MASTERUPPSATS I BIBLIOTEKS- OCH INFORMATIONSVETENSKAP
AKADEMIN FÖR BIBLIOTEK, INFORMATION, PEDAGOGIK OCH IT

Rulla tärningen!

Om rollspelsverksamhet på svenska folkbibliotek

Michael Persson

HÖGSKOLAN I BORÅS
VETENSKAP FÖR PROFESSION

© Michael Persson
Mångfaldigande och spridande av innehållet i denna uppsats
– helt eller delvis – är förbjudet utan medgivande.

Svensk titel:	Rulla tärningen! Om rollspelsverksamhet på svenska folkbibliotek
Engelsk titel:	Roll the Dice! Tabletop role-playing games in swedish public libraries
Författare:	Michael Persson
Färdigställt:	2022

Abstract:

Role-playing games have become more mainstream in today's society and some Swedish public libraries even organize role-playing game sessions as part of their activities. In Swedish library media, role-playing has been linked to reading and literature, however research show that role-playing games also has a number of other uses, but that the most common goals for library's gaming programs are to provide entertainment and attract users. Previous research about role-playing games at public libraries has not investigated any actual role-playing activities in the sense that library staff arrange game sessions. Investigating this can therefore contribute to an increased understanding of how librarians view role-playing games, which in turn may contribute to knowledge that can be used by librarians to develop their library´s activities with the help of role-playing games. The purpose of this thesis is to examine what function role-playing game activities fulfills or can be expected to fulfill for public libraries and library users and how these activities work. This is done by interviewing librarians who organize role-playing game sessions. As theory, the so-called four space model is used to categorize, analyze and discuss the empirical material. The results show that external factors and the librarians own knowledge and experience about role-playing games, characterize the design of the role-playing activities. The results also show that the librarians see many reasons for arranging role-playing activities at public libraries. These reasons are also consistent with the functions that the four space model describes that public libraries should provide, namely to function as places that promote: inspiration, learning, meetings and creation among library users.

Nyckelord: Bibliotek, folkbibliotek, rollspel, spel, kvalitativ metod

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning

1 Inledning och problemformulering....1
1.1 Syfte och frågeställning....2
2 Bakgrund....3
2.1 Vad är rollspel?....3
2.2 Centrala speltermer....4
2.3 Historisk bakgrund....5
3 Litteraturöversikt....7
3.1 Rollspel och litteratur....7
3.2 Empati och inlevelseförmåga....9
3.3 Problemlösning....10
3.4 Social kompetens och välmående....10
3.5 Spel på folkbibliotek....12
4 Teori....16
4.1 Four space-modellen....16
4.2 Tillämpning av modellen....17
5 Metod....18
5.1 Dataproduktion....18
5.2 Urval....20
5.3 Analysmetod....21
5.4 Reliabilitet och validitet....21
5.5 Forskningsetik....22
6 Resultat, analys och diskussion....23
6.1 Informanterna....23
6.2 Inspirationsrummet....24
6.3 Läranderummet....30
6.4 Mötesplatsen....36
6.5 Skapanderummet....42
7 Slutsatser och avslutande reflektioner....45
8 Sammanfattning....47
9 Käll- och litteraturförteckning....48
10 Bilagor....52

1 Inledning och problemformulering

Från att ha varit ett mer eller mindre bortglömt fenomen i allmänhetens ögon sedan början av 2000-talet har rollspel under 2010-talet och framåt kommit att växa i popularitet (Linder Krauklis, 2015). Det har blivit alltmer synligt i olika forum och mediekanaler och med hjälp av bland annat internet och sociala medier har genren nått ännu fler människor och blivit mer mainstream (Zagal & Deterding, 2018). Även i Sverige märks detta. Exempelvis redogjorde SVT för det svenska rollspelsfenomenets uppkomst och renässans i dokumentären *Mot andra världar* (SVT, 2020), medan det svenska förlaget Fria Ligan de senaste åren har erhållit flera internationella priser och utmärkelser för sina rollspel, varav vissa baserade på välkända böcker och filmer som *Sagan om Ringen*, *Alien* och *Blade Runner* (Fria Ligan, 2022).

Rollspelens uppsving har inte heller undgått den svenska bibliotekssektorn. I en artikel från Biblioteksbladet (2018) beskrivs rollspel som "spel i bokform" och Svensk biblioteksförening uppmärksammade år 2021 Vadstena biblioteks projektet *Att läsa är ett äventyr! Läsfrämjande rollspel*. I dessa fall lyfts rollspel fram som läsfrämjande medel, vilket inte är överraskande med tanke på folkbibliotekens läs- och litteraturfrämjande uppgift (Biblioteckslagen, 2013). Samtidigt visar en snabb sökning på internet att rollspelsverksamhet förekommer på svenska folkbibliotek, även om det är svårt att säga hur pass utbrett det är då det inte gjorts någon kartläggning kring detta. Det här pekar på att rollspelsverksamhet uppenbarligen betraktas ha en plats och funktion på svenska folkbibliotek, men frågan är då vilken och varför? Är det endast på grund av att rollspel ses som litteratur- och läsfrämjande medel eller finns andra anledningar? Rollspel beskrivs nämligen som en mångfacetterad kulturell aktivitet med flera användningsområden inom alltifrån terapi till utbildning (Zagal & Deterding 2018), så de kan alltså användas för fler än enbart litterära ändamål. Amerikansk forskning visar däremot att de vanligaste anledningarna till varför bibliotek anordnar spelverksamhet är för att erbjuda underhållning och rekreation till biblioteksanvändare (Nicholson, 2009). Sett utifrån dessa två avseenden, nytta kontra nöje, finns därför flera tänkbara förklaringar till varför svenska folkbibliotek arrangerar rollspelsverksamhet. Kunskap om detta är relevant för bibliotekspersonal som söker nya sätt att förstå eller utveckla biblioteks tjänster och verksamhet på. Inom biblioteks- och informationsvetenskap är kunskap om området relevant eftersom det kan visa hur bibliotekspersonal ser på folkbibliotekens roll och funktion. I svensk kontext är däremot rollspel på folkbibliotek tämligen outforskat och har endast berörts i studentuppsatser. Dessa har dock inte fokuserat på någon rollspelsverksamheten i den bemärkelse att biblioteken anordnar tillfällen för allmänheten att spela rollspel på. En rimlig förklaring till detta är att det inte fanns någon rollspelsverksamhet att undersöka eftersom uppsatserna antingen skrevs innan rollspel åter började bli populära och mainstream eller precis i den brytningspunkten. Den här uppsatsen kommer således bidra till ämnet med aktuellare kunskap och ett nytt perspektiv som är relevant för både forskare och bibliotekspersonal.

1.1 Syfte och frågeställning

Uppsatsens syfte är att bidra till större kunskap om rollspelsverksamhet på svenska folkbibliotek genom att undersöka vilken funktion den beskrivs fylla för folkbibliotek och dess användare. Syftet uppnås genom att följande frågeställningar besvaras:

- Vilka anledningar uppger bibliotekarier till att anordna rollspelsverksamhet?

- Hur utformas rollspelsverksamheten och hur kan detta sägas påverka den?

Frågorna besvaras med utsagor från undersökningens nio informanter och studiens slutsatser är därför inte generaliserbara på en större population. Uppsatsen ämnar alltså inte ge en heltäckande bild av ämnet, utan snarare bidra med en indikation om hur vissa bibliotekarier ser på rollspelsverksamhet.

2 Bakgrund

Detta kapitel inleder med en definition av begreppet rollspel i bred bemärkelse. Därefter beskrivs fyra vanliga former av rollspel följt av några centrala rollspelstermer som förekommer i uppsatsen. Slutligen presenteras en kort historik över rollspelens uppkomst och utveckling fram till idag.

2.1 Vad är rollspel?

"Det finns lika många definitioner av rollspelet som fenomen, som det finns rollspelare." skriver Linder Krauklis (2015, s. 9). *Rollspel* kan därför betraktas som ett samlingsbegrepp för flera olika former, medium och genrer av sällskapsspel. Den breda variationen innebär att rollspel därför används i många olika sammanhang utöver underhållning, däribland undervisning, terapi, m.m. (Zagal & Deterding, 2018). Den gemensamma kärnan hos de olika formerna av rollspel är emellertid att en person spelar en roll som på något vis skiljer sig från personens verkliga jag (Zagal & Deterding, 2018). Man låtsas helt enkelt vara någon annan. Den här uppsatsen ämnar däremot behandla en snävare form av rollspel, närmare bestämt *bordsrollspel*. När termen *rollspel* hädanefter används åsyftas i första hand bordsrollspel om inget annat explicit nämns.

2.1.1 Bordsrollspel

Bordsrollspel, på engelska tabletop role-playing games (TRPG), äger oftast rum vid ett bord där en grupp spelare kan ses ansikte mot ansikte, men kan även spelas online med hjälp virtuella spelbord som webbsidan Roll20 eller program för röst- och videokommunikation som Skype, Zoom, etc. (Torres-Roman & Snow, 2014). Målet är att gruppen tillsammans muntligen skapar en berättelse som äger rum i en fiktiv miljö, så kallad *spelvärld*, som brukar vara baserad på en populärkulturell genre som fantasy eller science fiction (Zagal & Deterding, 2018; Nationalencyklopedin [NE], u.å.).

