhand är det svårt att ”glömma” denna information.⁵⁹ (Man, växlar roll)
Minnet sågs därmed vara en faktor som inverkar på åtskiljningsförmågan. Majoriteten av dem som nämnde minnet, påpekade dock att det gällde främst enskilda misstag som uppkom sporadiskt under spelets gång, snarare än frågan om informationsasymmetri.

Ett fåtal respondenter lyfte även fram hur de på flit alltid skapade stereotypiska eller dumma karaktärer för att underlätta spelandet, medan andra ansåg att det inte överhuvudtaget förekommer situationer där åtskiljning skulle vara svårt. Dessa kunde anse att åtskiljning utgör en fråga om medvetet val eller att det finns en mycket klar distinktion mellan karaktärens och den egna informations- och kunskapsbasen. Ett fåtal respondenter påpekade att åtskiljningssvårigheten berodde mycket på hurdan karaktär man råkade rollspela. En del respondenter kunde däremot inte alls svara varför de uppfattade åtskiljning vara lätt eller svårt.

4.2.4 Spelbeteende och avmantlingsförmåga

Med avmantling avses diskussion eller reflektion som utförs efter avslutat spel och som åstadkommer ett medvetet åtskiljande av den egna och spelkaraktärens personlighet och handlingar. I forskningsrelaterade rollspel utgör avmantling en central del av rollspelet, men förekommer inte nödvändigtvis som en komponent i hobbyrelaterat rollspel.

Trots att bordsrollspelen kan till sitt innehåll och spelsyfte variera, produceras det i samband med spelandet information, i form av till exempel spelberättelsen eller spelkaraktärsutvecklingen, som potentiellt kan påverka deltagarna även utanför själva spelsituationen. För att skapa en uppfattning om hur vanligt det är att deltagarna påverkas av information som producerats i samband med spelandet, efterfrågades hur ofta respondenterna själva brukar påverkas av spelhändelserna utanför själva spelsituationen samt hur ofta de

⁵⁸ ”Vaikeaa se on, jos pelien välillä on kulunut aikaa”

⁵⁹ ”Kun tietää jotain jo etukäteen on vaikeaa ”unohtaa” sitä tietoa.”

uppmärksammat att andra i spelgruppen påverkats av spelhändelserna. Eftersom exemplet som förekom i samband med frågorna i likhet med tidigare spelforskning främst antydde negativa känsloreaktioner (Ermi et al. 2004, s. 20–24), är det sannolikt att respondenterna i samband med svarandet främst reflekterat över mindre angenäma följder av spelandet. Det utvalda exemplet diskuterades bland en del respondenter på diskussionsforumet där enkäten publicerades. Vissa respondenter delade även med sig av sina erfarenheter och beskrev med konkreta exempel hur spelet påverkat dem emotionellt utanför spelkontexten.

Att kartlägga spelhändelsernas inverkan på deltagarna utanför spelkontexten är centralt för att kunna veta vilken roll avmantling bör tillskrivas. Oberoende om spelet väcker positiva eller negativa reaktioner, är det viktigt att informationen som produceras i samband med bordsrollspelet uppfattas av alla deltagare vara bundet av spelkontexten och att det som uttalas under spelets gång inte nödvändigtvis uttrycker deltagarens egna attityder i den verkliga världen. Trots att Leppälahti (2009, s. 63–64) påpekar att böcker eller filmer kan ge upphov till liknade känslor som rollspel, har man dock som läsare eller tittare ett mer passivt förhållande till mediet. Som bordsrollspelare är man aktivt med och formar och utvecklar händelserna, vilket medför att man kan skapa ett djupare och mer personligt förhållande till spelet, som leder till att det även potentiellt sett är lättare att påverkas av det. En majoritet av respondenterna ansåg att spelarens eget beteende *ibland* påminner om spelkaraktärens beteende, oberoende om spelaren bads analysera sig själv eller ifall spelaren och spelledaren bads analysera andra spelares beteende vilket uppvisar att det finns en möjlighet att man som deltagare kan koppla spelkaraktärens beteende med spelarens. Däremot varierade svaren *ofta* och *sällan* mycket, beroende på vem frågan gällde. 20 % av spelarna evaluerade att deras beteende *sällan* påminner om deras spelkaraktärens beteende, medan att andra spelares gjorde det *ofta* (22 %). 30 % av spelledarna hade likväl ansett att spelarnas och spelkaraktärens beteende *ofta* påminner om varandra. Det här tyder på att det möjligtvis är lättare att kritiskt evaluera de andra spelarnas beteende eller att man kan förknippa andra spelarens beteende med spelkaraktärens, men inte nödvändigtvis uppmärksammar sina egna beteendemönster lika väl, eller att man själv eftersträvar olikhet i karaktärernas beteendemönster. Det intressanta är dock att de ovannämnda endast gällde för de manliga respondenterna, bland kvinnorna varierade inte svaren med mer än ett par procentenheter oberoende om de bads analysera sitt eget beteende eller de andra spelarnas beteende.

Lite över hälften av respondenterna anser att spelledarens och spelarnas uppfattning om spelvärlden är *ibland* kontradiktorisk, medan lite under 40 % anser att den *sällan* är det. Ingen av respondenterna anser att uppfattningarna *alltid* skulle vara kontradiktorisk, vilket är naturligt eftersom detta sannolikt skulle göra spelandet omöjligt. Männens uppgav dock oftare än kvinnorna att informationen om spelvärlden kan vara kontradiktorisk. Resultaten bekräftar därmed att det nu och då kan förekomma skillnader i uppfattningen om spelvärlden. Detta kan bero på till exempel informationsasymmetri, att någon hörde fel, eller att någon har glömt bort redan given information.

Respondenternas evaluering av sin egen avmantlingsförmåga

Då respondenterna bads evaluera i vilken utsträckning de själva, endera i rollen av spelare eller spelledare, brukar påverkas av spelhändelserna utanför själva spelsituationen, utgjorde det vanligaste svarsalternativet *sällan* i båda grupperna. Fler respondenter hade dock i egenskap av spelledare än spelare valt svarsalternativet *aldrig*. Såväl bland spelarna som bland spelledarna fanns det dock ett fåtal respondenter som valt svarsalternativen *ofta* och *alltid*. Resultaten antyder på att deltagarna av bordsrollspel vanligtvis inte blir påverkade av spelhändelserna utanför spelkontexten, men att majoriteten av respondenterna ändå någon gång upplevt detta hända. Då man enbart tar i beaktande de respondenter som brukar växla mellan spelledar- och spelarrollen, framkommer det att ca hälften anser att de oberoende sin roll i samband med spelet reagerar lika ofta på spelhändelserna. Kring två femtedelar anser dock att de påverkas oftare i rollen av spelare än spelledare, medan strax över en tiondedel ansåg vice versa.

På basen av respondenters egna erfarenheter samt den ovanstående jämförelsen, framkommer det att deltagare aningen lättare i rollen av spelare påverkas av spelhändelserna än i rollen av spelledare. Att detta är fallet beror sannolikt på att en spelare har möjlighet att lägga ner mer tid på en enskild spelkaraktär och därmed även hinner skapa ett djupare känslomässigt förhållande till spelkaraktären än vad spelledaren hinner göra. Spelledaren kan dessutom på grund av sin position som både berättare och domare, vara mer medveten om att kontrollera sitt beteende.

Då man beaktar resultaten utgående från variabeln kön, framkommer det att kvinnorna procentuellt sett anger att de oftare reagerar på spelhändelserna utanför spelsituationen än

vad männen gör, men att männen uppger mer variation i sina svar. Eftersom exemplet som fanns kopplat till frågan berörde en negativ känsloreaktion och en tidigare undersökning visat att kvinnor oftare uppger om de varit med om negativa känsloreaktioner än män (Simon & Nath 2004), kan detta ha inverkat på resultatet.

Respondenternas evaluering av de övriga deltagarnas avmantlingsförmåga

För att kartlägga hur respondenterna uppfattar de andra deltagarnas förmåga till avmantling, bads respondenterna evaluera hur ofta de anser att andra spelare blivit påverkade av spelhändelserna. Bland såväl spelledarna som spelarna utgjorde det vanligaste svarsalternativet *ibland* och det näst vanligaste svaret *sällan*. Bland spelarna fanns det dock nästan 16 % som svarat *ofta*, medan motsvarande siffra bland spelledarna var strax under en tiondedel. Spelledarna evaluerade därmed att de övriga deltagarna reagerade mer sällan på spelhändelserna än vad spelarna evaluerade. Detta kan bero på att spelledaren ofta behöver koncentrera sig på att koordinera spelet, medan spelarna har mera tid att observera varandra. För att kunna kartlägga ifall respondentens egen roll i samband med spelet påverkade evalueringen, undersöktes hur respondenterna som brukar växla mellan rollerna svarat. Från resultaten framgår det att 67 % av respondenterna ansåg att andra spelare påverkas i lika stor utsträckning av spelhändelserna oberoende den egna positionen i spelet. 16 % av respondenterna evaluerade dock att de uppmärksammade oftare som spelledare reaktioner hos de övriga spelarna, men en precis lika stor andel (16 %) evaluerade tvärtom. Att det förekommer variationer i svaren, kan dock även bero på att respondenten deltar i ett flertal olika spelgrupper och intar olika roller i olika grupper och därmed inte evaluerar samma bordsrollsgrupp i sina svar.

Spelarna bads även evaluera spelledarens avmantlingsförmåga. Det vanligaste förekommande svarsalternativet var *sällan* åtföljt av *ibland*. En betydlig andel hade dock även svarat *aldrig*. Detta resultat stöder tanken om att spelledare i jämförelse med spelare är mer måna att åtskilja sin information och kunskap under spelet och att de därmed även reagerar mer sällan på spelhändelserna utanför själva spelkontexten än spelare.

Ett intressant fenomen kunde dock urskiljas i resultaten då de evaluerades utgående från variabeln kön. Kvinnor ansåg oftare än männen att de själva brukar reagera på spelhändelserna utanför spelkontexten, medan då de bads evaluera de övriga deltagarna,

evaluerade de vice versa. Majoriteten av de manliga respondenterna evaluerade därmed att de brukar själva i mindre utsträckning påverkas av spelhändelserna än sina spelkolleger. Eftersom enkäten baserar sig på respondenternas egna uppfattningar kan resultaten tyvärr inte belysa ifall kvinnor verkligen brukar lättare reagera på spelhändelserna än männen och hur starka reaktioner det är frågan om. Evalueringsskillnader kan dock även bero på att respondenten högst sannolikt anger ett medelvärde av alla medlemmarna av spelgruppen då hen svarade på frågan om andra spelares reaktioner.

Eftersom de vanligaste svarsalternativen i alla frågor dock utgjorde *sällan* eller *ibland*, tyder detta på att avmantling sker vanligtvis relativt automatiskt bland deltagarna och att bordsrollspel inte vanligtvis ger upphov till större emotionella yttranden eller reaktioner. För att dock ytterligare kunna minska att informationen som uppkommer i samband med spelet leder till påfrestningar mellan deltagarna utanför spelkontexten, vore det eftersträvansvärt att alla parter efter avslutat spel tillsammans diskuterar spelhändelserna – framför allt ifall det skett något mycket oförväntat.

5 Kvalitativ studie

Den kvalitativa studien bestod av två fokusgruppsintervjuer samt en observation. Det fanns sammanlagt fem informanter, varav tre deltog i alla delar av den kvalitativa studien. Fyra informanter deltog i den första fokusgruppsintervjun, men en av informanterna kunde inte fortsätta delta i undersökningen. På grund av detta hittades en ny informant för den resterande delen av den kvalitativa undersökningen genom att utnyttja snöbollsmetoden. Antalet informanter för studien återspeglar storleken av en genomsnittlig bordsrollspelsgrupp, som enligt Leppälahti (2009, s. 16) består ofta av 3–5 personer.

De första fyra informanterna kontaktades genom att utnyttja en kombination av snöbollsmetoden samt Häkkinens personliga kontaktnätverk. På grund av detta kände vissa informanter varandra från tidigare och några av dem hade även tidigare rollspelat tillsammans. Eftersom det är typiskt för rollspelare att bilda kedjor av människorelationer (Leppälahti 2005, s. 144, 148) ansågs detta inte vara ett problem utan snarare reflektera en naturlig del av hobbyen.

Eftersom spelgruppsdynamiken påverkas av relationen mellan deltagarna, övervägdes det om man för undersökningen skulle utnyttja en aktiv rollspelsgrupp, där deltagarna även vanligtvis spelar tillsammans, eller skapa en rollspelsgrupp där alla informanter är okända för varandra. Fördelen, men även nackdelen med en aktiv spelgrupp är att de redan kan ha vissa inlärd rutiner och beteendemodeller, medan deltagare som inte känner till varandra från förut kan möjligtvis bidra undersökningen med mer varierande insikter. För att kunna observera båda dessa aspekter, beslöts en kompromiss, där den undersökta bordsrollspelsgruppen bestod av såväl medlemmar som kände till varandra och hade spelat med varandra från förut, samt i den slutliga gruppformationen en informant som inte hade tidigare spelat med de andra informanterna och blev bekant med dessa först i samband med den första fokusgruppsintervjun. Att informanterna under den första fokusgruppsintervjun fick möjligheten att diskutera tillsammans och på så sätt lära känna varandra var avsiktlig, för att informanterna skulle känna sig bekväma inför själva spelobservationen. Informanterna för den kvalitativa undersökningen valdes för att kunna såväl observera informanternas beteende under spelobservationstillfället samt för att kunna undersöka deras informationsbeteende före, under och efter ett bordsrollspel.

Före intervjuerna och spelobservationstillfället behandlades frågor om informanternas anonymitet, möjligheten att avbryta sitt deltagande, samtidigt som undersökningens syfte beskrevs för informanterna. I såväl resultatredovisningen som analysen refereras informanterna med påhittade namn. Påhittade namn valdes framom ”Informant A, B, osv.” för att göra det lättare för läsaren att åtskilja informanternas svar.

I samband med observationstillfället talade informanterna ibland som sig själva och ibland som sina spelkaraktärer. Då informanterna citeras i resultatredovisningen eller analysen, anges ifall informanten sagt något som sig själv (i vilket fall informantens påhittade namn anges, till exempel ”Matti”) eller i rollen av sin spelkaraktär (i vilket fall informantens namn och roll, till exempel ”Matti/Notarien” anges).

För fokusgruppsintervjuerna sammanställdes två olika intervjuguides, som utnyttjades som referensramar under intervjuerna. Den första fokusgruppsintervjuguiden bestod sammanlagt av 28 frågor (se *Bilaga 3*) och intervjun varade i fyra timmar, medan den andra fokusgruppsintervjuns intervjuguide bestod av 26 frågor (se *Bilaga 5*) och varade i två timmar och femtio minuter⁶⁰. Spelobservationstillfället varade i sex och en halv timme. Fokusgruppsintervjufrågorna formulerades så att informanterna inte enbart kunde besvara *ja* eller *nej* på frågorna, utan fokuserade snarare på att ge upphov till diskussion mellan informanterna och skapa en bild över vad dessa tycker och tänker samt vad de har upplevt inom sin hobby. Alla delar av den kvalitativa undersökningen inkluderade minst en paus samt tilltugg, på grund av att såväl intervjuerna som spelobservationstillfället varade länge.

Platsen för fokusgruppsintervjuerna och spelobservationstillfället övervägdes och slutligen beslöts det att dessa skulle hållas i Häkkinens och Asikainens hem, eftersom man på detta sätt kunde undvika eventuella yttre störningar som kunde ha inverkat på spelet eller stört inspelningen av intervjuerna och observationen samt försäkra om att hela den kvalitativa undersökningen skedde i samma omgivning. Alla tre delar av undersökningen ordnades på samma plats, för att informanterna redan före spelobservationstillfället kunde bekanta sig med omgivningen, samtidigt som de gavs möjligheten att bekanta sig med varandra. Ett hem valdes som inspelningsplats eftersom bordsrollspel, med undantag av

⁶⁰ Eftersom fokusgruppsintervjuerna utfördes på finska, finns de finskspråkiga intervjuguiderna i *Bilaga 4* (Fokusgruppsintervju 1) och *Bilaga 6* (Fokusgruppsintervju 2).

föreningsverksamhet, ofta sker i någon av deltagarnas hem (Leppälahti 2009, s. 16). För att ingen av informanterna skulle vara tvungen att ta ansvar för arrangemanget eller ha ett annorlunda förhållande till spelmiljön, beslöts det att Häkkinens och Asikainens hem lämpade sig för observationstillfället. På detta sätt påminde platsen också mer om en verklig spelomgivning än till exempel ett studie- eller kontorsutrymme kunde ha utgjort. Eftersom det dessutom är svårt på förhand att avgöra hur länge ett spel varar, i detta fall sex och en halv timme, samt på grund av att insamlingen av det kvalitativa materialet på informanternas begäran skedde under kvällstid, kunde det ha varit problematiskt att boka ett utrymme för detta ändamål.

Såväl fokusgruppsintervjuerna som spelobservationstillfället bandades in på en bandspelare. Under fokusgruppsintervjuerna satt informanterna på en soffa i en halvcirkel, medan diskussionsledaren satt aningen avskilt, så att informanterna kunde diskutera sinsemellan. Bandspelaren placerades på ett bord mellan diskussionsledaren och informanterna. Under spelobservationstillfället satt informanterna samt Häkkinen runt ett bord, medan bandspelaren var placerad på bordet i närheten av Häkkinen så att ifall eventuella problem med inspelningen skulle uppstå, kunde han snabbt reagera. Informanterna hade informerats om inspelningen. Användningen av en videokamera för spelobservationstillfället övervägdes för att spela in informanternas icke-verbala reaktioner, men eftersom informanterna satt i en cirkel runt ett bord skulle inspelningen ha krävt flera videokameror för att fånga in alla informanternas reaktioner samt ha medfört att informanterna möjligtvis blivit distraherade eller mer aktivt uppmärksammat sitt eget beteende då än vid närvaron av enbart en bandspelare, som redan i sig kan påverka svaren som fåtts (Patel & Davidson 1998, s. 70).

5.1 Resultatredovisning av Fokusgruppsintervju 1

Frågorna i den första fokusgruppsintervjun grupperades in i tre olika delar enligt tema: 1) informanternas bakgrundsinformation och erfarenheter av bordsrollspel; 2) deras informationsbeteende relaterat till bordsrollspel utanför en spelsituation samt 3) deras informationsbeteende under en spelsituation. Själva intervjudelen tog cirka fyra timmar. Den första intervjudelen diskuterades i ca en timme och tio minuter, den andra i ca två timmar

och tio minuter och den sista i ca 40 minuter. För intervjun användes en intervjuguide (se *Bilaga 3*). Ifall informanternas diskussion berörde ett annat ämne eller det utgjorde naturligt att övergå till en annan fråga som var nära relaterad till det som nyligen diskuterats, avvek intervjuaren från intervjuguiden.

5.1.1 Informanternas bakgrund samt roller och erfarenheter av bordsrollspel

De inledande frågorna berörde bakgrundsinformation om informanterna; ålder, utbildning, spelvanor samt deras erfarenhet av bordsrollspel. Nedanför redogörs informanternas svar och i kapitel 5.4.1 görs en analys av dessa. Av de fyra informanterna var Timo och Matti 27 år gamla och Pekka och Kari 29 år gamla. Eftersom Pekka inte kunde fortsätta delta, rekryterades Antti, som var 23 år gammal. Antti deltog inte i den första fokusgruppsintervjun, men eftersom han i samband med den andra intervjun diskuterade ämnen som behandlats i den första intervjun, har inlägg som är relevanta för den första intervjun inkluderats både i resultatredovisningen samt analysen av Fokusgruppsintervju 1. Då Anttis kommentarer nämns, anges hans namn alltid skilt.

Tre av informanterna var universitetsstuderande. Timo studerade språk och historia, Matti såväl språk som samhällsvetenskaper och Pekka bioteknik och medicin. Pekka hade därtill arbetat några år som forskare. Kari var ingenjör till utbildning och arbetade med kodning. Antti hade däremot examinerats från en yrkesskola.

Timo och Matti hade känt varandra redan i 12 år då intervjun utfördes, men bordsrollspel hade blivit en gemensam hobby först under de senaste 2–3 åren. Båda spelade för tillfället i samma rollspelsgrupp som Antti. De andra informanterna hade inte bordsrollspelat tillsammans.

Informanterna har haft bordsrollspel som hobby i varierande längd. Kari och Pekka hade börjat spela bordsrollspel när de var ungefär 13 år gamla, medan Matti och Antti började spela när de var 16 år. För Timo var rollspel en relativt ny hobby och han började först spela som ungefär 25-åring. Alla informanter hade varit bekanta med konceptet av bordsrollspel dock i en längre tid. Kari hörde om rollspel redan när han var 6 år, eftersom hans storebror spelade bordsrollspel tillsammans med sina vänner. Kari och Pekka hade också spelat datorspel med liknande koncept innan de började spela bordsrollspel. Timo hade däremot blivit bekant med bordsrollspel i sin ungdom via tidningar och tv-program.

Matti, Timo och Kari hade dessutom som barn bekantat sig med bokgenren *Choose your own adventure*, där läsaren har möjlighet att styra huvudpersonen och påverka händelserna i boken genom att i enlighet med sitt val gå vidare till ett angivet sidnummer (Cover 2010, s. 23–25). Timo hade inte tidigare tänkt på att genren är nära kopplat till bordsrollspel, trots att omgivningen och många av elementen i boken liknar de som förekommer i ett bordsrollspel.

Alla informanterna började själva delta i bordsrollspel tack vare vänner med samma intresse. Matti och Kari nämnde att bordsrollspelsböckerna var till en början svårförståeliga, men visuellt vackra och tilldragande. Båda hittade böckerna i en lokal spelbutik som specialiserade sig på rollspel. Kari nämnde att hans intresse för berättelsens konstruktion, sociala delar och spänning drog honom till hobbyn. För Matti var valfriheten, de sociala elementen och utforskningen av spelvärlden – något han inte finner i andra medier, orsaken till att han började spela. Timo började däremot rollspela på grund av Matti. Timo hade förhandsuppfattningar om stereotypiska, medeltida omgivningar, men blev intresserad av spelets narrativa element och dramatik. Han har länge varit intresserad av drama på grund av att han deltog i en dramaskola när han var yngre. Han beslöt att fortsätta med hobbyn tack vare att deltagarna utgör trevligt (spel)sällskap, men även på grund av möjligheten att kunna efter en spelsession diskutera om spelet och dess händelser.

Timo har spelat regelbundet i 2–3 år, ca varannan vecka. I spelet har han haft mest några månaders paus, oftast på sommaren, medan Antti spelar aktivt varje vecka. Matti spelar numera flera gånger per vecka, vilket liknar hans spelfrekvens under gymnasietid. Efter gymnasiet spelade han under en viss tid mer sällan, eftersom en del av hans spelgrupp flyttade från orten på grund av studier. Också Kari spelade aktivt tidigare, ungefär en gång per månad, men efter gymnasietiden splittrades även hans spelgrupp. Numera spelar han chansartat. Pekka spelade i fem år aktivt, ungefär 1–2 gånger per månad, men har nu haft paus på flera år.

Roller i samband med bordsrollspel

För att ett bordsrollspel skall fungera förutsätter det såväl en spelledare som spelare. Alla informanter angav att de intagit rollen av spelare, och därutöver hade såväl Pekka, Kari som Antti även fungerat som spelledare. I samband med den *andra* fokusgruppsintervjun berättade Matti att även han testat på spelledning. Pekka beskriver att han varit spelledare för

5–10 kampanjer, som varat olika länge. Han anser att det är ett mödosamt jobb som få vill göra, men att man ibland måste offra sig. Om han har ett alternativ, prefererar han att vara spelare. Kari, som har varit spelledare 4–5 gånger, instämmer med Pekka och tycker att arbetsmängden är krävande. Han tillägger att det är utmanande att kontrollera spelgruppen och att reagera på situationer som han inte förberett sig på – något som sker i samband med varje spel. Han tycker dock att det även är roligt att vara spelledare.

Varken Matti eller Timo hade fungerat som spelledare, men båda har tidigare delat med sig av sina idéer samt skapat på begäran karaktärer till en spelledare och bidragit med tankar och insikter gällande bordsrollspel. Båda tycker att skapandeprocessen är rolig och intressant. Matti, som vill i framtiden pröva på att vara spelledare, förväntar sig att han skulle gilla rollen. Han skulle vilja se hur bra han är på improvisation samt önskar att utveckla denna färdighet, eftersom han anser att han kan dra nytta av den både i arbets- och i privatlivet. Timo har däremot inte ambition till spelledning. Orsaken till detta är att han anser att det är svårt att göra spelet meningsfullt för alla parter och att man behöver mycket kunskap om spelvärlden och reglerna. Av spelledaren krävs enligt honom också snabb reaktionsförmåga och anser att han själv i oförväntade situationer troligtvis skulle haka upp sig för en stund. Han tillägger dock att han även i framtiden gärna hjälper spelledaren genom att bidra med information eller idéer.

Antti berättade i den andra fokusgruppsintervjun att han brukar växla mellan roller, och att han gillar att vara spelledare, eftersom då kan han utnyttja effektivt alla sina olika karaktärsidéer i form av spelledarstyrda karaktärer. Han gillar interaktionen som kan uppkomma mellan spelarna och de spelledarstyrda karaktärerna, och berättar att hans spelgrupp en gång diskuterade i över en timme med en obetydlig spelledarstyrd karaktär som han skapat.

För- och nackdelar med bordsrollspel

Eftersom bordsrollspel utövas av individer med olika bakgrund, kan spelarna ofta ha olika uppfattningar eller förväntningar om spelets betydelse och ändamål, vilket även kan påverka på informationsbeteendet. Informanterna bads därför beskriva varför de deltar eller har deltagit i bordsrollspel och vilka för- och nackdelar de betraktar att hobbyn har.

Informanterna anser att spelvärlden, omgivningen och spelberättelsen måste vara tilldragande i spelet för att uppehålla deras intresse och lyfter fram dramat, möjligheten att uttrycka sig själv samt interaktionen mellan karaktärerna som positiva aspekter. Denna interaktion behöver inte nödvändigtvis föra fram handlingen i spelberättelsen, utan huvudsaken är att deltagarna anser att rollspelet är roligt och givande. Vidare nämns utvecklingen av spelkaraktärerna och välgjord spelmekanik som viktiga aspekter.

Enligt Pekka kan bordsrollspelande ha flera olika för- och nackdelar, som beror mycket på bordsrollspelets typ. Han nämner att det kan hända att spelledaren har satt mycket tid och möda i att skapa ett spel, men att spelarna förringar detta genom att bete sig helt oförväntat och på så sätt förstör spelandan. Han förklarar att det ibland kan leda till frustration och att känslorna svallar över eller att det uppkommer spänning i gruppen. Kari säger att sådana spelsituationer är värst för spelledaren, och berättade ett exempel:

Det fanns en huvudkaraktär, som fungerade som en länk mellan spelarna och berättelsen och spelarna beslöt sig att mörda den och ta allting den ägde, vilket var helt tokigt med tanke på berättelsen och allting annat, men du kan inte [som spelledare] bara förbise detta. Och sedan måste du i den situationen föra fram det till spelarna att det här går bara inte, ni kan inte ta livet av den.⁶¹

Även Timo berättar att bordsrollspel ibland kan belasta relationerna mellan deltagarna. Ifall till exempel spelledaren haft mycket idéer men satt dem slumpmässigt ihop, kan det leda till frustration och att spelets känsla av belöning försvinner. Timo anser dock att det är svårt att ta upp och diskutera sådana saker.

Matti tillägger att det finns utmaningar i koppling till bordsrollspelande i form av att ens sociala förhållanden till individer utanför spelkretsen kan försämrans på grund av tidsbrist samt att spelsituationer kan förorsaka stress och att han ofta äter ohälsosam mat i samband med rollspel, som kan vara negativt för hälsan.

Mera allvarliga konsekvenser, speciellt i en ung ålder, är enligt Matti att bordsrollspel kan leda till profilering, och att utomstående kan ge nedvärderande kommentarer på grund av de konnotationer som de har av aktiviteten. Han säger att nuförtiden är bordsrollspelande inte längre så speciellt, men att då han var yngre ansågs det vara en underlig hobby. Informanterna

⁶¹ Kari: ”Yks päähahmo, joka oli tavallaan niinku linkki niitten pelaajien ja sen tarinan välillä, niin pelaajat päätti yhtäkkiä ruveta myöski niinkun, et, päätti et ne murhaa sen. Ja varastaa kaikki siltä (resten av gruppen skrattar), joka oli tietysti siis ihan älytönt sen tarinan ja kaiken muunkin kannalta, mut ei, sä et voi sivuuttaa sitä. Ja sit sun tarvis jotenki niinku yhtäkkiä siin tilantees tavallaan, oikeestaan niinkun vaan jollain tavalla tuoda se pelaajille ett okei, tää ei nyt onnistu, te ette pysty tappamaan sitä.”

lyfter också fram påstådda satanistiska kopplingar, som var populära anklagelser på 1980-talet i USA och senare spred sig även till Finland, vilket gav rollspelande ett dåligt rykte (Leppälahti 2009, s. 61–63). Dessa anklagelser försvann på 1990-talet (Pettersson 2005, s. 64), men lever vidare bland rollspelare, som är medvetna om saken och ibland oroar sig över hur andra upplever hobbyn (Leppälahti 2005, s. 147).

Det finns dock enligt informanterna även många positiva aspekter med bordsrollspelande. Informanterna räknar upp fördelar som till exempel att det utvecklar läs- och problemlösningsförmåga, utvecklar samarbetsförmåga samt på ett mer allmänt plan kan utveckla ens färdigheter att agera i olika sociala situationer. Informanterna anser att bordsrollspelandet dessutom utvecklar en individs fantasi-, berättar- och improvisationsförmåga och är därför speciellt anpassad till yngre spelare och utgör ett potentiellt pedagogiskt verktyg. För blyga spelare är rollspel ett bra sätt att öva sig på att kasta sig in i nya roller med en bekant grupp. Kari berättar ett konkret exempel:

Vi hade i själva verket i gymnasiet en sådan riktigt tyst typ några gånger med i våra spel, som inte egentligen sade någonting i skolan, men när vi rollspelade så öppnade han sig, det var möjligtvis riktigt bra för honom.⁶²

Matti tillägger att han också har lagt märke till att deltagarnas sociala färdigheter har helt iakttagbart utvecklats i två av hans rollspelsgrupper. Han föredrar själv den sociala aspekten av bordsrollspel och anser att det ger en möjlighet till en trygg form av social interaktion. Han berättar att bordsrollspel ger upphov till minnen och skapar en unik gruppanda, eftersom gruppen tillsammans har upplevt och eftersträvat att uppnå gemensamma mål. Trots att detta har skett i en fiktiv värld, anser han att det ändå skapar en känsla av samhörighet, ger ett gemensamt samtalsämne och sammanbinder gruppen till varandra. Dessutom ger det en chans att lära sig något om de andra deltagarna. Matti berättar att även det egna välmåendet kan öka som en följd av rollspelandet:

Den största fördelen [med bordsrollspel] för mig, som redan har konstaterats, är den positiva sociala interaktionen som leder till att man mår psykiskt bättre, känner sig bättre och att ens sociala färdigheter utvecklas.⁶³

⁶² Kari: ”Meil oli itse asias lukios semmonen, meidän porukass muutamiss peleiss mukana semmonen todella hiljanen tyyppi, joka ei oikeestaan koskaan puhunu mitään koulussa, mut sitku me roolipelattiin, niin sit se avautui kyl siellä, et se saatto olla tosi hyvä sille.”

⁶³ Matti: ”Suurin etu on mulle, niinku tässä on jo todettu, niin mullekin ollu se, aa, positiivinen sosiaalinen interaktio johtaa siihe että voi, voi henkisesti paremmin, on parempi olo ja sitten sosiaaliset taidot paranee.”

Och Timo håller med:

När det är som bäst är det ett väldigt trevligt tidsfördriv, där det finns som bäst social interaktion med trevliga människor på ett belönande sätt och det att jag har varit med om detta har helt tydligt haft en direkt förstärkande inverkan på det psykiska välmåendet i mitt liv.⁶⁴

Rollspelen utvecklar också enligt informanterna en individs förmåga till empati, eftersom man måste leva sig in i sin spelkaraktär och även tänka på vad de andra karaktärerna skulle göra. Den egna och de andra spelkaraktärernas ändamål och intressen är båda viktiga, eftersom man måste balansera de gemensamma målen och sin egen spelkaraktärs ambitioner.

Informanterna anser att man genom bordsrollspelshobbyn även kan bekanta sig med nya ämnesområden, som möjligtvis kan hjälpa till i vardagslivet och att spelen även kan väcka nya tankar, till exempel genom att ge nya insikter eller synsätt på livet. Genom att kasta sig in i en ny roll kan man uppleva saker och fenomen från olika perspektiv och uppleva sådant som är svårt att föreställa sig på egen hand. Enligt informanterna kan sådana situationer leda till att en individ upptäcker nya aspekter i sig själv och om sin personlighet, som kan leda till nya informationsbehov samt ny kunskap.