De flesta bordsrollspel leds av en *spelledare*. Denne organiserar spelet, levandegör spelvärldens miljöer, icke-spelarkaraktärer samt händelser och bidrar därmed till att driva berättelsen framåt (Zagal & Deterding 2018). Eftersom spelledaren kontrollerar spelvärlden och i viss utsträckning spelreglerna har denne ett större mandat att forma gruppens gemensamma berättelse än de andra spelarna (Schallegger, 2018). De andra spelarna ikläder sig rollen som varsin karaktär i spelvärlden, en så kallad *spelkaraktär*. Dessa har olika färdigheter och personlighetsdrag och spelarnas uppgift är att levandegöra sin spelkaraktär och styra dennes handlingar. Huruvida spelkaraktärers och icke-spelarkaraktärers handlingar lyckas eller ej avgörs i de flesta fall av tärningskast baserade på karaktärernas färdigheter (Zagal & Deterding, 2018; Nationalencyklopedin [NE], u.å.). Exempelvis kan en spelkaraktär med stor fysisk styrka rulla fler tärningar för ett styrketest än en spelkaraktär med låg fysisk styrka och därmed ha högre sannolikhet att lyckas

med sitt tärningskast. Utformningen av spelets berättelse präglas således av både slump och improvisation.

2.1.2 Datorrollspel

Datorrollspel har sina rötter i de traditionella bordsrollspelen. Liksom de analoga föregångarna kan spelare påverka spelets berättelse genom att kontrollera en spelkaraktär. Spelvärlden simuleras däremot inte av någon spelledare, utan av en dator och Shallegger (2018) skriver att datorrollspel därför inte kräver lika mycket fantasi från spelare som exempelvis bordsrollspel eller lajv gör. Därtill är spelares agens och berättelsens utformning mycket mer begränsad än i bordsrollspel, där spelares handlingar egentligen bara begränsas av deras egen fantasi och spelledarens improvisationsförmåga (Schules et al., 2018).

Datorrollspel delas vanligtvis upp i två kategorier, så kallade computer role-playing games (CRPG) och multiplayer online role-playing games (MORPG). Den huvudsakliga skillnaden mellan de två är att CRPGs spelas av en ensam spelare där alla icke-spelarkaraktärer styrs av spelet (Schules et al., 2018). Spelaren interagerar alltså endast med en dator. I MORPG spelar man istället också med andra (mänskliga) spelare över internet och MORPGs involverar därmed mer samarbete mellan spelare (Chen, et al., 2018), en aspekt som går förlorad i CRPGs.

2.1.3 LAJV

Lajv eller levande rollspel, på engelska live action role-playing (LARP), skiljer sig från bordsrollspel då det i större utsträckning förutsätter fysiskt agerande och ofta involverar många fler deltagare som vanligtvis använder rekvisita och kostymer för att gestalta sina spelkaraktärer. Lajv påminner således om improvisationsteater som är mer eller mindre styrd av ett övergripande narrativ (Schallegger, 2018). Eftersom lajv kan involvera en mycket stor mängd deltagare äger de ofta rum på större på platser och under en längre tid (Schallegger, 2018).

2.1.4 Soloäventyr

Soloäventyr, även kallat bokspel, är böcker med berättelser där läsaren kan påverka handlingen genom att fatta olika beslut, men till skillnad från andra rollspel är handlingen förutbestämd. När ett beslut fattats bläddrar läsaren fram till ett specifikt sidnummer och fortsätter där berättelsen. I vissa soloäventyr kan läsaren fritt välja bland olika beslut och i andra avgör slumpen med hjälp av tärningar och tabeller (Bergström, 2019).

2.2 Centrala speltermer

Nedan repeteras kortfattat några av de rollspelstermer som nyligen förklarades, samtidigt som några nya presenteras. Termerna är bra att känna till eftersom de används i uppsatsen.

- Spelledare: spelaren som organiserar och leder speläventyr (Zagal & Deterding, 2018).
- Icke-spelarkaraktär: en spelkaraktär som styrs av spelledaren eller en dator. Den engelska motsvarigheten är non-player character (NPC) (Zagal & Deterding, 2018).
- Spelare: de som deltar i spelet.
- Spelkaraktär: karaktären som spelare styr (Björk & Zagal, 2018).
- Spelvärld: den fiktiva värld i vilken spelet äger rum (Schallegger, 2018).
- Spelsession, spelmöte och spelträff: tillfällena då spelare och spelledare träffas för att spela.
- Speläventyr och äventyr: själva berättelsen som spelare spelar i (White et al., 2018).
- Rollspelskampanj eller kampanj: en serie rollspelsäventyr som består av flera spelsessioner (Zagal & Deterding, 2018).

2.3 Historisk bakgrund

Dagens rollspel växte fram ur den samtida medie- och populärkulturen under 1970-talet. Medan krigs-, miniatyr- och brädspel influerade de spelmekaniska aspekterna kom litterära verk inom genrerna fantasy, science fiction och skräck av författare som bland annat J.R.R. Tolkien, R.E. Howard och H.P. Lovecraft att prägla spelens genrer och tematik (Deterding & Zagal, 2018). Detta kom att resultera i *Dungeons & Dragons* (D&D) (1974), vilket brukar betraktas som det första moderna bordsrollspelet eftersom det etablerade flera av de termer och spelfunktioner som än idag utmärker rollspel och skiljer dem från andra typer av sällskapsspel (Linder Krauklis, 2015).

Rollspelen växte i popularitet under 70-, 80- och 90-talen, spelgenren utvecklades och variationen på rollspel växte. I Sverige hade rollspelen funnits sedan mitten av 70-talet, men de svenska rollspelens guldåldern anses av Linder Krauklis (2015) sträcka sig från publiceringen av *Drakar och Demoner* (1982) till den av *Kult* (1991). Vissa betraktade emellertid rollspelen med oro. Religiösa, i huvudsak kristna, grupper i USA och sedermera även i Sverige, varnade tidigt för rollspel. Vanliga argument var att spelen kunde leda barn och ungdomar till kriminalitet och ockultism. Denna oro plockades upp av media och när rollspel senare associerades till enstaka brotts- och dödsfall ökade allmänhetens skepsis mot rollspel och rollspelare. I Sverige eskalerade moralpaniken i och med publiceringen av skräckrollspelet *Kult* (1991). Uppståndelsen och den negativa mediapubliciteten kring *Kult* och andra rollspel gjorde att många återförsäljare tog bort rollspel ur sitt sortiment vilket ytterligare bidrog till rollspelsfenomentes stagnation i Sverige under 1990-talet (Linder Krauklis, 2015).

Mot slutet av 1990-talet och i början av 2000-talet förlorade rollspel också mark till andra spelmedium, som dator- och tv-spel, men under samma period kom olika faktorer att tillsammans lägga grunden till rollspelens återkomst. Den digitala utvecklingen gjorde det lättare att finansiera, tillverka och distribuera rollspel samtidigt som nya kommunikations- och informationskanaler bidrog till att världsomspännande rollspelscommunities växte fram (White et al., 2018). År 2000 släppte även företaget Wizards of the Coast, som ger ut *Dungeons & Dragons,* en Open Game License (OGL), en typ av fri licens som enligt Linder Krauklis (2015) "tillåter vilken tredje part som helst, amatörer som konkurrerande förläggare, att ge ut material skrivet direkt för D&D:s regelverk" (Linder Krauklis, 2015, s. 220). Dessa tre faktorer bidrog till en ökning av rollspelsprodukter och att spelgenren återigen växte i popularitet. Sammanfattningsvis kan det sägas att rollspel rört sig i en pendelrörelse - från att ha varit ett populärt, om än omdiskuterat fenomen, som allteftersom föll i skymundan i allmänhetens ögon, men som sedan åter uppmärksammats och idag blivit allt mer populärt och mainstream (MacCallum-Stewart et al., 2018).

3 Litteraturöversikt

Rollspel är ett mångfacetterat ämne som studerats inom en rad olika fält, men inom biblioteks- och informationsvetenskap är det dock förhållandevis outforskat. Detta kapitel presenterar först litteratur som berör effekter, egenskaper och möjliga användningsområden för rollspel. Orsaken till detta fokus beror på att forskning om rollspel helt enkelt tycks ha just denna inriktning och att hitta forskning om rollspel med ett annat fokus än detta har under uppsatsarbetet visat sig vara svårt. Sist presenteras litteratur om spel i allmänhet och rollspel i synnerhet på bibliotek.

3.1 Rollspel och litteratur

Som tidigare nämnts formades rollspelen till stor del av den fantastiska litteraturen. Dessa litterära rötter är påtagliga än idag och enligt Jara och Torner (2018) delar därför rollspel många egenskaper med det som traditionellt sett betraktas som litteratur. En av de grundläggande aspekterna är att både litteratur och rollspel bygger på *text* vilket de definierar som "verbally encoded and usually printed or otherwise affixed language." (Jara & Torner, 2018, s. 265). De skriver vidare att eftersom båda är textbaserade medier behövs också samma kognitiva färdigheter som används för att förstå text, nämligen att *tolka*, *kommunicera* och *relatera*. Sett utifrån ett rollspelsperspektiv måste spelaren först *tolka* tecknen som representerar eller simulerar spelvärlden, vare sig det är spelledarens muntliga eller skriftliga beskrivningar av en miljö, kroppsspråket hos andra LARP-spelare eller gränssnittet på CRPG. Detta gör att spelare kan skapa en mental bild av spelvärlden och interagera med den. Motsvarigheten för text är när läsaren tolkar bokstäver, ord, och meningar för att förstå och interagera med textens innehåll. Vidare använder spelare språket för att *kommunicera* med andra spelare eller icke-spelkaraktärer. Slutligen *relaterar* spelare kunskap från andra texter och erfarenheter från verkligheten till spelvärlden på samma vis som läsare gör till texten de läser (Jara & Torner, 2018).

En annan gemensam aspekt mellan rollspel och litteratur, men även andra medier, är att de inte existerar i ett textuellt vakuum, skriver Jara och Torner (2018). Liksom litteratur innehåller rollspel mer eller mindre tydliga, medvetna eller omedvetna referenser till andra verk. Så kallade inter- och paratextualitet påverkar spelares uppfattningar, förväntningar och användning av spel (Jara & Torner, 2018). Dessa kan exempelvis användas för att bidra till ett spels atmosfär, som i MORPG:t *The Secret World* (2012) där flera referenser till skräckförfattarna H.P. Lovecraft och Stephen Kings verk används för att påkalla känslor av hopplöshet och socialt förfall (Jara & Torner, 2018). I CRPG:t *Witcher 3: Wild Hunt* (2015) anspelar istället underrubriken till *den vilda jakten*, ett fenomen ur nordeuropeisk folktro, vilket genomsyrar spelets handling och atmosfär. Jara och Torner (2018) skriver att intertextuella referenser också kan användas som ledtrådar och verktyg för spelare att lösa problem med. Intertexter i rollspel kan även vara en ingång till att utveckla

spelares litteracitet eftersom många bordsrollspel innehåller förslag på både fack-, skön-, och rollspelslitteratur samt andra medier som film och musik, som spelare och spelledare föreslås läsa för bli inspirerade (Torres-Roman & Snow, 2014; MacCallum-Stewart et al., 2018).

Liksom skönlitteratur är också rollspel ett narrativt medium för att berätta historier. Rollspel har däremot en större frihet i hur detta sker än traditionell skönlitteratur som vanligtvis är en linjär text, det vill säga att narrativets händelseförlopp är förutbestämt. Rollspel kan istället betraktas som icke-linjära och multi-linjära texter där det narrativa händelseförloppet inte är förutbestämt utan antingen styrs fritt av spelares egna val eller utifrån ett antal förutbestämda narrativa scenarier. I analoga rollspel som bordsrollspel och lajv konstrueras nnarrativet genom en kombination av improvisation och samarbete mellan spelare och spelledare (Jara & Torner, 2018).

Rollspelens nära relation till skönlitteratur diskuteras även av MacCallum-Stewart, Stenros och Björk (2018), men till skillnad från Jara och Torner (2018) belyser de mediernas ömsesidiga påverkan på varandra och skriver att precis som skönlitteraturen i början präglade rollspelen, kom rollspelen att med tiden prägla skönlitteratur och populärkultur. MacCallum-Stewart et al. (2018) skriver att det finns mängder av romaner som antingen inspirerats av eller utspelar sig i rollspelsvärldar som de i *Dungeons & Dragons*. Enligt dem beror det på att rollspel lätt kan adapteras till, i synnerhet, fantasy- och science fiction-litteratur eftersom rollspelens äventyr och kampanjer generellt följer tydliga narrativa strukturer som är typiska för dessa litterära genrer. Likaså väl finns därför exempel på fantasyromaner som adapterats till rollspel (MacCallum-Stewart et al., 2018), såsom bordsrollspelet *Mistborn Adventure Game* (2011) vilket baseras på författaren Brandon Sandersons *Mistborn*-romaner (Crafty Games, 2022). MacCallum-Stewart et al. förklarar att rollspelens narrativa struktur även återspeglas i spelares minnesanteckningar. Dessa skrivs i första hand för att hålla spelare och spelledare uppdaterade kring vad som händer i spelkampanjen, men de hävdar att det är inte ovanligt att spelare renskriver anteckningarna och gör dem till krönikor eller längre berättelser (Torres-Roman & Snow, 2014; MacCallum-Stewart et al., 2018).

Rollspel har alltså en kreativ potential med en skriv- och läsfrämjande effekt, men den kan också ta sig andra kreativa uttryck. Spelare kan exempelvis inspireras att teckna bilder av sina spelkaraktärer eller till och med laga mat som inspirerats av spelvärlden (Torres-Roman & Snow, 2014).

Woods (2016) redogör för hur rollspel kan användas för andraspråksinlärning och skriver att det faktiskt finns bordsrollspel som är specifikt utformade med detta ändamål i åtanke. Istället för att använda tärningar för att generera slumpmoment som för handlingen framåt använder spelare, beroende på spel, istället skrift eller tal. En av Woods slutsatser är däremot att bordsrollspel har haft svårt att få fotfäste i formella klassrums- och undervisningssammanhang och att många pedagoger därför istället använt dem i aktiviteter som ligger utanför skoltid (Woods, 2016), möjligtvis på fritids eller fritidsgårdar.

3.2 Empati och inlevelseförmåga

Rollspel i vid bemärkelse är en naturlig del människors utveckling och liv, vilket framgår i en forskningsöversikt om rollspel och lärande skriven av Hammer et al. (2018). De förklarar exempelvis att barn rollspelar när de ägnar sig åt så kallade låtsaslekar där de antar rollen som en fiktiv karaktär och agerar som om de vore denna. Karaktärerna kan vara arketypiska som i lekarna mamma, pappa, barn samt tjuv och polis, eller specifika som Pippi Långstrump. Även ungdomar gör detta när de lär sig växla mellan sociala roller utifrån en given social kontext och samtidigt formar de då sin egen identitet under tonåren (Hammer et al., 2018). Det är därmed inte förvånande att rollspel kan vara ett medel för människors lärande och utveckling, samt att det finns en stor mängd studier kring ämnet. Detta avsnitt ämnar översiktligt presentera centrala delar i detta forskningsområde och belysa relevanta exempel med rollspel och bordsrollspel.

Hammer et al. (2018) redogör för några effekter rollspel kan ha på människors lärande och utveckling, däribland kan de användas för att sätta sig in i någon annans perspektiv, så kallat perspektivtagande. I och med detta behöver spelare använda sin empati och fantasi för att betrakta och förstå spelvärlden utifrån någon annans perspektiv än sitt eget. En aspekt av detta är att spelare också ges möjligheten att simulera en spelkaraktärs upplevelse av något i spelet, som om spelaren själv upplevde samma sak. Liksom perspektivtagande kräver detta fantasi och inlevelseförmåga och enligt Hammer et al. (2018) visar studier att detta bland annat stärker spelares empati och minskar deras stereotypa föreställningar om andra.

Även Torres-Roman och Snow (2014) tar upp rollspelens empatifrämjade egenskaper. Hammer et al. fortsätter och skriver att tänka och agera som en annan person även kan användas för att uppleva så kallade ställföreträdande upplevelser. Detta innebär att spelare är med om upplevelser som de inte kan uppleva i verkliga livet, såsom historiska händelser. I utbildningssammanhang kan därför rollspel användas för att ge elever en större förståelse om ett historiskt skeende eller fenomen (Hammer et al., 2018). Med avstamp i detta förklarar de vidare att rollspel även kan användas för att utveckla spelares etiska tänkande eftersom de möjliggör simuleringar av komplexa situationer där spelare noga måste överväga val och deras konsekvenser (Hammer et al., 2018). Som ett eget förtydligande exempel kan situationer uppstå där spelare behöver välja mellan att uppoffra sin egen spelkaraktärs eller en NPCs välbefinnande, eller gå emot sin spelkaraktärs värderingar för att uppnå ett mål i spelet. I vissa rollspel är sådana etiska och moraliska överväganden centrala delar av spelupplevelsen, som i CRPGt *Witcher 3: Wild Hunt* (2015) och bordsrollspelet *Star Wars: Force and Destiny* (2015). En fördel med rollspel är att dessa situationer inte har verkliga risker och konsekvenser för spelare eftersom det rör sig om simuleringar. Rollspel är därför en vanlig metod i utbildningssammanhang som exempelvis ämnar träna människor i krishantering (Hammer et al., 2018).