5.1.2 Informationsbeteende

I detta underkapitel beskrivs informanternas informationssökningsbeteende, val av informationskällor samt förhållande till källkritik. För Matti utgör de viktigaste informationskällorna andra spelare, spelledaren, internet samt tryckta bordsrollspelsböcker som han äger eller lånar och som han använder för att få information om spelregler. Då bordsrollspelen var en ny hobby, erhöll Matti främst information genom andra deltagare i sin spelgrupp samt lånade tryckta bordsrollspelsböcker, men ansåg att han trots detta inte förstod sig på spelmekaniken. Han anser att han fortfarande ibland har problem med att komma ihåg och förstå alla spelregler, men nu använder han sig även av tips på internet och läser bordsrollspelsböcker med omtanke. Han nämner dock att han inte är så intresserad av regler i sig. De tryckta bordsrollspelsböckerna anser han oftast vara sämre informationskällor, men köper dessa för att stöda bordsrollspelsförfattare. Han brukar istället använda webbsidor skapade av andra bordsrollspelsutövare, som innehåller regler samt listor över hur man

⁶⁴ Timo: ”Se on parhaimmillaan mitä mukavinta ajanvietettä jossa noin niinku on sosiaalisessa kanssakäymisessä parhailaan tosi palkitsevasti mukavien ihmisten kanssa, ja kyllä niinku mä it-itse koen et sillä on noin niinku sillä että olen ollut mukana näissä niin on ollut, on ollut kyllä mun elämässäni noin niinkun ihan, öö, psyykkistä hyvinvointia ihan suoranaisesti kohentava vaikutus, ihan selvästi.”

skapar spelkaraktärer. Matti föredrar webbsidor framom bordsrollspelsböcker, eftersom tryckt information kan vara utspridd i ett flertal olika verk samt vara svårtolkad. Webbsidorna anser han däremot vara både tydliga och behändiga; de består av lättanvända länkar, enkla beskrivningar och praktiska exempel samt ger möjligheten att ställa frågor till andra personer som använder webbsidorna. Han anser dessutom att dessa webbsidor innehåller betydligt mer information än bordsrollspelsböckerna, och tillägger att kommentarerna från andra spelare är nyttiga. När man konsulterar en spelledare tycker Matti att det kan vara svårt att veta hur man skall formulera en fråga tydligt. Samtidigt anser Matti att det för spelledaren kan vara en utmaning att ge korta svar som tillfredsställer hans informationsbehov och som enbart innehåller den information som Matti upplever att han behöver.

Såväl för Pekka som Kari utgör däremot tryckta rollspelsböcker den viktigaste informationskällan. Pekka använde i början spelbutikens personal samt senare internet för att få information om hurdana bordsrollspelsprodukter som fanns, men för spelinformationen använde han tryckta bordsrollspelsböcker. Pekka använde helst dessa, eftersom han använt dem sedan han börjat med hobbyn och blev van att använda dem. Kari instämmer och anser att böckerna utgör primärkällan, eftersom dessa innehåller all information ihopsamlad. Andra informationskällor behövs därmed inte enligt Kari, men påpekar att han kan använda internet som en sekundärkälla efter att han läst böckerna.

Timo har däremot aldrig sökt aktivt information gällande spelmekniken eller spelvärlden, eftersom han anser att spelgruppen oftast kan tillfredsställa hans informationsbehov angående dessa aspekter av spelet. Han beskriver att i en typisk spelsituation följer han de andras exempel eller frågar dem om tilläggsinformation. Eftersom de flesta bordsrollspelen enligt Timo baserar sig på historiska element, använder han sig ofta av tidigare anskaffad information om historia som han stött på i samband med studier eller eget intresse. Timo använder även stundom tryckta bordsrollspelsböcker som informationskälla, men eftersom han inte äger själv sådana, så eftersträvar han att läsa dem tillsammans med spelledaren i samband med att han skapar sin spelkaraktär. Han konstaterar att det oftast finns lite tid för läsning strax innan en spelsession börjar. Han lyssnar också på spelledaren och kan fråga hen om tilläggsinformation ifall han kommer på nya frågor på basis av boken. Även om många spelare också känner väl till spelvärlden, kan det enligt Timo bli förvirrande ifall information kommer från för många olika källor.

Informanterna angav att de relativt sällan stöter på problem i sina informationssökningar. Att tillgängliggöra informationen kan dock ibland utgöra en utmaning. Informanterna berättar att ifall bordsrollspelet består av ett flertal olika verk som alla i gruppen inte har läst, kan spelarna ha bristfällig eller motstridig information. Även spelvärlden kan se annorlunda ut beroende på vilka böcker man läst. Timo nämner att bokens begränsade tillgänglighet kan därmed ibland vara en utmaning. Han äger inte själv bordsrollspelsböcker och eftersom spelledaren ofta behöver dem för att planera äventyret, vill han inte låna dem. Matti har också upplevt att han ibland skulle behöva information från bordsrollspelsboken, men eftersom andra deltagare möjligtvis behöver den samtidigt, kan han ibland glömma bort informationsbehovet, eller anse att behovet inte längre är relevant då han äntligen får möjligheten att bläddra i boken. Informanterna tycker inte att böckernas otillgänglighet är ett stort problem i sig, men att det förekommer ofta.

Källkritik utgör däremot en viktig aspekt för Kari. Han använder inte själv rollspelsforum utan föredrar bordsrollspelsböckerna:

Jag skulle troligtvis ha svårt med att söka information från webbforum. Om någon typ säger att något är så här, hur kan jag veta att det verkligen är så? Källan för informationen spelar en roll för mig. Kanske just för den orsaken gillar jag att läsa böckerna, för att de är i princip källmaterialet, bibeln för spelet.⁶⁵

De andra informanterna tycker inte att reglernas och informationens exakthet egentligen är viktig, eftersom deltagarna kan bestämma reglerna sinsemellan och rollspelsboken utgör endast en gemensam startpunkt eller ett verktyg. Även i historiska spel är de inte bekymrade över detaljer som till exempel om det är rätt påve som nämns i spelet eller inte, utan anser att helhetsbilden är den viktiga. Kari instämmer med detta, men lyfter fram *Forgotten Realms*, en känd bordsrollspelsvärld bestående av mycket information spridd utöver dussintals av böcker. Han berättar att det finns så mycket information om den spelvärlden att man i vissa spelgrupper kan hamna ut för att det plötsligt inte är tillåtet att utföra vissa handlingar, eller att spelarna kan säga att något inte längre existerar i spelvärlden, eftersom de har inskaffat information från olika böcker i serien.

⁶⁵ Kari: ”Mut ite, ite mull on niinkun olis todennäkösesti vaikeuksii, foorumeilt ettii sitä tietoo sen takia just koska jos joku tyyppi sanoo siellä ett joku on näin ni mistä mä tiedän et onk se niin, tavallaan, et mulle on kyl merkitystä sillä lähde, läh- niinku sillä mikä se lähde on siihen tietoon. Ehkä siit johtuuki et mä tykkään just lukee ne kirjat koska, no, se on se lähdemateriaali periaatteessa, raamattu siihen peliin.”

Informanterna har delvis olika förhållande till bilder i bordsrollspelsböcker. Tre av informanterna anser att bilderna ger information om spelvärlden och kan utgöra en inspirationskälla, samt hjälpa till med inlevelsen. Matti däremot, som inte anser sig ha ett bildminne och föredrar text, tal samt tidigare rollspelserfarenheter, blir ibland till och med irriterad på bilder, eftersom han anser att man kunde göra böckerna såväl mindre som mer kompakta utan dem, men även för att de begränsar bordsrollspelarnas fantasi. Timo håller med om att bilder ibland kan begränsa möjligheten att använda sin egen fantasi, men anser att bilder inte är ett problem, eftersom man alltid har möjligheten att skapa en egen bild av spelvärlden.

5.1.3 Informationsbehov före, under och i samband med ett bordsrollspel

Enligt Pekka och Kari påverkas informationsbehoven i hög grad av spelvärlden eller spelmekaniken som används. Ifall till exempel spelgruppen vill använda en bokbaserad, fiktiv spelvärld med mycket bakgrundsinformation och inte avvika från den, kräver det mycket förhandsarbete. Också en detaljerad spelmekanik förutsätter enligt Pekka mycket inläsning, eftersom alla i gruppen bör känna till spelmekaniken inför spelet. Timo påpekar att han aldrig känt till bakgrundsmaterialet, men uppfattar att han ändå kunnat agera i en fiktiv värld. Han upplever att det är i allmänhet svårt att få grepp om spelmekaniken och spelvärlden genom att enbart läsa om dem, och anser att han behöver observera spelet för att lära sig. Han bekantar sig med spelvärlden genom spelande och anser att en sammanfattning om spelvärlden räcker som bakgrundsinformation, eftersom ett äventyr vanligtvis är begränsad till en specifik plats. Det första spelet som Timo dock deltog i upplevde han som råddig och säger att han inte fick någon helhetsbild av spelet. I spelen därefter har han istället utnyttjat historiska jämförelser för skapandet av spelkaraktärer och tycker inte att dessa skapat sammanstötningar inom spelen, utan anser att kunskap utanför spelet kan hjälpa med spelandet. Han håller dock med om att spelet löper bättre om alla i spelgruppen känner till spelvärlden och spelmekaniken, men anser att han hittills har klarat sig med relativt lite information om dem.

Eftersom en spelare kan beroende på bordsrollspelet skapa en helt egen spelkaraktär, tilldelas en referensram inom vilken spelkaraktären skall skapas eller få en färdig spelkaraktär, inverkar detta såväl på skapandeprocessen, spelupplevelsen samt eventuella

informationsbehov enligt informanterna. Informanterna uppger även att de använder delvis olika källor i samband med skapandet av sina spelkaraktärer. De utnyttjar bland annat bordsrollspelsböcker, annat tryckt material och internet som informations- och inspirationskällor samt information som de har erhållit utanför bordsrollspelshobbyn. Timo beskriver att:

När jag har bestämt mig hurdan karaktär jag vill skapa, har jag använt mig såväl av information om spelvärlden som mycket yttre information för skapandet av karaktären. För flera av mina karaktärer har jag fått idéer och detaljer från historiska personer, historiska händelser och även litteratur. Till exempel till en av mina karaktärer som är en missionär och präst har jag delvis använt som grund inspiration från en historisk jesuitstereotypi och delar från Dostojevskijs Storinkvisitorn.⁶⁶

Timo anser att mycket detaljerad bakgrundsinformation inte egentligen är nödvändigt, men att han kan utnyttja sådant som han redan känner till från tidigare och råkar komma att tänka på i samband med att han skapar spelkaraktären. Kari påpekar dock därutöver att vissa spelkaraktärer kan bli väldigt mekaniska, ifall spelaren enbart fäster uppmärksamhet till att ge spelkaraktären så goda statistiska färdigheter som möjligt, men förringar skapandet av en personlighet. Trots att spelmekaniken och delvis även spelledarens angivna villkor påverkar skapandeprocessen, ger kännedomen av spelvärlden även information som kan hjälpa till i skapandeprocessen av spelkaraktären.

Informanterna berättar att det brukar förekomma någon form av begränsning hurdan spelkaraktär man får skapa, till exempel på grund av spelvärlden eller slumpmässiga tärningskast, men upplever inte detta som någonting negativt. Informanterna påpekar att ifall en person inte gillar skapandet av en spelkaraktär kan färdiga spelkaraktärer utgöra ett bra alternativ. Matti föredrar slumpmässighet i skapandet av spelkaraktären och ifall han bes att skapa en helt egen spelkaraktär brukar han försöka införa något slumpmässigt i spelkaraktären, för att uppnå samma effekt. Timo och Kari anger däremot att de gillar att skapa egna spelkaraktärer, eftersom de anser att det kan vara svårt att anpassa sig till, samt

⁶⁶ Timo: ”Mä olen kyllä noin niinkun hahmoa sitten luodessa ainakin sitten ku mä oon sen hahmon valinnut yhtä noin niinku mä olen siinä kyllä sitten koittanut käyttää hyödykseni sitä tietoa siitä maailmasta ja sit toisaalta myöskin, myöskin ulkopuolista tietoa. Et mä olen käyttänyt sitten niinku joihinkin hahmoihin olen hankkinut ideoita ja yksityiskohtia niihin, niihin omiin hahmoihini jostain niinkun historiallisista henkilöistä, historiallisista asioista ja sit myöskin niinkun jostain niinku kirjallisuudesta. Esimerkiksi mä yks tomonen mun hahmo joka, joka on tämmönen ää, lähetyssaarnaaja pappi tässä pelissä niin se on noin niinku mä olen käyttänyt siihen niinku laittanut siihen vaikutteita noin niinkun tommosesta tommosesta jejesuiittastereotypiasta noin niinku noin niinku his- his- historiasta ja sitten myös tosta noin mitä on ollut nyt toi Dostojevskin suurinkvisiittori noin niinku osiosta sen romaanista mitä mä olen käyttänyt siinä osittain pohjana.”

skapa ett nära förhållande till en färdig spelkaraktär, och att delvis poängen med att spela bordsrollspel försvinner ifall detta förhållande saknas. De anser att man alltid sätter något eget i spelkaraktären som man skapar själv och att den därmed handlar om en själv, även om den är en produkt av fantasi. Det kan även störa en spelare mer ifall en egenskapad spelkaraktär dör än en färdiggjord. Speciellt i korta bordsrollspel kan dock färdigt givna spelkaraktärer prefereras enligt informanterna, eftersom det är tidskrävande att skapa karaktärer och informanterna anser att man inte under ett par speltimmar hinner utveckla spelkaraktären. För Pekka och Kari är det dock viktigt att även ha information om de andra spelkaraktärernas bakgrundshistorier. Kari anser att han dessutom behöver information om hur de andra spelarna kopplat sina spelkaraktärer till spelvärlden.

Informanterna vill dock helst inte rollspela spel som kräver mycket information, eftersom sådana spel kräver även mycket förhandsarbete. De berättar att de därmed helst vill ha en kort sammanfattning med huvudpunkterna av spelet, så att tröskeln hålls så låg som möjligt för spelandet. Informanterna poängterar att förklaringar om historia, kultur och seder för en fantasivärld brukar oftast rymmas i *en* bok, och anser därmed att en påhittad omgivning är lättare att närma sig än historiska spel. Kari nämner att han inte spelat historiska spel, men säger att han antar att det skulle vara svårt. Informanterna resonerar att ett spel som utspelar sig på stenåldern är säkerligen lättare att rollspela än ett spel som utspelar sig i senare historiska tidsperioder, eftersom det finns mindre tillgänglig information om den förstnämnda tidsperioden.

Spelledarens beskrivning av spelvärlden samt spelhändelserna anser informanterna är väldigt viktig. De anser att spelarna är mycket beroende av spelledarens beskrivningar, eftersom spelaren skapar sig uppfattning om spelvärlden och visualiserar händelserna baserat på dessa. Spelledaren borde enligt informanterna därför göra mycket förhandsarbete inför spelet samt beskriva världen och karaktärerna väl; annars löper spelet risken att bli mekaniskt och repetitivt samt sakna stämning. Detaljerade beskrivningar kan ge en bild av omgivningen, hurdan det är, vad som pågår och vad som kan hända där. Även om själva spelberättelsen inte påverkas av detaljer som till exempel trädens utseende, är det betydelsefullt för visualiseringen av spelvärlden att veta om skogen består av till exempel långa och smala eller korta och tjocka träd. Beskrivningen behöver nödvändigtvis inte vara detaljerad till en början, men informanterna förväntar sig att spelledaren kan fylla på beskrivningen ifall spelarna

ställer eventuella tillägsfrågor. Informanterna säger att de ofta brukar ställa tillägsfrågor om till exempel vädret, tiden och omgivningen, för att kunna skapa en bild av spelvärlden. Svaren hjälper dem att leva sig bättre in i spelet, och kan även ge tips som kan hjälpa gruppen att uppnå dess mål.

I en bekant spelvärld behöver informanterna dock färre beskrivningar, eftersom de kan använda gamla referensramar. Timo säger att:

Ifall man är i någon livegens lerhydda, så är den troligtvis liten och även om det skulle hända intressanta saker där så är den ganska generell och alla kan ganska lätt föreställa sig hur där finns krafs och halm på golvet. Detaljerna i den beskrivningen är troligtvis ganska annorlunda än om man går till någon barons herrgård, där lyxigheten förmedlas troligtvis genom fler detaljer. Det är ett större ställe, och man måste nämna att det finns några gobelänger, och mahognypaneler och tremastade segelfartygsmodeller i vitrin och rödhjortshuvuden på väggar och sådant. Men det påverkar också hur speciell stället är för de här karaktärerna. [...] Ifall de tillhör proletariatet och hamnar in i kungens slott, är det ett bra drag från spelledaren att lyfta fram hur ståtlig och häpnadsväckande omgivningen är till karaktärerna.⁶⁷

Ifall händelserna ofta sker på samma ställe, tycker informanterna att spelledaren inte behöver beskriva stället lika detaljerat ifall inte något förändras. Trots att omgivningen spelar en central roll, kan stämningen enligt informanterna även förmedlas genom nämmandet av vissa specifika saker utan att platsen behöver beskrivas i detalj, till exempel ett dimmigt träsk ger direkt upphov till en viss mental bild. Karaktärens roll, förmågor och personlighet kan också påverka behovet av beskrivningen, eftersom man som spelare kan börja leta efter sådana drag som relaterar till karaktärens intresse eller yrke; till exempel en soldatkaraktär vill veta ifall det finns vapen i omgivningen, medan en hacker håller utkik för datorer.

Alla informanterna förutom Matti gillar att ha bilder som understöd för muntliga beskrivningar. Framför allt eftertraktas bilder i sådana fall då karaktärerna stöter på något speciellt iögonfallande, som till exempel ett nytt monster. Två av informanterna berättar att de gillar att även se på kartor om spelvärlden och Pekka, som varit spelledare, tyckte att det

⁶⁷ Timo: ”Jos ollaan jossain jonkun maaorjan savimajassa, niin se on todennäköisesti se, se on pieni ja vaikka siellä tapahtuisi mielenkiintoisia asioita niin se on silti tämmönen aika yleisluontoinen ja kaikki pystyy aika helposti kuvittelemaan millä lailla siellä on sitä rojua ja olkee lattialla ja tällain näin. Sen kuvauksen yksityiskohdat on todennäköisesti aika erilainen kuin sitten jos mennään jonnekin jonkun paronin kartanoon ja siellä on noin niinkun, kartanon ylellisyys välittyy niin ehkä siinä tulee enemmän yksityiskohtia todennäköisesti, se on isompi paikka, mutta se on pitää mainita että siellä on jotain seinävaatteita ja mahonkipanelointeja ja ja ja kolmimastoisten purjealusten pienoismalleja vitriineissä ja saksanhirvenpäitä seinällä ja tämmöstä näin. Mutta siihen vaikuttaa myös se että miten, miten erikoinen se paikka on noin niinku näille hahmoille. [...] Jos ne on niinku jotain köyhälistöä niin kyllä siinä tapauksessa se on pelijohtajalta aika hyvä sitten korostaa jos joku noin niinku talonpoikaisto päätyy jonnekin kuninkaan linnan saliin. Silloin pelijohtajalta on varmaan ihan hyvä veto korostaa noin niinku että miten mahtavan suurta ja mittasuhteiltaan hämmästyttävää se kaikki näille pelaajien hahmoille on.”

är ibland lättare att beskriva genom att rita. Alla informanter ansåg att en visuell modell kan vara nyttig för stridssituationer, eftersom man som spelare då kan se placeringen av karaktärerna samt avläsa avstånd. Eftersom konfliktsituationer går ut på att hitta en lösning, innebär det att information om verktyg, hinder och omgivning är centrala.

Informanterna anser att det finns tre centrala aspekter inom bordsrollspel som påverkar på informationsbehovet: spelgruppen, spelmekaniken och spelvärlden. Mängden information som finns om spelvärlden spelar en viktig roll, eftersom ju mer detaljerad världen är, desto mer insatta måste alla deltagare vara. Ifall spelmekaniken är komplicerad, kräver även detta mer inläsning av alla deltagare, men framför allt av spelledaren. Med spelgruppen avser informanterna det som spelgruppen kräver från den enskilda spelaren, till exempel hur väl spelaren skall leva sig in i sin spelkaraktär och hur mycket hen får avvika ur sin roll under spelets gång. Timo och Matti anser att de vanligtvis behöver mer information om spelmekaniken, eftersom kunskap om reglerna spelar en central roll i hur väl man kan påverka spelets gång. Enligt Matti påverkar detta även hur roligt alla medspelare har. Timo och Matti har dock inte ett intresse för att lära sig spelmekanik och anser att det intressanta snarare är att se hur stridernas utfall påverkar berättelsen.

Spelvärlden som spelkaraktärerna befinner sig i, ger också ibland upphov till informationsbehov under spelet. Två av informanterna anser att de dock haft bra spelledare som förmedlat spelvärlden så pass väl att antalet informationsbehov de har under spelets gång utgör relativt få. Exempelvis kan dock förekomsten av ett påhittat djur ge upphov till att spelaren behöver information om vad en karaktär i spelvärlden borde i allmänhet veta om djuret, hur ofta djuret förekommer i spelvärlden och ifall en spelkaraktär möjligtvis sett en sådan tidigare, eftersom dessa aspekter påverkar hur spelkaraktären skall reagera. Sådana situationer kräver ofta direkta frågor för att tydliggöra situationen. Samtidigt påpekar dock informanterna att man inte hela tiden kan avbryta spelandet för att ställa frågor, trots att de själva inte upplever att det skulle störa spelupplevelsen. Matti berättar att han trots uppkomna informationsbehov inte alltid frågar efter tilläggsinformation, eftersom han anser att det kunde störa spelet eller förstöra stämningen för de andra spelarna.

I motsats till de andra informanterna, anser Matti att det även är viktigt att inneha information om deltagarna samt deras relationer till varandra utanför spelsituationerna, eftersom detta

kan medvetet eller omedvetet reflekteras i spelet. Matti anser att man måste begränsa och styra sitt beteende med hänsyn till deltagarna och dessas relationer och ta dem i beaktande då man spelar, för att till exempel undvika att tvinga andra deltagare att fatta obekväma beslut eller handlingar under spelets gång. Detta kan enligt Matti leda till metaspelande, med vilket avses att spelkaraktären fattar beslut eller agerar snarare på grund av orsaker i det verkliga livet än baserat på spelhändelserna eller spelkaraktärens personlighet.

Informanterna nämner att ett bordsrollspel även kan leda till informationsbehov utanför själva spelkontexten. Framför allt om man spelar ett nytt spel och spelvärlden verkar intressant, kan man leta fram tilläggsinformation om den. Denna spelvärld behöver nödvändigtvis inte vara påhittad, utan kan även vara baserad i en historisk period som på grund av spelet väckt ett intresse.

5.1.4 Informationsförmedling i bordsrollspel

Informationsförmedling mellan deltagarna utgör en central aspekt i bordsrollspel som överhuvudtaget möjliggör bordsrollspelandet. Informationsförmedlingen kan ske genom tal och kroppsspråk, men även olika fysiska hjälpmedel eller rekvisita kan användas för att stöda informationsförmedling i samband med spelet.

Informationsförmedling mellan spelare och spelledare

Informanterna berättar att då karaktärerna möts i spelet, hör det ofta till att ge en verbal beskrivning av karaktärens yttre fysiska egenskaper och sedan introducera dem på samma sätt som en verklig person skulle introducera sig. Den första beskrivningen är framför allt viktig enligt informanterna, eftersom den påverkar hur de övriga spelarna uppfattar karaktären. Viktiga aspekter utgör utseende och röst, men även titel och namn. Sättet hur karaktären talar samt ordval förmedlar även information om karaktärens bakgrund och attityder. Ibland skapar informanterna mottos eller typiska gester till karaktären som nämns med jämna mellanrum. Till exempel om karaktären har en mustasch eller alltid bär med sig ett visst objekt, kan man nämna att karaktären rör vid objektet. Eftersom spelarna och spelledaren delar samma utrymme, hör alla samtidigt beskrivningen och blir därmed delaktiga av samma information. Spelledaren kan också ställa specificerande frågor, där spelaren bes förklara vad deras spelkaraktär gör under ett visst tillfälle.

Informanterna påpekar att det även kan förekomma information mellan spelaren och spelledaren som inte delas med alla deltagande parter. Till exempel kan en spelare på förhand berätta till spelledaren att karaktären egentligen har andra intentioner än vad den utåt sätt verkar ha. Sådan information kan också förmedlas på en papperslapp under spelet. Informanterna anser dock att en papperslapp i sig självt förmedlar information. Om det finns hemligheter, som till exempel förekomsten av en förrädare i gruppen, tycker informanterna att det vanligtvis är roligare om spelarna inte är medvetna om vem det är. Ifall en spelkaraktär dock agerar enligt information som den egentligen inte borde vara medveten om, kan det uppkomma spänningar i spelgruppen. Timo nämner att sådana situationer oftast har handskats väl i hans spelgrupper och att de flesta karaktärerna har agerat i enlighet med karaktärens kunskap. Han lyfter dock fram svårigheterna i koppling till detta:

Vissa kan göra spelkaraktären [på grund av informationen] mer målinriktad. Men å andra sidan, om någon vill på riktigt tänka på [hur det påverkar] spelet, kan man vara riktigt försiktig med den [informationen] och i princip agera mot spelkaraktärens intressen, vilket dock kan kanske göra så att det betonas eftersom spelaren har kunskap som hans spelkaraktär inte har.⁶⁸

På grund av detta anser informanterna att det är i allmänhet bäst ifall spelarna inte får veta information som deras spelkaraktärer inte borde känna till.

Karaktärsformulär, spelsystem och tärningar som informationsförmedlare – och producerare

Eftersom handlingarna som spelkaraktärerna har möjlighet att utföra ofta begränsas av spelmekanik och spelkaraktärens statistiska förmågor (karaktärsformuläret), samt ofta åtföljs av till exempel spelkort, spelmärken eller tärnings- och slantkast för att avgöra hur väl spelkaraktärerna lyckas med handlingar, frågades informanterna vilken uppgift eller roll de tilldelar de ovannämnda hjälpmedlen i samband med bordsrollspel.

Informanterna anser att reglerna fungerar som informationsförmedlare, eftersom de ger ett grepp om samt skapar en viss atmosfär i spelsituationen. Enligt informanterna borde spelvärlden och reglerna passa ihop, till exempel stöder brutala stridsregler en brutal spelvärld. Matti säger att ”reglerna ger en snabb kontext och en gemensam startpunkt för

⁶⁸ Timo: ”Jostain se voi tehdä ehkä, ikäänkuin siitä hahmosta määrätietoisemman jonkun asian suhteen. Mut sit toisaalta myös joku joka on noin niinku joka haluaa oikeesti, haluaa todella pitää sitä peliä mielessä, saattaa olla jopa hyvin varovainen sen kanssa, toimii periaatteessa oman hahmonsa intressejä vastaan, mutta siinäkin on se, tekeekö se sen ehkä korostuneesti sen takia että että pelaajalla on tietoutta jota sen hahmolla ei ole.”

alla”.⁶⁹ Han anser dock även att regler möjliggör bättre social interaktion och berättande. I motsats till de andra informanterna har han även spelat narrativa spel där inga tärningar användes. Stridernas slutresultat berodde istället på strategi och hur spelarna applicerade styrkorna av sina spelkaraktärer. Han tyckte det var trevligt och annorlunda, och att det i den ifrågasvarande spelgruppen fungerade väl, eftersom deltagarna ville bli av med de långa stridsscenerna.

Reglerna kan också enligt informanterna ge upphov till information, eftersom de ofta skapar samt tilldelar olika statistiska förmågor till karaktärerna på basen av reglerna. Till exempel kan spelarna välja hur starka, smarta eller uppmärksamma spelkaraktärerna är. Hur man väljer att tolka dessa förmågor kan också ge upphov till intressant information om karaktären. Timo säger att:

Till exempel om den [spelkaraktären] har riktigt svag iakttagelseförmåga, så berättar det att spelkaraktären inte har en bra förmåga för att uppmärksamma ting, eller att den kanske har svag hörsel.⁷⁰

Reglerna producerar dessutom information genom att tärningskastet ger upphov till slumpmässiga element. Dessa element kan tillägga intressanta eller roliga aspekter till karaktären, hurdan den är och vad den kan göra, men även leda till frustration ifall det medför att till exempel en väldigt kär spelkaraktär plötsligt dör eller en karaktär misslyckas gång på gång med något den borde vara bra på:

Något som ibland skapar frustration är när en spelkaraktär, som borde vara specifikt bra på någonting, misslyckas monumentalt varenda gång på grund av tärningskastets slumpmässighet. Men med tanke på narrativet kan det även vara underhållande om spelkaraktärens liv inte står på spel – då måste man förklara hur och varför spelkaraktären misslyckas samt hur den reagerar på detta.⁷¹

Eftersom man som spelare dock är medveten om hur stor sannolikheten är att ett tärningskast lyckas, kan detta enligt informanterna medvetet eller omedvetet påverka spelkaraktärens handlingar.

⁶⁹ Matti: ”Säännöt antaa nopeen kontekstin ja tällaisen yhteisen lähtökohdan kaikille.”

⁷⁰ Timo: ”Esimerkiksi jos sillä on hirveen heikko perception [iakttagelseförmåga], niin se kertoo siitä hahmosta niin sen havaintokyky ei oo mikään hirveen hyvä, tai sitten et sillä on ehkä huono kuulo.”

⁷¹ Timo: ”Joskus semmonen mikä aiheuttaa turhautumista on semmonen, jossa hahmo, jonka pitäis olla, erityisesti silloin jos on hahmo jonka pitäisi olla erityisen hyvä jossain asiassa, joka sitten aina niinkun, noppien takia failaa siinä monumentaalisesti joka kerta ku se yrittää sitä, se on, öö, sikäli kun se ei uhkaa niinkun näitten näitten hahmojen henkeä ni se on turhauttavaa mutta se on myös kerronnallisesti se voi olla hyvin viihdyttävää, koska siihen täytyy keksiä joku joku tapa selittää sen ympäri et mikä täsä on ja minkälaisilla eri tavoilla tää epäonnistui ja mistä syistä ja miten tämä hahmo siihen reagoi.”

Informanterna anser dock att reglerna har såväl sina för- och nackdelar. Ju mindre mekaniska medel det finns för att lösa olika spelsituationer, desto mera beror resultatet på spelarna och spelledaren. Kari medger att alltför komplicerade regler kan upplevas som något negativt, men anser att dessa ibland kan ha sin plats. Enkla regler brukar däremot ofta medföra att spelberättelsen skrider snabbare framåt och medför även en lägre inläringströskel. Informanterna kommenterade att de gillar relativt lätta regler, eftersom då finns det tid till annat än bläddring i regelboken. Enligt informanterna borde reglerna dessutom vara relativt balanserade samt uppfylla en viss funktion i spelet.

Spelmekaniken kan dock, på grund av informationen den förmedlar eller producerar, även ge upphov till ett visst spelbeteende enligt informanterna. Vissa utnyttjar reglerna för att skapa så starka spelkaraktärer som möjligt, vilket kallas ”*power gaming*”. Matti uppfattar detta som orättvist:

Jag blir riktigt irriterad om någon försöker fuska, med citationstecken, med hjälp av reglerna. Om det finns en spelare som försöker att använda reglerna till sin egen nytta och skaffa den bästa statistiken för varenda situation. [...] Jag själv gör avsiktliga spelkaraktärer som har någon svaghet eller som inte är optimala.⁷²

Informanterna tycker att karaktärsformulären fungerar väl som en snabb referens av vem karaktären är och vad den kan göra. Karaktärsformuläret är oftast 1–2 sidor långt och innehåller all spelmekaniskt betydelsefull information om karaktären (Särkijärvi & Sotala 2007, s. 167). Timo ritade ibland även en bild av spelkaraktären på karaktärsformuläret, eftersom det hjälper honom att leva in sig i spelkaraktären. Matti brukar däremot nedteckna karaktärens motto eller viktigaste tankar.

Enligt informanterna sker spelkaraktärens utveckling ganska automatiskt och blir en del av berättelsen även utan erfarenhetspoängen som fås som belöning och används för att utveckla spelkaraktärens statistiska färdigheter. Informanterna berättar att när man använder erfarenhetspoäng, måste man rationalisera och förklara hur den mekaniska utvecklingen händer. Ifall spelaren inte kan förklara hur spelkaraktären skulle erhålla en viss egenskap, kan spelledaren säga att spelkaraktären inte kan få den. Timo berättar i nedanstående citat

⁷² Matti: ”Se ärsyttää mua hyvin paljon jos joku yrittää huijata, lainausmerkeissä, sääntöjen avulla. Jos on pelaaja joka pääasiallinen, tota, joka pelatessa yrittää, äm, kokoajan, tota kääntää sääntöjä omaks hyödykseen ja maksimoida kaiken tota, saada kaikkein parhaat numerot aikaseks joka tilanteessa. [...] Mä tahallani itse teen hahmoja joilla on joku heikkous tai jotka ei ole optimaalisia.”

hur han rationaliserat utvecklingen (samt bristen på utveckling) hos två av sina spelkaraktärer:

Jag har i [ett spel] en riddare, som tillhör en rigid och inflexibel gammaldags riddarorden, och som har hamnat i sådana situationer där den måste evaluera sin världsbild på nytt. Jag har försökt framföra att dess personlighet utvecklas och den blir lite mer vidsynt, även om den inte ger upp alla sina fördomar samt arrogans på vägen. Men den har upplevt en utveckling, vilken sker specifikt på grund av dessa händelser som den går igenom. [I ett annat spel] har jag en kyrklig tjänsteman som ansvarar för missionsarbete och ortodoxi. Det är en annorlunda spelkaraktär för att den befinner sig i situationer där den har en bättre maktposition och därmed inte har en jämförbar personlighetsutveckling.⁷³

Spelkaraktärsutvecklingen samt spelberättelsen bör därmed enligt informanterna överensstämma med varandra.

5.1.5 Att åtskilja kunskap och hantera motstridig information

Att hålla sin egen och spelkaraktärens information och kunskap åtskilt tycker Matti att är väldigt utmanande. Han gillar att spela endimensionella eller dumma spelkaraktärer, eftersom han anser att han då inte behöver fundera lika noggrant på vad spelkaraktären tänker eller hur dessa reagerar. Matti upplever att ju smartare, skickligare och socialare karaktären är, desto svårare är det att rollspela den och upplever att spelsituationen kunde bli stressande. Han gillar att se spelkaraktärsutveckling och anser att ju mer begränsad hans spelkaraktär är i början, desto mer utrymme finns det för utveckling under spelets gång. Han berättar att han har spelat karaktärer av varierande ras, kön och sexualitet, men har upplevt att det är enklast att rollspela heterosexuella män som han själv, eftersom han anser att de då går lättast att leva in sig i och utveckla spelkaraktären. Matti tilldelar dessutom social kontext en betydelsefull roll och vill undvika att han genom rollspelandet representerar någon minoritetsgrupp på ett sätt som skulle kunna sära någon annan. Därför brukar Matti ofta spela andra raser än människor i samband med bordsrollspel.