3.3 Problemlösning

En central funktion i rollspel är som sagt att spelare kan interagera med spelvärlden för att påverka berättelsen som spelgruppen skapar tillsammans. Detta ger dem möjligheten att själva skapa och testa teorier om hur regler i spelet och spelvärlden fungerar och utifrån dessa skapa strategier för att uppnå mål i spelet. Hammer et al. kallar detta för *theorycrafting* vilket alltså syftar till spelares förmåga att tänka teoretiskt och involverar såväl matematiska färdigheter som strategiskt tänkande på individ- och gruppnivå (Hammer et al., 2018).

Gällande matematiskt tänkande skriver bibliotekarierna Torres-Roman och Snow (2014) att i bordsrollspel som använder tärningar som slumpmoment för att avgöra huruvida spelkaraktärer lyckas med handlingar, är matematiska färdigheter väsentliga. Enligt dem behöver spelare nämligen räkna för att veta hur många tärningar de ska använda och för att tolka resultatet av tärningskast. Ofta blir det därför en fråga om sannolikhetslära för att avgöra utfallen av tärningskast (Torres-Roman & Snow, 2014). Vidare skriver de att spelare även tränas i resurshantering. Dels när de skapar spelkaraktärer i bordsrollspel som använder poängsystem där spelare börjar med en begränsad mängd poäng som de ska fördela på sin spelkaraktärs attribut/färdigheter som styrka, karisma, intelligens, etc. Dels när spelare måste hushålla med så kallade in-game resurser för att lösa problem (Torres-Roman & Snow, 2014).

Detta styrks i en studie av Koziej och Hellström (2018) där de använde bordsrollspelet *Mutant: Year Zero* (2015) för att lära högstadieelever om ekonomiska system. Valet av spel motiverades med att det äger rum i en alternativ postapokalyptisk verklighet där insamling, hantering och fördelning av resurser som föda och byggmaterial utgör en central del i spelet. Elevernas uppgift var att tillsammans bygga upp en koloni i spelvärlden genom att införskaffa och administrera resurser. Under spelet visade eleverna prov på både samarbete och problemlösning då de tillsammans diskuterade för- och nackdelar samt kort- och långsiktiga konsekvenser av sitt agerande, vilket påminner definitionen av theorycrafting. Utvärderingar av undervisningen visade att eleverna var mer engagerade och fick en djupare förståelse om ämnet än tidigare klasser som inte hade undervisats på detta sätt (Koziej & Hellström, 2018).

3.4 Social kompetens och välmående

Som framgått tidigare är de flesta rollspel en social aktivitet som bygger på interaktion med andra spelare och det kräver en del av spelare. För att kunna samarbeta och bidra till en god spelupplevelse behöver spelare analysera både tal och kroppsspråk hos sina medspelare och kommunicera sina egna tankar och agerande till dem på ett tydligt vis. Ibland till och med under stressade och, i spelvärlden vill säga, farliga situationer. Det är därför inte förvånande att rollspel kan utveckla deltagarnas sociala kompetens (Hammer et al., 2018; Torres-Roman & Snow, 2014). En annan aspekt av samarbete i rollspel är att spelare intar olika sociala roller i gruppen både i och utanför spelvärlden.

Enligt Torres-Roman och Snow (2014) är det exempelvis vanligt att spelledare axlar rollen som spelgruppens ledare utanför spelvärlden eftersom denne planerar och samordnar spelsessioner. En spelare vars spelkaraktär har goda ledaregenskaper kanske däremot intar rollen som ledare för spelkaraktärerna i spelvärlden. En spelare kan alltså ha olika roller i och utanför spelet, vilket kan utveckla deras förståelse av gruppdynamik (Torres-Roman & Snow, 2014).

Gällande välmående presenterar Lehto (2021) en översikt av forskningsområden som på olika vis berört relationen mellan rollspel och välmående. Lehto poängterar att det i forskning råder konsensus om att kulturella aktiviteter bidrar till ett ökat välmående och en av utgångspunkterna i Lehtos teoretiska ramverk är kopplingen mellan kultur, konst och rollspel. Enligt Lehtos resonemang kan rollspel betraktas som en kulturell aktivitet eftersom det delar flera egenskaper som traditionellt tillskrivs de klassiska konstformerna, däribland att det är en skapande process som uttrycker känslor och idéer, samt involverar utövare och åskådare. I och med detta bör därför rollspel, precis som andra kulturaktiviteter, bidra till att påverka deltagarnas välmående positivt (Lehto, 2021) Lehto styrker detta genom att peka på studier från forskning om bland annat kultur- och fritidsaktiviteter som visar på ett samband mellan kultur- och fritidsaktiviteter och ökat välmående. Även studier från andra forskningsområden diskuteras. En av slutsatserna Lehto drar utifrån sin forskningsöversikt är att rollspel tydligt påverkar spelares välmående på ett positivt vis. Lehto understryker dock att det är oklart hur, varför och vilka funktioner av rollspel som påverkar välmående. Lehto konstaterar därför att det behövs vidare forskning kring ämnet.

Scriven (2021) berör också sambandet mellan rollspel och välmående, men ur ett annat perspektiv. Hans studie syftar till att undersöka för- och nackdelar med att spela bordsrollspel, närmare bestämt *Dungeons & Dragons*, på distans genom att analysera spelares diskussionstrådar på internetforumet Reddit under Covid-19-pandemin. Undersökningens resultat visade att de flesta spelare föredrog att träffas fysiskt för att spela *Dungeons & Dragons* och att deras spelupplevelse blev sämre när de inte kunde umgås fysiskt (in-person). Övergången till att spela över internet upplevdes därför som motvillig men nödvändig eftersom de inte ville gå miste om sitt sociala umgänge. En av Scrivens slutsatser är därför att det sociala umgänget med andra ofta väger tyngre än nöjet och eskapismen som bordsrollspel erbjuder, särskilt under samhällets nedstängning under covid-19-pandemin. Då blev rollspel inte längre bara ett nöje, utan ett sätt att hantera social isolation. Scrivens studie visar att rollspel inte bara ska betraktas som en nöjsam fritidsaktivitet, utan också som en nödvändig del för spelares sociala välmående.

Lehto och Scrivens artiklar är relevanta för uppsatsen eftersom de anknyter till dess teoretiska ramverk och därigenom kan medverka till en större förståelse av det empiriska materialet. Lehtos eftersom den relaterar till idén om att ett av bibliotekets mål är att erbjuda kulturella upplevelser, medan Scrivens knyts till idén om biblioteket som ett rum för möten och socialt umgänge (Jochumsen et al., 2012). Båda artiklarna kan därför bidra till att förstå varför rollspel anordnas på bibliotek.

3.5 Spel på folkbibliotek

Som nämndes i uppsatsen inledning är rollspel ett tämligen outforskat område inom biblioteks- och informationsvetenskap. I synnerhet för svensk del där det helt tycks saknas vetenskaplig forskning om detta, bortsett från några studentuppsatser. Spel i bred bemärkelse, det vill säga alltifrån kort-, bräd- och rollspel till tv- och datorspel, har däremot undersökts i högre grad. Eftersom rollspel är en form av spel blir det relevant att också redogöra för studier om spel på bibliotek.

En sådana studie har utförts av Nicholson (2013) som har undersökt hur bibliotek i åtminstone 150 år använt spel, leksaker och pussel som delar i sin verksamhet och samlingar. Under den senare hälften av 1800-talet erbjöd bibliotek bräd- och kortspel i rekreativa ändamål, men använde dem även som medel för att locka arbetare från pubarna till biblioteken, samt för att lära och uppmuntra dem och andra biblioteksanvändare till sedelärande beteenden. Många brädspel byggde på konceptet att spelare genom tärningskast ställdes inför goda respektive dåliga moraliska val på spelbrädet. De goda gjorde att spelare avancerade framåt på spelbrädet, medan de dåliga gjorde att de backade. De sedelärande motiven bakom bibliotekens spelverksamhet avtog under 1900-talet och idén om spel som aktiviteter för främst rekreation och underhållning växte. Bibliotekens spelsamlingar och spelverksamhet kom samtidigt att användas mer för sociala aktiviteter. I vissa fall för att nå ut till grupper som vanligtvis inte besöker bibliotek, såsom tonåringar. I andra fall för att erbjuda en mötesplats och socialt sammanhang, såsom bridgeföreningar för pensionärer. Under 1980-talet skriver Nicholson att vissa bibliotek även började införliva tv- och rollspel i sina samlingar och sin verksamhet för att tillmötesgå användarnas behov. Nicholson redogör även för spel på skolbibliotek och visar att the American Library Association redan 1920 konstaterade att skolbibliotek kunde använda spel i läsfrämjande syfte. Spel är ännu en del i skolbibliotekens samlingar och verksamhet, men i de flesta fall han beskriver diskuteras eller användas spel för pedagogiska ändamål. Nicholson nämner emellertid att vissa skolbibliotekarier även arrangerar spelaktiviteter, eller spelklubbar, i rekreativa och underhållande syften för elever som bara vill ha kul och träffa andra med samma intressen. Dessa spelklubbar är även en social och inkluderande funktion eftersom de “provide a sense of belonging and confidence to students who previously felt alone” (2013, s. 351).