⁷³ Timo: ”Mulla on siinä [pelissä] semmonen ritari, joka on rigidin ja joustamattoman vanhankaltasen ritarijärjestön jäsen, mutta noin niinku se on kuitenkin joutunut sellasiin tilanteisiin jossa se on joutunut ikäänkuin katselemaan, arvioimaan maailmankuvaansa hieman uudestaan ja mä olen pyrkinyt tuomaan siihen mukaan että sen luonne ikäänkuin kehittyy ja se noin niinku siitä tulee hieman avarakatseisempi, joskaan se ei luovu kaikista ennakkoluuloistaan ja ylimielisyydestään siinä matkalla, mutta se, todella se, on kokenut että se kehittyy siinä matkalla ja se kehittyy nimenomaan niitten tapahtumien takia niinku hyvin selkeästi sen takia mitä se kokee että se käy läpi. Sit taas Rogue Traderissa mulla on tosiaan tämmönen kirkollinen virkamies joka vastaa niinku lähetyssaarnauksesta ja lähetystyöstä ja puhdasoppisuudesta, joka on sitten taas noin niinkun se on siltavalla erityyppinen hahmo että se on noin niinku sellaisissa tilanteissa jossa se on paljon paremmassa noin niinkun valta-asemassa siellä, jolloin sillä välttämättä ei ole samanlaista, ei ole täsmälleen toiseen verrattavaa sellaista hahmokehitystä.”

Timo gillar däremot att rollspela karaktärer som är relativt civiliserade och någorlunda intelligenta. Han tycker dock att det är utmanande att rollspela ifall spelkaraktären borde känna till något han inte vet. Han inser att det finns en skillnad mellan den egna och spelkaraktärens kunskapsnivå om världen, men anser att det skulle vara utmanande att spela en ociviliserad karaktär. Han har dock inga problem med att utföra handlingar som han vet att kommer att vara skadliga för hans spelkaraktär, men anser att man inte kan utesluta att yttre information påverkar. Senare i intervjun konstaterar han dock att han inte har haft problem med att skilja sin egen och sin spelkaraktärs information och kunskap från varandra.

Pekka säger att åtskiljandet av information inte förorsakar så mycket problem, eftersom han alltid kan kartlägga vad spelkaraktären vet och inte vet. Pekka och Kari beskriver att de båda dock helst spelar karaktärer som är helt annorlunda än de själva, eftersom de tycker att det underlättar separerandet av sin egen kunskap från spelkaraktärens. Alla informanterna tycker dock att den kunskap och information som man innehar som spelare påverkar säkert omedvetet även spelkaraktären på något sätt.

När informanterna tillfrågades om det uppkommit situationer där information från vår värld inte överensstämmer med spelvärldens, kommenterade de att sådant sker. Spelledaren kan till exempel fatta ett beslut om att fysikens regler inte fungerar likadant i en fantasivärld. I allmänhet är spelvärldens interna regler viktigare för informanterna:

Om det är fast en traditionell *Dungeons & Dragons*-fantasivärld och det finns drakar och annat, och så plötsligt kör någon med bil, en BMW, längs en bergsväg, så i det skedet är det nog lite svårt för mig att begripa; det är inte möjligt. Även om det är frågan om fantasi, så hör det [bilen] inte till spelvärldens interna regler, så sådana saker stör mig. Inte egentligen det om något är möjligt [i vår värld].⁷⁴

Då informationen endast berör små detaljer bryr sig informanterna vanligtvis inte om det, men ifall det handlar om något centralt för att äventyret skall fungera, kan de förändra sin uppfattning om spelvärlden så att den överensstämmer med den nya informationen som de erhållit. Informanterna tycker dock att det är irriterande om spelarna fastnar för mycket på obetydliga detaljer, eftersom det stör spelets gång. Pekka berättar att:

[Spelet] nästan föll ihop i början, när jag sade att motorn slocknade, och så började en av spelarna argumentera att vilken modell är planet och vem har tillverkat den, har den två motorer eller en motor

⁷⁴ Kari: ”Jos se on vaik ihan tämmönen perinteinen dee et dee (Dungeons & Dragons) fantasi maailma ja siel on lohikäärmeitä ja sun muita, mut sitte sielt tuleeki esimerkiksi joku ajaa autolla, bemarilla, siel jossain vuoristotietä pitkin ni siin vaihees mul menee kyl vähä [skratt från de andra informanterna] solmuun et tota tä ei nyt oo mahollista. Vaik se on fantasiaa, niin se ei kuulu siihen [...] sisäiseen maailmaan, niin tota, sit- sit-tämmöset asiat niinku mua häiritsee. Ei oikeestaan se et niinku varsinaisesti onks joku mahdollista.”

och i vilken ordning de slocknar. Utåt måste det vara en riktigt irriterande egenskap att man fastnar på små detaljer och börjar knåpa, när det för berättelsens del sist och slutligen inte var viktigt hur många motorer det finns i planet. Det var bara en bakgrundsförklaring, motorn slocknar och ni gör en störtlandning i djungeln.⁷⁵

Informanterna berättar att de lätt glömmer bort det som sagts, eller visualiserar situationen olika från spelledaren, vilket kan ge upphov till motstridig information. Vanligtvis anser informanterna att man kan förhandla fram en lösning eller helt enkelt konstatera att karaktärerna inom spelkontexten missförstått någonting. Informanterna anser att felaktig visualisering kan ändras relativt lätt och att det till och med kan ge upphov till underhållande situationer. Kari beskriver att:

Det orsakar närmast underhållande situationer. Ifall du är i en omgivning och försöker fast gräva i marken och sen säger spelledaren att det är bergsmark, du kan inte gräva där, eftersom du antingen hade glömt bort [beskrivningen] eller inte visste att det är bergsmark. [...] Då uppstår ett underhållande ögonblick, men desto allvarligare är det inte.⁷⁶

I det här fallet anser informanterna att man kan förändra informationen, genom att till exempel säga att spelkaraktären började gräva, men efter tio centimeter stöter hen på bergsmark. Det kan också förekomma situationer där spelarna inte har nedskrivit vems spelkaraktär har vilken utrustning, vilket kan skapa problem ifall karaktärerna har splittrat sig i olika grupper. Någon spelare kan tycka att det är en självklarhet att spelkaraktärerna har med sig ett rep eftersom de gav sig ut på äventyr, medan någon annan kan tycka tvärtom. I Karis spelgrupper har man ofta stött på sådana situationer.

Timo nämner att missinformation och informationsasymmetri kan uppstå även om informationsförmedlingen inte varit bristfällig. Han säger att:

I varje spelsession finns det i praktiken en situation där jag märker att jag inte har tillräckligt med information, men det är nödvändigtvis inte ett problem, det är bara något man märker och sedan tänker man att det skulle ha varit bättre att agera på ett annat sätt i ett tidigare skede, men jag tycker det utgör starkt en aspekt av spelet – det är ett imbalanstillstånd av kunskap, men jag ser inte det som ett stort problem.⁷⁷

⁷⁵ Pekka: ”Se meinas kaatua siihen alkuun, kun mä sanoin että moottori pysähtyi, niin sitten yksi pelaajista alkoi inttämään että minkä mallinen, minkä valmistajan lentokone, onk siinä kaksi moottoria vai yksi moottori ja missä järjestyksessä ne sammuu ja sitten et, sitten mä en kyl, ulkoopäin se on varmasti hyvin ärsyttävä ominaisuus et takertuu pieniin faktoihin ja alkaa saivartelea kun se ei niinku tarinankerronnall mitenkään niinku tarkeeta ole loppujen lopuks, kuin mont moottorii siinä koneessa on. Se oli vaan se alkuasetelma, et moottori pysähtyy ja te putootte viidakkoon.”

⁷⁶ Kari: ”Aiheuttaa lähinnä vaan huvittavia tilanteita mutta jos sä oot jossain ympäristössä ja sit sä koitat kaivaa vaikka lapiolla maata, mut pelijohtaja sanoo et se on kallioo, sä et voi kaivaa siitä, ku sä olit unohtanut sen tai sit sä et tiennyt et se on kallioo. [...] Sit siit tulee semmonen huvittava kohtaus tai hetki vaan, mut sen ihmeellisempää se ei oo.”

⁷⁷ Timo: ”Jokaisessa pelisessiossa käytännössä on tilanne jossa mä huomaan että hahmolla, mulla ei ollutkaan riittävästi tietoa tästä, mutta se ei välttämättä se ei aina tuota mulle kyllä mitään pelillistä ongelmaa, se on niinku

Informanterna är därmed med medvetna om förekomsten av informationsasymmetri samt motstridig information, men anser detta utgöra en naturlig del av rollspelandet.

5.2 Resultatredovisning av observationstillfället

Observationen byggde delvis på information som hade erhållits från den första fokusgruppsintervjun. Häkkins och Asikainens roll under själva spelobservationstillfället övervägdes länge för att göra bordsrollspelstillfället så naturligt som möjligt och för att deras närvaro inte skulle distrahera och påverka informanterna i allt för stor utsträckning. Eftersom spelet skulle innehålla vissa för avhandlingen viktiga segment, ansågs det vara lättare att en person insatt i undersökningen intog rollen av spelledare. Vidare anser Pettersson (2005, s. 33) att spel som endast varar en kväll är mer krävande, eftersom spelledaren måste få spelet till en fungerande helhet inom en kort tidsperiod. Därför beslöts det att Häkkinen intog rollen av spelledare under spelobservationstillfället. En spelledare har även under en verklig bordsrollspelsituation en annorlunda roll i jämförelse med de övriga deltagarna; hen har alltid en viss maktposition i spelet, eftersom hen kontrollerar allt som sker i spelvärlden och därmed alltid har möjlighet att påverka och interagera med de andra spelarna. På grund av detta ansågs det att Häkkins närvaro som spelledare inte skulle påverka spelsituationen i för stor utsträckning – spelledaren skulle i vilket fall som helst alltid haft en särskild och lite utomstående position jämt emot de andra spelarna.

På grund av att spelledarens roll kräver att hen alltid ger sin fulla uppmärksamhet till spelet för att kunna snabbt reagera till spelarna och deras karaktärers handlingar, behövdes det en part som enbart kunde koncentrera sig på att observera tillfället. Det beslöts att Asikainen skulle inta denna roll. Informanterna meddelades om hennes närvaro, men under själva spelobservationstillfället satt hon i bakgrunden, för att inte väcka uppmärksamhet och distrahera informanterna under speltillfället. Asikainen antecknade informanternas reaktioner under spelobservationen samt för frågeställningen relevanta händelser.

se minkä vaan huomaa ja sit mä niinkun tajuan että hmm, olisi ehkä kannattanut sitten kannattanut tuolla tehdä aikaisemmassa vaiheessa noin, mutta se on se mitä mä miellän kuuluvaksi siihen peliin, peliin vahvasti. [...] Se on tiedollinen epätasapainotila mut mä en näe sitä pahana ongelmana.”

5.2.1 Bakgrund till spelet

Bordrollspelet som ordnades under spelobservationstillfället var specifikt skapat för observationen och innehöll segment som inkluderades i spelet för att undersöka informanternas informationsbeteende. Bordsrollspelets händelser utspelade sig i norra Spanien under slutet av 1400-talet och spelarna fick till uppgift att lösa ett mord. Eftersom offret var en präst och området känt för sin kätterska bakgrund inkallades den spanska inkquisitionen. Handlingarna utspelade i en historisk omgivning, eftersom man på detta sätt kunde lättast observera i vilken mån spelarna lyckades hålla isär sin egen och sin fiktiva spelkaraktärs kunskap. Ifall spelhändelserna skulle ha skett i en fiktiv värld, kunde informanterna inte ha förberett sig genom informationssökning även om de skulle ha velat göra det, samt det kunde ha varit svårare för informanterna att inleva sig i spelet då dessa inte hade haft en gemensam referensram att återspegla sin kunskap mot. Eftersom spelarna informerades om spelobservationstillfällets historiskt baserade spelvärld på förhand, kunde informanterna som inte kände till denna historiska tidsperiod från tidigare, söka information ifall de så ville.

Spelvärlden som skapats för observationstillfället inkluderade avsiktligt inbyggda historiska anakronismer, för att kunna observera hur informanterna reagerade till dessa. Ett exempel på detta utgör då en spelledarstyrd karaktär vill höra spelkaraktärernas åsikter gällande Galileo Galileis upptäckter, trots att Galilei ännu inte ens hade fötts då bordsrollspelet utspelade sig. Vilka reaktioner väckte denna motstridiga information som gick emot informanternas förväntningar om spelvärlden? Väntade informanterna på att kommentera på dessa först efter att spelet var avslutat eller avbröt de stundom spelet för att kommentera eller diskutera detta med de andra informanterna eller spelledaren?

Eftersom spelvärlden baserade sig på en historisk tidsperiod där en individs samhälleliga ställning påverkades av börd, yrke, kön samt religiösa tillhörighet, iaktogs även i vilken mån informanterna utgick ifrån denna tidsperiods människosyn och rättsväsende samt etik och moral, samt ifall den historiska omgivningen eller (spel)rollen skapade informationsbarriärer eller påverkade informationsförmedlingen. Informanterna hade med avsikt tilldelats roller av olika hög rang för att undersöka gruppdyamik samt hur detta påverkade informationsbeteendet mellan informanterna och spelkaraktärerna. Behandlade till exempel

informanterna varandra samt de av spelledaren kontrollerade karaktärerna enligt denna tidsperiods förväntningar och etikett eller utgick de ifrån ett mer modernt synsätt? På grund av att spelberättelsen utgjorde ett mordmysterium, observerades även hur informanterna gick till väga för att lösa vem som låg bakom mordet.

För att undersöka vilka källor informanterna utnyttjade för att skapa sin spelkaraktär tilldelades spelarna på förhand enbart spelkaraktärernas titel och fick sedan själva avgöra hurdan personlighet och bakgrundshistoria de ville skapa till sin spelkaraktär. Spelkaraktärsrollerna utgjorde inkvisitor (Kari), lärjunge (Antti), rådgivare (Timo) och notarie (Matti). Rollerna var baserade på historiska beskrivningar om inkquisitionen. I beskrivningen som skickades ut inför observationstillfället informerades informanterna att de fick fritt söka mera information ifall de ville eller var intresserade, men att det inte utgjorde ett krav.

Spelarna hade på förhand tilldelats information om året, var spelets händelser utspelades samt att en präst blivit mördad. De blev också informerade att området där de befann sig hade tidigare haft kättare, och att den spanska inkquisitionen därför skickats för att utreda fallet. I själva verket hade prästen dock blivit mördad på grund av att han var medveten om förhållandet mellan en stalldräng och den lokala hertiginnan och beslutit att anklaga hertiginnan för äktenskapsbrott och hotat att avslöja förhållandet, eftersom hon inte ångrade det hon gjort och även i andra avseenden uppvisade disrespekt mot den katolska tron. I denna situation övertalade hertiginnan den förälskade stalldrängen att mörda prästen för att förhållandet inte skulle avslöjas. För att mysteriet inte skulle vara för lätt att utreda, hade också den lättretade slottskocken haft tidigare gräl med prästen. Andra falska ledtrådar var en fånge i slottet som nyligen hade blivit arresterad för mord och skulle strax hängas, hovmästaren, vars familj hade kättarbakgrund, vaktkaptenen, som led av alkoholism, samt en lokal handelsman som officiellt var konvertit, men egentligen fortfarande var jude.

Eftersom spelet var uppbyggt så att informanterna skulle kunna genom muntlig undersökning lösa mysteriet, var det viktigt att hålla isär de spelledarstyrda karaktärernas kunskap. De viktigaste aspekterna av dessa karaktärer (namn, yrke, utseende och vad de visste om mordnatten och de andra karaktärernas förhållanden till varandra) var nedtecknade och utnyttjades av spelledaren som stöd under spelobservationstillfället.

Eftersom speltillfället enbart fick uppta en kväll, hade spelet en inbyggd begränsning gällande tid och plats. I detta fall utgjordes tidsbegränsningen av en biskop som reste genom området och skulle besöka den lokala hertigen som var känd för sina givmilda donationer till kyrkan, medan själva berättelsen var bunden till slottet där mordet hade skett. Denna bundenhet till en specifik plats underlättade också inlevelsen för informanterna, eftersom deras spelkaraktärer inte behövde känna till området på förhand eller inneha detaljerad kunskap om den omgivande spelomgivningen.

Eftersom informanterna inte nödvändigtvis innehade kunskap om ett gemensamt regelverk samt för att spelmekaniken inte skulle störa spelets gång eller belasta informanterna för mycket, valdes ett enkelt regelverk. I detta fall användes spelsystemet från *Dungeon World* (LaTorra & Koebel 2013), som ytterligare förenklades. Spelarna informerades att alla tärningskast bestod av två sexsidiga tärningar, vars resultat räknades ihop. Ifall spelarna hade beskrivit att deras spelkaraktärer är bra på någonting, kunde de öka slutresultatet med en eller två. Slutsumman avgjorde ifall deras spelkaraktär lyckades med sina handlingar. Ifall spelaren fick ett resultat på sammanlagt tio eller högre, lyckades spelkaraktären med sin handling. Om resultatet var sju till nio, lyckades karaktären också, men det fanns även negativa konsekvenser för handlingen som spelledaren avgjorde baserat på situationen⁷⁸. Ifall slutresultatet var sex eller under, misslyckades karaktären med handlingen.

5.2.2 En sammanfattning av spelobservationens händelseförlopp

Spelet inleddes med att spelkaraktärerna satt i en vagn på väg mot hertigens slott, och diskuterade sinsemellan. Efter att spelkaraktärerna anlant till slottet, vilat och ätit middag tillsammans med hertigen och hertiginnan, beslöt spelkaraktärerna att utforska den mördade prästens rum samt slottets kapell för att se om de skulle hitta eventuella ledtrådar.

Följande dag inledde spelkaraktärerna förhören av vittnen och potentiella misstänkta, som inkluderade såväl en dödsdömd fånge, hovmästaren, stallmästaren, kocken, vakterna samt vakternas ledare. Ett flertal gånger misstänktes hovmästaren eller hertiginnan att vara den

⁷⁸ Till exempel ifall en karaktär ville tvinga en spelledarstyrd karaktär att berätta någonting de ville hemlighålla, kunde spelaren kasta tärning för att avgöra ifall deras karaktär klarar av att övertyga den senare. Ifall slutresultatet av tärningskastet var sju till nio, berättade den spelledarstyrda karaktären vad hen visste, men kanske lämnade bort en del av sanningen, eller förhöll sig negativt till spelarens karaktär på grund av dess påträngande beteende.

skyldige, men informanternas spelkaraktärer var ovilliga att förhöra hertiginnan på grund av hennes samhällseliga position. De spelledarstyrda karaktärerna uppvisade däremot misstänksamhet jämt mot köpmannen, som konverterat från judendom till kristendom, samt senare mot hovmästaren eftersom hans farföräldrar varit katarer. Ett flertal gånger hamnade såväl informanterna som deras spelkaraktärer på villospår.

Eftersom det förekom en tidsbegränsning, beslöt informanterna den andra dagen att fortsätta med förhören trots att det redan var natt och inkvisitorn hunnit dricka aningen för mycket alkohol. I samband med dessa förhör blev de medvetna om att en kammarjungfru rört sig mitt i natten i närheten av prästens rum, och fick från henne veta, efter ett långt förhör, att stalldrängen och hertiginnan troligtvis hade ett förhållande. Detta medförde att de inkallade stalldrängen till förhör. Eftersom stalldrängen dock i början vägrade bekänna förhållandet, gav inkvisitorn tillstånd åt notarien att använda fysiska medel för att få ett bekännande. Stalldrängen erkände förhållandet, men inte att han skulle ha mördat prästen. Därefter tillkallades hertigen och sedan hertiginnan till förhör. Dessa vägrade i början erkänna att de gjort något fel, men sakta men säkert luskade informanterna och spelkaraktärerna fram ett erkännande vilket ledde till att inkvisitionen anklagade hertiginnan samt stalldrängen för äktenskapsbrott och de två ovannämnda samt hertigen för konspiration till mord och beordrade hovmästaren att utföra en pilgrimsfärd för att försona sina (farföräldrars) synder. Spelkaraktärerna ville dock inte fatta ett slutgiltigt beslut angående straffet, utan valde att istället vänta på att biskopen skulle anlända. Biskopen som insett hertigens och hertiginnans centrala position, ansåg dock att dessas synder kunde förlåtas genom givmilda donationer till den katolska kyrkan. Efter att mordet utretts förhördes även köpmannen med judisk bakgrund för att undersöka om han verkligen konverterat, men inga åtgärder togs.

Efter spelet diskuterade informanterna kort om spelet och spelhändelserna, och funderade över alla de villospår de hamnat på samt bland annat på den dödsdömde fångens påhittiga historier. Även biskopens agerande väckte diskussion, samt hur de själva gått tillväga med förhören. Trots att diskussionen efter spelet var kort, uppkom det en naturlig avmantling efter spelet.

5.3 Resultatredovisning av Fokusgruppsintervju 2

Den andra fokusgruppsintervjun behandlade spelobservationstillfället och utfördes för att få information om informanternas reaktioner och tankar om speltillfället. Intervjuguiden bestod av 26 frågor (se *Bilaga 5*) och intervjun tog sammanlagt två timmar och 50 minuter. Fokusgruppsintervjun skedde två dagar efter observationen.

5.3.1 Informationsbehov och -sökning samt skapandeprocessen av en spelkaraktär inför spelet

Ingen av informanterna uppgav att de tidigare skulle ha deltagit i ett historiskt spel, men en av informanterna nämnde att han deltagit i spel där många historiska element inkluderats. Som inspirationskälla inför speltillfället angav tre av informanterna historiska tv-serier eller filmer. Två av informanterna utförde även mer målinriktad informationssökning inför spelet.

Antti nämner att han innan spelet sökte information på nätet om Spaniens historia. Han berättar att informationen han bekantade sig med var ytlig och att han läste bland annat artiklar på *Wikipedia*. Han var främst intresserad att veta hur den allmänna situationen såg ut under den angivna tidsperioden och ifall det förekommit några större krig eller andra stora samhälleliga förändringar i området. Antti var dessutom den enda informanten som bad spelledaren för tilläggsinformation om tidsperioden. Till honom skickades då ett antal webblänkar som använts i samband med skapandet av spelet. Förutom dessa källor använde han även en webbsida⁷⁹ för att hitta ett passande namn till sin spelkaraktär.

Trots att Antti ansåg att den tilldelade titeln lärjunge var ganska vag, gav den honom en riktning och en referensram. Han ansåg att hans titel förutsatte att han spelkaraktär hade nära kontakt till kyrkan samt att spelkaraktären skulle inneha vissa meriter i form av läs- och skrivförmåga, kunskaper i latin och i svärdskonst och dessutom vara djupt troende för att ha väckt inkquisitionens intresse.

Timo beskriver att han inte egentligen utförde informationssökning inför observationstillfället eftersom han ansåg att han redan hade en ganska bra uppfattning om vad som generellt hände i Europa i slutet av 1400-talet. Han slog dock upp ifall Kastilien och Aragon hade sammanslutits till Spanien, eftersom han inte kom ihåg det på rak arm. Namnet

⁷⁹ <https://www.behindthename.com/>

till sin spelkaraktär kom han på genom att fundera över passande spanska namn. Han hade inte detaljerad information om själva inkquisitionen som institution, men beslöt att inte söka information om den. För att ge sin spelkaraktär mer flexibilitet i spelet, beslöt han dessutom att karaktären inte var en medlem av inkquisitionen utan anställd som sakkunnig i det berörda områdets politiska angelägenheter. Timo ansåg att hans roll som rådgivare påverkade honom i någon mån, men att det gav honom relativt fria händer till att skapa en sådan spelkaraktär som han själv ville. Han försökte skapa en spelkaraktär som inte skulle dominera de andra och resonerade att spelkaraktären säkert har kännedom om området och olika kontakter som inkvisitorn saknar, och beslöt att han arbetar för Kastilien med avsikt att se till att kyrkan och inkquisitionen inte når en alltför stark maktposition i området.

Eftersom Kari ansåg att han kände till inkquisitionens verksamhet från tidigare, sökte han inte information om själva institutionen. Däremot utförde han informationssökning med hjälp av sökmotorn *Google* för att få en bättre bild av inkvisitorns uppdrag samt använde en webbsida⁸⁰ för att ge ett passande namn till sin spelkaraktär. På grund av hans roll som inkvisitor upplevde han att han var på sätt och vis tvungen att söka information om dessa, för att inte spela på ett sanslöst sätt. Kari upplevde att hans titel som inkvisitor begränsade ganska mycket hans möjligheter till kreativitet, men att den historiska omgivningen hade en ännu större effekt på hans valfrihet än positionen i sig.

Matti beskrev att han inte sökte någon historisk information överhuvudtaget. Han refererar tillbaka till förhandsinformationen som skickats ut och där det stått att informanterna inte behövde söka information. Matti valde att utnyttja en gammal spelkaraktär, döpa om den samt lite ändra på dess personlighet och påpekar att han framför allt i korta spel tycker det är roligt att improvisera och hitta på karaktärsdrag och bakgrundshistoria under spelets lopp. Att det var lätt att skapa en spelkaraktär inför observationstillfället, berodde enligt Matti på att hans karaktär inte hade den viktigaste rollen i gruppen. Ifall han skulle ha haft inkvisitorns position, skulle han ha gjort en klokare och slugare spelkaraktär. De andra informanterna diskuterade att Mattis spelkaraktär var lite av ett mysterium; vem var han och hur hade han kommit att jobba för inkvisitorn? Matti ansåg dock att om han skulle ha rollspelat notarien tidsenligt, skulle hans karaktär ha varit mycket tråkig.

⁸⁰ "Name generator".

5.3.2 Informationsbehov under och efter spelet samt informationsöverbelastning

Informanterna berättar att information om spelvärldens omgivning samt fysiska dimensioner är viktig, för att kunna veta vad spelkaraktärer observerar och kan iaktta i spelvärlden. I praktiken skedde detta genom att de antingen ställde frågor till de spelledarstyrda karaktärerna som lever i världen eller direkt till spelledaren, beroende på vad som var relevant i situationen.

Informanterna anser att spelkaraktärerna blev väl introducerade och även om de inte hade förhandsinformation om varandras bakgrund, anpassade de sig smidigt till varandras spelkaraktärer och det skapades genast en gruppdynamik, där alla fick en egen plats. I början av spelet observerade informanterna de andra spelkaraktärernas beteende, för att få ett grepp om dem. Ibland förekom det också i spelet pauser då informanterna diskuterade om hurdan spelkaraktärernas relation till varandra var, eller hur länge de känt varandra, men informanterna ansåg att denna informationsöverföring gick smidigt.

Förutom Matti, ansåg informanterna själva att spelet inte påverkades alltför starkt av hierarkin mellan spelkaraktärerna, utan att de fick göra och tala ganska fritt, eftersom inkvisitorn inte ingrep, trots att denne alltid tillfrågades då viktiga beslut fattades. På grund av inkvisitorns personliga laster hade denna spelkaraktär inte heller alltid kontroll över situationen, vilket reflekterades i att de andra fick en mer aktiv roll i förhören. Antti berättar att:

Jag tycker ni gav mig för mycket makt, jag var ganska ofta aktiv i förhören. Jag väntade på att när du, inkvisitorn rasar att ”Nu skall du pojke hålla tyst!”⁸¹

Matti ansåg dock att hierarkin mellan spelkaraktärerna hade en stor inverkan på spelandet och uppfattade att hans spelkaraktär hade hierarkiskt sätt den lägsta positionen och kunde inte därmed uttrycka sig lika fritt, utan beskrev att hans spelkaraktär därför ”kunde endast indirekt påverka saker genom att reagera känsloladdat till situationen, utan att tänka efter och genom att i misstag göra fel saker”⁸². Han tyckte dock att det var passande i spelet att de

⁸¹ Antti: ”Te annoitte mulle mun mielestä aika paljon liikaa valtaa, mä olin aika usein suunapäänä tässä. [...] Mä odotin et koska sä inkvisiittori ärähtää, et ”oles nyt penikka hiljaa”.”

⁸² Matti: ”Se pysty vaikuttamaan asioihin ainoastaan tota, ää, niinkun, tun- reagoimalla tosi tunteella siihen tilanteeseen, just möläyttelemällä ja tekemällä vahingoss väärii asioita, epäsuorasti vaikuttaa asioihin.”

andras spelkaraktärer ofta tystade ner hans spelkaraktär, eftersom notarien enligt Matti hela tiden bröt mot sin samhällliga roll.

Antti sammanfattar informanternas samt spelkaraktärernas mest centrala informationsbehov under spelet som: ”Det vi behövde veta var att vem som gjorde det, vem mördade fader Pedro?”⁸³ till vilket Kari tillägger att ”även en liten detalj mellan karaktärerna till exempel kunde ha påverkat [slutresultatet av deras undersökning]”⁸⁴.

Matti berättar att:

Inom spelet behövde man hela tiden information och man behövde ganska mycket av det, möjligtvis mer än i något annat bordsrollspel som jag tidigare spelat. Vi behövde få reda på [information om] alla karaktärer, förhållandet mellan dessa karaktärer och sedan själva situationen.⁸⁵

Informanterna anser att den stora mängden information som producerades under spelets gång var orsaken till varför spelet var så utmanande. Att denna känsla uppkom påverkades enligt informanterna också av att de inte samlade ihop information systematiskt och att det därför var svårt att organisera alla ledtrådar logiskt. Kari beskriver att:

Det var så att när vi fick en ledtråd någonstans ifrån, så gick vi nästan genast efter den som en spårhund, den framskred lite sprätigt, vår resa genom undersökningen.”⁸⁶

Antti ansåg att information om de andra karaktärerna i spelvärlden var väldigt viktig, men kunde även ge upphov till informationsöverbelastning:

Jag tyckte att det var viktigare med speciellt människornas beskrivning [än spelvärldens], deras kroppsspråk samt vad och hur de talar och liknande saker. Och all den informationsöverbelastning som de matade oss med. Man ska nämna åtminstone den här källarsnubben, som gav oss nog en sådan informationsöverbelastning att.⁸⁷

⁸³ Antti: ”No se mitä me tarvittiin, oli tietää kuka, kuka teki sen, kuka tappoi isä Pedron?”

⁸⁴ Kari: ”Ja siihen voi vaikuttaa pienikin yksityiskohta hahmojen välillä esimerkiksi.”

⁸⁵ Matti: ”Pelin sisällä tarvi koko ajan informaatioo ja sitä tarvi aika paljon, mahdollisesti eniten informaatioo mistään roolipelistä mitä mä oon pelannu, koska se, meidän piti kokoajan, meidän piti saada selville kaikki ne hahmot, ja, ja se, kaikki niitten hahmojen väliset suhteet ja sit just se tilanne itsessään.”

⁸⁶ Kari: ”Ja sit se oli hyvin sellasta et ku me saatiin joku vihje jostain niin sit me lähettiin melkein heti sen perään niin kuin vainukoira, et se meni vähän silleen poukkoillen, se meidän matka tavallaan siinä tutkimuksessa.”

⁸⁷ Antti: ”Ja tärkeempää oli mun mielestä nimenomaan että ihmisten kuvailu ja niitten ihmisten niinkun elekieli ja mitä ne, miten ne puhuu ja vastaavaa. Ja kaikki se tiet- tietoähky mitä mitä osa niistä meille syötti niinku oikein, mainitaan ainakin tämä kellarihyypiö, mikä anto meille kyllä semmosen tietoähkyn että.”

Med källarsnubben refererar informanten till en dödsdömd fånge i slottet, som hade blivit fast för andra missdåd och som var redo att säga vad som helst för att rädda sitt eget skinn och hade placerats i spelet för att ge desinformation till spelarna. Informanterna tillägger att ifall de hade haft mera tid, skulle de gärna ha följt den falska ledtråden⁸⁸ som denna spelledarstyrda karaktär gav dem.

Informanterna observerade dessutom återkommande informationsbehov under spelets gång. Matti, som inte gjort informationssökning före spelet, märkte genast att han borde ha tagit reda på någonting om tidsperioden, eftersom han anser att det skulle ha förbättrat hans spelkaraktär genom att han kunnat tillägga fler bakgrundsdetaljer. Antti berättar att även om han läste om inkquisitionen, borde han ha bekantat sig mera med inkquisitionens inre hierarki samt processen bakom hur man blir inkvisitor. Han resonerade dock att hans spelkaraktär är så pass ny inom institutionen, att spelkaraktären inte ännu helt innehade kännedom om detta. Timo tillägger att informanterna ofta funderade på hur slottets bottenplan såg ut, hur rummen var placerade och vem som var bosatt i dem samt vad deras spelkaraktärer såg.

Kari nämnde att han genast måste googla med sin smarttelefon fram information om katarerna då dessa nämndes, eftersom han inte alls kom ihåg vem dessa var. Andra spelare uppvisade samma informationsbehov, men istället vände sig Antti till Timo, som innehade historisk kännedom om katarerna. Informanterna måste även ibland improvisera sina spelkaraktärers kunskaper, på grund av att de inte hade på det klara hurdana metoder inkquisitionen använde sig av samt hur de förhöll sig till frågor kring sexualitet, vilket blev relevant under spelets gång.

När informanterna frågades om spelet väckte nya informationsbehov, sade Matti att han gärna skulle fortsätta spela och velat veta mer och att ifall spelet hade fortsatt skulle han ha sökt efter mer information. Han ville också läsa på nytt Umberto Ecos roman *Rosens namn* som är ett historiskt mordmysterium med religiösa teman. Antti berättar att han har tidigare haft en idé för ett spel där spelarna är häxjägare i en fantasivärld där det övernaturliga verkligen existerar, och när han läste genom källorna som hade skickats till honom, tänkte han på att han skulle vilja ta reda på mera information om inkquisitionen och någon gång förverkliga sin spelidé. I Kari väckte spelet intresse för att få mera information om

⁸⁸ Ledtråden var att det fanns en djävul i skogen och att hertiginnan haft kontakt med denna.

inkquisitionen. Timo säger att han fick ett intresse att ta reda på mera om inkquisitionen som organisation och hur den fungerade i praktiken.