En slutsats Nicholson drar från sin studie är att anledningarna till varför folk- och skolbibliotek tillhandahåller spel och spelverksamhet är desamma som många andra av bibliotekets resurser och tjänster, nämligen för att tillfredsställa biblioteksanvändarnas många olika behov och intressen. Enligt honom bör spel ses som ett komplement till biblioteks övriga utbud och verksamhet, samt att det idag finns ett växande fokus på spels rekreativa värden.

Just de rekreativa och underhållande skälen till att erbjuda spelverksamhet framträder i en tidigare kvantitativ studie av Nicholson (2009). I den undersöktes 400 slumpmässigt utvalda bibliotek i USA för att se i vilken

utsträckning de tillhandahåller spel och spelverksamhet. Den centrala frågan var om biblioteken erbjöd någon form av spelverksamhet. Det frågades då om spel i bred bemärkelse, vilket inkluderade alltifrån schackklubbar till bräd-, roll- och tv- eller datorspel. Resultaten visade att 77% av de tillfrågade biblioteken stödde spel på något sätt och att 43% arrangerade formella spelaktiviteter där biblioteksanvändare kom till biblioteket för att spela. Närmare hälften av dessa uppgav att de använde brädspel i dessa spelaktiviteter, medan endast fyra bibliotek uppgav att de också använde rollspel (Nicholson, 2009). Vad som är av särskilt intressant för denna uppsats är resultaten Nicholson fick när han undersökte vilka mål dessa bibliotek hade med sin formella spelverksamhet. Denna del av studien delades upp i två frågor. I den första fick de deltagande bibliotekarierna ange så många mål de ville, de kunde alltså ange flera olika mål med spelverksamheten, och det mest valda målet var att erbjuda underhållning till biblioteksanvändarna. I den andra frågan fick bibliotekarierna bara ange ett mål, det som de ansåg vara det allra viktigaste med spelverksamheten. I detta fall var det mest valda målet att "attract an underserved group of users to the library" (Nicholson, 2009, s. 210). Att erbjuda underhållning var alltså det mest populära målet medan det viktigaste istället ansågs vara att locka personer till biblioteket.

Studierna visar att rekreation och underhållning länge har och än idag betraktas som några av de allra de viktigaste anledningarna till varför bibliotek arrangerar spelverksamhet. Därtill pekar den andra studien också på att spelverksamheten ses som en viktig metod för bibliotek att marknadsföra sig för att locka till sig nya målgrupper. Detta är intressant eftersom det ger ett annat perspektiv till varför spel, eller i detta fall rollspel, arrangeras på svenska folkbibliotek.

Forskning om rollspel fokuserar nämligen främst på vilka positiva effekter eller användningsområden rollspel har och den kan därför sägas inta ett nyttoperspektiv som kan användas för att svara på varför bibliotek *bör* eller *kan* arrangera rollspelsverksamhet. Nicholsons två studier kontrasterar, eller snarare kompletterar detta perspektiv genom att ge en indikation om varför bibliotek *faktiskt* arrangerar rollspelsverksamhet. Sammanfattningsvis bidrar de tidigare presenterade studierna om rollspel med ett nyttoperspektiv medan Nicholsons studier om spel erbjuder mer av ett rekreativt nöjesperspektiv. Båda perspektiv blir relevanta för att uppnå uppsatsens syfte.

Angående rollspel på svenska folkbibliotek har området endast undersökts i studentuppsatser, men de ger ändock relevanta inblickar kring ämnet. Exempelvis undersöker Lindh Hedin (1998) i sin magisteruppsats fantasykultur och rollspel i relation till folkbibliotekens ungdomsavdelningar. Hennes slutsatser är att rollspel kan ha både en negativ och positiv inverkan på deltagarna beroende på hur det utövas, men skriver att hon själv fått uppfattningen att rollspel generellt sett inte tycks vara skadligt. De positiva aspekterna hon identifierat är att rollspel stimulerar deltagarnas kreativitet och kan stärka deras självförtroende. De bibliotekarier och rollspelare som deltog i studien var dock av uppfattningen att bibliotek visserligen kan anordna rollspel, men att det antingen saknades initiativ eftersom spelföreningar själva anordnade rollspel eller att det för bibliotekariernas del ansågs vara alltför tids- och arbetskrävande för att vara värt besväret. Däremot påpekar hon att ett

samarbete mellan bibliotek och spelföreningar kring rollspel istället vore en möjlig metod, exempelvis att bibliotekarier bjuds in till föreningarna för att hålla litteratursamtal och bokpresentationer.

Lindh Hedins uppsats skrevs i en annan samhällskontext än denna. Som redan framgått i avsnitt 2.2 hade rollspel under slutet av 90-talet ett dåligt rykte om sig och deras popularitet stagnerade. Lindh Hedin skriver sin uppsats mot denna bakgrund och hennes studie fokuserar inte heller på bibliotekens faktiska rollspelsaktiviteter, eftersom det inte var lika förekommande då som det är idag. Studien ger ändock en fingervisning av möjlig rollspelsverksamhet på bibliotek och hur bibliotekarier resonerar kring rollspel på bibliotek vilket är relevant för min egen studie.

I motsats till Lindh Hedin fokuserar Falk och Stenkula (2007) i sin magisteruppsats enkom på bibliotekariers uppfattningar och attityder till rollspelslitteratur på bibliotek. Deras resultat visar att de intervjuade bibliotekarierna var positiva till rollspelslitteratur på bibliotek. Huvudsakligen då det kan locka ungdomar och andra potentiella användargrupper till biblioteken, stimulera deras kreativitet samt ha en läs- och skrivfrämjande effekt på dem. Utifrån sina intervjuerna urskiljde de även ett växande intresse för rollspel och samtliga bibliotek i studien ämnade därför fortsätta köpa in rollspelslitteratur, men samtidigt framkom det att majoriteten av bibliotekarierna inte marknadsförde bibliotekens rollspelslitteratur.

Till skillnad från de två föregående uppsatserna utför istället Ek (2010) en användarcentrerad undersökning för att se hur rollspelare upplever att deras behov uppfylls på bibliotek och huruvida bibliotek är eller kan vara en plats för rollspelsaktiviteter. Detta sker utifrån Skot-Hansen, Rasmussen Hvenegaard och Jochumsens modell om bibliotekets fyra funktioner som rum för lärande, inspiration, skapande och möten. Resultaten visar att det finns en potential till att utveckla biblioteksverksamheten så att de fyra funktionerna samspelar och främjar rollspelares behov. Detta kan göras genom att bland annat erbjuda workshops för skapande aktiviteter, tillhandahålla rollspels-, skön- och facklitteratur som kan främja inspiration och lärande samt tillsammans med rollspelsföreningar skapa en mötesplats för rollspelare. Eks slutsatser är däremot att inget av bibliotekets fyra funktionerna uppfyller de intervjuade rollspelarnas behov, varför de söker tillgodose dem på andra vis.

Dessa tre studier är relevanta för min egen då de behandlar samma ämne men fokuserar på olika områden och intar olika perspektiv. Falk och Stenkula bidrar med ökad förståelse kring bibliotekariers attityder till rollspelslitteratur. Ek utgår istället från ett användarperspektiv vilket kan nyansera och bringa större förståelse för min egen undersökning som istället utgår från bibliotekariernas perspektiv. Därtill utgår vi båda från samma teoretiska ramverk för att förstå hur de två grupperna betraktar relationen mellan bibliotek och rollspel. Lindh Hedins studie kan i viss mån ses som ett mellanting eftersom hon talat med både bibliotekarier och biblioteksanvändare om rollspel. Däremot fokuserar ingen av uppsatserna specifikt på bibliotekens rollspelsverksamheten, samtidigt har det gått flera år sedan de skrevs och situationen för rollspel ha förändrats sedan dess. Min egen undersökning kan därför bidra till att fylla en

kunskapslucka och samtidigt erbjuda en mer aktuell bild, eller åtminstone fingervisning, av ämnet rollspel och folkbibliotek.

Som sagt behandlar de tre ovanstående uppsatserna inte någon faktiskt rollspelsverksamhet på bibliotek, men det gör emellertid Torres-Roman och Snow (2014), vilket gör dem särskilt relevanta för min undersökning. De har skrivit en handbok om bordsrollspel för barn- och ungdomsbibliotekarier och inriktar sig specifikt på bordsrollspel samt förklarar varför det är en passande verksamhet för folkbibliotek av flera skäl. Främst är detta på grund av de offentliga bibliotekens unika position i samhället som centrum för information, utbildning och nöje i och med deras breda media- och tjänsteutbud. Deras funktion som community center som erbjuder också människor en trygg och neutral plats för olika aktiviteter. Vidare menar de att bordsrollspel inte kräver särskilt mycket av biblioteks budget eller lokaler då kostnaden för bordsrollspel är tämligen låg, och i vissa fall gratis,och inte kräver stora utrymmen för att utöva. Snow (2008) hävdar att rollspel också kan användas för att synliggöra andra delar av bibliotekens utbud tack vare rollspelens starka koppling till populärkultur, historia, mytologi, m.m. Spelare kan nämligen informeras om och uppmuntras till att använda sådana resurser i bibliotekets samlingar och följaktligen kan rollspelen fungera litteraturfrämjande.