5.3.3 Den historiska omgivningen

Informanterna tycker det är svårare att spela i en historisk omgivning, på grund av mängden historiska fakta som spelarna förväntas inneha. Området, tidsperioden, spelgruppen och spelledaren påverkar dock även mycket. Informanterna diskuterar att det är omöjligt att bortse från 500 år av utveckling av teknologi och logik, till exempel med tanke på deras undersökningsmetoder, och Timo nämner att:

Talet påverkar förstås också, eftersom vi talar finska, vilket ingen av dessa karaktärer skulle ha talat, så det påverkar förstås hurdana uttryck vi använder (Antti: ”Ja.”) och så.⁸⁹

Timo säger också att:

Det är just så att för att man skulle i slutändan kunna spela någonting sådant, något som baserar sig på historia på ett äkta sätt, det skulle kräva en enorm mängd av allting, du har massor av politik, massor av kulturhistoria och alla den tidens tankar om vad man är, hurdan man är, vad samhället betyder, vad det här betyder, vad är en stat, vad är kön, det är en så enorm mängd att i praktiken är det omöjligt att hålla allting av det ihop samtidigt.⁹⁰

Matti berättar att det var mera utmanande att spela ett historiskt spel, eftersom han fick hela tiden processa och fundera på information som han redan innehar. Han funderade ifall hans existerande information är korrekt och ifall han kunde använda den. Informanterna anser också att det kan förekomma situationer där man inte vågar säga något för man är inte säker om ens information stämmer historiskt och vill inte verka dum. Antti säger:

Och dit påverkade förstås det, att hur mycket man förväntar sig, hur skulle jag säga, hurdana konventioner det uppstår gällande hur mycket friheter man kan ta så att spelet inte slutar att vara på riktigt historiskt.⁹¹

⁸⁹ Timo: ”No se nyt tietty, puhe tässä näin koska me tietty puhutaan suomea, mitä kukaan näistä hahmoista ei olisi puhunut, niin se tietty vaikuttaa siihen että minkälaisia kielikuvia me käytetään (Antti: ”Kyllä.”) ja tälleen näin.”

⁹⁰ Timo: ”Se on justiinsa se et siin on jotta, et tommosta pystyis lopulta noin niinkun pelaamaan, jotain historiaan sijoittuvaa todella noin niinku silleen aidosti, niin se vaatis niin hirveän määrän kaikkea, siellä on niinku hirveä määrä, sulla on noin niinku hirveä määrä politiikkaa, sul on hirveä määrä politiikkaa ja sit sul on hirveä määrä kulttuurihistoriaa ja kaikkee noin niinku niitten, kaikki ne ideat siitä mikä on, minkälainen on, mitä yhteiskunta tarkoittaa, mitä tämä tarkoittaa, mikä on, mikä on valtio, mikä on sukupuoli, se on niin hirveä määrä et sitä noin niinku käytännössä, käytännössä sitä on noin niinku mah- mahdoton pitää, pitää koossa yhtä aikaa.”

⁹¹ Antti: ”Ja sit noin niinku kyl siihen vaikutti tietty se, että että miten noin niinku jos noin niinku tarkoituksena on et miten paljon siinä oletetaan, miten mä nyt sanoisin, että miten, minkälaiset konventiot siinä muotoutuu sen suhteen että miten paljon siinä voi ottaa noin niinkun vapauksia, niin että se ei lakkaa olemasta noin niinku tosiasiallisesti historiallinen.”

Informanterna diskuterar också att ifall spelet skulle basera sig på en närmare tidsperiod, skulle människornas tankesätt och språkbruk vara lättare att förhålla sig till, samtidigt som det också skulle finnas mera plats för annorlunda tänkande. Även stenåldern skulle vara lättare enligt informanterna, på grund av vår begränsade information om tidsperioden.

I fantasi- eller science fiction världar anser informanterna att situationen är annorlunda även i de fall där bakgrundsinformationsmängden är stor, på grund av att det är lättare att kontrollera informationen, den är mera kompakt och ihopsamlad. En fantasivärld förlåter också mycket mera både kulturellt och karaktärsmissigt. Även i dessa fall anser dock informanterna att spelledarens och de andra spelarnas förväntningar påverkar mycket.

Informanterna berättar att den historiska omgivningen också påverkade hurdan information man kunde använda i spelet. Även om spelkaraktären är modern för tidsperioden, kan den inte känna till dna eller fingeravtryck. Informanterna ansåg att denna begränsning inte gjorde spelandet svårare, utan kunde också delvis underlätta spelandet, eftersom tidsperioden skapar ramar för handlingarna.

5.3.4 Åtskiljning – missuppfattningar, anakronismer, hemligheter och spelmekanik

Matti berättar att det var svårt att hålla sin egen och sin spelkaraktärs kunskap skilt, eftersom han måste hela tiden fundera vad hans spelkaraktär vet eller inte vet och vad den kan härleda med sin låga intelligens, utbildning och erfarenhet. Han säger att ganska mycket av speltiden gick åt till att han funderade på detta. De andra informanterna upplevde inga problem, men Kari och Timo märkte i något skede att de tänkte för modernt och ”CSI-aktigt”⁹² med tanke på undersökningsmetoderna och tillägger att man på 1400-talet inte hade kunskap om sådana metoder, samt att man på riktigt trodde på vissa numera föråldrade metoder för att hitta den skyldige. Informanterna antar dock att ifall deras spelkaraktärer skulle ha tänkt som vi antar att människor tänkte på den tiden, skulle de troligtvis ha haft stora svårigheter med att hitta den rätta skyldige, och kunde ha fokuserat på detaljer som att någon går på ett konstigt sätt och anklagat den personen för till exempel trolldom. Timo berättar att:

Jag tänkte i något skede, när vi verkade vara i ett dödläge, att om vårt syfte är så simpelt att bara få någon fast för detta, så i det fallet kan vi i värsta nöd göra så att vi väljer någon typ som tack vare sin samhällseliga position eller någon annan faktor inte kan ordentligt försvara sig själv, eller inte betraktas

⁹² Crime Scene Investigation, brottsplatsutredning som populariserats genom flera tv-serier som behandlar ämnet.

som pålitlig av någon som innehar en auktoritetsposition i denna värld. Men jag tänkte att det inte nödvändigtvis är alls lika tillfredsställande (Antti: ”Eller intressant.”) att komma igenom spelet på detta sätt. (Kari: ”Vi powerspelade.”)⁹³

De falska ledtrådarna skapade frustration i Antti, och fick Karis spelkaraktär att dricka och bli arg. Timo berättar att det skapade frustration både i honom själv, men också i hans spelkaraktär. Han säger att han var säker på att kocken var en falsk ledtråd, vilket var orsaken till att han inte betraktade kocken som en misstänkt, men var inte säker om hans spelkaraktär egentligen skulle ha haft en orsak till att tänka likadant. Informanterna ansåg att viljan som spelare att få reda på vem som gjort mordet, troligtvis utgjorde den faktorn som tydligast inverkade på spelkaraktärernas beteende.

När informanterna frågades ifall deras egen personlighet kom någonsin fram i spelet, svarade Antti att:

Kanske mot slutet, när jag blev frustrerad på den här ”lögncirkeln”, där det alltid kom fram en ny förklaring, så även om jag beskrev att min spelkaraktär är sådan som inte nödvändigtvis utan en bra orsak börjar anklaga människor så började jag mot slutet bli förbannad med dessa ljugande jävlar och där kunde kanske en gudfruktig, barmhärtig kristen ändras till kyniska jag.⁹⁴

Antti hade nämligen mot slutet av mordutredningen, då flera av de spelledarstyrda karaktärerna haft hemligheter, men ingen skyldig kommit fram, konstaterat att:

Antti/Lärjungen: Vi bränner dem alla och Gud kan reda ut sina egna.⁹⁵

Han nämner också att han inte ville basera sitt resonemang på den tidens kriminalundersökning.

De andra informanterna tyckte inte att deras personligheter kom fram i spelkaraktärerna, utan att spelkaraktärerna snarare var helt annorlunda än de själva. Matti berättar dock att:

⁹³ Timo: ”Ja sellanen joka mulla oli jossain vaiheessa mielessä, sitten kun noin niinkun, kun noin niinkun, vai-vaikutti olevan umpikujassa, mä ajattelin et kun tässä näin että jos, yksinkertaisesti on vaan tarkoituksena saada joku kiikkiin tästä asiasta, niin niin siinä tapauksessa kun viim- viimeisessä hädässä sen voi justinsa tehdä sillä tavalla että että valitaan joku semmonen tyyppi joka asemansa tai jonkun muun semmosen tekijän takia ei ei ei kykene kunnolla puolustamaan itseään [skratt från andra informanterna] tai ei ole, tai ei ole kenenkään auktoriteettiasemassa olevan mielessä tässä maailmassa uskottava. Ja että niinkun, mutta mä ajattelin vaan että se ei välttämättä, se ei ole yhtä tyydyttävää (Antti: ”Eikä mielenkiintoista.”) läpäistä se peli sillä tavalla.” (Kari: ”Me powergeimattiin.”)

⁹⁴ Antti: ”Mä saatoin ehkä loppua kohden, kun mä rupesin turhautumaan tähän, niinkun, valherinkiin, mikä niinku sit tuli aina uus selitys, mä saatoin pikkusen tota, vaik mä sanoin et just toi hahmo on just semmonen et se ei välttämättä ilman hyvää pätevää syytä rupea oikeasti syyllistämään ihmisiä, mutta mul rupes loppua kohden, niinkun, palamaan käämi niiden, tota, valehtelevien paskiasten kanssa ja, ehkä siinä saatto tota, harras armelias kristitty muuttua kyyniseksi minuksi.”

⁹⁵ Antti: ”Poltetaan kaikki ja Jumala setviköön omansa.”

Jag blev lite irriterad [på biskopens förhållande till slutresolutionen] men jag visste att spelledaren har säkert på förhand tänkt den här karaktären och ingen retar någon med avsikt, men det irriterade mig lite. Det påminde mig om en händelse i verkliga livet, vilket irriterade mig, men det påverkade nog inte [spelet] mycket.⁹⁶

Informanterna berättar däremot att det inte ofta uppstod situationer där spelarna skulle ha varit medvetna om någonting deras spelkaraktärer inte kände till, eftersom spelkaraktärerna oftast vistades tillsammans.

Missuppfattningar

Informanterna uppger att det ett fåtal gånger uppkom missuppfattningar i spelet. Kari berättar att han till exempel fick den uppfattningen att det fanns två fångar i slottets fångcell när det i själva verket fanns endast en, vilket han tror berodde på att det fanns två fångceller, men endast en fånge. Han antar att han hörde fel, vilket hade den inverkan att han frågade var den andra fången var. Antti nämner att han däremot uppfattade mordets händelser fel – han trodde att knivhugget kom bakifrån, när i verkligheten hade knivhugget beskrivits ha kommit framifrån. Ingen av informanterna ansåg att sådana missuppfattningar störde spelet, utan att det var lätt att anpassa sin information till situationen och fortsätta därifrån som inget hade hänt. Matti nämner dock att han känner till spelare som kunde ha blivit förvirrade i sådana situationer.

Inbyggda anakronismer

Informanterna säger att diskussionen som uppstod gällande Galileo Galilei var anakronistisk (eftersom Galilei hade inte ens fötts då spelet utspelade sig), men eftersom det var en bakgrundsdetalj och inte påverkade spelets berättelse, påverkade den inte på inlevelsen. Matti nämner att han blev och tänka på det för en stund, eftersom han funderade hur hans spelkaraktär skulle reagera till en känd historisk person och att detta fick hans tankar att gå på sidospår. Han berättar dock att spelet fortsatt helt naturligt därifrån och på grund av detta försvann Galilei-diskussionen från hans tankar och kom inte upp senare. Kari sade att det skapade lite förvirring, men att det gick lätt att fortsätta rollspelet.

⁹⁶ Matti: ”Mua hiukan ärsytti, tosin ää, mä tiesin että se on deeäm [DM – *Dungeon Master*, spelledarbenämningen i *Dungeons & Dragons*] on varmaan niinku ennakkoon mietitty, ää, sellaseks se hahmo että ei siin tahallaan ketään kiusata mutta se hiukan ärsytti mua tavallaan, että mul tuli vaan mieleen niinku omasta elämästä sellasia tapa- sellanen tapaus joka muistutti tota ja, ja se niinku ärsytti mua mut ei se, ei se mitenkään valtavasti vaikuttanut.”

Katarerna som lyftes fram i spelet hade däremot försvunnit nästan 150 år tidigare, men informanterna resonerade att troligtvis skulle lokala legender överleva i spelets inre tid och folk som levde i området kunde till och med ha en överdriven bild om hurdana människor det var frågan om och hurdana hemskheter de höll på med.

Informanterna analyserade också sina spelkaraktärers handlingar; Timo berättar att han tyckte det var anakronistiskt att:

Inkvisitionen, när de förhör de här [karaktärerna], så den här gruppens förhör är ganska, på sätt och vis [Hercule] Poirot-aktiga, att [man säger] ”varsågoda och sätt er” till samhälleligt tydligt underställda personer, som är i ett tjänsteförhållande, att man så att säga ber dem att sätta sig ned i någon stol och att man betraktar att det att man tvingar någon att stå skulle vara speciell pressning eller ett förhørsmedel.”⁹⁷

Timo säger att det dock inte alls störde honom. Han tillägger att inkvisitors taktik, där han gick runt den förhörda för att lägga press på hen, skulle sannolikt kräva en viss kunskap om människans psykologi som inte existerade på den tiden. Timo berättar dessutom att om man skulle ha ordentligt analyserat spelet, skulle säkerligen attityderna av spelkaraktärerna eller hur de talar ha varit anakronistiska, men tillägger dock att han inte letar efter sådant i spelet, vilket betyder att han ofta märker det först efteråt. Timo funderade också ifall en inkvisitor skulle på riktigt ha fokuserat mera på anklagelser om kätteri och andra trosrelaterade ledtrådar och struntat i till exempel äktenskapsbrott, vilka enligt honom ändå skedde relativt ofta på den tiden.

Historiska faktorer

När informanterna tillfrågades hur de påverkades av att religiösa grupper behandlades olika i spelet, ansåg informanterna att detta inte skapade ett moraliskt dilemma, eftersom det var frågan om ett historiskt spel. Matti säger att han funderade över judarnas position i den historiska omgivningen även efter spelet, eftersom han vanligtvis inte gillar att spela en spelkaraktär som deltar i omoraliska handlingar. Kari tycker däremot att det skulle ha varit konstigt om detta inte tagits upp, eftersom spelkaraktärerna tillhörde inkvisitionen. Kari nämner att han har råkat ut för att en spelare gjort antisemitiska skämt utanför spelet, vilket givit upphov till en otrevlig stämning. Han funderar dock ofta själv på ifall någon i

⁹⁷ Timo: ”Inkvisitio, kun se kuulusteleen näitä, tä porukka, niin se on hyvin niinku tämmönen, noin niinku Poirot – tyyppinen kuulustelu, että olkaa hyvä ja istukaa, noin niinku vielä selvästi yhteiskunnallisesti alempiarvoisille henkilöille, palvelussuhteessa oleville, niitä pyydetään mukamas istumaan jonneki tuoliin ja sitte se, että ne, että niitä pidetään seisomassa, sitä pidetään jotenkin erityisenä hiillostamisena tai välineenä.”

spelgruppen tar illa upp av kommentarerna utanför spelet, eftersom han har svart humor. Antti däremot beskrev att det kan vara intressant i ett spel att se hur olika händelser utspelar sig, även om han skulle fördöma handlingarna i det verkliga livet. Antti anser dock att det kan vara oroväckande ifall en deltagare överdrivet detaljerat beskriver till exempel tortyr eller våldtäkter.

Inlevelse

Informanterna skämtade ofta utanför spelet, men tyckte inte att sådant störde inlevelsen. I ett skede tyckte dock Antti att skämten blev nästan för roliga, så han behövde fokusera sina tankar på nytt för att komma tillbaka in i spelet. Matti berättar att:

Helt i slutet [av spelet] började jag diskutera om saker utanför rollen, eftersom jag förstod att den här Richardo, min spelkaraktär, inte hade en maktposition eller tillräcklig intelligens för att diskutera dem, så jag var utanför rollen.⁹⁸

Informanterna förklarar att mot slutet av spelet uppstod mera diskussion utanför den narrativa ramen, men de hade aldrig problem i dessa fall att avgöra ifall talaren var spelaren eller spelkaraktären.

Informanterna tyckte att det att spelare tog wc-pauser inte heller störde spelet. Informanterna hade skilda åsikter om det är bäst att sätta spelet på paus medan en av dem är borta, eller ifall sådana pauser avbryter inlevelsen för märkbart och gör det svårt att fortsätta. Matti säger att när han gick på toaletten, blev han snabbt efteråt informerad om vad som hade skett i spelet och kunde komma lätt in i spelet igen. Timo berättar att:

Ifall man analyserar det här spelet, kan man tänka att det finns olika scener, där vissa spelkaraktärer har en större roll än andra. Ibland har en spelkaraktär enbart rollen av en observatör i scenen och då kan spelaren i princip under tiden [avlägsna sig från spelet].⁹⁹

I spelet framkom också stunder då man hoppade framåt eller bakåt i spelets interna tid. Detta skedde till exempel då spelledaren sade att spelkaraktärerna gick på middag, men en av informanterna nämnde att deras spelkaraktär ville gå och tala med någon innan middagen, eller när man hoppade över vardagliga aktiviteter, som var obetydliga för berättelsen, på

⁹⁸ Matti: ”Siinä lopussa mä aloin keskustelemaan niinkun asioista out of character neu- kysym- niinku neuvottelemaan noista jutuista koska, koska mä tajusin et sill ei oo sillä Richardolla, mun hahmolla, hirveesti siinä valtaa tai ees älyä keskustella niist asioist, niin mä olin siinä out of character.”

⁹⁹ Timo: ”Jos avaa tätä peliä niin voi miettiä et siel on joitain kohtauksia, joissa noin niinku joillain hahmoilla on, on isompi osa kuin toisilla. Siel on jotain missä joku hahmo on jossain kohtauksessa tarkkailijana, niin periaatteess se voi sillä aikaa pelaaja voi käydä sitten...”

grund av tidsbegränsningen. Enligt informanterna skapade detta dock inga problem i informationsöverföringen eller inlevelsen.

Hemligheter

Informanterna berättar att hemligheterna hade en central roll i spelet och tyckte att det var underhållande när de inte visste sanningen och var tvungna att vara misstänksamma mot alla. Enligt informanterna skapade denna ovisshet spänning i spelet. De ansåg inte att spelledaren skulle ha missbrukat sin maktposition, avbrutit eller förhindrat spelkaraktärernas handlingar. Även om biskopen reagerade negativt till deras spelkaraktärers arbete, var spelarna inte förvånade. Timo till och med tyckte att biskopens reaktion var rolig, medan Kari beskrev den som:

Jo, där var lite det att när vi hade kämpat med saken [mordutredningen] så länge och när vi äntligen fick det slutfört, så kommer den här biskopen och börjar skälla ut oss så det var ju lite så. Å andra sidan tyckte jag det var riktigt naturligt att det hände så att den här biskopen sen gav lite feedback på den här grejen.¹⁰⁰

Informanterna nämner också att det var nöjda att den skyldige var någon de hann träffa och förhöra under spelets gång och inte någon helt utomstående spelledarstyrd karaktär.

Spelmekanikens inverkan

Informanterna ansåg att de inte tänkte på spelmekaniken under spelets lopp och tyckte inte att spelmekaniken påverkade informationsförmedlingen i spelet. De tyckte spelmekaniken var enkel, fri och relativt lätt glömdes i bakgrunden. Kari märkte att eftersom spelets form var så fritt, använde han aldrig möjligheten att kasta tärningar. Han säger att om tärningarna skulle ha varit mer närvarande, skulle han troligtvis ha använt dem, speciellt när de hade problem med förhören. Antti, som tycker om spelmekanikens närvaro, berättar att han var förvånad att de andra informanterna inte använde sig av tärningarna:

Jag [Antti] faktiskt började också fundera att till exempel när den här kammarjungfrun började fastna upp [i förhören] så tänkte jag att du [Kari] erbjuder stolen så hon skulle hade det bekvämare och att du snart kastar en tärning [...] och sen gick det så att du egentligen aldrig kastade den.¹⁰¹

¹⁰⁰ Kari: ”Joo, siin oli vähän se et ku me oltiin taisteltu sen asian kanssa niin kauan ja ku me kerrankin saatiin se vihdoinkin niinkun pakettiin, niin sit siält tulee tää piispa ja rupee haukkumaan ni, oli, olihan siin niinku vähän sellasta, mut toisaalt sit taas se oli niinkun, mun mielest se oli hyvin luontevaa et siin kävi niin et se piispa, niinku sit anto, anto niinkun vähän palautetta siit hommast.”

¹⁰¹ Antti: ”Mä itseasiass rupesin kans miettimään ett niinku sä siin esimerkiks kun se rupes se kamarineito lukittumaan niin mä ajattelin et sä itseasiass tarjoot niinku tuolia ett olis mukavampi sille et mä ajattelin sä varmaan koht niinku sanot et sä heität noppaa [...] ja sitten kävi niin et sä itse asiassa et heittänyt.”

Timo berättar att om spelmekaniken skulle ha varit mer rigid med ett invecklat karaktärsformulär skulle det möjligtvis ha lett till att han skulle ha frågat om någon handling är möjlig eller inte, eller om man kan avgöra det med tärningar. Han tillägger att i vissa spel finns det specialförmågor som kan användas begränsat, och att ifall det skulle ha funnits här något som kunde ha använts till exempel för att ta ner någon karaktärs mentala resistans, skulle han ha använt en sådan förmåga i förhören.

Antti säger att han tänkte på spelmekaniken så pass mycket att hans spelkaraktär skulle kunna skydda sig själv, vilket är gemensamt för alla av hans spelkaraktärer. Kari tänkte på spelmekaniken endast så pass mycket att han skrev in några styrkor och svagheter till sin spelkaraktär.

Informanterna tyckte att avsaknaden av ett traditionellt karaktärsformulär var befriande och att det passade för ett kort spel. Kari berättar att han dock på sätt och vis gillar karaktärsformulär, för att de ger en viss struktur och hjälper honom att uppfatta sin spelkaraktär lättare när dess egenskaper finns uppskrivna som statistik.

5.3.5 Spelets syfte och längd

Antti berättar att spelet kändes som en normal rollspelsession. Informanterna anser dock att de som spelare orsakade mindre huvudbry åt spelledaren, eftersom de visste att spelet var för en pro gradu-avhandling. Antti och Timo tillägger att de normalt kan berätta ett skämt utanför spelet och följa upp på det relativt länge, vilket de dock undvek nu. Antti, Timo och Kari säger att de glömde helt bort bandspelaren tills den pep mitt i spelet, då batterierna behövde bytas. Antti tycker att eftersom han glömde bort bandspelaren, påverkade den sist och slutligen inte på hans humor och sätt att berätta skämt under spelets gång. Matti berättar däremot att:

Jag kom ihåg hela tiden bandspelarens närvaro och försökte hela tiden tänka på att jag inte gör en narr av mig själv och att jag måste hitta på något riktigt bra material till den här spelkaraktären för att jag inte skulle verka som en komplett idiot.¹⁰²

Han säger också att han hela tiden tänkte på att det finns en observatör bakom hans rygg som lyssnar på spelet. Förutom tidsbegränsningen som fanns inbyggd i spelet, påverkade också

¹⁰² Matti: ”Mä taas kokoajan muistin et se on, se on paikalla se nauhotin ja sit koitin kokoajan mieltä et enhän mä nyt vaan nolaa itseäni ja mun täytyy keksii jotain tosi hyvää materiaalia täl hahmolle että se, etten vaikuta ihan idiootilta.”

tidsbegränsningen i den verkliga världen delvis på spelets händelser. Även om informanterna gillade mekaniken och saknade inte ett karaktärsformulär för detta korta spel, ansåg de att det skulle ha varit svårt att komma ihåg allting ifall det skulle ha varit frågan om ett längre spel. Timo nämner att han i ett längre spel skulle gjort mer detaljerade anteckningar för att hålla reda på informationen som han mottagit under spelets gång.

Antti skulle helst se lite mera invecklad spelmekanik i ett längre spel, eftersom reglerna fungerar som ett hjälpverktyg i samband med konfliktlösning mellan spelare. I spel med endast lite regler kan spelledaren enligt honom också ha för mycket kontroll över händelserna utan att spelarna kan effektivt påverka dessa och anser därmed att reglerna hindrar spelledaren från att göra alltför godtyckliga beslut.

Eftersom spelet var kort hann de inte utveckla sina spelkaraktärer eller relationerna mellan dem på samma sätt som i ett längre spel. Kari och Antti berättar att en del av deras spelkaraktärers bakgrundinformation blev oanvänt. Antti säger att:

I långa spel, om någon håller information för sig själv, så finns det på riktigt konsekvenser, kanske, medan i korta spel som varar endast en kväll, så ifall någon håller information för sig själv så hela subploten resolveras aldrig, inget händer, den [informationen] har inte nödvändigtvis en betydelse.”¹⁰³

Även om spelet endast varade i en kväll och det fanns ingen mekanisk utveckling, nämner dock Antti att hans spelkaraktär var chockad över biskopens reaktion till spelkaraktärernas undersökning och att hans spelkaraktär i fortsättningen troligtvis skulle ha haft en annorlunda ställning till kyrkan ifall spelet fortsatte.

Alla informanterna berättar att ifall spelet hade varat länge, skulle de ha gjort mera förhandsarbete till sina spelkaraktärer. Eftersom Matti gillar att improvisera, skulle han inte ha utvecklat sin spelkaraktärs bakgrund, men han skulle på förhand ha funderat på hur hans spelkaraktär skulle reagera till olika historiska situationer eller hordana gester den skulle använda i samband med tal. De andra informanterna skulle ha utvecklat sina spelkaraktärers bakgrund, och Timo skulle även ha sökt mera historisk information om tidsperioden. Han förklarar att han tycker att det är en stor utmaning att ha ett långt spel i en specifik historisk

¹⁰³ Antti: ”Pitkäss peliss semmonen tiedon hamstraaminen vaikuttaa enemmän kun tota, siit tulee oikeesti seurauksii, saattaa tulla, mut yhdessä pelissä, jos se kestäää just yhen illan, niin jos joku hamstraa jonkun tiedon niin se ei välttämättä koko se siitä lähtevä niinku, tavallaan sivujuoni ei pääse, ei se ratkee ikinä, ei siit tapahdu mitään, se ei merkitse välttämättä mitään.”

miljö och anser att man skulle behöva vara noggrannare med historiska detaljer, eftersom effekten av felaktig historisk information blir större ifall spelet fortsätter i en längre tid.

Trots att informanterna nämner flera gånger under intervjun att tidsbegränsningen påverkade deras undersökning, hade de dock en hel överlopsdag kvar i spelets värld för att reda ut mordet innan biskopen anlände. De berättade dock att de inte kunde vara säkra om biskopens tidtabell håller eller är rätt uppskattad. Timo nämner i detta skede fången de förhörde, och beskriver att:

Jo, jag tänkte faktiskt i något skede att det skulle vara riktigt underhållande att försöka se hur långt man kan fortsätta med det, att till hur obegripliga saker den här människoruinen [fången] är redo att förbinda sig till, hur absurda saker är den redo att hitta på.¹⁰⁴

Förutom tidsfaktorn kunde även informanternas egna attityder påverka karaktärernas beteende och maktposition i spelvärlden. De förklarar att under förhöret behandlade de väl de karaktärer som verkade oskyldiga och ärliga. Om karaktärerna däremot var på något sätt misstänksamma, var informanterna mycket mera påträngande med sina frågor och sitt beteende. De upplevde att flera av de spelledarstyrda karaktärerna verkade dölja något, vilket påverkade informanternas handlingar. I hertiginnans fall nämner de dock att på grund av hennes sociala status kunde de inte behandla henne hur som helst, även om de ville förhöra henne redan i ett tidigare skede av undersökningen.

5.4 Analys av Fokusgruppsintervju 1

Eftersom den första fokusgruppsintervjun innehåller bakgrund samt allmän information om informanternas spelvanor och informationsbeteende, analyseras innehållet av den avskilt från den resterande delen av den kvalitativa undersökningen.

5.4.1 Bakgrund, spelvanor samt roll

Informanterna som inkluderades i fokusgruppsintervjuerna samt spelobservationstillfället var män i åldern 23–29 år och representerade i likhet med tidigare nationella undersökningsresultat både köns- och åldersmässigt statistiskt sett typiska bordsrollspelare

¹⁰⁴ Timo: ”Joo, mä ajattelin itse asiassa jossain vaiheessa että se ois ihan huvittava kokeilla mit- miten pitkälle sitä pystyy jatkamaan (skrattar) että, että kuinka, kuinka käsittämättömiin juttuihin tää, tää noin niinkun, tää ihmisaunio täällä sellissä on, on valmis sitoutumaan, kuinka absurdeja juttuja se on valmis keksimään.”

(Mäyrä 2003, s. 104; Leppälahti 2005, s. 144; Leppälahti 2009, s. 11–12, 14–16). I likhet med de som besvarat enkäten, hade även majoriteten av informanterna spelat bordsrollspel sedan ung ålder. Enligt Leppälahti (2009, s. 15–16) börjar finska bordsrollspelare rollspela oftast i åldern 12–15 år, men även nybörjare som är under 10 eller över 20 år är inte sällsynta. Tre av fem informanter (inkluderat Antti) angav att de spelar aktivt bordsrollspel, medan de två andra spelade sporadiskt. Enligt Leppälahti (2009, s. 15–16) spelar många äldre bordsrollspelare slumpmässigt. För många kan rollspel vara en hobby bland alla andra och det kan förflyta mycket tid mellan spelen. Även om individerna själv inte längre aktivt rollspelar eller på annat sätt engagerar sig i hobbyn, kan de ändå på grund av grupptillhörigheten stanna kvar i subkulturen och umgås med aktiva rollspelare (Mäyrä 2003, s. 103). Trots att en del av informanterna blivit bekanta med hobbyn via tidningar, butiker och andra bokgenrer samt via familj och vänner, utgjorde den sist nämnda kategorin orsaken till att informanterna beslöt att inleda bordsrollspelandet.

Trots att informanterna ansåg att de sällan kunde direkt applicera information som de insamlat eller blivit delaktiga av i samband med bordsrollspel i det verkliga livet, lyfte alla informanterna fram i samband med intervjun hur bordsrollspelen som aktivitet påverkat dem genom att utveckla personliga egenskaper eller lett till upptäckter av nya aspekter i sig själv eller andra spelare, som kunnat leda till nya informationsbehov eller kunskap. Örnstedt och Sjöstedt (1997, s. 11) anser att denna form av personlighetsutveckling kan ske framför allt då spelet leds av professionella ledare och spelas i pedagogiskt eller psykologiskt syfte, och beskriver personlighetsutvecklingens möjlighet enligt följande:

Genom att gå in i en roll, d.v.s. sätta sig in i en ny sida hos sig själv eller i en annan människas situation, kan inlevelsen leda till ökad förståelse och ny insikt. [...] De som deltar i rollspel av detta slag upplever ofta att de tagit ett steg framåt i sin personlighetsutveckling. Självförolitligheten ökar, modet att agera tilltar genom ökad medvetenhet och tidigare gränssättningar, för vad man vågat och tillåtit sig, vidgas. Erfarenheterna bär man sedan med sig i det vardagliga livet.

I likhet med Örnstedt och Sjöstedt räknar informanterna upp förbättrade sociala färdigheter, empatiförmåga samt självinsikt som positiva aspekter av bordsrollspel, men informanterna lyfter även fram förbättrad kommunikations-, läs-, improvisations-, grupparbetes- samt problemlösningsförmåga som egenskaper som kan utvecklas som en följd av bordsrollspelande. Informanterna angav att även deras språkkunskaper förbättrats, eftersom bordsrollspelböckerna ofta är skrivna på annat språk än deras modersmål, vilket enligt Leppälahti (2009, s. 49–53) är ett allmänt fenomen bland bordsrollspelare. Två av

informerarna lyfte även fram hur bordsrollspelandet haft en positiv inverkan på deras psykiska välmående.

En av informanterna beskrev hur framför allt den sociala aspekten av bordsrollspel är viktig, och berättade hur spelen skapar en känsla av gruppanda och samhörighet, som förekommer även utanför rollspelssituationen. Enligt Leppälahti (2009, s. 54–55) skapar rollspel en gemenskap som kan vara svag eller stark och den kan observeras i samband med rollspelande eller i relaterade evenemang. Denna känsla av gemenskap lever vidare även om hobbyn inte aktivt utövas och skapar ofta speciella talesätt eller humor i gruppen som utomstående inte begriper (ibid.).

I likhet med Örnstedt och Sjöstedt ser dock också informanterna nackdelar med bordsrollspel. Informanterna anser potentiella nackdelar vara minskad tidsanvändning för andra former av aktiviteter eller umgänge med vänner utanför spelkretsen, samt en belastning av relationerna mellan deltagarna på grund av eventuella spelhändelser. En av informanterna ansåg att bordsrollspelande även kan påverka den fysiska hälsan, på grund av att han konsumerade i samband med bordsrollspel ohälsosamma mellanmål eller en ekonomisk påfrestning på grund av anskaffningen av till exempel bordsrollspelböcker. Örnstedt och Sjöstedt (1997, s. 195, 197–200, 203) diskuterar dock mer allvarliga konsekvenser av rollspelande som till exempel spelberoende, våld, destruktivt gruppträck, maktmissbruk (framför allt då det gäller spelledaren) och försök att genom bordsrollspel och inlevelsen i andra roller förringa de problem man har i den egna självbilden. Informanterna uppräknade exempel som delvis tangerade dessa, och påpekade i den andra fokusgruppsintervjun att de stött på bordsrollspelare som från deras perspektiv visat för starkt intresse till att detaljerat beskriva våldshandlingar.

Informerarna lyfte även fram i intervjun påstådda sataniska kopplingar och hur detta lett till förekomsten av negativa bilder av aktiviteten. Att man tagit dessa negativa konnotationer seriöst framkommer bland annat i form av att en del församlingskretsar som utnyttjar sig av rollspel som ett pedagogiskt verktyg, hellre refererar dessa spel som ”äventyrsspel” än rollspel (Savola 1997). Vissa rollspelare använder dock dessa konnotationer till en fördel, för att skapa en större skillnad till icke-rollspelare och därmed förstärka sin grupp tillhörighet (Leppälahti 2005, s. 147). Enligt Mäyrä (2003, s. 104) kan det jämfört med andra subkulturer

dock vara svårt att identifiera en rollspelare genom att se på hens klädsel, eftersom de skiljer sig inte nödvändigtvis alls på sitt utseende.