Slutligen skriver Torres-Roman och Snow att eftersom rollspel växer i popularitet och även får mer utrymme i populärkulturen är rollspelsverksamhet en bra metod för bibliotek att nå ut till ungdomar som annars inte besöker bibliotek. Bibliotek kan således också erbjuda dem ett sammanhang där de kan stifta nya bekantskaper och bilda nya sociala nätverk med människor med gemensamma intresse (Torres-Roman & Snow, 2014). De lyfter även fler anledningar, men många av dessa har redan nämnts i litteraturöversikten och behandlas därför inte här.

4 Teori

I detta kapitel presenteras uppsatsens teoretiska modell och hur detta används i analysen av det empiriska materialet.

4.1 Four space-modellen

Enligt Henrik Jochumsen och dennes medförfattare (2012) är modellens grundval idén om att folkbibliotek ska främja fyra övergripande mål: *experience* (upplevelse), *involvement* (delaktighet), *empowerment* (egenmakt) och *innovation* (innovation). Hädanefter kommer de svenska översättningarna att användas. Enligt Jochumsen m.fl kan four space-modellen användas både som en utgångspunkt för att diskutera folkbibliotekens värderingar och som ett mer konkret verktyg för folkbiblioteks utformning och utveckling.

Målen *upplevelse* och *delaktighet* berör individens uppfattning, upplevelse och delaktighet i dennes sökande efter mening och att förstå sig själv och sin plats i samhället. Till skillnad från dessa två mål är *egenmakt* och *innovation* mer samhällsorienterade. *Egenmakt* syftar till att skapa starka självständiga medborgare, medan *innovation* avser utrusta dem med innovationsförmåga för problemlösning, kreativt tänkande och skapande (Jochumsen et al. 2012). Målen bygger på att folkbibliotek ska fungera som en plats som tillhandahåller biblioteksanvändare möjligheter att inspireras, upptäcka, delta och skapa för att kunna utvecklas som människor. Författarna understryker dock att dessa fyra funktioner inte ska ses som isolerade och individuella, utan som överlappande funktioner som påverkar och påverkas av varandra. Biblioteket kan därför beskrivas bestå av fyra "rum" för inspiration, lärande, möten och skapande. Rummen ska dock inte förstås som fysiska platser utan snarare som möjligheter och funktioner som biblioteket kan använda.

Inspirationsrummet syftar stödja målen *innovation* och *upplevelse*. Rummet ska erbjuda biblioteksanvändare meningsfulla upplevelser som kan förändra deras uppfattningar och inspirera dem att testa nya saker. För att göra detta måste rummet tillhandahålla en bred variation estetiska och kulturella resurser och aktiviteter. Däribland nämns spel och historieberättande som exempel (Jochumsen et al. 2012), vilket passar väl in på definitionen av rollspel. Jochumsen m.fl. (2012) skriver att inspirationsrummet är viktigt för att biblioteket ska kunna vara en del i vad de kallar *upplevelsesamhället*, det vill säga idén om att upplevelser och sökandet efter dem spelar en allt större roll i människors liv (Jochumsen et al. 2012). Inspirationsrummet ämnar stärka bibliotekets konkurrenskraft gentemot andra aktörer i samhället som också erbjuder meningsfulla och positiva upplevelser.

Läranderummet avser i synnerhet främja målen *upplevelse* och *egenmakt* genom att stödja människors bildning och utbildning utifrån deras egna villkor och behov, både i formella och informella sammanhang (Jochumsen et al. 2012). Rummet måste därför kunna erbjuda biblioteksanvändare i alla

åldrar möjligheter och resurser för att upptäcka och lära sig nya saker. Jochumsen et al. (2012) skriver att detta ska ske genom genom bred variation av aktiviteter, alltifrån lek till konstnärlig verksamhet, kurser med mera. De betonar också barn och ungas behov av upplevelseorienterat lärande genom sociala och interaktiva aktiviteter (Jochumsen et al. 2012), två aspekter som kännetecknar de flesta rollspel.

Mötesplatsen syftar till att stödja målen *egenmakt* och *delaktighet*. Det är en öppen och allmän plats mellan jobb, skola och hem där man kan träffa andra människor som både liknar och skiljer sig från en själv vad gäller intressen, bakgrund, ålder och värderingar. Möten ska kunna vara både planerade och spontana, ske i privata och offentliga sammanhang, samt vara fysiska eller digitala. Biblioteket eftersträvar alltså att möjliggöra möten mellan människor som annars inte träffas.

Skapanderummet ämnar i synnerhet stödja målen *delaktighet* och *innovation*. Rummet ska vara en plats där biblioteksanvändare får inspiration och möjligheter till att skapa tillsammans med andra. Rummet behöver därför erbjuda besökare konst och kultur samt verktyg, material och aktiviteter som kan främja deras egna skapande. Jochumsen et al. nämner bland annat spel och workshops som exempel på sådana resurser.

4.2 Tillämpning av modellen

Som framgick i litteraturöversikten är rollspel något av en multiaktivitet eftersom det involverar flera olika förmågor och färdigheter hos spelare. Följaktligen är det en aktivitet som överlappar karaktärsdragen i de fyra biblioteksrummen. I relation till inspirationsrummet är rollspel en aktivitet med potentialen att erbjuda upplevelser som vidgar biblioteksanvändares vyer, vare sig det är att genom att spela en roll och då tänka som någon annan än sig själv eller inspireras till att ta del av litteratur som inspirerat eller inspirerats av spelet. Rollspel stämmer även väl in på de aktiviteter Jochumsen m.fl. beskriver finns i läranderummet då rollspel i sin enklaste form är en muntlig och kreativ gruppaktivitet som både kan ge spelare minnesvärda upplevelser och involverar informellt lärande. Detsamma gäller mötesplatsen, då rollspel i sin natur är sociala möten med främmande människor eller vänner och bekanta. Slutligen är rollspel också en kreativ aktivitet, då det inspirerar spelare att skapa text, bilder, m.m., enskilt eller tillsammans med andra. På grund av detta anser jag att four space-modellen är lämplig för att analysera folkbibliotekens rollspelsverksamhet. Four space-modellen används för att identifiera, kategorisera och analysera informanternas förklaringar till varför de anordnar rollspelsverksamhet på folkbibliotek. På så vis används modellen inte bara för att förstå hur informanterna ser på rollspel och bibliotek, utan även hur rollspelsverksamhet kan användas för att uppnå folkbibliotekens fyra mål. Detta kan då tillsammans förklara varför informanterna anser att rollspelsverksamhet kan ha en plats i folkbiblioteken.

5 Metod

I detta avsnitt presenteras de metodologiska val som tagits för att uppfylla uppsatsens syfte. Först redogörs tillvägagångssättet för dataproduktion och därefter urvalet av informanter. Sedan beskrivs hur analysmetoden utfördes, därefter förs en diskussion kring uppsatsens reliabilitet och validitet. Slutligen diskuteras forskningsetiska aspekter.

Eftersom syftet är att bland annat undersöka anledningar till varför rollspelsverksamhet anordnas på folkbibliotek anses en kvalitativ ansats vara lämplig. Enligt Alan Bryman (2016) och Barbara Wildemuth (2017) är kvalitativa metoder lämpliga för detta eftersom de utgår från de studerades perspektiv för att skapa förståelse. Fokus ligger således på att alstra beskrivningar av deras perspektiv för att förstå ett ämne eller fenomen (Bryman, 2016; Wildemuth, 2017).

5.1 Dataproduktion

För att producera nödvändig empiri har jag valt att använda semistrukturerade intervjuer. Som namnet antyder är semistrukturerade intervjuer ett mellanting av strukturerade och ostrukturerade intervjuer. Enligt Wildemuth (2017) innehåller den semistrukturerade intervjun förutbestämda frågor, men ordningen dessa ställs i eller hur de formuleras kan anpassas under tiden intervjun sker. Frågornas fria ordning och formulering ger intervjuaren möjlighet att be respondenten att förtydliga eller utveckla sina svar, allt utifrån vad som bedöms relevant för tillfället. Semistrukturerade intervjuer ger därmed en större frihet och flexibilitet i hur intervjun genomförs (Wildemuth, 2017). Hon skriver vidare att att forskare ofta använder semistrukturerade intervjuer när de är intresserade av respondenternas subjektiva förståelse eller åsikter kring ett ämne eller fenomen. Även Bryman (2016) berör detta och skriver att den flexibla karaktären hos både semistrukturerade och ostrukturerade intervjuer ger forskare möjligheten att få en mer detaljerad och nyanserad bild av respondentens individuella världsbild än om strukturerade intervjuer använts. Detta överensstämmer med syftet i min uppsats och därför bedömdes att semistrukturerade intervjuer var en lämplig metod för ändamålet.