Det förekommer också diskussion om det är möjligt att en roll blir ”på” efter spelet. Örnstedt och Sjöstedt (1997, s. 11–12) påpekar att det är viktigt att det sker en *avmantling* efter spelet, med vilket avses att spelarna efter avslutat spel medvetet lämnar den inlevda rollen och utför en tydlig gränsdragning mellan den egna och den påhittade spelkaraktärens identitet och handlingar. För att avmantling skall ske framgångsrikt avslutas professionella, vetenskapliga spel ofta med diskussion och reflektion över spelhändelserna samt över de nya potentiella upptäckterna hos sig själv (Örnstedt & Sjöstedt 1997, s. 11–12). Avmantling anses till och med vara en förutsättning för att kunna dra nytta av professionella rollspel (Mykrä & Hätönen (red.) 2010, s. 56–60). Att diskussion och reflektion inte enbart sker i professionella spel, framkommer dock i form av att tre informanter anger att de i spelgruppen efter avslutad spelsession, ofta diskuterar spelhändelserna. Trots att dessa diskussioner inte nödvändigtvis är lika djupgående och analytiska som i professionella spel, ger det informanterna en möjlighet till reflektion, framför allt ifall något oförväntat skett i spelet som medfört att någon av deltagarna reagerat känslomässigt.

Alla informanter uppvisade en medvetenhet om spelledarens maktförhållande till de andra deltagarna genom att lyfta fram spelledarens ansvars- samt auktoritetsposition i samband med intervjun. Pettersson (2005, s. 26–28) argumenterar att spelledaren är endast en deltagare i en dynamisk process, som inte har monopol över skapandet av spelets innehåll, medan Örnstedt och Sjöstedt (1997, s. 197–200) framför hur en spelledare kan missbruka och utnyttja sin maktposition för att nå egna ändamål. På grund av att spelledaren skapar ramverket för spelet samt dessutom utgör såväl berättaren som domaren i samband med spelet, kan det uppkomma situationer av informationsasymmetri mellan spelledare och spelare. Trots att denna teori främst kopplas samman med kontrakt och ekonomi, kan spelledaren genom att inneha mer information än spelarna utnyttja detta läge för att påverka spelarnas valfrihet. Informanterna lyfter dock även fram situationer där spelarna har som protest eller underhållning utfört eller försökt utföra överraskande handlingar som spelledaren tvingats ta ställning till. I skillnad till resten av informanterna, berättade Antti i den andra fokusgruppsintervjun att han oroar sig för spelledarens maktposition och hur detta kan påverka hans spelkaraktär. Detta är orsaken till att han föredrar spelkaraktärer som kan

försvara sig själv i strid samt varför han vill att det finns spelregler som begränsar spelledarens frihet.

Informanterna förutsätter att spelledaren därmed uppvisar vissa färdigheter och förmågor. Alla informanter instämmer med att rollen av spelledare är mer krävande än spelarens, eftersom rollen förutsätter såväl information och kunskap om spelvärlden och spelmekaniken samt även god improvisationsförmåga, eftersom spelberättelsen och spelhändelserna påverkas och modifieras av spelarna. Enligt Pettersson (2005, s. 188) är det inte lätt att skapa rytm i spelet, utan att detta är en erfarenhetsbaserad, intuitiv handling. Tre av fem informanter upplevde att spelledarrollen utgjorde något positivt, medan en av informanterna ansåg att spelledarrollen utgör en nödvändig position som hen dock helst inte vill ha, men intar för att kunna uppehålla aktiviteten. Den sista informanten, som aldrig försökt att agera som spelledare, ansåg inte ha de förmågor som förutsätts av en spelledare, och vill därmed inte heller inta rollen. Informanterna som själv inte ännu provat på att fungera som spelledare hjälpte dock gärna till spelledaren – på detta sätt kunde de bidra utan att dock behöva uppfylla kraven som lades på spelledaren.

5.4.2 Informationsbeteende

Trots att det delvis skett förändringar i utbudet av de informationskällor och -resurser som var tillgängliga då tre av informanterna började i slutet av 1990-talet och början av 2000-talet delta i bordsrollspel, i jämförelse med vilka som fanns tillgängliga då intervjun utfördes (2014), har informanterna fortsatt att utnyttja samma informationskällor som tidigare och snarare utökat antalet informationskällor de använder, än övergått till att enbart använda nya informationskällor. Två av informanterna använder bordsrollspelsböcker som huvudkälla och internet som ett komplement, medan en informant använder internet som huvudkälla och bordsrollspelsböckerna som komplement. En informant angav att han inte brukar söka aktivt information inför ett bordsrollspel utan vanligtvis använder tidigare inskaffad information, och stundom de andra spelarna, spelledaren samt bordsrollspelsböckerna som komplement. Antti berättade i samband med den andra fokusgruppsintervjun, att han använder främst bordsrollspelsböcker, men även annat tryckt material, internet samt andra deltagare som komplement. Ingen av informanterna angav dock att de skulle utnyttja elektroniska bordsrollspelsböcker.

Att (tryckta) bordsrollspelsböcker utgör en informationskälla eller ett komplement för alla informanter är inte märkvärdigt, eftersom många bordsrollspelledare utnyttjar färdigt skapade spelberättelseramar som grundar sig på dessa böcker, vilket gör det i viss mån nödvändigt även för spelarna att läsa igenom böckerna för att förstå spelvärlden och kunna agera i enlighet med regelverket. Att Timo utgör den informant som använder sig minst av bordsrollspelsböcker kan delvis förklaras med att han inledde hobbyn i ett senare stadium än de andra och att han kan därmed ofta förlita sig på andra deltagares kännedom om dem.

Trots att informanterna utnyttjade delvis samma informationskällor, framkom det i intervjun att de prefererade att använda dessa källor på grund av olika orsaker och att de uppfattade dessas tillgänglighet (*accessibility*) på olika sätt. *Accessibility* inbegriper såväl tillgänglighet, lättanvändbarhet och närhet. Tre av informanterna utnyttjade informationskällor i enlighet med Zipfs (1949) princip, där en människa väljer det alternativ som kräver minst ansträngning. Gerstberger och Allens (1968) teori utgår också ifrån tanken att användningsfrekvensen av informationskälla inte korrelerar med källans pålitlighet. Pekka använde de tryckta bordsrollspelböckerna, eftersom dessa utgjorde en tydlig avgränsad helhet som han var bekant med sedan tidigare och hade tillgång till och därmed kunde minska tiden som krävs för informationssökning. Timo minimerade däremot informationssökningsarbetsbördan i koppling till bordsrollspelandet, genom att utnyttja främst tidigare erhållen information eller genom att fråga andra deltagare i samband med spelandet. Dessa två informanter föredrog därmed att använda lättillgängliga, lättanvändbara och bekanta källor för att minimera arbetsmängden.

Mattis informationsbeteende skiljer delvis från de andra informanternas. Han beskriver att han har använt rollspelsböcker som källa, men har svårt att förstå dem. Istället visar han tillit till webbaserat material skapat av andra rollspelare som samlar ihop och förtydligar spelmekanik. Han anser dock att han lär sig bäst genom att läsa, vilket är orsaken till att han hellre slår upp material än konsulterar andra spelare. För Matti är därmed lättförståeligheten den mest centrala aspekten. Av alla informanter utnyttjade Antti mest mångsidigt informationskällor och uppvisade mest intresse för informationssökning. Detta kan bero på att han ofta brukar inta rollen av spelledare och tycker om att skapa karaktärer.

Trots att Kari i likhet med Pekka och Antti använder bordsrollspelsböcker som huvudkälla, skiljde sig Kari från dessa på grund av att han använde de tryckta bordsrollspelsböckerna som källa, eftersom han anser dessa utgöra de mest pålitliga informationskällorna. De övriga informanterna ansåg att källornas pålitlighet inte var viktigt med tanke på rollspel, eftersom de ansåg att poängen med rollspelandet är att spelledaren och -gruppen använder sin fantasi för att skapa en egen berättelse. Även reglerna som finns i rollspelsboken anses endast vara en startpunkt och kan modifieras enligt gruppens samtycke. Enligt Särkijärvi och Sotala (2007, s. 11–12) borde reglerna därmed mer ses som riktlinjer, som kan förändras när berättelsen kräver det.

Även om informanterna anser att reglerna, världen och omgivningen kan modifieras fritt av spelgruppen, konstaterar de dock att det kan förekomma problem i och med att spelarna inte har samma tillgång till information, vilket leder till informationsasymmetri. Oftast beror detta på den fysiska tillgängligheten av tryckta rollspelsböcker, både i sådana fall där en spelare behöver information som hen inte har, som när en av spelarna innehar information från rollspelsböcker som ingen annan i gruppen äger eller har läst. Det är inte ovanligt att alla i spelgruppen inte har tillgång till samma material. Enligt Leppälahti (2009, s. 23–24) har spelgrupperna i Finland i allmänhet formats i redan existerande grupper av vänner, vilket kan leda till att personen som haft intresse att skaffa regelboken, bjuder in sina vänner och fungerar själv som spelledare. Det är dessutom vanligt i Finland att bordsrollspelet består av ett regelsystem och en spelvärld som är skapade av spelledaren, eller att färdigt köpta rollspelsböcker anpassas till spelgruppens ändamål (ibid.).

Informanterna beskrev att det ibland förekommer situationer där de har informationsbehov, men på grund av begränsningen av bokens tillgänglighet inte kan satisfiera dessa. Matti berättar att han i en spelsituation kan anpassa sig till, glömma bort eller förbise informationsluckor, eftersom spelet fortskrider. Senare nämner han också att han inte alltid ställer tillägsfrågor, för att bevara stämningen i spelet. Enligt Savolainen (1993, s. 25–26), kan en individ som är tvungen att lösa ett problem som består av flera aspekter samtidigt, nöja sig med en partiell lösning i syftet att lösa mer akuta delar av problemet. Huizinga (1949, s. 19–21) har däremot förklarat att spel utspelas i en avgränsad tid och plats, och att även ett

litet undantag kan avbryta spelet. Matti förbiser därmed hellre sina egna informationsbehov för att uppehålla den inre ordningen i spelet samt stämningen.

Tre av informanterna föredrog att ha något visuellt för att stöda inlevelsen och visualiseringen av spelvärlden. En informant däremot tycker att bilder till och med kan störa hans inlevelse och begränsa hans fantasi, vilket återspeglar hans behov för kompakt och tydlig information i skriftligt format. Alla informanter håller dock med om att kartor över omgivningen eller skisser över deras positioner till exempel i en konfliktsituation kan vara nyttiga.

5.4.3 Informationsbehov

Eftersom bordsrollspel utgör en social aktivitet och deltagarna har olika bakgrund, uppfattningar och förhandskunskaper om bordsrollspel, inverkar detta även på eventuella uppkomna informationsbehov. Informationsbehoven under speltillfällena tangerar stort sätt de som förekommer inför ett speltillfälle och berör därmed information om spelvärlden, spelsystemet och spelkaraktärerna.

Informanterna har olika uppfattningar gällande informationsmängden som krävs för att delta i rollspel. Även om två informanter konstaterar att det är en förutsättning att alla spelare känner till både spelvärlden och -mekaniken för att kunna delta, berättar de dock senare att de vill helst inte delta i spel som kräver mycket förhandskunskap. Detta kan bero på att de har en bakgrund i spel som innehåller mer komplicerad spelmekanik, eftersom reglernas mängd och detaljnivå beror mycket på spelet (Särkijärvi & Sotala 2007, s. 11–12). De två andra informanterna har ofta informationsbehov gällande spelmekanik som de inte känner till, och vilka möjligheter deras spelkaraktärer har att agera inom reglernas ramverk.

Informanterna anser att både spelar- och spelledarskapade spelkaraktärer har sin plats, vilket varierar beroende på spelets längd och deltagarnas personliga intressen. Det förekommer ofta begränsningar i skapandet av spelkaraktären, men informanterna upplever det inte som något negativt.

Timo beskriver att ”i princip är allting som existerar i världen på sätt och vis information som spelledaren har tänkt på”¹⁰⁵. Eftersom spelledaren fungerar som gränssnitt mellan spelarna

¹⁰⁵ Timo: ”Periaatteessa tietty kaikki tossa noin on, kaikki mikä tossa maailmassa on, niin se on ikään kuin tietoa, jota sitten noin niinkun, jonka pelijohtaja on sitten miettinyt.”

och spelvärlden, är beskrivningen en viktig del för spelarna. Alla informanter frågar tillägsfrågor gällande spelvärlden i olika situationer och även fyller på beskrivningen i sin fantasi. Informanterna anser att beskrivningen påverkar starkt upplevelsen och att beskrivningens djup varierar mycket beroende på faktorer som situationen, karaktären och omgivningen.

Kari och Matti lyfter också fram att information om spelgruppen är viktigt för spelet. Kari anser att man bör veta spelgruppens förväntningar kring rollspel, oskrivna regler om till exempel hur väl man ska leva in sig i sin spelkaraktär. Matti däremot betonar kunskap om spelgruppens inre relationer, alltså vad spelarna tänker om varandra eller hur de skulle reagera till olika situationer som kan förekomma i en spelsituation, för att undvika konflikter. Enligt Huizinga (1947, s. 22–23) skapar spelgrupperna ofta en samhörighet, och den som bryter mot spelets regler kan förlåtas, men den som ställer sig helt emot spelets regler och vägrar att följa dem, utesluts. Spelgruppen finns även utanför spelet, i en känsla av att man är något annorlunda, och fungerar tillsammans utanför samhällliga normer, vilket gör det ibland svårt att åtskilja samhällliga grupper från spelcirkel (ibid.).

Informanterna, samt Antti i samband med den andra fokusgruppsintervjun, anser att spelsituationen även kan leda till informationsbehov utanför spelet. Dessa informationsbehov kan antingen direkt relatera till bordsrollspel eller rollspelandet, men även beröra ett ämne som nämnts i bordsrollspelet, men som inte direkt har med bordsrollspelsaktiviteten att göra.

5.4.4 Informationsförmedling och spelkaraktärens roll

Beskrivningen av en spelkaraktär förmedlar information. Beskrivningen kan vara riktad till alla, eller endast till vissa spelare eller spelledaren. Även om beskrivningen ges på en papperslapp så att endast relevanta spelare blir delaktiga av informationen, förmedlar också denna handling information till de andra spelarna, om att något hemligt pågår. Även om information som spelkaraktären inte känner till i princip inte borde få påverka spelet, anser informanterna att spelkaraktärens handlingar kan undermedvetet påverkas ifall spelaren är medveten om något som spelkaraktären inte känner till.

Alla informanter tillskriver spelmekniken och tärningskastet endera en informationsförmedlande eller -producerande roll. Spelmekniken skapar en referensram och kan användas för att beskriva eller förmedla information om spelvärlden och -karaktären,

men kan även, på grund av tärningskastens slumpmässighet, ge upphov till oförväntade händelser, som kan uppfattas såväl positivt som negativt. Spelmekaniken kan även påverka medvetet eller omedvetet spelaren och de val hen gör med sin spelkaraktär. Vissa spelare kan också utnyttja spelmekanikens uppbyggnad till fördelen av sin spelkaraktär.

Karaktärsformulären fungerar som en sammanfattning av spelkaraktären och dess statistiska förmågor. Karaktärsformulären kan också inkludera icke-mekaniskt material om karaktären och i den andra fokusgruppsintervjun lyfte informanterna fram att den också fungerar som en minneshjälpreda till spelaren, genom att innehålla information om vad spelkaraktären kan göra och vem hen är. Enligt Särkijärvi och Sotala (2007, s. 10) existerar spelkaraktären samtidigt på två nivåer; en spelmekanisk helhet som består till exempel av egenskaper, färdigheter och egendom som är nedtecknade på ett karaktärsformulär, samt som en fiktiv personlighet med sin egen historia, familj och framtidsplaner.

Spelkaraktärens utveckling sker likväl enligt informanterna på två nivåer; en mekanisk utveckling där spelkaraktärens förmågor ökas genom användning av erfarenhetspoäng och nedtecknas på karaktärsformulären, samt en utveckling av spelkaraktärens personlighet som består av en naturlig utveckling av spelkaraktärens värden och attityder i relation till händelserna i spelvärlden som spelkaraktären påverkats av.

5.4.5 Åtskiljning av information och kunskap

Åtskiljning av information och kunskap utgör en väsentlig aspekt i rollspelade, men informanterna uppvisar delvis olika åsikter om hur lätt eller svårt de upplever åtskiljning att vara; en informant anser att det brukar vara svårt att isärhålla sin egen och spelkaraktärens information och kunskap, medan de övriga informanterna upplever att det sällan förorsakar någon utmaning. De senare nämnda informanterna argumenterar att de medvetet kan kartlägga vad karaktären vet eller har kännedom om. Intressant nog håller dock alla informanter med om att informations- och kunskapsskillnaden som förekommer mellan spelare och spelkaraktär mycket sannolikt påverkar undermedvetet spelaren i samband med spelet och att detta reflekteras i spelkaraktärens val och agerande. Man kan därmed konstatera att de ovannämnda informanterna på ett medvetet plan eftersträvar att åtskilja sin information och kunskap från karaktärens, men att kännedomen av olika typer av information (till exempel sannolikheten av tärningskast, spelmekanik eller vetskapen om att det finns

hemligheter) inverkar på hur informanten rollspelar sin karaktär. Att det förekommer denna form av informations- och kunskapsförväxling, beror på att det är svårt att utestänga information som man redan har kännedom om.

Informanterna anser att dock att även spelkaraktärstypen korrelerar med i vilken mån de upplever att det är svårt att rollspela den, men på lite olika sätt. En informant till exempel föredrar dumma spelkaraktärer, eftersom han anser att de är lättare att rollspela dem samt att det finns mer utrymme till karaktärsutveckling, medan en annan informant föredrar smarta spelkaraktärer och berättar att han tycker att tanken att spela en dum spelkaraktär känns utmanande, eftersom handlingsutrymmet och yttrandemöjligheterna skulle begränsas. Dessa två informanter uppvisade därmed helt motsatta åsikter. De övriga informanterna nämner däremot att deras spelkaraktärer inte brukar påminna om dem själva, vilket de upplever att underlättar informations- och kunskapsåtkomsten. Dock påpekade en av dessa informanter i ett skede av intervjun att en spelkaraktär alltid egentligen utgör en del av en själv, eftersom man skapat och/eller utvecklat karaktären.

Av informanterna är det bara en som anser att det är viktigt att känna till de andra deltagarna och deras attityder. Han motiverar detta med att han som deltagare har ett ansvar att uttrycka sig så att ingen av de övriga deltagarna blir besvärade av hur hans spelkaraktär agerar. Han medger att det kan leda till avsiktligt metaspelande, men anser att det är viktigare att uppehålla en god atmosfär i spelgruppen än att rollspela fullt ut. Informanten utgår därmed ifrån att de andra deltagarna inte nödvändigtvis tydligt kan särskilja spelkaraktärens agerande från hans egna. På grund av att bordsrollspelare ofta rör sig samtidigt mellan den narrativa ramen, spelramen samt den sociala ramen kan det uppstå ögonblick då det inte är säkert vem som sagt vad och ifall det tillhörde spelkontexten eller inte; är det spelaren i egenskap av sig själv eller hans spelkaraktär som sade det?

Informanterna anser att det inte är nödvändigt att känna till detaljerad information om till exempel naturvetenskaper för att spelvärlden skall kännas verklig. Informanterna nämner att de kan förbise små detaljer som inte följer vår världs fysiska lagar, medan i samband med större element kan de resonera att spelvärlden inte fungerar likadant. Däremot tycker informanterna att detaljer som bryter mot spelvärldens interna regler är mycket allvarligare, och inlevelsen störs också av karaktärer som beter sig ologiskt utan en bra orsak.

I rollspel förekommer det också ofta motstridig information som uppstår genom att en av spelarna missförstått eller glömt någonting som beskrivits. Enligt informanterna är motstridig information inte ett stort problem, eftersom spelarna och spelledaren kan snabbt ändra sin föreställning om spelvärlden och bygga i enlighet med *sense-making* teorin en bro över dessa. Såväl spelledarna som spelarna kan därmed ofta anpassa sig lätt till plötsligt uppkomna informationsluckor. Motstridig information verkar därmed vara en oundviklig del av spelet, men inte en oöverkomlig faktor.

5.5 Analys av spelobservationstillfället samt Fokusgruppsintervju 2

Eftersom den andra fokusgruppsintervjun utfördes för att specifikt få en inblick i hur informanterna resonerade kring sitt spelbeteende under spelobservationstillfället, analyseras både observationen och den andra fokusgruppsintervjun i samma underkapitel. Trots att det kan vara svårt att försäkra sig om validiteten i en intervju (Denscombe 2009, s. 265–266) fungerade spelobservationen som en motvikt till fokusgruppsintervjun. Informanterna upplevde dessutom att det var lätt att formulera svar, eftersom de var personligen motiverade och insatta i ämnet. Informanterna vågade också skämta och skratta tillsammans i samband med undersökningen. Därmed undveks situationer där informanterna skulle ha varit rädda att ställa tillägsfrågor eller blivit defensiva – något som kan ske ifall informanten upplever att hen utsätts för kritik (Patel & Davidson 1998, s. 63–64).

5.5.1 Person, roll och omgivningen som informationsbarriär och -förmedlare

I Wilsons informationssökningsbeteende modell (1981, modifierad 1999) uppräknar Wilson tre former av informationsbarriärer som påverkar på informationssökningsbeteendet: *personlig*, *rollrelaterad* samt *omgivningsrelaterad*. I samband med spelobservationstillfället observerades hur dessa tre former av barriärer samt aspekter inverkade både på informanterna samt deras spelkaraktärens informationssökningsbeteende samt informationsbehov i samband med spelet. En spelsituation kan ses som utmanande eftersom deltagare rör sig samtidigt mellan tre olika ramar och i tre olika roller samtidigt – i detta fall som informant, spelare och spelkaraktär, vilka alla från informanternas synvinkel gav upphov till förväntningar och villkor. Nedan beskrivs hur dessa olika barriärer samt roller påverkade

informerarna i samband med spelobservationstillfället samt hur vissa personer eller informationskällor kom att upplevas som kognitiva auktoriteter.

Rollen som informant

I rollen som informant utgjordes den personliga informationssökningsbarriären av informantens egen personlighet samt tidigare erfarenheter samt uppfattningar om bordsrollspel. Den rollrelaterade barriären utgjordes av rollen som en informant för en pro gradu-avhandling, medan omgivningsbarriären utgjordes av såväl bordsrollspelsvärlden som det fysiska utrymmet där spelet utspelades. Alla dessa tre barriärer utgjorde faktorer som i mer eller mindre utsträckning inverkade på och återspeglades i hur informanterna valde att spela. Tre av informanterna konstaterade att de under spelets gång inte aktivt tänkte på den fysiska omgivningen där spelobservationen hölls eller på observerarens närvaro i samband med spelet. Orsaken till detta var att två av informanterna ansåg att de egentligen glömde bort den fysiska omgivningen samt observeraren närvaro, eftersom hon satte avsides, medan den tredje informanten berättade att han var van sedan tidigare med att det kan finnas personer på plats som inte direkt deltar i spelet. Den enda gången Antti och Kari medvetet reagerade på inspelningen var i samband med att inspelaren pep om att batteriet måste bytas ut. Liksom Timo medhöll dock Antti att vetskapen om att spelet inspelades samt tidsbegränsningen framför allt i spelvärlden, men även i den verkliga världen (på grund av att spelet skedde kvällstid) nog påverkade undermedvetet genom att de lade ner mindre tid på att utforska sådana delar av spelvärlden som inte var nödvändiga för att lösa mordmysteriet samt att de använde mindre tid på att uppfölja skämt eller att diskutera ämnen som var irrelevanta för spelet. Rollen som informant medförde därmed att informanterna var mer fokuserade på spelet och spelberättelsen än i samband med ett vanligt spel. Eftersom bordsrollspel ofta spelas i längre kampanjer (Särkijärvi & Sotala 2007, s. 9-10), något som även informanterna berättade att de är vana med, är det svårt att avgöra hur mycket av informanternas beteende berodde på faktorer relaterade till undersökningen och hur mycket det berodde på tidsbegränsningen.

Kari hade däremot innan spelets gång funderat över hur väl gruppdynamiken bland informanterna skulle fungera och hur de eventuellt skulle återspeglas under spelobservationstillfället, eftersom han inte tidigare spelat bordsrollspel med de andra

informerarna. Han ansåg dock att han redan i ett tidigt skede under spelet märkte att gruppdynamiken fungerade väl och att alla hittade sin plats i spelvärlden.

Matti däremot svarade att han i samband med spelet medvetet funderade över observerarens roll samt inspelningen och eftersträvade medvetet att ge en god bild av sig själv. I den första gruppintervjun framkom det att han även vanligtvis i samband med bordsrollspel brukar uppmärksamma och ta i hänsyn yttre faktorer, som till exempel bordsrollspelarnas personliga relationer utanför själva spelsituationen för att undvika pinsamma eller besvärande situationer. Såväl hans personliga som hans sociala roll som informant påverkade därmed spelandet. Matti eftersträvade dock enligt sig själv att trots detta spela på ett så naturligt sätt som möjligt. Hans roll som informant inverkar också hur han valde att forma sin spelkaraktärs personlighet, eftersom han kom ihåg att han i samband med den första fokusgruppsintervjun nämnt att han tycker om att rollspela spelkaraktärer som är komediska och inte alltför klipska, och ansåg att han därmed även i detta spel bör skapa någonting som påminner om en för honom typisk spelkaraktär för att ge upphov till ett konsekvent resultat. De andra informanterna nämnde däremot inte att de skulle ha eftersträvat att skapa en viss typs spelkaraktär.

Tre av informanterna ansåg att deras informationssökningsbeteenden inte avvek avsevärt jämfört med ett vanligt bordsrollspel. Eftersom det i anvisningarna för bordsrollspelet stod att det är upp till informanterna själva att välja ifall de vill utföra informationssökning eller inte, beslöt en informant att inte göra det, eftersom det inte krävdes.

Alla fyra informanter påverkades därmed enligt sig själva i någon mån av sin sociala roll som informant, men i hur stor utsträckning berodde på informanten. Majoriteten av informanternas informationssökningsbeteende inför spelet påverkades däremot inte drastiskt av informantrollen, men vetskapen om en tidsbegränsning fick informanterna att delvis ändra på sitt spelbeteende genom att vara mer fokuserade på spelet.

Rollen som spelare och spelkaraktär

Som spelare rör man sig mellan tre olika spelvärldsramar. En spelkaraktärs informationsbeteende är begränsad av informantens egen kunskapsnivå och de karaktärsdrag som spelaren tilldelat spelkaraktären, medan spelaren är i sin tur begränsad av den valda

karaktärens kunskaps- och informationsnivå. Eftersom spelhändelserna skedde i en historisk tidsperiod där beteende och behandling var starkt kopplat till individens samhälleliga ställning, yrke, kön och religiösa tillhörighet utgjorde detta en central informationssökningsbarriär som såväl begränsade val av undersökningsmetoder som inverkade på informationsförmedlingen mellan spelkaraktärerna. Alla informanter uppmärksammade faktumet att de tilldelats spelkaraktärer av olika hög rang, och att detta även påverkade vem, samt när och var det var lämpligt för de olika spelkaraktärerna att tala. Hur de uppfattade sin position baserade dock snarare på informantens egen uppskattning av sin ställning än historiska belägg. Detta medförde att informanterna upplevde att deras handlingsutrymme delvis begränsades eller påverkades av spelkaraktärens position och utgjorde därmed en informationssökningsbarriär. Detta kunde även ske omvänt, en spelkaraktär kunde möjligtvis ha handlat annorlunda i en situation, men påverkades av informantens begränsade kunskap av tidsperioden eller av att informanten möjligtvis inte ville använda metoder som enligt dagens syn skulle vara olämpliga.

Den inre hierarkin mellan spelkaraktärerna återspeglades i hur informanterna valde att spela. Framför allt i början av bordsrollspelet uppmärksammade informanterna rang- och rollfördelningen inom spelgruppen och tog i beaktande hur detta inverkade på vad som ansågs vara lämpligt att säga eller göra. I en dialog mellan notarien och inkvisitorn nedanför framkommer det hur positionen mellan dessa två spelkaraktärer påverkade vad de vågade yttra i varandras närvaro:

Matti/Notarien: Och hoppeligen är det bra förhållningarna sen där, så att inte, så att inte förfrågningarna och förhören blir korta eller bristfälliga.

Kari/Inkvisitorn: Eller så är de [förhören] så korta att de görs på plats, snabbt.

Matti/Notarien: Richardo [notarien] ser lite besviken ut, men vågar inte säga något emot inkvisitorn och nickar bara ”Jo förstås”.¹⁰⁶

I det ovanstående exemplet framkommer det att notarien inte är nöjd med inkvisitorns svar, men anser att han på grund av sin position inte kan invända mot inkvisitorn. Senare i spelet börjar dock notarien i enlighet med sin spelkaraktärs mer humoristiska sida kalla inkvisitorn

¹⁰⁶ Matti: ”Ja toivottavasti on hyvät kuulustelutilat tuossa sitten, ei tota, ei jää kyselyt ja kuulustelut lyhyiksi tai puutteelliseksi.”

Kari: ”Tai sitten ne ovat niin lyhyitä että ne tehdään paikan päällä nopeasti.”

Matti: ”Richardo näyttää vähän pettyneeltä, mutta ei uskalla sanoa vastaan inkvisiittorille, niin nyökkää vaan ”Joo kyllä, totta kai.”.”

för ”chefen”¹⁰⁷, medan de övriga spelkaraktärerna fortsätter tilltala inkvisitorn som ”Ärade inkvisitor” eller ”Inkvisitorn” och behandla även de andra karaktärerna respektfullt då de tilltalar dessa i egenskap av sin spelkaraktär. Till exempel hänvisade de andra informanterna till den mördade prästen som ”Fader Pedro” och tilltalade hertigparet enligt sina titlar. Genom att använda ordet ”chefen” fortsätter Matti att uppehålla den uppkomna rangordningen mellan spelkaraktärerna, men kan ändå verka aningen lekfull och uppstudsigt likt sin karaktär. I samband med introduktionsrundan inför observationstillfället beskrev Matti att hans spelkaraktär ansågs även i spelvärlden vara aningen opassande för sitt yrke, eftersom denne egentligen inte var så bra på att skriva och snarare såg ut och uppträdde som en soldat än en notarie. I den andra fokusgruppsintervjun framkom det att Matti uppfattat att hans spelkaraktärs enda uppgift som notarie var att göra anteckningar och att denne därmed hade minst handlingsutrymme samt den lägsta rangen bland informanternas spelkaraktärer. Detta återspeglades även i hans spelstil och hur hans spelkaraktär förhöll sig till de andra spelkaraktärerna. Detta påverkade även de andra informanter, bland annat Antti och Timo nämnde att de hade som spelare svårt att få ett grepp om notarien, men försökte anpassa sina egna spelkaraktärer till denna.

Eftersom notarien uppvisade brist på situationsmedvetenhet i samband med spelet, påverkade detta även på hur de andra informanternas spelkaraktärer förhöll sig till notarien – ibland kunde såväl rådgivaren som lärlingen vika in och kommentera ifall notarien sade eller gjorde något opassande, vilket i senare delen av spelet påverkade notariens möjligheter att ställa frågor och utföra informationssökning i samband med förhören:

Antti/Lärjungen: Notarien skulle handla klokt, ifall han skulle tuga.

[...]

Antti/Lärjungen: Vi är alla ledsna över att fader Pedro har hittats död.

Matti/Notarien: Just det. Hämnad, ljuva hämnad!

Spelledare: [Hovmästarens] min ser lite ut som om han inte vet hur man borde reagera.

Antti/Lärjungen: [Höjer rösten] Richardo [notarien], jag säger en gång till.

Matti/Notarien: [Besegrad ton] Jag säger inget mer.¹⁰⁸

¹⁰⁷ Matti: ”Pomo”

¹⁰⁸ Antti: ”Kirjuri tekisi viisaasti, jos pitäisi suunsa kiinni.”

[...]

Antti: ”Olemme kaikki pahoillamme siitä, että isä Pedro on löytynyt kuolleena.”

Det här kan tyda på att hierarkins effekt spelade en mindre roll än Matti upplevde, och att de andra spelkaraktärernas behandling av notarien var snarare en reaktion på notariens beteende än yrkesposition.

Antti som spelade rollen av lärling under spelobservationstillfället tog en mer aktiv position än förväntat i samband med observationstillfället. Han beskrev sin spelkaraktär bland annat som djupt troende. Detta medförde att hans spelkaraktär ofta försökte använda religion eller religiösa argument för att lösa mysteriet. På grund av att Antti dock inte personligen kände till de religiösa texterna väl, medförde detta att det var svårt för Anttis spelkaraktär att ställa frågor till de spelledarstyrda karaktärerna om deras religiösa övertygelser, vilket förhindrade karaktären att effektivt utföra informationssökning.

Inkvisitorn höll däremot en mer tillbakadragen position under spelets gång. Inkvisitorns intresse för alkohol utgjorde en personlig barriär för spelkaraktären, som ibland krånglade till förhören. Det framgick dock tydligt att inkvisitorn trots detta utgjorde auktoriteten i samband med spelet, eftersom han alltid tilläts ha det sista ordet och förväntades av de andra i gruppen göra de viktiga besluten. De andra informanterna bad också alltid om inkvisitorns lov ifall de ville utforska något specifikt. Därmed hade inkvisitorn möjlighet att utgöra en barriär för de andra spelkaraktärerna att agera. Enligt Kari påverkade dock hans position som inkvisitor även hans agerande eftersom det fanns förväntningar som hans karaktär skulle uppfylla, varav den viktigaste var att lösa mordet innan biskopen anlände till slottet.

Under spelets gång observerades det att Timo, som rollspelade rådgivaren, var den av informanterna som var mest mån om att alltid leva sig in i sin spelkaraktär och att agera enligt sin position, även då oförväntade saker hände. Till exempel eftersträvade rådgivaren att även förklara notariens beteende:

Timo/Rådgivaren: Ja, herr Jorge [hovmästaren], vi har haft en lång resa och att tillbringa den i en het vagn har säkert påverkat vår notarie, han är en stor man.¹⁰⁹

Matti: ”Just niin, kosto elää!”

Spelldare: ”Sen ilme näyttää vähän siltä ettei se tiedä miten tähän pitäisi reagoida.”

Antti: ”Richardo, sanon toisen kerran.”

Matti: ”Okei, mä en sano enää mitään.”

¹⁰⁹ Timo: ”Niin, herra Jorge, meillä on ollut pitkä matka ja sen viettäminen kuumassa vaunussa on varmaan, on hieman vaikuttanut kirjuriimme, hän on iso mies.”

Till och med helt i slutet av spelet, då de andra informanterna ville till vilket pris som helst lösa mordet och agerade snarare som spelare än som spelkaraktär för att överkomma de senare nämndas barriärer, var Timo mån om att fortsätta agera i rollen av rådgivare, trots att han stundom kunde delta i skämten. I nedanstående citerade diskussion ber hertiginnan inkvisitorn att sammanfatta mordutredningen, vilket leder till att informanterna lyfter fram en fånges berättelse om att hertiginnan dansat med djävulen. I diskussionen framgår det hur informanterna övergår till att skämta som spelare inom den sociala ramen, men även hur Timo senare överför diskussionen tillbaka till den narrativa ramen:

Spelledaren/Hertiginnan: Får vi fråga hur er undersökning framskrider?

[Informanterna skrattar.]

Kari: Varför mördade ni [hertiginnan] prästen?

[Informanterna skrattar.]

Timo: Och hertiginnan, dansar ni ofta naken i skogen?

Antti: Känner ni en gentleman som heter Lucifer?

[...]

Antti: [Vi hörde det från] Den där tokiga gubben där i er källare. [skrattar]

Timo: Han är redo att svära en ed om det. [suckar]

[Informanterna skrattar.]

Timo: [harklar] Så, hur svarar ni, hur svarar inkvisitorn på frågan om hur undersökningen framskrider? [riktar sig till Kari]¹¹⁰

Ifall man bortser slutet, eftersträvade dock informanterna att behandla de spelledarstyrda karaktärerna i enlighet med deras samhällseliga ställning. Då de till exempel förhörde kocken och den ovannämnda fången vågade de använda en mycket mer anklagande ton än då de talade med högre uppställda personer. Alla informanter försökte helt intill slutet av spelet

¹¹⁰ Spelledare: ”Saammeko tiedustella miten tutkimus etenee?”

[Informanterna skrattar.]

Kari: ”Miksi murhasitte papin?”

[Informanterna skrattar.]

Timo: ”Ja herttuatar tanssitteko te useinkin metsässä alasti?”

Antti: ”Tunnetteko herrasmiestä nimeltä Lucifer?”

[...]

Antti: ”Tuo huru-ukko tuol teijän kellarissa.” [skrattar]

Timo: ”Hän on valmis menemään siitä valalle.” [suckar]

[Informanterna skrattar.]

Timo: [harklar] ”No niin, mutta miten te vastaatte sitten, miten inkvisiittori vastaa kysymykseen, että miten tutkimukset menevät?”

undvika att personligen förolämpa eller anklaga hertigen eller hertiginnan på något sätt, förutom då detta skedde inom den sociala ramen (likt ovanstående citat). Detta trots att informanterna ansåg att hertiginnan redan i ett mycket tidigt skede av spelet utgjorde en potentiell misstänkt. Fastän såväl informanterna som spelkaraktärerna ville ett flertal gånger förhöra henne, vågade de inte göra det på grund av hennes höga samhällliga ställning samt eftersom de var oroliga över hur hertigen skulle reagera. Spelkaraktärernas sociala roll samt omgivningen där spelet skedde, utgjorde därmed informationssökningsbarriärer i samband med spelet. Först då hertiginnan blivit fast för äktenskapsbrott i samband med stalldrängens erkännande och hertigen bekänt att han var medveten om saken, inkallades hertiginnan till förhör.

Trots att ingen av spelkaraktärerna var särskilt nöjd med hur biskopen slutligen reagerade till mordutredningen, anpassade spelkaraktärerna sin uppfattning i samband med situationen så att den överensstämde med den rättsuppfattning som biskopen predikade. Alla informanter väntade på att spelet var avslutat innan de i egenskap av spelare uttryckte sina tankar över biskopens rättsuppfattning.

Kognitiva auktoriteter i samband med spelet

I samband med observationstillfället observerades hur informanterna ofta valde att tillägna sig ny information eller kunskap genom att förlita sig på de andra i spelgruppen. Vem som utgjorde en kognitiv auktoritet berodde dock på i vilken ram som informanterna rörde sig i. I den narrativa ramen utgjorde både inkvisitorn och biskopen kognitiva auktoriteter, vars åsikter och erfarenheter införlivades i den egna kunskapsbasen. På grund av positionen dessa innehade hade de dock även administrativ auktoritet, vilket kan förklara varför spelkaraktärerna valde att lyssna till dessa. Spelledaren, i egenskap av de övriga karaktärerna, kunde också avgöra hur uttömmande svar som informanterna och deras spelkaraktärer skulle få och utgjorde därmed en kognitiv auktoritet som formade informanternas förståelse av karaktärernas roll i spelvärlden.

Inom *spelramen* utgjorde däremot spelledaren den kognitiva auktoriteten. Trots att spelledaren i likhet med biskopen och inkvisitorn innehade en administrativ auktoritet på grund av sin position i speluppsättningen, ifrågasatte ingen av spelarna den presenterade historiska spelvärlden, fastän alla i spelgruppen var medvetna om att spelledaren inte utgjorde

en expert inom ämnet och spelvärlden innehöll inbyggda historiska anakronismer. Därmed tilldelade informanterna spelledaren en kognitiv auktoritetsposition gällande spelvärldens uppbyggnad. Som det framkommit i såväl den första fokusgruppsintervjun som i enkätsvaren, brukar detta inte alltid vara fallet. Ibland kan spelarna ifrågasätta spelledarens kunskap om ett givet ämne. En spelledare uppnår därmed inte automatiskt en auktoritetsposition, trots att hen inom spelets ramar utgör domaren.

Inom den sociala ramen utmärkte sig däremot Timo. Ibland då spelledaren presenterat spelarna med en historisk term (till exempel katarerna) eller då spelarna sinsemellan behövde information om en specifik händelse eller person (till exempel ett krig eller Galileo Galilei) vände de sig till Timo för att tillfredsställa sitt informationsbehov. Timo utgjorde därmed bland spelarna en kognitiv auktoritet, vars uttalade kunskap införlivades i den egna kunskapsbasen. Att Timo möjligtvis är medveten om denna position, framkommer i samband med den andra fokusgruppsintervjun då han berättar att han ofta inför längre spel brukar läsa sig in på ämnen som berör historia.

Förutom de övriga i spelgruppen kan även böcker, tv-serier och filmer utgöra kognitiva auktoriteter. Bland annat nämnde informanterna tv-serien *The Borgias*¹¹¹ (2011–2013), som enligt dem hjälpte med visualiseringen av spelet. Även underhållande verk kan därmed fungera som kognitiva auktoriteter. Det positiva med denna typ av medier är att det kan enligt Everding (2009) väcka till exempel en individs historieintresse, men utmaningen är att dessa samtidigt ofta också innehåller missinformation eller desinformation vilket kan förvränga individens historieuppfattning och leda till att de införlivar något fiktivt som fakta. Det är möjligt att också själva bordsrollspelet blir en form av kognitiv auktoritet, som av den deltagande individen kan anses innehålla information som kan införlivas i den egna kunskapsbasen.

5.5.2 Informationsbehov i samband med spelobservationstillfället

I samband med spelobservationstillfället observerades hurdana informationsbehov som uppkom under spelets gång samt vilka situationer som gav upphov till dessa och hur dessa löstes. Informationsbehoven kan indelas i tre olika kategorier på basen av vem som upplevde

¹¹¹ En tv-serie som handlar sig till 1400-talets Italien.

informationsbehovet: *spelkaraktärens*, *informantens* och *gemensamma* informationsbehov, där såväl informanten som spelkaraktären eftertraktade samma information. Spelrelaterade frågor kunde ställas *direkt*, *indirekt* eller utgöra en *blandning*. Med direkta frågor avses då informanten i egenskap av sig själv riktar sig till spelledaren och ställer en spelrelaterad fråga, medan med en indirekt fråga avses då informanten i egenskap av sin spelkaraktär ställer en fråga till en spelledarstyrd karaktär. Med ett blandat behov avses då informanten i egenskap av sig själv ställer en fråga till en spelledarstyrd karaktär eller då spelledaren i egenskap av sig ställer en fråga till en av informanternas spelkaraktärer.

Eftersom spelet handlade sig till ett mordmysterium där såväl informanterna som deras spelkaraktärer uppvisade ett intresse att lösa mordet, var det naturligt att det ofta uppkom gemensamma informationsbehov där såväl informanten som spelkaraktären behövde samma information för att komma vidare i spelet. Framför allt framkom detta tydligt i samband med mordförhören, där potentiella vittnen (spelledarens karaktärer) upprepade gånger bads beskriva händelser eller svara på frågor, eftersom varken informanterna eller spelkaraktärerna hade innan spelet tilldelats information om detaljer kring mordet. De gemensamma informationsbehoven löstes därmed vanligtvis genom indirekta frågor, där informanternas spelkaraktärer ställde frågor till de spelledarstyrda karaktärerna.

Det uppkom dock ett flertal situationer där informanterna upplevde ett informationsbehov som spelkaraktären däremot inte skulle ha haft, eftersom denne på egen hand skulle ha kunnat observera dessa saker. På grund av dessa informationsbehov, ställde informanterna vanligtvis direkta frågor till spelledaren. De vanligaste direkta frågorna berörde hur rummen och interiören såg ut, vad spelkaraktärerna åt, hur många personer som fanns på plats och hur de spelledarstyrda karaktärerna reagerade utåt sett på olika skeenden. Dessa direkta frågor utgör viktiga element för att en informant skall kunna visualisera omgivningen och veta vad hans spelkaraktär kan se och göra. Framför allt i början av spelet ställde informanterna även direkta informantstyrda frågor till varandra. Dessa frågor kunde beröra till exempel hurdant förhållande spelkaraktärerna hade sinsemellan:

Antti: Hur länge har vi [spelkaraktärerna] känt varandra?¹¹²

¹¹² Antti: ”Kuinka kauan me ollaan tunnettu?”

Eftersom detta utgör en naturlig del av spelet, uppmärksammade informanterna inte själva dessa informationsbehov i samband med den andra fokusgruppsintervjun. I vissa fall kunde dessa frågor samtidigt fungera som skämt:

Spelledare: [Det finns] några krucifix på väggen och sen ett kors på bordet.

[...]

Matti: Är korsen rätt väg?¹¹³

Informationsbehov som däremot informanterna själva också iakttog berörde den historiska omgivningen. Matti konstaterade under den andra fokusgruppsintervjun att han borde ha läst sig in mer på ämnet, men att han insåg detta först efter att spelet inletts. Ibland då informanterna var osäkra på historisk information eller vad de visste om till exempel de spelledarstyrda karaktärerna, kunde de vända sig direkt till spelledaren (eller till Timo då det gällde historisk information), för att försäkra sig om eller tillfredsställa ett informationsbehov.

Direkta frågor kunde också ställas i situationer inom spelramen där en informants spelkaraktär sagt något avvikande och en annan informant eller spelledaren frågar den första informanten ifall spelkaraktären sade det högt, viskade eller bara tänkte på det som yttrats. Dessa direkta, förtydligande, frågor är centrala för såväl de andra informanterna som spelledaren, eftersom ifall en spelkaraktär säger något avvikande högt, borde de andra spelkaraktärerna eller de spelledarstyrda karaktärerna sannolikt reagera på detta:

Kari: Själva inkvisitorn verkar lite nervös, och fingrar på korset som hänger runt halsen och ser lite buttert på det kommande, och på herrgården som syns framför, att oj vad ett litet ställe och en obetydlig region så där i allmänhet och funderar på att man borde få lite vin och avslappning först, och så sköter vi bort det här [mordutredningen] från dagsschemat.

Timo: Säger han något av det där högt?

Kari: Nej.

Timo: Okej.

Kari: Men vi har nog rest så pass länge tillsammans att ni har en någon slags uppfattning om saken.¹¹⁴

¹¹³ Spelledare: ”Muutama krucifixi seinällä ja sitten yksi risti siinä pöydällä.”

[...]

Matti: ”Ja ne on oikeinpäin ne ristit?”

¹¹⁴ Kari: ”Itse inkvisiittori on vähän hermostuneen oloinen, hypistelee kaulassa roikkuvaa ristiä kiivaasti ja kattoo vähän nyrpeänä tulevaa, tai edessä näkyvää kartanoa, että tota onpas pieni paikka ja mitätön seutu muutenkin ja mieltii että pitäis saada vähän viiniä ja rentouduttua ensin ja, ja sitten hoidetaan tää pois päiväjärjestyksestä.”

Timo: ”Sanooko hän mitään osaa tuosta ääneen?”

Kari: ”Ei.”

Speciellt ofta var de andra spelarna tvungna att överväga ifall Mattis spelkaraktär sade någonting högt. Det här berodde på att kommentarerna var ofta sådana som kunde tillhöra spelaren själv, men även hans spelkaraktär. Senare i spelet, när informanterna hade blivit vana med Mattis spelkaraktärs beteende, utgick de ofta ifrån att karaktären uttrycker sig opassande och reagerade därmed till dess yttranden utan att fråga ifall hans spelkaraktär sade det högt. Endast när hans kommentarer var speciellt osedliga, kunde informanterna inse att även hans spelkaraktär skulle knappast uttrycka sig på det sättet:

Timo/Rådgivaren: [viskar] Ers nåd [till inkvisitorn], det här skulle vara ett ypperligt tillfälle att få veta om den här prästen, till exempel hur gillad han var i de här trakterna.

[...]

Matti: Han hade en hemlig älskare.

Timo: Sa [din spelkaraktär] det där högt? Knappast. [Informanterna skrattar.]

Matti: Nänänä.¹¹⁵

Att detta skedde berodde sannolikt på att Mattis spelkaraktär använde sig också av inom den narrativa ramen information eller uttryck som var avsiktligt humoristiska, men även anakronistiska för spelvärlden:

Matti/Notarien: [Till en förhörd karaktär] Säger ni ännu ert namn och ert postnummer?¹¹⁶

Ibland kunde Mattis spelkaraktärs beteende möta kritik från medspelare, även inom den sociala ramen:

Matti: Richardo [notarien] håller speciellt ett öga på den där hovmästaren. [och antyder att hovmästaren "alltid" är den skyldiga]

Kari: Richardo har sett för mycket på tv-serier.

Antti: Richardo är en tidsresenär, därför betar han sig så konstigt.¹¹⁷

Timo: "Selvä."

Kari: "Mutta me ollaan kyllä matkattu sen verran aikaa et teillä on jonkinmoinen käsitys asiasta."

¹¹⁵ Timo: [viskar] "Teidän armonne, tässä olisi hyvä tilaisuus, erittäin hyvä tilaisuus tiedustella, saada hieman tietoa tästä kyseisestä papista, esimerkiksi siitä kuinka pidetty hän oli tällä seudulla."

Matti: "Hänel oli salainen rakastaja."

Timo: "Sanoks sä ton ääneen? Tuskin." [Informanterna skrattar]

Matti: "Eijjeiei."

¹¹⁶ Matti/Richardo: "Sanotteko vielä nimenne ja postinumeronne?"

¹¹⁷ Matti: "Richardo pitää erityisesti silmällä sitä hovimestaria."

Kari: "Richardo on kattonu liikaa televisiosarjoja."

Antti: "Richardo on aikamatkustaja, sen takia se käyttäytyy niin oudosti."

Informanterna fortsatte dock att fråga de andra spelarna ifall deras skämt sades av deras spelkaraktärer. I vissa fall kunde de dock direkt inse att vissa uttryck inte tillhörde spelkaraktären, som till exempel:

Kari: Det gick int helt som i Strömsö.¹¹⁸

Spelgruppen i sin helhet måste därmed ta ställning till om det som sägs inkluderades i narrativet och ifall det produceras information som skall tas i beaktande i spelet. Ibland kan sådana situationer avgöras av spelledaren eller en enskild spelare, men kan även leda till förhandlingar inom spelgruppen om hur det yttrade skall tolkas och vilka konsekvenser detta har (Cover 2010, s. 33).

Informationsbehov som enbart berörde spelkaraktären uppkom främst då spelkaraktärer befann sig i olika platser samtidigt, och en spelkaraktär frågade de andra spelkaraktärerna om vad som hänt medan hen var borta. Dessa informationsbehov var tydligt enbart spelkaraktärens, eftersom informanten själva kunnat iaktta allt som hänt medan spelkaraktären varit borta. Informanterna var väldigt måna om att alltid fråga eller informera varandra om vad som hänt så att alla spelkaraktärer skulle kunna veta om händelserna som skett i spelet då dessa inte var närvarande.

I den korta dialogen nedanför, som involverar tre informanter och deras spelkaraktärer, utgör ett tydligt exempel på hur informanterna hoppar mellan den narrativa ramen och spelramen och hur informationsbehov uppkommer, samt hur informanterna och deras spelkaraktärer agerar i en sådan situation:

Matti/Notarien: När jag var i krig, så då sov man nog på skeppets lägsta golv och –

[...]

Timo/Rådgivaren: Var var du exakt och krigade?

Matti: Richardo [notarien] nämner något krig som har varit en stund sedan. [Tystnad.] Jag krigade emot Turkiet till exempel?

Timo: Det utgör en ganska bra gissning, det har säkert varit någon sådant.

Matti/Notarien: Skeppet sjönk, men jag var bland de få som klarade mig i liv.

Timo/Rådgivaren: Vi hade nog tur att du klarade dig.

[Informanterna skrattar.]

¹¹⁸ Kari: ”Ei menny ihan niin kuin strömsöössä.”

Kari: [Till Timo] Det här var med vanlig röst [eller ironiskt], det här?¹¹⁹

I citatet uppmärksammar Timo såväl i egenskap av spelare som spelkaraktär ett informationsbehov angående sin kollega (Mattis spelkaraktär), vilket sedan leder till att Matti hoppar mellan tredje och första person i sin beskrivning, och upptäcker en informationslucka som leder till att han ställer en fråga till Timo ifall hans resonemang är sannolikt. Slutligen frågar Kari ännu ifall Timos sista kommentar är med vanlig eller ironisk röst, för att veta hur hans spelkaraktär skall förhålla sig till dialogen.

Då informationsbehovet berörande katarerna uppkom bland informanterna, använde Kari däremot sin smarttelefon för att slå upp dem på nätet, medan Antti frågade Timo om vem de var. Informanterna kunde också diskutera spelets omgivning sinsemellan. När de hörde att hertigen och hertiginnan har två barn och hur gamla de är, frågade de inte spelledaren eller de spelledarstyrda karaktärerna var dessa barn var, utan började först på basen av tidigare inskaffad information sinsemellan spekulera orsaken till dessas frånvaro:

Antti: De har kanske fått flickan bortgift, den är ändå av den åldern.

Timo: Ja, de är nog båda av den åldern att de skulle kunna sitta vid bordet.

Antti: Pojken är kanske, det att pojken är borta är inget konstigt, han kanske jobbar ännu som hovsven i någon annan familj.

Kari: Mmm.

Timo: Får se.¹²⁰

I enlighet med Dervins *sense-making* teori valde informanterna varierande strategier för att överkomma de informationsluckor som de uppmärksammade under spelets gång. Ofta kunde

¹¹⁹ Matti: ”Silloin kun mä olin sodassa, niin silloin kyllä nukuttiin laivan alimmalla lattialla ja –”

[...]

Timo: ”Missä sinä tarkalleen ottaen olit sodassa?”

Matti: ”Richardo nimeää jonkun sodan joka tässä on viime aikana on ollut.” [Tystnad] ”Sodin Turkkia vastaan, esimerkiksi?”

Timo: ”Se on aika hyvä veikkaus varmaan todennäköisesti ollu joku sellanen kyllä.”

Matti: ”Laiva uppos, mutta minä selvisin harvojen joukossa.”

Timo: ”Kävipä meillä tuuri että selvisit.”

[Informanterna skrattar.]

Kari: ”Tää oli ihan normaalilla äänellä sanottu, tää?”

¹²⁰ Antti: ”Tyttö on ehkä saatu jo naimisiin, se on kuitenkin jo sen ikäinen.”

Timo: ”Joo, kyllä ne ovat molemmat sen ikäisiä että olisivat ihan kelvollisia istumaan pöydässä, kyllä.”

Antti: ”Poika on mahdollisesti, se että se poika on pois ei oo mikään ihme, se voi olla jossain toisessa suvussa paasipoikana vielä.”

Kari: ”Mmm.”

Timo: ”Saa nähdä.”

de ställa frågor till de andra deltagarna i spelgruppen, men även anpassa sig till dessa på olika sätt, då det inte direkt lyckades få ett entydigt svar. Ibland kunde de till och med förbise informationsluckorna ifall de inte ansågs vara nödvändiga.

5.5.3 Spelarens och spelkaraktärens informations- och kunskapsförhållande

Eftersom bordsrollspelets händelser utspelades i en historisk tidsperiod, uppmärksammade såväl observeraren som informanterna själva, att informanternas och spelkaraktärernas informations- och kunskapsförhållande inte alltid hölls åtskilda. Ibland skedde detta avsiktligt och ibland oavsiktligt. Då detta skedde avsiktligt diskuterades spelhändelserna inom den sociala ramen, där informanterna var medvetna om att det som sades skedde utanför spelet, men ibland skedde detta även inom den narrativa ramen.

Det förekom ofta situationer under spelets gång, då någon av informanterna hänvisade till modern teknologi eller information som en spelkaraktär inte kunde ha känt till. Ibland skedde detta med avsikt, som till exempel när Timo uppmärksammade spelkaraktärernas moderna tillvägagångssätt:

Timo: Inte tog vi med oss inkvisitorns bärbara laboratorieenhet.¹²¹

Eftersom judarna och andra religiösa grupper förföljdes i Spanien under tidsperioden som spelhändelserna utspelade sig, uppvisade vissa av de spelledarstyrda karaktärerna förakt eller misstänksamhet gentemot katarer, judar och individer som konverterat. Den tidsenliga behandlingen av judar gav upphov till en kommentar mitt i spelet, där en av informanterna påpekade att det skulle med dagens moral och människosyn under andra omständigheter låta väldigt tvetydigt att diskutera diskriminerade folkgrupper på ett sådant sätt. Spelberättelsen inkluderade detta element såväl för att inte rentvätta historien samt för att skapa en förståelse för hur informanterna reagerar på spelhändelser som kan ge upphov till moraliska dilemman. Denna fråga behandlades även i den andra fokusgruppsintervjun¹²² för att få höra hur informanterna själva uppfattade detta element. Alla informanterna ansåg att de utanför en spelkontext skulle ha reagerat på det som sades, men antog att alla i spelgruppen var medvetna om att beteendet skedde på grund av den historiska omgivningen och inte utgjordes

¹²¹ Timo ”Ei tullu inkvisiittorin kannettavaa laboratorioyksikköä mukaan.” [skratt]

¹²² Ifall någon av informanterna hade reagerat väldigt starkt på detta element, skulle den ha diskuterats mer i detalj direkt efter spelet.

av personliga åsikter. Informanterna ansåg att det snarare skulle ha varit underligt ifall alla karaktärer hade behandlats precis lika, eftersom det inte skulle ha stämt in med tidsperiodens människosyn och skulle ha gett en förfinad bild av det förflutna.

I förhören framkom också situationer där informanterna reagerade till spelhändelserna samt karaktärernas reaktioner med skratt, även om förhören var allvarliga för själva karaktärerna. I nedanstående citat har kocken blivit fast för att han blivit arg på prästen som kritiserat kockens mat:

Spelledare/Kocken: Anklagar ni mig för mord eller för matlagning? [Informanterna brister i skratt.]¹²³

Informanterna hade också utmaningar med att diskutera sexualitet på allvar då detta kom fram som ett ämne i förhören, även om deras spelkaraktärer inte reagerade med munterhet. I intervjun kommenterade de att dessa ibland humoristiska och underhållande scenerna inte gav upphov problem till åtskiljande av information, men kunde vara oförväntade vilket ledde till att deras första reaktion snarare var som spelare än som spelkaraktär.

I slutet av spelet anklagade informanterna hertiginnan och stalldrängen för mordet och äktenskapsbrott och hertigen för att ha vidhållit information. Eftersom hertigen dock var högt uppskattad av kyrkan, var biskopen missbelåten med resultatet och krävde att de skulle hitta på en alternativ botgörelse. Informanterna förklarade i den andra fokusgruppsintervjun att de inte var förvånade över biskopens agerande, men ledde dock till att en av informanterna efter avslutat spel yttrade:

Matti: Eller [vi borde ha anklagat] den där biskopen, för fan.¹²⁴

Informantens starka verbala reaktion till biskopens agerande förklarar informanten att berodde på att det påminde honom om en situation från det verkliga livet.

Hur de förhöll sig till denna informationsasymmetri berodde på informanten. Två av informanterna ansåg att de behövde bekanta sig med information om tidsperioden inför spelet, medan två nöjde sig mer eller mindre med den kunskapsnivå som de innehade sedan tidigare. Speciellt Kari, som spelade inkvisitorn, ansåg att han måste söka information för att kunna rollspela sin spelkaraktär trovärdigt. Informanternas informationsbeteende inför

¹²³ Spelledare: ”Syytetäänkö minua nyt täällä murhasta vai kokkaamisesta?” [Informanterna brister i skratt.]

¹²⁴ Matti: ”Tai [syyttää] sitä piispaa, jumalauta.”

observationstillfället visar att de använde sig av en kombination av medveten och målinriktad informationssökning, samt slumpmässigt påstötning av information (*information encountering*) i form av tv-serier, men även tidigare intresse, för att satisfiera sina informationsbehov. Informanterna använde sig dock av lättillgänglig information för att förbereda sig inför spelet och i allmänhet prefererade de att utnyttja information som de redan erhållit via tidigare kanaler. De berättar dock att ifall spelet skulle ha varat längre, skulle de ha gjort utförligare informationssökningar.

I spelet uppkom det dock också situationer där informanterna hade ibland svårt att rollspela sina spelkaraktärer, eftersom de inte innehade samma kunskap som deras spelkaraktärer borde ha haft. Antti beskrev att hans spelkaraktär hade bra kännedom om Bibeln, vilket han själv dock inte hade, vilket ibland försvårade informationssökningen för hans karaktär. Likväl kände han inte till inkvissionens inre hierarki, men anpassade sin spelkaraktär till denna situation genom att resonera att eftersom spelkaraktären är en ny lärjunge, känner inte heller spelkaraktären till hierarkin.

Informanterna uppmärksammade också själva att deras spelkaraktärers beteende inte alltid var tidsenligt:

Timo: Vissa av våra kriminalundersökningsmetoder är riktigt moderna, tycker jag. Sådant att vi hukar oss ned på golvet för att söka bevis och att de [spelkaraktärerna] ger vikt åt allas anföranden, förutom en typ som helt tydlig inte är i sina rätta sinnen. Det är riktigt moderna saker, det här skulle säkert inte [ha varit tidsenligt för] senmedeltiden...¹²⁵

De ansåg inte att detta skulle ha skapat problem eller stört spelet, utan att tidsenligt spelande skulle mycket sannolikt ha varit en omöjlighet på grund av kunskapsskillnaden och informationsasymmetrin mellan informant och spelkaraktär. De erkänner att de själva ville reda ut mordet och förklarar att tidsenliga metoder kanske skulle ha lett till att de skulle ha anklagat fel person. Detta skulle enligt informanterna inte ha varit ett lika tillfredsställande resultat.

Utredningen led också till frustration i både informanterna och deras spelkaraktärer. Endast Antti ansåg att hans personlighet kom fram i spelkaraktären, vilket tyder på att även om

¹²⁵ Timo: ”Meidän muutamien rikostutkimusmenetelmät on hyvin moderneja, mun mielestä, semmosia et me kyyristellään lattialla etsien todisteita ja että ne painottaa kaikkien lausuntoja, paitsi jonkun ihan selvästi houreissa olevan tyyppin, suurinpiirtein samalla tasolla kuin noin niinku hyvin, hyvin moderneja juttuja, että tää tuskin olisi myöhäsellä keskiajalla...”

informanterna använde moderna undersökningsmetoder och tankesätt för sina spelkaraktärer samt skämtade och upplevde känslotillstånd som inte var alltid kopplade till spelkaraktären, kunde de åtskilja sin egen och sin spelkaraktärs personlighet. Likväl var inte närvaron av anakronistisk information ett problem för informanterna, även om de konstaterade att de funderade på det. Toalettpauserna eller skämten i spelet störde inte heller inlevelsen, vilket tyder på att informanterna kan lätt växla mellan spelet och den riktiga världen.

Efter spelet skedde det dessutom en naturlig avmantling, då informanterna diskuterade spelet sinsemellan och kunde även fråga spelledaren om spelets händelser och vad som pågått bakom scenerna:

Kari: Fick vi nu på riktigt reda på den rätta mördaren, eller for det här fel?¹²⁶

Informanterna reflekterade över det som skett i spelet och hade därmed möjligheten att framföra ifall det uppkommit situationer i spelet som upplevdes som speciellt frustrerande, spännande eller underhållande, vilket bekräftade avmantlingsprocessen.

¹²⁶ Kari: ”Selvitettiinks me nyt oikeesti niinku se murhaaja, vai meniks tää niinku pieleen?”

6 Jämförande diskussion

Undersökningen uppvisade att deltagarna uppfattar hobbyn på väldigt olika sätt och att detta även påverkade informationssökningsbeteendet, inlevelseförmågan samt eftersträvandet av åtskiljningen av spelrelaterad och egen kunskap och information i samband med spelet. Vissa förhöll sig till bordsrollspelandet som ett angenämt tidsfördriv i gott sällskap, andra som ett mer tävlingsinriktat äventyr och en del som en möjlighet att leva sig in i nya roller och utforska nya världar. Även bland informanterna kunde man observera hur vissa aspekter av rollspelandet uppfattades som speciellt viktiga. För Timo var det spelets narrativ, för Matti den sociala gemenskapen i spelet, för Kari och Pekka själva spelet vilket även berörde spelmekaniken, medan Antti uppskattade förekomsten av en blandning av dessa olika faktorer.

Wilson's (1999), Dervins (2006) samt Covers (2010) teorier samt ett antal centrala informationsvetenskapliga begrepp utnyttjades för att belysa såväl hur spelets olika (narrativa) ramar påverkar en deltagares informationsbeteende före, under samt efter ett bordsrollspel och för att skapa en bättre helhetsbild av vilka olika aspekter som inverkar på en bordsrollspelsutövares informationsbeteende. Valet att använda olika teorier visade sig vara fruktbart, eftersom teorierna behandlade delvis olika aspekter och fenomen och kunde gemensamt ge en mer heltäckande bild än vad en ensam teori kunde ha gjort. Covers teori belyste hur en deltagare i samband med spelet agerar i tre olika ramar samtidigt, medan Thomas Wilson's informationssökningsbeteende modell tydliggjorde hur personliga, sociala samt omgivningsrelaterade faktorer inverkar på en deltagares informationssökningsbeteende såväl före som under ett spel. Patrick Wilson's (1983, s. 13–15) begrepp kognitiv auktoritet användes för att belysa hur en deltagare såväl före, under som efter spelets gång tilldelade olika informationskällor statuset av kognitiv auktoritet. *Accessibility* användes däremot för att förklara varför en del individer beslöt att använda vissa källor utöver andra och varför pålitlighet inte nödvändigtvis utgjorde en så viktig aspekt för deltagarna. Begreppet informationsasymmetri inkluderades för att lyfta fram hur bordsrollspelandet ofta kan försätta deltagarna och spelkaraktärerna i situationer där alla inte innehar samma informations- eller kunskapsnivå om ett givet ämne och hur detta kan inverka på deras informationsbeteende och åtskiljningsförmåga, medan användningen av

Dervins *sense making*-teori gav en inblick i hur deltagarna hanterade situationer då de upptäckte nya informationsbehov och informationsluckor under spelets gång.

Nedanför presenteras en jämförelse mellan den kvantitativa och den kvalitativa undersökningen, vilket utgör samtidigt en redogörelse för deltagarnas spelvanor samt en sammanfattning av resultaten för de sex olika frågeställningar som presenterades i kapitel 1.2.

1) Vem deltar i bordsrollspel samt hur ser deltagarnas spelvanor ut?

I likhet med tidigare undersökningar framkommer det i resultaten från enkäten att majoriteten av finska bordsrollspelare utgör män, men att det även förekommer en växande grupp kvinnliga deltagare. Eftersom informanterna i den kvalitativa undersökningen enbart dock utgjordes av män, bör man i framtida undersökningar eftersträva att även kvinnliga informanter inkluderas, för att undersöka eventuella likheter och olikheter mellan informanterna samt för att undersöka ifall närvaron av motsatt kön inverkar på gruppdynamiken och spelbeteendet. Medelåldern bland alla respondenter var 33 år, medan informanterna som deltog i undersökningen var aningen yngre. De två största åldersgrupperna som deltar i bordsrollspel utgörs av 30–39-åringar samt 20–29-åringar. Uppseendeväckande är dock att det fanns färre under 20-åriga respondenter än 40-åringar och äldre. Detta resultat tyder på att hobbyn uppvisar en tendens till generationsbundenhet, men kan även bero på val av diskussionsforum. Eftersom kvinnornas medelålder var aningen yngre än männens och även medelvärdet av spelarefarenhet var kortare, tyder detta på att kvinnor i allmänhet har introducerats senare som grupp till bordsrollspelshobbyn än männen. Detta kan bero på att marknadsföringen av bordsrollspelen ursprungligen främst riktats till pojkar och män. Den överlägset populäraste spelgenren bland respondenterna utgör fantasi. Bland männen fanns det även en andel som spelade mest science fiction, medan ingen av kvinnorna uppgav denna genre som sin mest spelade spelgenre. Däremot fanns det bland kvinnorna en anmärkningsvärd andel som spelade mest historiska/moderna spel.