Beträffande själva intervjufrågorna föreslår Björn Häger (2007) att använda öppna frågor eftersom de får respondenter att utveckla sina svar, vidare skriver han att frågor bör vara korta, klara och konkreta eftersom respondenten då bättre förstår dem och då kan ge tydligare svar på det som efterfrågas. Därtill rekommenderar Häger dels att intervjuaren inte ska vara orolig för tystnad eftersom det ger respondenten betänketid, dels att använda följdfrågan "Hur då?" när något behöver förtydligas eller om intervjuaren råkar tappa fokus och behöver en repetition av vad som sagts (Häger, 2007). Han skriver även att frågorna ska fokusera på ämnet i fråga. Wildemuth (2017) kallar dessa för essentiella frågor, men tillägger att man även bör ställa *extrafrågor* som är mer eller mindre omformulerade versioner av de essentiella frågorna. Dessa ska bland annat användas om respondenten inte förstod en essentiell fråga eller för

att fånga upp nyanser som kan ha gått förlorade i svaren på en essentiell fråga (Wildemuth, 2017).

Med detta i åtanke formulerades en intervjuguide (Bilaga 2: Intervjuguide) med öppna frågor kring olika teman. Ett exempel på tema var frågor kring syftet med rollspelsverksamheten, däribland varifrån idén till verksamheten kom från, vad man hoppades att biblioteket och/eller biblioteksanvändarna skulle få ut av verksamheten, etc. Ett annat tema fokuserade på utförandet med med frågor om bland annat vilka rollspel som användes och varför, vilken den huvudsakliga målgruppen var och varför man valt den, vem eller vilka som arbetade med verksamheten och så vidare (Bilaga 2: Intervjuguide). Vissa av frågorna var alltså de extrafrågor Wildemuth (2017) tidigare beskrivit. Alla intervjuer inleddes emellertid med att informanten ombads att berätta om sin rollspelsverksamhet i övergripande ordalag. På så vis skapades snabbt en övergripande bild av hur de resonerade kring ämnet. I vissa fall kunde enbart den frågan ge detaljerade svar på varför och hur rollspelsverksamhet anordnades och i andra fall gjorde den det inte. Vid behov ställdes därför essentiella frågor och extrafrågor när det behövdes tydligare svar.

Bortsett från att alla intervjuer inleddes med samma fråga följde de inte samma struktur, utan beroende på hur intervjun framskred har jag hoppat mellan frågor, omformulerat vissa eller strukit andra. Enligt Wildemuth (2017) är det viktigt att intervjuguiden först granskas av någon kunnig i området och sedan också testas. Intervjuguiden granskades av min handledare och redigerades utifrån dennes återkoppling, men inget renodlat förtest av intervjuguiden ägde rum, utan den första genomförda intervjun tjänade detta syfte, varefter någon fråga ströks och omformulerades.

Intervjuerna genomfördes med och spelades in i Zoom och var mellan 30 - 60 minuter långa. Att hålla intervjuerna på detta sätt ansågs vara fördelaktigt eftersom deltagarna inte var lika beroende av tid och plats som om intervjuerna skett fysiskt ansikte mot ansikte. Det blev därför enklare att hitta intervjutillfällen som passade respondenterna och mer tidseffektivt eftersom det inte tillkom restid. Därtill var zoom-intervjuer säkrare ur smittosynpunkt, bland annat då undertecknad inte behövde resa kollektivt för att träffa respondenter. En annan fördel av detta var att urvalet av respondenter inte blev begränsat av geografiska faktorer.

Intervjuerna transkriberades sedan med hjälp av en röst-till-text-funktion där ordbehandlingsprogrammet skrev ner det som spelades upp i intervju. Detta korrekturläses därefter parallellt med den första genomläsningen och genomlyssningen av intervjumaterialet. Stycken i intervjuerna som inte behandlade själva undersökningen eller på annat vis bedömdes irrelevanta, transkriberades inte eftersom det bedömdes ta för mycket tid i anspråk. Detta är något Wildemuth (2017) också rekommenderar att göra för att spara tid.

Inledningsvis övervägdes enkätintervjuer som metod för dataproduktion. Varför metoden valdes bort till förmån för vanliga intervjuer beror på att utformningen och administrationen av enkätfrågor bedömdes vara alltför tids- och arbetskrävande för en mindre kvalitativ undersökning som denna. Bryman (2016) skriver nämligen att enkäter ställer högre krav på att frågorna är väl

formulerade eftersom respondenten måste kunna förstå dem själv då forskaren inte finns till hands för att förtydliga dem. Det bedöms ta längre tid att utforma exakta enkätfrågor än intervjufrågor för en semistrukturerad intervju. Därtill skriver Bryman (2016) att enkätundersökningar tenderar präglas av ett större bortfall vilket riskerar ge skevheter i resultatet. Vidare lyfter han att enkäter även är olämpliga för att få fram djuplodande svar, bland annat eftersom det inte går att ställa följdfrågor eller be respondenter att förtydliga eventuella oklarheter (Bryman, 2016). Sammanfattningsvis ansågs enkätintervjuer vara både mer tids- och arbetskrävande än vanliga intervjuer, samt bedömdes det att de inte kunde alstra de detaljerade och nyanserade svar som min undersökning behöver.

5.2 Urval

Eftersom det är oklart hur pass utbrett fenomenet med rollspelsverksamhet är på folkbibliotek blev det svårt att identifiera en urvalsram för för potentiella intervjudeltagare. Både Bryman (2016) och Wildemuth (2017) skriver att det i sådana fall är lämpligt att använda ett snöbollsurval där forskare ber deltagare att rekommendera andra möjliga deltagare, som i sin tur kan rekommendera ytterligare deltagare. Enligt Johan Alvehus (2013) är det effektivare att utnyttja ett kontaktnätverk på detta vis än om en skulle söka undersökningsdeltagare på måfå. Detta visade sig också vara fallet i denna urvalsprocess. Snöbollsurvalet resulterade nämligen i åtta deltagare, medan den andra urvalsmetoden endast resulterade i en deltagare. Denna metod bestod i att en intresseanmälan publicerades på två facebookgrupper som bedömdes kunna innehålla relevanta deltagare.

Snöbollsurval har däremot vissa nackdelar. Dels kan det uppstå en rundgång i kontaktnätverket när deltagare rekommenderar personer som redan rekommenderats av någon annan (Alvehus, 2013). Detta var emellertid inte ett problem i mitt fall då endast en person återkom någon enstaka gång i deltagarnas rekommendationer, annars ledde deras tips till nya deltagare. En annan problematik som Bryman (2016) lyfter, men som även gäller kvalitativa studier överlag, är att urvalet inte blir representativt för populationen och att resultaten därför blir svåra att generalisera. Samtidigt skriver han att detta sällan är målet i kvalitativa studier (Bryman, 2016). Detta gäller även denna uppsats. Som tidigare nämnts gör den inga anspråk att producera generaliserbara resultat, utan snarare ska den betraktas som ett försök att bidra med kunskap till ett tämligen outforskat område inom biblioteks- och informationsvetenskap genom att presentera exempel på rollspelsverksamheter på svenska folkbibliotek. Därtill var ett viktigt urvalskriterium för uppsatsen att informanterna på något sätt arbetade med rollspel på folkbibliotek.

Angående urvalskriterier ansågs bibliotekspersonal som arbetar, hade arbetat eller planerade att arbeta med rollspel som relevanta kandidater eftersom de rimligtvis kunde besvara uppsatsens frågor. Anledningen till att urvalet begränsades till just bibliotekspersonal och inte exempelvis spelledare från spelföreningar utanför biblioteken är att de senare nödvändigtvis inte har samma perspektiv på och kunskaper om biblioteksverksamheten som

biblioteksperspektiv. Bibliotekarier bidrar med det inifrånperspektiv på verksamheten som denna uppsats efterfrågar, medan de andra istället bidrar med ett utifrånperspektiv på den och därför blir irrelevanta för detta syfte.

5.3 Analysmetod

För att bearbeta och analysera det empiriska materialet tillämpades kvalitativ innehållsanalys där kodningsprocessen dels var deduktiv, dels induktiv. Som redan nämnts används Jochumsens et al. (2012) modell för att kategorisera och analysera materialet. Four space-modellens fyra rum har fungerat som överordnade kategorier som används för att identifiera informanternas anledningar och förklaringar. Utsagor som exempelvis visar att rollspelsverksamheten anordnas för att lära deltagare saker, har följaktligen placerats i kategorin Läranderummet. Den induktiva aspekten av kodningsprocessen syftar till teman som tolkades som underkategorier till dem och som uppstod kontinuerligt i och med genomläsningen av materialet.

En utmaning i analys- och kategoriseringsprocessen uppstod i och med tillämpningen av four space-modellen. Eftersom de fyra rummens beskrivning delvis överlappar varandra kunde nämligen ett och samma citat i materialet placeras i mer än ett rum. Jag laborerade med olika lösningar och kom slutligen fram till att en rigorös uppdelning skulle leda till för många kategorier och avsnitt i analysavsnittet. Samtidigt riskerade många av materialets relevanta aspekter gå förlorade i analysen om kategoriseringen blev alltför strikt (i och med om ett citat endast fick förekomma i en enda kategori). Därför valdes istället ett mer flexibelt tillvägagångssätt där ett och samma citat kan förekomma i flera rum, men diskuteras utifrån olika kontexter. Detta anser jag även ligger närmare Jochumsens et al. (2012) tanke om att betrakta de fyra rummen som delar i en helhet och inte separerade komponenter.