Val av roll i samband med spelen uppvisade en tendens till könsbundenhet, men även spelarefarenhet. Bland kvinnorna deltog majoriteten enbart i rollen av spelare, medan bland männen brukade majoriteten växla mellan rollerna. Ju längre tid en person deltagit i bordsrollspel, desto större var sannolikheten att personen även deltagit i rollen av spelledare.

Informanten som hade deltagit i bordsrollspel enbart i ett par års tid utgjorde också den enda bland informanterna som i samband med den andra fokusgruppsintervjun inte antagit rollen av spelledare. Såväl informanternas svar som enkätens resultat antyder på att spelledarpositionen uppfattas vara mer arbetskrävande och ansvarsfull än spelarens samt att deltagarens position har en stor inverkan på det hobbyrelaterade informationsbeteendet.

2) I vilken utsträckning brukar deltagarna i bordsrollspel utföra informationssökning inför ett spel och varför?

På basen av resultaten från den kvantitativa och den kvalitativa undersökningen har majoriteten av bordsrollspelsutövarna utfört informationssökning inför ett spel, men bland såväl informanterna som respondenterna förekom det olika starkt engagemang till informationssökningsfrekvens – många utförde informationssökning nästan inför varje spel, medan ett fåtal gjorde det endast sporadiskt eller aldrig. Dessa skillnader berodde delvis på position i spelet. Personer som deltar i egenskap av spelledare inte bara söker oftare information inför ett spel utan använder sig även oftare av fler olika källor. Såväl respondenterna som informanterna påpekade att informationssökningsbehovet kunde variera på basen av tidigare erfarenhet av spelvärlden samt spelgenre. Respondenterna som uppgav att de spelar allra oftast historiska/moderna spel uppvisade en tendens att utföra oftare informationssökningar. Ingen av informanterna hade tidigare deltagit i ett historiskt spel utan magiska element, men alla fyra informanter uppgav att de förberedde sig inför spelet och alla förutom en utförde någon form av aktiv informationssökning inför spelet. Fantasi samt de övriga spelgenrerna som utspelas i påhittade spelvärldar gav dock också upphov till informationssökning fastän i lite mindre grad.

En del respondenter och informanter tilldelade även spelgruppen en central roll i informationssökningsprocessen – i vissa spelgrupper förväntas deltagarna utföra informationssökning inför spelet, medan i andra spelgrupper är det helt upp till deltagarna själva att avgöra ifall de vill söka information på förhand eller inte. Informanterna ansåg att det inte alltid krävs att spelarna känner till spelets regler från förut, men att det kan underlätta spelandet ifall alla har en uppfattning om huvuddragen av reglerna, vilket kan leda till informationssökning. Hur mycket tid och möda respondenterna sätter ner på att skapa sina karaktärsers personlighet och bakgrund i form av informationssökning berodde på individen,

vilket även framkom under spelobservationstillfället. En informant beslöt att inte utföra informationssökning överhuvudtaget för att skapa sin karaktär eftersom det inte krävdes, medan en annan informant till och med bad spelledaren att skicka länkar för att han skulle kunna förbereda sig så väl som möjligt inför spelet – något han uppgav att han även gör vanligtvis inför ett spel.

Bordsrollspel kan därmed konstateras utgöra en hobby som enligt majoriteten av deltagarna förutsätter någon form av aktiv informationssökning inför ett speltillfälle. I vilken utsträckning informationssökning utförs, tenderar att påverkas framför allt av positionen i spelet, men även av spelvärlden, -mekaniken, -genren, -erfarenheten samt spelgruppen.

3) Vilka typer av informationskällor brukar bordsrollspelare använda sig av?

Bland såväl informanterna som respondenterna lyftes de tryckta rollspelsböckerna fram som en central informationskälla inför ett bordsrollspel. I motsats till respondenterna, där en anmärkningsvärd andel utnyttjade även elektroniska rollspelsböcker, uppgav däremot ingen av informanterna att de skulle använda sig av dessa. Annat elektroniskt material utgjorde dock en primär- eller sekundär informationskälla bland både respondenterna och informanterna. På basen av enkätresultaten föredrar kvinnor och män delvis olika informationskällor – männen utnyttjar både som spelare och spelledare oftare rollspelsböcker än vad kvinnor gör, medan bland kvinnorna utgjorde de elektroniska resurserna den viktigaste informationskällan. Anmärkningsvärt är att tryckt material vid sidan om bordsrollspelsböcker också används av relativt många. En av informanterna konstaterade dock att även påhittade spelvärldar ofta påminner om historiska samhällen, vilket kan förklara varför många bordsrollspelsdeltagare använder förutom rollspelsböcker även andra informationskällor.

Spelare förlitar sig också relativt ofta på andra rollspelare och bekantas kunskap, medan detta är ovanligare bland spelledare. Bland informanterna uppgav tre att de utnyttjar andra deltagares kunskap såväl före som under spelet, men uppmärksammade att denna källa inte alltid är problemfri eftersom olika deltagare kan ha olika uppfattningar om samma sak och att det kan vara svårt att få tillgång till den specifika informationen som man efterlängtar. Bara en informant tillskrev källkritik en central roll i samband med hobbyen.

Såväl majoriteten av respondenterna som informanterna uppvisade i sina svar en tendens att utnyttja ett flertal olika informationskällor i sin hobby. Valet av informationskälla korrelerade delvis enligt kön, medan antalet informationskällor som används påverkades av deltagarens position under spelet.

4) Brukar deltagarna i bordsrollspel påverkas av spelhändelserna utanför själva spelsituationen och varför/varför inte?

Trots att majoriteten av respondenterna ansåg att spelkaraktärens beteende åtminstone ibland kunde påminna om deltagarens egna och att spelen i alla fall någon gång påverkat deltagarna även utanför spelsituationen, ansåg de flesta att det senare nämnda vara mer ett sporadiskt än ett ofta förekommande fenomen inom spelgrupperna. Vissa respondenter kommenterade att ifall man spelat väldigt länge med samma karaktär kunde spelet väcka starka emotioner ifall karaktären plötsligt dog eller något annat oförväntat hände. Respondenterna uppgav att det är vanligare att spelarna än spelledarna blir påverkade av spelhändelserna utanför spelsituationen, vilket tyder på att spelarna lättare emotionellt försjunker sig in i spelhändelserna.

Med hjälp av rollspel är det möjligt att prova på olika roller och identiteter, samtidigt som en deltagare kan bli tvungen att fundera över etiska eller moraliska frågor och se hurdana konsekvenser de egna valen har. I enkätundersökningen kom detta prövande av olika roller och identiteter fram genom att det fanns många respondenter som svarade att deras karaktärs beteende inte nödvändigtvis påminner om deras eget. Även bland informanterna lyftes denna aspekt fram. En informant berättade att han gillar att ibland inta rollen av hänsynslösa personer i rollspel, medan en annan informant berättade att han ibland skapar lite tokiga spelkaraktärer. Båda menade dock att de trots sin svarta humor kunde lätt åtskilja skämt och spel från allvar och därmed inte reagerade på spelhändelserna utanför speltillfället. En av informanterna ansåg däremot att han inte skulle kunna handla verkligen omoraliskt ens i ett spelsammanhang. Orsaken till detta är att han värderar den sociala gemenskapen framom spelet och vill undvika konflikter med sina medspelare såväl innanför som utanför spelkontexten. Han uppgav också att han ofta uppmärksammade sina medspelare och funderade mycket över hur de skulle förhålla sig till hans spelhandlingar, medan de andra informanterna uppgav att de inte brukar tänka på detta. Detta tyder på att deltagare kan

förhålla sig olika till spelhändelserna och till informationen som produceras som en följd av spelet. Vissa kan under spelets gång reflektera över sin sociala roll och hur spelkaraktärens beteende potentiellt förknippas till deltagarens eget beteende, medan andra utgår ifrån att det som sker i spelet är bara lek och inte återspeglar verkliga förhållanden och därmed inte heller påverkas av spelhändelserna utanför spelsituationen.

5) Åtskiljer bordsrollspelsdeltagarna sin egen och de fiktiva spelkaraktärernas information och kunskap från varandra under spelets gång?

Bland respondenterna ansåg en tydlig majoritet att det vanligtvis är lätt att åtskilja sin egen och karaktärens information och kunskap från varandra under spelets gång, vilket även majoriteten av informanterna höll med om. Vilken roll man tilldelade åtskiljning var dock individuellt. Vissa ansåg att åtskiljning utgör klart och tydligt en vilje- eller erfarenhetsfråga eller att rollspelandet specifikt handlar om åtskiljning och därmed utgör en förutsättning för bordsrollspelandet, medan för andra utgjorde metaspelande en naturlig del av spelet beroende på spelgenre eller spelgrupp. Andra påpekade däremot att komplett åtskiljning i princip är omöjligt eftersom karaktären alltid utgör en del av skaparen eller att den egna informations- och kunskapsbasen samt minnet och vetskapen om spelgenre även undermedvetet kan påverka spelandet. Såväl externa som interna orsaker lyftes därmed fram som potentiella faktorer som kunde inverka på den egna åtskiljningsförmågan. Trots att det enbart var en av informanterna som ansåg att åtskiljandet kunde vara utmanande och två som ansåg att deras karaktärens handlingsförmåga begränsades av karaktärens samhällliga position eller intelligens i samband med spelobservationen, lyfte många respondenter fram hur informationsasymmetri kunde inverka på spelet och ibland leda till frustrerande ögonblick där spelkaraktärens handlingar endera begränsades av spelarens eller spelledarens ovetskap eller av att karaktären helt enkelt inte kände till informationen eller var tillräckligt klipsk för att kunna komma på en lösning. Skapelsen av stereotypiska karaktärer kunde därmed såväl underlätta åtskiljningen som försvåra den enligt vissa respondenter.

Informationsförmedlingen och åtskiljningen mellan de olika (narrativa) ramarna är därmed inte alltid problemfritt och såväl spelkaraktärens som deltagarens egen personlighet, sociala roll samt omgivningen (spelgruppen/spelvärlden) kan inverka på hur deltagaren förhåller sig till informationen som uppkommer i spelet och vilken roll åtskiljning tilldelas.

6) *Har bordsrollspelandet gett upphov till nya informationsbehov och hur tillfredsställs dessa behov?*

Majoriteten av såväl respondenterna som informanterna uppgav att de upptäckt nya informationsbehov som en följd av sin hobby. Många deltagare var måna om att tillfredsställa sina informationsbehov genom informationssökning såväl före som efter ett spel. Positionen en deltagare har i samband med rollspelet påverkar delvis på vilka teman som de uppkomna informationsbehoven berör. Trots att både spelledare och spelare brukar söka efter information relaterat till spelvärlden, är vissa informationsbehov positionsspecifika. Spelare är oftare intresserade av att söka information om spelmekanik och information som kan användas för att skapa spelkaraktären (till exempel information om vapen), medan spelledare är mer benägna att söka information för att kunna skapa spelberättelsen och spelomgivningen. Såväl informanterna som respondenterna lyfte fram att informationsbehoven ibland kunde vara väldigt specifika och att de flesta informationsbehoven som uppkom var spelrelaterade. Såväl informanterna som ett fåtal respondenter påpekade dock att information samt sociala färdigheter som erhållits som en följd av spelet kunde även utnyttjas i andra livssituationer. I samband med själva spelet utnyttjade en del informanter även andra strategier för att tillfredsställa eventuellt uppkomna informationsluckor. Ifall informationsluckan uppkommit som en följd av kontradiktorisk information, kunde denna kringgå eller överkommas genom att deltagaren helt enkelt justerade sin bild av spelvärlden eller ifall det var frågan om en stridsscen, kollades reglerna i boken. Under spelobservationstillfället utgjorde spelledaren på grund av sin position den viktigaste informationskällan för informanterna, men även informanterna själva kunde i samband med vissa frågor tilldelas rollen av en kognitiv auktoritet. En informant utnyttjade även sin smarttelefon i början av spelet för att tillfredsställa ett informationsbehov, men senare då spelet var i full gång, utnyttjade även denna informant snarare spelledaren eller de andra spelarna som informationskälla.

Trots att det givetvis förekommer individuella skillnader i hur deltagarna uppfattar sin hobby och vilken betydelse dessa tillskriver inlevelse och åtskiljning, framkommer det tydligt såväl i informanternas som i respondenternas svar att bordsrollspel på många olika plan har inspirerat deltagarna till informationssökning och gett upphov till nya informationsbehov som lett till nya upptäckter såväl innanför som utanför hobbykontexten.

7 Framtida forskningsansatser

På sin fritid behöver människor ett flertal olika färdigheter, som ofta faller utanför ämnen som täcks av formell utbildning (Aittola 1998, s. 71–73). Speciellt hobbyer skapar en omgivning för mångsidigt lärande, men har inte väckt alltför mycket intresse inom den akademiska världen (ibid.). Vardagsinläring är ofta slumpmässigt och spontant, men har också som fördel att det kan anpassas till individens lärandeförmåga, medan formell utbildning ofta uppvisar mindre flexibilitet (Aittola 1998, s. 67–69). Aittola (1998, s. 60) påpekar också att inläring inte endast borde betraktas som en del av utbildningen, utan en naturlig del av människans vardagliga liv och sociala interaktion. Omedvetet lärande sker i allt mänskligt beteende samt utgör den främsta delen av vardagsinläring (Tuomisto 1998, s. 32–33), och gemenskapen där det sker utgör en betydelsefull del av lärandet. (Järvilehto 2014, s. 17–18, 37). Som resultaten i avhandlingen demonstrerar har många bordsrollspelsdeltagare upplevt att bordsrollspelandet ger upphov till informationsbehov och leder till informationssökning, men även att hobbyn kunnat utveckla en individs muntliga samt sociala färdigheter.

Bordsrollspel har till en viss utsträckning tillämpats som ett pedagogiskt verktyg i utbildning, men har ännu av många förringats som läromedel. I och med den nya läroplanen i Finland, där man utgår i undervisningen ifrån ett mer tvärvetenskapligt perspektiv med mer fokus på projektverksamhet (Pålsson 2015), kunde bordsrollspel fungera som ett medel där olika skolämnen sammanförs. Ett exempel på hur detta kunde tillämpas i praktiken är att eleverna får i uppgift att spela ett bordsrollspel som utspelar sig i ett historiskt samhälle. I samband med bordsrollspelet skulle de använda matematik (främst huvudräkning) som en följd av spelmekaniken, förbättra sina kunskaper i ett språk (sitt modersmål eller ett främmande språk) på grund av att spelet kräver berättarteknik och interaktion, men också historia på grund av spelomgivningen. I det nämnda exemplet kunde man förutsätta att eleverna utför informationssökning på egen hand och tillämpar den insamlade informationen i spelet. Bildkonst kunde dessutom införlivas i projektet genom att eleverna förväntas inför spelet rita en skiss över hur deras spelkaraktär ser ut.

Eftersom bordsrollspelares informationsbeteende utgör ett relativt outforskat ämnesområde, behandlar avhandlingen deltagarnas informationsbeteende på en ganska grundläggande nivå. Avhandlingens resultat kan ses därmed som en språngbräda för framtida, mer specifika undersökningar berörande olika aspekter kopplat till bordsrollspelares informationsbeteende samt spelvanor. Eftersom rollspelande består av informations- och kunskapshantering i ett flertal olika (narrativa) ramar samtidigt, men ändå i en begränsad omgivning, skapar aktiviteten ett ypperligt tillfälle för forskning inom informationsvetenskap. Bordsrollspelandet kunde dock även utgöra ett bra studieobjekt för andra närliggande ämnen, som till exempel psykologi eller pedagogik för att studera attityder, samarbetsförmåga och inläring och evaluera resultaten genom till exempel intervjuer eller inlärningsdagböcker.

Eftersom bordsrollspelarna uppvisade ett väldigt stort intresse att delta i undersökningar (majoriteten av enkätsvaren kom in under de första tolv timmarna efter att den publicerats på forumet och majoriteten hade även svarat på alla öppna frågor), kan det även i framtida undersökningar potentiellt vara lätt att få villiga informanter eller respondenter att delta i undersökningar relaterat till hobbyn.

Ifall man planerar organisera ett bordsrollspel i framtiden för att undersöka bordsrollspelsdeltagares beteende, bör man överväga ifall spelomgivningen skall basera sig på vår värld eller inte. I fokusgruppsintervjuerna framkom det att spelvärldens historiska aspekt delvis påverkade informanterna, eftersom de ansåg att en historisk spelomgivning kan vara svårare att närma sig ifall man inte överhuvudtaget känner till tidsperioden från tidigare. Eftersom denna avhandling fokuserade på informanternas informationsbeteende var detta inte endast en nackdel – genom spelobservationstillfället samt fokusgruppsintervjuerna fick man en insikt i hur informanterna, på olika sätt, behandlade denna aspekt och gick tillväga för att tillfredsställa informationsbehov. Ifall forskningsansatsen inte berör informationsbeteende, kan en relativt enkel fantasi- eller science fiction-omgivning eller ett spel utspelat i vår tid utnyttjas för att informanterna skulle kunna lättare anpassa sig till spelvärlden. En annan möjlighet vore att observera olika spelgrupper i verkliga spelsituationer. Närvaron av en observant kunde dock påverka i vilken utsträckning deltagarna vågar till exempel yttra sig under och efter spelet.

För vidare forskning kan det även vara relevant att på förhand veta om informanterna från tidigare har erfarenhet av korta spel eller inte. Ifall man vill undvika att spelets längd inverkar på informanternas spelbeteende, är det nödvändigt att antingen ha tillgång till informanter som har tidigare erfarenhet av korta spel eller alternativt organisera en hel kampanj, vilket är dock tidskrävande och förutsätter att informanterna är beredda att engagera sig i en långvarig studie. Ifall en kampanj skulle organiseras för ett vetenskapligt syfte, kunde man också undersöka ifall och på vilka sätt informanternas informationsbeteende förändras under ett längre spel och hur informanterna tillfredsställer informationsbehoven som förekommer under spelets lopp. En möjlighet vore att be informanterna skriva en speldagbok eller ge in anteckningar de skrivit före eller i samband med spelen för att undersöka informationsbeteendet. En mer utförlig enkät och mer flexibilitet till precisering kunde också utgöra ett verktyg till att få en ännu mer detaljerad helhetsbild av hobbyn.

Utmaningen med bordsrollspel som forskningsobjekt är dock att man inte kan reproducera speltillfällena. Trots att spelledaren och spelarna alltid skulle var de samma, skulle speltillfällena aldrig vara det (Mäyrä 2003, s. 94–95). Eftersom både respondenterna i den kvantitativa studien och informanterna i den kvalitativa delen av avhandlingen delvis uppvisade korresponderande informationsbeteende, ökar detta dock avhandlingens validitet.

Litteraturlista

Afzal, W. & Thompson, K. M. (2011) Contributions of Cognitive Science to Information Science: An Analytical Synopsis. *Emporia State Research Studies* 47(1) s. 18–23. Tillgänglig: http://academic.emporia.edu/esrs/vol47/afzal_thompson.pdf

Aittola, T. (1998) Aikuisten oppiminen arkielämän ympäristöissä. Ingår i Sallila, P. & Vaherva, T. (red.) *Arkipäivän oppiminen* (s. 59–89). Helsingfors: BTJ.

Ammattinetti (2017) *Ammatit*. Hämtad 2017-05-31, från <http://www.ammattinetti.fi/ammattit>

Arjoranta, J. (2011) Defining Role-Playing Games as Language-Games. *International Journal of Role-Playing* 2, s. 3–17. Tillgänglig: <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue2/IJRPissue2.pdf>

Bates, M. J. (2006) An Introduction to Metatheories, Theories, and Models. Ingår i Fisher, K. E., Erdelez, S & McKechnie, L. (red.) *Theories of information behavior* (s. 1–24). Medford: Information today.

Bowman, S. L. (2013) Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study. *International Journey of Role-Playing* 4, s. 4–25. Tillgänglig: <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue4/IJRPissue4.pdf>

Chung, D. S. & Kim, S. (2008) Blogging activity among cancer patients and their companions: Uses, gratifications, and predictors of outcomes. *Journal of the Association for Information Science and Technology* 59(2), s. 297–306. doi: 10.1002/asi.20751

Cover, J. G. (2010) *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. Jefferson, N. C.: McFarland.

Denscombe, M. (2009) *Forskningshandboken – för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. Lund: Studentlitteratur.

Dervin, B. (2006) What methodology does to theory: sense-making methodology as exemplar. Ingår i Fisher, K. E., Erdelez, S & McKechnie, L. (red.) *Theories of information behavior* (s. 25–29). Medford: Information today.

- Ejlertsson, G. (2005) *Enkäten i praktiken: En handbok i enkätmetodik*. Lund: Studentlitteratur.
- Erdelez, S. (1999) Information Encountering: It's More Than Just Bumping into Information. *Bulletin of the Association for Information Science and Technology* 25(3), s. 26–29. doi: 10.1002/bult.118
- Ermä, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. (2004) *Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina*. Tammerfors universitet: Hypermedia laboratory.
- Everding, G. (2009) *Historical movies help students learn, but separating fact from fiction can be challenge*. Hämtad 2017-05-24, från <https://source.wustl.edu/2009/08/historical-movies-help-students-learn-but-separating-fact-from-fiction-can-be-challenge>
- Fidel, R. & Green, M. (2004) The many faces of *accessibility*: engineers' perception of information sources. *Information Processing and Management* 40, s. 563–581. doi: 10.1016/S0306-4573(03)00003-7
- Gerstberger, P. G. & Allen, T.J. (1968) Criteria used by research and development engineers in the selection of an information source. *Journal of Applied Psychology*, 52(4), s. 272–279.
- Hartel, J. (2006) Serious leisure. Ingår i Fisher, K. E., Erdelez, S & McKechnie, L. (red.) *Theories of information behavior* (s. 313–317). Medford: Information today.
- Harviainen, J. T. (2011) Designing Games for Testing Information Behavior Theories. Ingår i Huvila, I., Holmberg, K. & Kronqvist-Berg, M. (red.) *Proceedings of the International Conference Information Science and Social Media, ISSOME 2011, August 24–26, Åbo/Turku, Finland* (s. 49–72). Åbo: Åbo Akademi University.
- Harviainen, J. T. (2012a) Ritualistic games, boundary control and information uncertainty. *Simulation & Gaming* 43(3), s. 506–527. doi: 10.1177/1046878111435395
- Harviainen, J. T. (2012b) *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play*. Doktorsavhandling. Tammerfors universitet. Informaatiotieteiden yksikkö, Luonnontieteiden & viestintätieteiden tiedekunta.

- Harviainen, J. T., Gough, R. D. & Sköld, O. (2012) Information phenomena in game-related social media. Ingår i Widén, G. & Holmberg, K. (red.) *Social information research* (s. 149–171). Bingley: Emerald.
- Harviainen, J. T. & Lieberoth A. (2012) Similarity of Social Information Processes in Games and Rituals: Magical Interfaces. *Simulation & Gaming* 43(4), s. 528–549. doi: 10.1177/1046878110392703
- Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (red.) (2014) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsingfors: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus.
- Harviainen, J. T. (2016) Physical Presence in Simulation: A Scratch at the Surface of Complexity. *International Journey of Role-Playing* 6, s. 32–38. Tillgänglig: <http://ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2016/12/IJRP-issue-6-1.pdf>
- Helsti, S. & Helsti-Towalski, T. (2004) Roolipeli murtaa passiivisuuden muurin. Ingår i Nieminen, P. (red.) *Kasvatuksen maaperä: roolipeli, tarinatreenit, vanhempaintoiminta, vauvavoimaa* (s. 36–39). Helsinki: Elämäntapaliitto.
- Hitchens, M. & Drachen, A. (2008) The Many Faces of Role-Playing. *International Journal of Role-Playing* 1, s. 3–21. Tillgänglig: <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2008/12/ijrpissue11.pdf>
- Huizinga, J. (1947) *Leikkivä ihminen*. Helsingfors: WSOY.
- Huizinga, J. (1949) *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge
- Jackson, S. L. (2008) *Research Methods: A Modular Approach*. Belmont: Wadsworth.
- Järvilehto, L. (2014) *Hauskan oppimisen vallankumous*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Kallio, K. P., Kaipainen, K. & Mäyrä, F. (2007) *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland*. Tammerfors universitet: Hypermedia laboratory.
- Karvinen, J. & Mäyrä, F. (2009) *Pelaajabarometri 2009 – Pelaaminen Suomessa*. Tammerfors universitet: Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitos.

- LaTorra, S. & Koebel, A. (2012) *Dungeon World*. [Okänd förlagsort]: Sage Kobold Productions.
- Leppälahti, M. (2005) Roolipeli – mielikuvitusta ja yhteisöllisyyttä. Ingår i Saarikoski, H. (red.) *Leikkikentiltä: Lastenperinteen tutkimuksia 2000-luvulta* (s. 130–152). Helsingfors: SKS.
- Leppälahti, M. (2009) *Roolipelaaminen: Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja*. Helsingfors: Nuorisotutkimusverkosto.
- Lieberoth, A. (2014) Gaming – psykologisk syn på digitale spil fra fritid til klasserum. *Psykologisk set* 96, s. 26–33.
- Lieberoth, A. (2015) Sex, violence and learning: Assessing game effects. Ingår i Lankoski, P. & Björk, S. (red.) *Game Research Methods* (s. 175–192) Pittsburgh: ETC Press.
- Lieberoth, A. (2015) Shallow gamification: Testing psychological effects of framing an activity as a game. *Games and Culture* 10(3), s. 229–248. doi: 10.1177/1555412014559978
- Montola, M. (2012) *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Pervasive Games and Role-Playing*. Doktorsavhandling. Tammerfors universitet. Informaatiotieteiden yksikkö, Luonnontieteiden & viestintätieteiden tiedekunta.
- Morgan, D. L. (1996) Focus Groups. *Annual Review of Sociology* 22, s. 129–152.
- Murray, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck*. New York: Free Press.
- Musante, K. (2014) Participant Observation. Ingår i Bernard, H. R. & Gravlee, C. C. (red.) *Handbook of Methods in Cultural Anthropology* (s. 251–292). London: Rowman & Littlefield.
- Mykrä, T. & Hätönen, H. (red.) (2010) *Opas opetusmenetelmistä*. Helsingfors: Educa-instituutti.
- Mäyrä, F. (2003) Muodonmuuttajien maat: monipuolinen roolipelikulttuuri. Ingår i Kovala, U. & Saresma T. (red.) *Kulttikirja: tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä* (s. 85–111). Helsingfors: SKS.

- Mäyrä, F., Sihvonen, T., Paavilainen, J., Saarenpää, H., Kultima, A., Nummenmaa, T., ...
Syvänen, A. (2010) Monialainen pelitutkimus: pelitutkimus kehittyvänä, monitieteisenä
oppi- ja tutkimusalana. Ingår i Serola, S. (red.) *Ote informaatiosta: johdatus
informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan* (s. 306–354). Helsingfors: BTJ.
- Patel, R. & Davidson, B. (1998) *Forskningsmetodikens grunder: att planera, genomföra
och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur.
- Pettersson, J. (2005) *Roolipelmanifesti*. Helsingfors: LIKE.
- Pettigrew, K. E., Fidel, R. & Bruce, H. (2001) Conceptual Frameworks in Information
Behavior. *Annual Review of Information Science and Technology* 35, s. 43–78. Tillgänglig:
<http://faculty.washington.edu/fidelr/RayaPubs/ConceptualFrameworks.pdf>
- Pålsson, S. (2015, 24 april) Finlands nya läroplan siktar mot framtiden [Blogginlägg].
Hämtad från [http://omvarld.blogg.skolverket.se/2015/04/24/finlands-nya-laroplan-siktar-
mot-framtiden](http://omvarld.blogg.skolverket.se/2015/04/24/finlands-nya-laroplan-siktar-mot-framtiden)
- Rieh, S. (2006) *Cognitive authority*. Ingår i Fisher, K. E., Erdelez, S & McKechnie, L. (red.)
Theories of information behavior (s. 83–87). Medford: Information today.
- Rilstone, A. (1994) Role-Playing Games: An Overview. *Inter*Action: The Journal of Role-
Playing and Storytelling Systems* 1, s. 10–15.
- Rothbauer, P. (2006) Practice of everyday life. Ingår i Fisher, K. E., Erdelez, S &
McKechnie, L. (red.) *Theories of information behavior* (s. 284–288). Medford: Information
today.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge
(Mass.): MIT.
- Savola, J. (1997) Seikkailupelit seurakunnan toiminnassa. Ingår i Vainio, N. (red.)
Larppaajan käsikirja (s. 13–15). Tammerfors: Suomen live-roolipelaajat ry.
- Savolainen, R. (1993) *Elämäntapa, elämänhallinta ja tiedonhankinta*. Tammerfors:
Tammerfors universitet.

Savolainen, R. (1995) Everyday life information seeking: approaching information seeking in the context of way of life. *Library & Information Science Research* 17(3), s. 259–294. doi: 10.1016/0740-8188(95)90048-9

Savolainen, R. (1995) Everyday life information seeking: Findings and methodological questions of an empirical study. Ingår i Hancock-Beaulieu, M. & Pors, N. O. (red.) *The 1st British-Nordic Conference on Library and Information Studies, 22–24 May 1995, Copenhagen* (s. 313–331). Copenhagen: The Royal School of Librarianship.

Savolainen, R. (2013) Approaching the motivators for information seeking: The viewpoint of attribution theories. *Library & Information Science Research* 35(1), s. 63–68. doi: 10.1016/j.lisr.2012.07.004

Sihvonen, T. (1997) Pieni johdatus live-roolipelaamisen psykologiaan. Ingår i Vainio, N. (red.) *Larppaajan käsikirja* (s. 6–12). Tammerfors: Suomen live-roolipelaajat ry.

Simon, R. W. & Nath, L. E. (2004) Gender and Emotion in the United States: Do Men and Women Differ in Self-Reports of Feelings and Expressive Behavior? *American Journal of Sociology* 109(5), s. 1137-1176.

Statistikcentralen (2010) *Antalet personer under 15 år det lägsta i Finland på över 100 år*. Hämtad 2017-05-31, från http://www.stat.fi/til/vaerak/2009/vaerak_2009_2010-03-19_tie_001_sv.html

Stenros, J. (2015) *Playfulness, Play and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Doktorsavhandling. Tammerfors universitet. Informaatiotieteiden yksikkö, Luonnontieteiden & viestintätieteiden tiedekunta.

Sweeny, K., Melnyk, D., Miller, W. & Shepperd, J. A. (2010) Information Avoidance: Who, What, When, and Why. *Review of General Psychology* 14(4), s. 340–353. doi: 10.1037/a0021288

Särkijärvi, J. & Sotala, K. (2007) *Roolipelikirja*. Helsingfors: BTJ.

Tilastokeskus (2009) *Naisten ja miesten työt 2009*. Hämtad 2017-06-07, från http://www.stat.fi/til/tyokay/2009/04/tyokay_2009_04_2011-11-28_kat_001_fi.html

- Tuominen, K. (1992) *Arkielämän tiedonhankinta: Nokia mobile phones oy:n työntekijöiden arkielämän tiedontarpeet, -hankinta ja -käyttö*. Tammerfors: Tammerfors universitet.
- Tuomisto, J. (1998) Arkipäiväoppiminen aikuiskasvatuksen ja elinikäisen oppimisen kontekstissa. Ingår i Sallila, P. & Vaherva, T. (red.) *Arkipäivän oppiminen* (s. 30–58). Helsingfors: BTJ.
- Tursunovic, M. (2002) Fokusgruppsintervjuer i teori och praktik. *Sociologisk forskning* 39(1), s. 62–89.
- Van Ments, M. (1984) *The effective use of role-play: a handbook for teachers and trainers*. New York: Nichols publishing.
- Wilson, P. (1983) *Second-hand knowledge: an inquiry into cognitive authority*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Wilson, T. D. (1981) On user studies and information needs. *Journal of Documentation*, 37(1), s. 3–15.
- Wilson, T. D. (1999) Models in information behavior research. *Journal of Documentation* 55(3), s. 249–270. doi: 10.1108/EUM0000000007145
- Wilson, T. D. (2000) Human Information Behavior. *Informing science* 3(2), s. 49–56. Tillgänglig: <http://www.inform.nu/Articles/Vol3/v3n2p49-56.pdf>
- Wärneryd, O. (1974) *Rollspel – ett medel för att skapa kommunikation*. Göteborg: Göteborgs universitet.
- Yardley-Matwiejczuk, K. M. (1997) *Role Play: Theory and Practice*. Sage publications: London.
- Zipf, G. K. (1949) *Human behavior and the principle of least effort: an introduction to human ecology*. Cambridge, MA: Addison-Wesley.
- Örnstedt, D. & Sjöstedt, B. (1997) *De övergivnas armé: en bok om rollspel*. Stockholm: Norstedt.

Bilagor

Bilaga 1: Enkät, svensk version

1. Kön [öppet fält]
2. Ålder [öppet fält]
3. Yrke [öppet fält]
4. Hur länge har du spelat bordsrollspel? [öppet fält]
5. När spelade du sitt senaste spel? (månad/år) [öppet fält]
6. Hur ofta spelar du bordsrollspel? [öppet fält]
7. Hur många personer deltar i medeltal då du spelar bordsrollspel? [öppet fält]
- 8a. Vilken typ av bordsrollspel spelar du? (Flera alternativ kunde ikryssas)
 - Fantasi
 - Science fiction
 - Historisk / Modern tid
 - Annat
- 8b. Vilken typ av bordsrollspel spelar du allra oftast?
 - Fantasi
 - Historisk/modern tid
 - Science fiction
 - Annat
9. Hur blev du bekant med bordsrollspel?
 - Vän eller bekant
 - Internet/diskussionsforum
 - Föreningsverksamhet
 - Andra hobbyn
 - Annat
10. Din roll i samband med bordsrollspel.
 - Spelare
 - Spelledare
 - Växlar roller

[Frågorna 11–19 är endast avsedda att besvaras av spelledare.]

11. Hur ofta söker du bakgrundsinformation inför ett bordsrollspel? Hur ofta?
 - Alltid

- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

12a. Hurdan slags information söker du inför ett bordsrollspel? (du kan välja flera svarsalternativ)

- Utför ej informationssökning
- Spelberättelse/händelser
- Spelledarstyrda karaktärer
- Spelmekanik
- Spelvärld
- Annat

12b. Hurdan slags information söker du inför ett bordsrollspel allra oftast?

- Ej informationssökning
- Spelberättelse/händelser
- Spelledarstyrda karaktärer
- Spelmekanik
- Spelvärld
- Annat

13a. Vilka informationskällor använder du dig av? (du kan välja flera svarsalternativ)

- Använder ej informationskällor
- Tryckta rollspelsböcker
- Annat tryckt material
- Elektroniska rollspelsböcker
- Annat elektroniskt material
- Andra rollspelare/bekanta/vänner
- Tidigare inskaffad information (t.ex. genom studier eller arbete)
- Övriga källor

13b. Vilken informationskälla använder du dig av allra oftast?

- Använder ej informationskällor
- Tryckta rollspelsböcker
- Annat tryckt material
- Elektroniska rollspelsböcker
- Andra rollspelare/bekanta/vänner
- Tidigare inskaffad information (t.ex. genom studier eller arbete)
- Övriga källor

14. Har du erfårit att spelhändelserna skulle ha påverkat dig utanför spelsituationen? (T.ex. att du blivit irriterad då spelarna inte följt spelhändelserna) Hur ofta?

- Alltid
- Ofta

- Ibland
- Sällan
- Aldrig

15. Har du erfårit att spelhändelserna skulle ha påverkat de andra spelarna utanför spelsituationen? (T.ex. att spelarna blivit irriterade över vad som hänt deras spelkaraktärer)

Hur ofta?

- Alltid
- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

16. Påminner spelarnas och deras spelkaraktärers beteende om varandra enligt dig? Hur ofta?

- Alltid
- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

17. Har du erfårit att spelarna blandar ihop sin egen och spelkaraktärens information/kunskap?

Hur ofta?

- Alltid
- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

18. Anser du att det är lätt att hålla isär din egen och de spelledarstyrda karaktärernas information/kunskap? Hur ofta?

- Alltid
- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

19. Varför anser du att det är lätt eller svårt att hålla isär din egen och de spelledarstyrda karaktärernas information/kunskap? [öppet fält]

[Frågorna 20–29 är endast menade att besvaras av spelare.]

20. Hur ofta söker du bakgrundsinformation inför ett bordsrollspel?

- Alltid
- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

21a. Hurdan slags information söker du inför ett bordsrollspel? (du kan välja flera svarsalternativ)

- Ej informationssökning
- Information/inspiration till planeringen av spelkaraktären
- Spelmekanik
- Spelvärld
- Annat

21b. Hurdan slags information söker du inför ett bordsrollspel allra oftast? (du kan välja flera svarsalternativ)

- Ej informationssökning
- Information/inspiration till planeringen av spelkaraktären
- Spelmekanik
- Spelvärld
- Annat

22a. Vilka informationskällor använder du dig av? (du kan välja flera svarsalternativ)

- Använder ej informationskällor
- Tryckta rollspelsböcker
- Annat tryckt material
- Elektroniska rollspelsböcker
- Annat elektroniskt material
- Andra rollspelare/bekanta/vänner
- Tidigare inskaffad information (t.ex. genom studier eller arbete)
- Övriga källor

22b. Vilken informationskälla använder du allra oftast?

- Använder ej informationskällor
- Tryckta rollspelsböcker
- Annat tryckt material
- Elektroniska rollspelsböcker
- Annat elektroniskt material
- Andra rollspelare/bekanta/vänner
- Tidigare inskaffad information (t.ex. genom studier eller arbete)
- Övriga källor

23. Har du erfarit att spelhändelserna skulle ha påverkat dig utanför spelsituationen? (T.ex. att du blivit irriterad över vad som hänt din spelkaraktär) Hur ofta?

- Alltid

- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

24. Har du erfarit att spelhändelserna skulle ha påverkat de andra spelarna utanför spelsituationen? (T.ex. att de blivit frustrerade över vad som hänt deras spelkaraktärer) Hur ofta?

- Alltid
- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

25. Har du erfarit att spelhändelserna skulle ha påverkat spelledaren utanför spelsituationen? (T.ex. att spelledaren blivit irriterad då inte spelarna följt spelhändelserna) Hur ofta?

- Alltid
- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

26. Påminner ditt eget och din spelkaraktärs beteende om varandra? Hur ofta?

- Alltid
- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

27. Påminner de andra spelarnas och deras spelkaraktärers beteende om varandra? Hur ofta?

- Alltid
- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

28. Är det lätt att hålla isär din egen och spelkaraktärens information/kunskap? Hur ofta?

- Alltid
- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

29. Varför anser du att det är lätt eller svårt att hålla isär din egen och spelkaraktärens information/kunskap? [öppet fält]

[Frågorna 30–33 berör alla respondenter]

30. Anser du att spelledarens och spelarnas uppfattning om spelvärlden varit kontradiktorisk?

Hur ofta?

- Alltid
- Ofta
- Ibland
- Sällan
- Aldrig

31. Har bordsrollspelandet givit upphov till nya informationsbehov? (T.ex. har du sökt mer information om en historisk händelse/spelvärlden). Hur ofta?

- Ja, alltid
- Ja, ofta
- Ja, ibland
- Ja, sällan
- Aldrig

32. Ifall du svarade *ja* i föregående fråga, vilken typ av information har du sökt? [öppet fält]

33. Övriga kommentarer [öppet fält]

Bilaga 2: Enkät, finsk version

1. Sukupuoli [öppet fält]
2. Ikä [öppet fält]
3. Ammatti [öppet fält]
4. Kuinka kauan olet pöytäroolipelannut? [öppet fält]
5. Milloin pelasit edellisen pelisi? (kuukausi/vuosi) [öppet fält]
6. Kuinka usein pelaat? [öppet fält]
7. Kuinka monta henkilöä osallistuu keskimäärin, kun pelaat pöytäroolipeliä? [öppet fält]
- 8a. Minkä tyyppistä pöytäroolipeliä pelaat? (Voit valita halutessasi monta eri vaihtoehtoa)
 - Fantasia
 - Science fiction
 - Historiallinen / Moderni aika
 - Muu
- 8b. Minkä tyyppistä pöytäroolipeliä pelaat kaikkein eniten?
 - Fantasia
 - Science fiction
 - Historiallinen / Moderni aika
 - Muu
9. Miten tutustuit pöytäroolipelaamiseen?
 - Ystäväni/tuttavani harrastivat tai harrastavat pöytäroolipelaamista
 - Keskustelufoorumien / Internetin kautta
 - Järjestötoiminnan kautta
 - Toisten harrastusteni kautta
 - Muu
10. Mikä on roolisi pelatessasi pöytäroolipelejä?
 - Pelaaja
 - Pelinjohtaja
 - Roolini vaihtelee

[Kysymykset 11–19 ovat tarkoitettu ainoastaan pelinjohtajien vastattaviksi.]

11. Pelijohtajana toimiessasi haetko taustatietoa ennen peliä? Kuinka usein?
 - Aina
 - Usein
 - Joskus
 - Harvoin

- En koskaan

12a. Mitä tietoa haet ennen peliä? (Voit valita halutessasi monta eri vaihtoehtoa)

- En hae tietoa
- Tietoa/inspiraatiota peliympäristön suunnitteluun
- Tietoa/inspiraatiota ei-pelattavien hahmojen suunnitteluun
- Tietoa/inspiraatiota pelimekaniikan suunnitteluun
- Tietoa/inspiraatiota pelikertomuksen/pelitoiminnan suunnitteluun
- Muu

12b. Mitä tietoa etsit kaikkein useimmin?

- En hae tietoa
- Tietoa/inspiraatiota peliympäristön suunnitteluun
- Tietoa/inspiraatiota ei-pelattavien hahmojen suunnitteluun
- Tietoa/inspiraatiota pelimekaniikan suunnitteluun
- Tietoa/inspiraatiota pelikertomuksen/pelitoiminnan suunnitteluun
- Muu

13a. Minkälaisia tietolähteitä käytät? (Voit valita halutessasi monta eri vaihtoehtoa)

- En käytä tietolähteitä
- Painettuja roolipelikirjoja
- Muuta painettua materiaalia
- Elektronisia roolipelikirjoja
- Muita elektronisia resursseja
- Toisia roolipelaajia/ystäviä/tuttavia
- Aiemmin hankittua tietoa (esim. työn tai opiskelun kautta)
- Muu

13b. Mitä tietolähdettä käytät kaikkein eniten?

- En käytä tietolähteitä
- Painettuja roolipelikirjoja
- Muuta painettua materiaalia
- Elektronisia roolipelikirjoja
- Toisia roolipelaajia/ystäviä/tuttavia
- Aiemmin hankittua tietoa (esim. työn tai opiskelun kautta)
- Muu

14. Oletko pelijohtajana kokenut, että pelin tapahtumat olisivat vaikuttaneet sinuun pelitilanteen ulkopuolella? (Esim. olet ärtynyt siitä, että pelaajat eivät ole edenneet pelikertomuksen mukaan) Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus
- Harvoin
- En koskaan

15. Oletko pelijohtajana kokenut, että pelin tapahtumat olisivat vaikuttaneet muihin pelaajiin pelitilanteen ulkopuolella? (Esim. he ovat ärtyneet siitä mitä heidän pelihahmoilleen tapahtui)

Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus
- Harvoin
- En koskaan

16. Muistuttaako pelaajien ja heidän pelihahmonsa käytös toisiaan? Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus
- Harvoin
- Ei koskaan

17. Oletko pelijohtajana kokenut, että pelaajat sekoittavat oman ja pelihahmonsa tiedon/tietämyksen? Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus
- Harvoin
- En koskaan

18. Onko mielestäsi helppoa pitää omasi ja ei-pelattavien pelihahmojen (NPC) tiedot/tietämys erillään? Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus
- Harvoin
- En koskaan

19. Miksi mielestäsi on helppoa tai vaikeaa pitää omasi ja ei-pelattavien pelihahmojen (NPC) tiedot/tietämys erillään? [öppet fält]

[Kysymykset 20–29 ovat tarkoitettu ainoastaan pelaajien vastattaviksi.]

20. Pelaajana toimiessasi haetko taustatietoa ennen peliä? Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus

- Harvoin
- En koskaan

21a. Mitä tietoa haet? (Voit valita halutessasi monta eri vaihtoehtoa)

- En hae taustatietoa
- Tietoa/inspiraatiota pelihahmoni suunnitteluun
- Tietoa pelimekaniikasta
- Tietoa pelimaailmasta
- Muu

21b. Mitä taustatietoa haet kaikkein useimmin ennen peliä?

- En hae taustatietoa
- Tietoa/inspiraatiota pelihahmoni suunnitteluun
- Tietoa pelimekaniikasta
- Tietoa pelimaailmasta
- Muu

22a. Minkälaisia tietolähteitä käytät? (Voit valita halutessasi monta eri vaihtoehtoa)

- En käytä tietolähteitä
- Painettuja roolipelikirjoja
- Muuta painettua materiaalia
- Elektronisia roolipelikirjoja
- Muita elektronisia resursseja
- Toisia roolipelaajia/ystäviä/tuttavia
- Aiemmin hankittua tietoa (esim. työn tai opiskelun kautta)
- Muu

22b. Mitä tietolähdettä käytät kaikkein useimmin?

- En käytä tietolähteitä
- Painettuja roolipelikirjoja
- Muuta painettua materiaalia
- Elektronisia roolipelikirjoja
- Muita elektronisia resursseja
- Toisia roolipelaajia/ystäviä/tuttavia
- Aiemmin hankittua tietoa (esim. työn tai opiskelun kautta)
- Muu

23. Oletko pelaajana kokenut, että pelin tapahtumat olisivat vaikuttaneet sinuun pelin ulkopuolella (Esim. olet ärtynyt siitä mitä tapahtui pelihahmollesi)? Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus
- Harvoin
- En koskaan

24. Oletko pelaajana kokenut, että pelin tapahtumat olisivat vaikuttaneet muihin pelaajiin pelitilanteen ulkopuolella (esim. he ovat ärtyneet siitä mitä heidän pelihahmoilleen tapahtui)?

Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus
- Harvoin
- En koskaan

25. Oletko kokenut, että pelin tapahtumat olisivat vaikuttaneet pelijohtajaan pelitilanteen ulkopuolella (Esim. hän on ärtynyt siitä, että pelaajat eivät edenneet pelikertomuksen mukaan)? Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus
- Harvoin
- En koskaan

26. Muistuttaako sinun ja pelihahmosi käytös paljon toisiaan? Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus
- Harvoin
- Ei koskaan

27. Muistuttaako muiden pelaajien ja heidän pelihahmonsa käytös paljon toisiaan? Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus
- Harvoin
- Ei koskaan

28. Onko mielestäsi helppoa pitää omai ja pelihahmosi tiedot/tietämys erillään? Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus
- Harvoin
- Ei koskaan

29. Miksi mielestäsi on helppoa tai vaikeaa pitää omai ja pelihahmosi tiedot/tietämys erillään? [öppet fält]

[Kysymykset 30–33 koskevat kaikkia vastaajia]

30. Onko pelinjohtajan ja pelaajien käsitys pelimaailmasta ollut ristiriitaista? Kuinka usein?

- Aina
- Usein
- Joskus
- Harvoin
- Ei koskaan

31. Onko pöytäroolipelaaminen johtanut uusiin tiedontarpeisiin (Esim. etsit enemmän tietoa historiallisesta tapahtumasta/pelimaailmasta)? Kuinka usein?

- Kyllä, aina
- Kyllä, usein
- Kyllä, joskus
- Kyllä, harvoin
- Ei koskaan

32. Jos vastasit edellisessä kysymyksessä "Kyllä", minkälaista tietoa olet hakenut? [öppet fält]

33. Muita kommentteja [öppet fält]

Bilaga 3: Intervjuguide för Fokusgruppsintervju 1, svensk version

Bakgrundsfrågor:

1. Hur gamla är ni?
2. Beskriv (kort) er utbildning och era yrken.
3. Hur länge har ni haft rollspel som hobby? Hur ofta brukar ni rollspela?
4. Känner ni varandra på förhand?
5. Har ni rollspelat tillsammans? Hur länge/hur ofta?
6. Har ni varit spelledare? Hur ofta? Vad tycker ni om det/varför har ni inte försökt? Föredrar ni att spela eller att vara spelledare? Varför?
7. När blev ni medvetna om rollspel? Vad fick er att bli intresserade? Var sökte ni information om dem?
8. Varför gillar ni rollspel? Vad ger er hobby er? Vilka för- och nackdelar har rollspel som hobby?
Allmän informationsbeteende kring spelet: (Om någon har varit spelledare, påverkar det?)
9. Hurdan information tycker ni man behöver för att delta i rollspel? Både i (in-game) och utanför (out-of-game) spelet? Hur skiljer sig dessa? Hurdan information skulle ni gärna behöva mera av?
10. När känner ni ett behov av tilläggsinformation i samband med spelet och var söker ni det?
11. Ifall ni behöver information om rollspel, vilka källor använder ni? Vilka föredrar ni att använda och varför? Hur mycket påverkas det av rollspelet i fråga?
12. Hur källkritiska är ni i koppling till rollspelsinformation? Är informationens pålitlighet viktigt, eller hittar ni själv på någonting passande?
13. Har ni stött på problem i er informationssökning?
14. Vilken roll tycker ni spelets regler har som informationsförmedlare? Brukar de fungera de väl, eller orsakar de problem? När och hurdana problem?
15. Vilken roll tycker ni tärningarna har som informationsförmedlare? Fungerar de väl? Har ni prövat eventuella andra metoder? Vad har ni tyckt om dem?
16. Spelar det någon roll för er om ni själv skapat den rollperson ni spelar eller om ni fått en färdig rollperson av spelledaren? Hur? Behöver skapandet av en rollperson specifik information? Hurdant?

17. Hur svårt anser ni att det är att hålla er egen och rollpersonens information separat? Brukar det orsaka problem? I vilka fall?
18. Vilken roll tycker ni rollformulären har som informationsförmedlare? Fungerar den väl?
19. Vilken roll har rollpersonens utveckling för spelet, både med tanke på personligheten och för spelets mekanismer? Hurdan information förmedlar den till er och andra deltagare?
Informationsbeteende inom spelet: (Om någon har varit spelledare, påverkar det?)
20. Hur mycket påverkas ni av spelledarens beskrivning av omgivningen? Tänker ni bara på det som nämns, eller fyller ni själv på? Ifall ni fyller på, är det för er själv, eller för hela gruppen?
21. Hur beroende är ni av spelledarens beskrivning i allmänhet? Förklara.
22. Hur mycket påverkas era informationsbehov av den fiktiva världen eller omgivningen som spelet befinner sig i? På vilka sätt?
23. Hur mycket påverkas era informationsbehov av den rollperson ni spelar? På vilka sätt?
24. På vilket sätt förmedlar ni information om er rollperson till andra deltagare? Ger ni en annorlunda bild åt spelledaren?
25. Hur ofta tycker ni att informationen ni har är bristfällig? Hurdana situationer kan exempelvis åstadkomma? Hur reagerar ni?
26. Har det hänt att ni i spelet fått ny information som strider mot någonting ni redan känt till från förut? Hur har det hänt och hur reagerar ni i sådana fall?
27. Hur mycket påverkar hemligheter spelet? Både rollpersonernas och spelledarens hemligheter? Händer det ofta att ni som spelare får veta någonting som era rollpersoner inte vet om? Orsakar det problem?
28. Brukar spelets händelser leda till nya informationsbehov utanför spelet? När och varför?

Bilaga 4: Intervjuguide för Fokusgruppsintervju 1, finsk version

Taustatiedot:

1. Kuinka vanhoja olette?
2. Kuvailekaa (lyhyesti) koulutuksenne ja ammattinne.
3. Kauanko teillä on ollut roolipelaaminen harrastuksena? Kuinka usein yleensä roolipelaatte?
4. Tunnetteko toisenne etukäteen?
5. Oletteko roolipelanneet yhdessä? Kuinka kauan/kuinka usein?
6. Oletteko olleet pelinjohtajina? Kuinka usein? Mitä mieltä olette siitä/miksi ette ole kokeilleet sitä? Pelaatteko vai johdatteko peliä mieluummin? Miksi?
7. Milloin saitte ensimmäistä kertaa kuulla roolipeleistä? Mikä sai teidät kiinnostumaan niistä? Mistä etsitte niistä tietoa?
8. Miksi pidätte roolipeleistä? Mitä harrastuksenne antaa teille? Mitä hyötyjä ja haittoja roolipeleillä on harrastuksena?
Peliin liittyvä yleinen informaatiokäyttäytyminen: (Jos joku on johtanut peliä, vaikuttaako se?)
9. Minkälaista tietoa teidän mielestänne tarvitaan voidakseen osallistua roolipeleihin? Sekä pelissä (in-game) että sen ulkopuolella (out-of-game)? Miten nämä eroavat toisistaan? Minkälaista tietoa tarvitsisitte mielellänne lisää?
10. Milloin teille tulee peliin liittyen lisäinformaation tarpeita ja mistä etsitte tietoa?
11. Jos tarvitsette roolipeleihin liittyvää tietoa, mitä lähteitä käytätte? Mitä käytätte mieluiten ja miksi? Paljonko kyseessä oleva roolipeli vaikuttaa asiaan?
12. Kuinka lähdekriittisiä olette roolipelitiedon suhteen? Onko informaation luotettavuus tärkeää, vai keksittekö itse jotain sopivaa?
13. Oletteko törmänneet ongelmiin informaatiohauissanne?
14. Minkälaisessa roolissa pelin säännöt ovat teidän mielestänne tiedonvälittäjinä? Toimivatko ne yleensä hyvin, vai aiheutuuko niistä ongelmia? Milloin ja minkälaisia?
15. Minkälaisessa roolissa nopat ovat teidän mielestänne tiedonvälittäjinä? Toimivatko ne hyvin? Oletteko kokeilleet muunlaisia metodeja? Mitä piditte niistä?
16. Onko teille vaikutusta sillä, jos olette itse luoneet roolihahmon jota pelaatte, tai jos pelinjohtaja on antanut teille valmiin roolihahmon? Miten se vaikuttaa? Tarvitseeko roolihahmon luominen erikoista tietoa? Minkälaista?

17. Miten vaikeana pidätte teidän oman sekä roolihahmonne tietämyksen pitämistä erillään? Aiheuttaako tämä yleensä ongelmia? Missä tapauksissa?
18. Minkälaisessa roolissa teidän mielestänne hahmolomake on tiedonvälittäjänä? Toimiiko se hyvin?
19. Mikä rooli roolihahmon kehityksellä on pelin kannalta, sekä roolihahmon luonteelle, että pelin mekanismeille? Minkälaista tietoa tämä välittää teille ja muille osanottajille? Informaatiokäyttäytyminen itse pelissä: (Jos joku on johtanut peliä, vaikuttaako se?)
20. Miten paljon teihin vaikuttaa pelinjohtajan kuvailu ympäristöstä? Ajatteletteko vain sitä mikä mainitaan, vai täydennättekö itse lisää? Mikäli täydennätte, onko tämä teitä itseänne vai koko ryhmää varten?
21. Miten riippuvaisia olette pelinjohtajan kuvailusta yleensä? Selittäkää miksi.
22. Miten paljon informaatiotarpeisiinne vaikuttaa fiktiivinen maailma tai pelin ympäristö? Millä tavoin?
23. Paljonko informaatiotarpeisiinne vaikuttaa se roolihahmo jota pelaatte? Millä tavoin?
24. Millä tavoin välitätte tietoa roolihahmostanne muille osanottajille? Annatteko pelinjohtajalle erilaisen kuvan?
25. Kuinka usein mielestänne tietonne on puutteellista? Minkälaisia tilanteita voi esimerkiksi syntyä? Miten reagoitte?
26. Oletteko pelissä saaneet uutta tietoa joka on ristiriidassa vanhan tietonne kanssa? Miten niin on tapahtunut ja miten reagoitte sellaisissa tapauksissa?
27. Paljonko salaisuudet vaikuttavat peliin? Sekä roolihahmojen ja pelinjohtajan salaisuudet? Käykö usein, että pelaajana saatte tietää jotain mistä roolihahmonne eivät ole tietoisia? Aiheuttaako tämä ongelmia?
28. Johtavatko pelin tapahtumat yleensä informaatiotarpeisiin sen ulkopuolella? Milloin ja miksi?

Bilaga 5: Intervjuguide för Fokusgruppsintervju 2, svensk version

1. Hade ni tidigare rollspelat i en historisk omgivning?
2. Hurdan information behövde ni före spelet?
3. Varifrån fick ni inspiration till era spelkaraktärer? Hur mycket påverkade den av spelledaren färdigt angivna rollen skapandet av era spelkaraktärer? Hur mycket syntes er egen personlighet i era spelkaraktärer?
4. Hur mycket och vilka källor använde ni i skapandet av era spelkaraktärer? Varför? Verkade de alla pålitliga?
5. Hur väl tycker ni spelkaraktärerna, som skapades skilt, anpassade sig till varandra?
6. Hurdan information behövde ni under spelet? Hur stor del av detta var spelets interna (in-game) eller externa (out-of-game) information?
7. Påverkade det spelet att ni inte hade ett karaktärsformulär?
8. Tänkte ni på spelmekaniken före eller under spelet?
9. Hur påverkades spelet av spelmekaniken och dess begränsade användning? Hur är det jämfört med traditionellt rollspelande, där reglerna har ofta en mer central roll?
10. Tyckte ni det var lätt att åtskilja er och era spelkaraktärers kunskap? Varför, och i hurdana situationer?
11. Hur upplevde ni spelledarens beskrivning av omgivningen? Var den täckande? Gjorde ni själv tillägg eller antaganden till omgivningen eller händelserna? Blev spelet någonsin mer utmanande på grund av flytten framåt eller bakåt i tiden?
12. Skapades det alternativa synsätt om spelets händelser eller omgivning under spelet? Ledde dessa till konflikter? Hur väl löstes dessa?
13. Hur mycket påverkade den historiska omgivningen informationsanvändningen i spelet? Händes det något anakronistiskt i spelet? Störde det spelets förlopp? Hur påverkade det inlevelsen? Märkte ni att badande, katarerna och Galilei var anakronistiska? Vad annat märkte ni?
14. Hur mycket påverkade era egna uppfattningar om moral, kultur eller era seder era spelkaraktärers beteende?
15. Vad tyckte ni om behandlingen av judar i spelet? Eller hur man allmänt föraktade judar i spelet? Och påverkade den förhördas kön era förhörsmetoder? Varför?
16. Hur kändes det att diskutera om sexualitet i rollen av en person som levde på 1400-talet?

17. Hur stor roll hade hemligheter i spelet? Använde ni någonsin yttre (out-of-game) information till att tänka på dem? Vad tyckte ni om hemligheterna? Påverkade de falska ledtrådarna på något sätt ert eller era spelkaraktärers beteende?
18. Blev ni irriterade på biskopens förhållande till slutresultatet? Hur påverkas ni av spelledarens maktposition och ingripande i spelets händelser? Hur påverkas ni av spelarnas maktposition, ifall det finns en tydlig hierarki mellan spelkaraktärerna?
19. Hur ofta talade ni utanför spelet (out-of-game) under spelets gång? Varför? Hur påverkade detta inlevelsen?
20. Påverkade spelkaraktärernas fysiska separation på informationsfördelningen? Var det svårt att åtskilja information som ni har hört, men er spelkaraktär inte har?
21. Störde det när spelare avlägsnade sig till exempel till toaletten? Eller observerarens närvaro eller meddelanden till spelledningen?
22. Hur kändes spelgruppens gruppanda och samspel? Hur påverkade detta informationsförmedlingen?
23. Hur skiljer sig ett rollspel som varar endast i en kväll från ett långvarigt rollspel med tanke på information som används i spelet? Är detta en bra eller en dålig sak?
24. Fick ni efter spelet behov av tilläggsinformation gällande spelet, eller på grund av spelet? Vad gjorde ni åt saken?
25. Upplever ni att det är svårare att rollspela i en historisk omgivning än i en påhittad omgivning?
26. Vill ni tillägga någonting?

Bilaga 6: Intervjuguide för Fokusgruppsintervju 2, finsk version

1. Olitteko roolipelanneet historiallisessa ympäristössä ennen tätä?
2. Minkälaista tietoa tarvitsitte ennen peliä?
3. Mistä saitte inspiraatiota hahmoihinne? Paljonko pelinjohtajan valmiiksi antama rooli vaikutti hahmonluontiinne? Paljonko oma persoonallisuutenne näkyi hahmossanne?
4. Paljonko ja mitä lähteitä käytitte hahmonluonnissa? Miksi? Vaikuttivatko ne kaikki luotettavilta?
5. Miten hyvin erikseen tehdyt hahmot saatiin mielestänne sovitettua yhteen?
6. Minkälaista tietoa tarvitsitte pelin aikana? Kuinka suuri osa tästä oli pelin sisäistä (in-game) ja ulkoista (out-of-game) tietoa?
7. Vaikuttiko hahmolomakkeen puute pelissä?
8. Ajattelitteko ennen peliä tai sen aikana sääntömekaniikkaa?
9. Miten sääntömekaniikka ja sen vähäinen käyttö mielestänne vaikutti peliin? Entä verrattuna perinteiseen roolipelaamiseen, jossa säännöt korostuvat useammin pelitilanteissa?
10. Oliko teidän vaikea pitää omanne sekä hahmojenne tietämys erillään? Miksi, ja minkälaisissa tilanteissa?
11. Miten koitte pelinjohtajan kuvailun ympäristöstä? Oliko se kattavaa? Teittekö itse lisäyksiä tai olettamuksia ympäristöön tai tapahtumiin liittyen? Hankaloittiko ajassa eteen- tai taaksepäin siirtyminen koskaan peliä?
12. Syntyikö pelin aikana vaihtoehtoisia näkemyksiä pelin tapahtumista tai ympäristöstä? Johtivatko nämä ristiriitaisiin tilanteisiin? Miten hyvin nämä ratkaistiin?
13. Kuinka paljon historiallinen ympäristö vaikutti pelissä käytettävään tietoon? Tapahtuiko pelissä jotain anakronistista? Häiritsikö se pelin kulkua? Miten se vaikutti eläytymiseen? Huomasitteko että kylpeminen, kataarit, sekä Galilei olivat anakronistisia? Mitä muuta huomasitte?
14. Kuinka paljon teidän oma moraalikäsitteenne, kulttuurinne tai tapanne vaikuttivat hahmojenne käyttäytymiseen?
15. Miltä teistä tuntui juutalaisten kohtelu pelissä? Entä juutalaisten yleinen halveksunta pelissä? Entä vaikutti kuulusteltavan sukupuoli kuulustelumenetelmiinne? Miksi?
16. Miltä teistä tuntui keskustella seksuaalisuudesta 1400-luvulla eläneen henkilön roolissa?

17. Kuinka suuri rooli salaisuuksilla oli pelissä? Käytittekö koskaan niiden miettimiseen ulkoista (out-of-game) tietoa? Mitä mieltä olitte salaisuuksista? Vaikuttivatko väärät johtolangat jotenkin teidän tai hahmojenne käytökseen?
18. Ärsyttikö piispan suhtautuminen teitä? Miten pelinjohtajan valta-asema ja suuri puuttuminen pelin tapahtumiin vaikuttaa teihin? Entä pelaajien, jos hahmojen välillä on selkeä hierarkia?
19. Kuinka usein puhuitte pelin ulkoisesti (out-of-game) pelin aikana? Miksi? Miten tämä vaikutti hahmoihinne eläytymiseen?
20. Vaikuttiko hahmojen sijainti eri paikoissa informaation jakamiseen? Oliko teistä vaikea pitää erillään tieto, jonka olette kuulleet mutta hahmonne ei?
21. Häiritsikö pelaajien poistuminen esim. wc:hen? Entä paikalla olevan tarkkailijan läsnäolo, tai viestit pelinjohdolle?
22. Miltä peliporukan ryhmähenki ja yhteispeli mielestänne tuntui? Miten tämä vaikutti tiedon välittämiseen?
23. Miten kertaluontoinen roolipeli eroaa pitkäkestoisemmasta roolipelistä pelissä käytettävän informaation suhteen? Onko tämä hyvä vai huono asia?
24. Tuliko teille pelin jälkeen lisätiedon tarvetta peliin liittyen, tai siitä johtuen? Jos tuli, mitä teitte asialle?
25. Koetteko että historiallisessa ympäristössä roolipelaaminen on vaikeampaa kuin keksityssä?
26. Haluatteko lisätä jotain?

Bilaga 7: Rollspelsterminologi

Erfarenhetspoäng

Erfarenhetspoäng delas ofta ut till spelkaraktärer efter viktiga händelser i spelet. Dessa kan användas för att förbättra spelkaraktärens statistiska förmågor.

Kampanj

En kampanj är en samling spelsessioner, som utgör ett berättelseförlopp med en tydlig början, men inte nödvändigtvis ett specifikt slut. Kampanjer kan vara från flera veckor till många år.

Karaktär

En påhittad eller historisk karaktär som finns i spelvärlden. Kan vara antingen en spelkaraktär eller en spelledarstyrd karaktär.

Karaktärsformulär

Karaktärsformulären används för att nedteckna en karaktärs (oftast en spelkaraktärs, men ibland även en viktig spelledarstyrd karaktärs) statistiska förmågor. Inkluderar ofta även en kort beskrivning om karaktärens utseende eller bakgrund.

Metaspelande

När en spelkaraktär agerar antingen enligt information som den inte skulle kunna känna till, eller enligt spelarens egen personlighet, kallas detta metaspelande.

Powerspelande (power gaming)

När en spelare utnyttjar metaspelande för att gagna sin spelkaraktär, eller använder sin kunskap om spelmekaniken för att ge spelkaraktären så bra statistiska förmågor som möjligt, kallas detta powerspelande.

Spelare

En spelare är en rollspelsdeltagare som innehar spelarrollen, och har en spelkaraktär som hen styr för att interagera med spelvärlden.

Spelberättelse

Händelseförloppet i spelvärlden, som spelkaraktärerna är delaktiga av, kallas spelberättelse. Spelberättelsen skapas genom spelledarens beskrivning och när spelkaraktärerna interagerar med spelvärlden. Spelberättelsen varar i en eller flera spelsessioner och kan ha ett tydligt slut, eller fokusera på spelkaraktärernas liv och fortsätta tills deltagarna vill avsluta spelberättelsen.

Spelkaraktär / PC (player character)

Spelkaraktären är en karaktär som är skapad och kontrolleras av en spelare, men kan i vissa fall även vara skapad av spelledaren.

Spelledare

En spelledare är den rollspelsdeltagaren som innehar spelledarrollen, och därmed skapar spelvärlden, spelberättelsen samt de spelledarstyrda karaktärerna och förmedlar information om dessa till spelarna.

Spelledarstyrd karaktär / Icke-spelbar karaktär / NPC (non-player character)

En karaktär som är skapad och kontrolleras av spelledaren. Spelledaren har ofta ett flertal av dessa karaktärer, och de är därmed oftast inte lika detaljerade eller betydelsefulla som spelkaraktärerna.

Spelsession

En spelsession består av ett speltillfälle, som allmänt varar från några till flera timmar.

Spelmekanik / Spelsystem / Spelregler

Spelmekaniken utgör ett opartiskt medel att lösa konfliktsituationer mellan karaktärerna i spelet. I spelmekanik ingår ofta ett slumpmässigt element, som till exempel kan bestå av tärningskast.

Spelvärld

Spelvärlden är en fiktiv värld som spelledaren skapat och där karaktärerna existerar. Spelvärlden kan basera sig på vår värld eller vara helt påhittad.

Statistik

Förmågorna av varelserna och karaktärerna i spelvärlden representeras ofta med statistiska värden, som används för spelmekanikens konfliktresolution.

Tack till alla som bidragit till att denna avhandling blivit verklighet! Ett stort tack till familj och vänner som varit stöd i både vått och torrt, till seminariedeltagare och ÅA-personal som hjälpt oss under skrivprocessen, och sist men inte minst Gunilla Widén som efter alla dessa år orkade vänta på att vi skrev den färdig!



Bild:

<https://wellcome.ac.uk/press-release/thousands-years-visual-culture-made-free-through-wellcome-images>