5.4 Reliabilitet och validitet

Beträffande undersökningens reliabilitet och validitet, understryker Bryman att sådana är svår att säkerställa i kvalitativa undersökningar eftersom kontexten i vilken det empiriska materialet insamlas och analyseras ofta är beroende av omständigheter som är svåra att upprepa på ett exakt vis (Bryman, 2016). Även om en kvalitativ studie aldrig kan uppnå fullständig reliabilitet och validitet finns metoder som kan stärka dem. Wildemuth (2017) skriver att ett sätt att öka reliabiliteten i en kvalitativ analys är att utföra kodningsprocessen ett flertal gånger. På så vis blir det lättare att upptäcka om kodningsschemat är inkonsekvent och att kodningsprocessen således blir svår att replikera för någon annan. För att stärka reliabiliteten i min undersökning utfördes därför kodningen vid ett flertal tillfällen och genom att bland annat markera ord och meningar i materialet i olika färger blev det lättare att se om ett kodord användes på ett inkonsekvent sätt.

För att stärka undersökningens validitet kontrollerade jag att intervjuguidens frågor överensstämde med uppsatsens syfte och frågeställning. På det sättet säkerställdes att intervjufrågorna och frågeställningen fokuserade på samma

saker. Därtill upplevdes det att användningen av extrafrågor bidrog till fånga upp nyanser och annan viktig information som kunde gå förlorad i och med andra intervjufrågor, vilket ytterligare bidrar till att stärka validiteten.

5.5 Forskningsetik

I humanistiska och samhällsvetenskapliga undersökningar som denna är det viktigt att följa forskningsetiska principer för att värna om undersökningsdeltagarnas välmående (Bryman, 2016). De fyra principer som gäller inom svensk forskning är enligt Bryman (2016) att: deltagare ska upplysas om undersökningens syfte och att deras deltagande är frivilligt; känsliga personuppgifter behandlas och förvaras på ett konfidentiellt sätt samt att uppgifter som insamlas endast skall brukas för undersökningens ändamål.

För att säkerställa att denna uppsats följer dessa principer mejlades intresserade deltagare ett informationsblad om studiens syfte, hur det empiriska materialet planerades att hanteras och användas samt att deras val att delta var frivilligt. För att värna om deras konfidentialitet upplystes de även om att namnet på deras arbetsplats samt person- och ortnamn, som kunde tänkas bidra till att de kunde identifieras, inte skulle transkriberas eller förekomma i uppsatsen. För att åstadkomma detta benämns istället informanterna som A, B, C, etc. och när personliga pronomen behövs används det könsneutrala *hen*. Det empiriska materialet förvaras även på sådant vis att endast uppsatsförfattaren har tillgång till det.

6 Resultat, analys och diskussion

I detta kapitel redovisas undersökningens resultat samtidigt som de analyseras och diskuteras i relation till four space-modellen och tidigare forskning. Övergripande reflektioner kring uppsatsens resultat och förslag till vidare forskning redogörs istället i avsnitt 7. Kapitlet är uppdelat i tre huvudsakliga avsnitt. Det första ger en kort presentation av informanterna och en kort bakgrund om uppkomsten till deras rollspelsverksamhet. Det andra avsnittet svarar på forskningsfrågorna om varför och hur det anordnas rollspelsverksamhet på bibliotek. Avsnittet är i sin tur indelat efter de fyra rummen i four space-modellen: inspirationsrummet, läranderummet, mötesplatsen och skapanderummet. Somliga av informanternas utsagor relaterar emellertid till mer än ett enda rum, vilket har gjort att vissa teman i detta avsnitt benämns som *rumsöverskridande*. Exempelvis analyseras ämnet läsfrämjande dels utifrån inspirationsrummet, dels utifrån läranderummet. Detta är förvisso väntat i och med att de fyra biblioteksrummens funktioner och mål överlappar varandra, enligt Jochumsen et al. (2012).

6.1 Informanterna

Informanterna utgjordes av fem kvinnor och fyra män. Samtliga informanter ansvarade för och organiserade rollspelsverksamheten på sina respektive bibliotek. Åtta av dem uppgav sig arbeta som bibliotekarier med olika befattningar såsom barn- och ungdomsbibliotekarie eller bibliotekspedagog. En informant arbetar även som bibliotekschef på sitt bibliotek. Informanterna hade några till flera års arbetserfarenhet på som bibliotekarier. En informant presenterade sig som biblioteksassistent. Åtta av informanterna uppgav att de var eller hade varit rollspelare själva.

Rollspelsverksamheten började i många fall med att biblioteken arrangerade tillfällen där biblioteksanvändare kunde komma och testa spela bordsrollspel. Gemensamt för informanterna B, D, F, G och I var att dessa så kallade prova-på-tillfällen ägde rum på skollov, men vissa informanter berättar att prova-på-tillfällena även förekom i samband med större kulturaktiviteter som kulturnätter (B & D) eller temaveckor (H). I de flesta fall visade sig dessa tillfällen vara så pass populära bland biblioteksanvändare att de utvecklades till en kontinuerlig rollspelsverksamhet, förutom hos informant F och I. F berättar att även fastän det fanns underlag för att vidareutveckla dessa tillfällen till en kontinuerlig rollspelsverksamhet, många av barnen som deltog ville spela fler gånger, upplevde hen att det skulle ta för mycket tid att ensam sköta både en kontinuerlig rollspelsverksamhet och de ordinarie arbetsuppgifterna på biblioteket. F arbetar på ett mindre folkbibliotek, vilket kan förklara de upplevda begränsningarna. Dock funderar F, liksom I, på att ordna fler prova-på-tillfällen som även riktar sig mot äldre målgrupper som ungdomar.

Det ges ingen explicit förklaring till varför informanterna anordnar prova-på-tillfällen, men ett rimligt antagande är att de blir sätt för dem att först

undersöka hur stort intresset för bordsrollspel är hos de tilltänkta målgrupperna innan de startar en kontinuerlig rollspelsverksamhet. Grunden till denna förklaring ligger just i att en kontinuerlig verksamhet uppstod ur prova-på-tillfällen popularitet.

6.2 Inspirationsrummet

Flera informanter talar om att rollspelsverksamheten ska inspirera deltagarna och skänka dem minnesvärda eller utvecklande upplevelser. En av dessa är informant B som berättar att hen tidigare ofta använt data- och tv-spel i sitt läsfrämjande arbete på folkbibliotek, men när det kommer till rollspelsverksamheten har detta inte varit en primär anledning:

> Jag tror absolut att spel kan leda till läsfrämjande, men jag tycker inte… jag tycker att det vore att se ner på det. Men jag vill säga att jag vill att det ska leda till något bättre, liksom. Utan jag tycker nog att spelet är nog i sig självt, den upplevelsen, den berättelsen är verkligen något i sig själv. Väljer man också att läsa vidare om det så är det en jättebra grej. (B)

För rollspelsverksamheten är alltså själva spelupplevelsen en anledning i sig själv, men B utesluter inte att det också kan ha en läsfrämjande effekt och en liknande uppfattning framträder även hos informant C. Denne säger att hen i början kände ett behov att motivera rollspelsverksamheten och försökte då koppla den till litteratur genom att bland annat "klämma in" boktips i och med rollspelssessionerna, men detta diskuteras närmare i avsnitt 6.3. Liksom B anser C numera att spelupplevelsen i sig själv är en tillräcklig anledning eftersom bibliotek inte bara måste fokusera på litteratur: "nu känner jag att det faktiskt får vara sin egen grej, för bibliotek handlar inte bara om litteratur, de handlar om berättelser och väcka lusten att skapa, att vara medverkande" (C). Bibliotek kan alltså vara mycket mer än den traditionella litteraturinstitutionen och därtill indikerar citatet att biblioteket även kan vara en plats för skapande och gemenskap genom medverkande. Gällande själva spelupplevelsen ger informant C en längre beskrivning av hur hen upplever den:

> Det är en fantastisk upplevelse när man får ha de här barnen och man får ge dem en upplevelse också som de, speciellt när du har de här barnen som aldrig spelat rollspel förut, de anmäler sig men vet inte vad de anmält sig till. Och sen får man genom den här upplevelsen vara huvudpersonen i en berättelse och det här när de går från spelmötet och det bara lyser i deras ögon, för de har precis, jag vet inte, räddat världen eller befriat någon eller gjort något stort. Och man bara ser hur mycket det betyder för dem. (C)

Förutom att visa på hur stark deltagarnas upplevelser kan vara från en spelsession visar C:s utsaga att upplevelsen också delas av hen själv. Samtliga informanter i undersökningen upplever att deltagarna haft en positiv spelupplevelse och grundar detta dels på de reaktioner de sett hos eller hört från deltagarna, dels eftersom deltagare återkommit eller efterfrågat mer rollspelsaktiviteter.

När C fortsätter sin tankegång framträder en uppfattning om att rollspelsverksamheten är en del i ett utbud av upplevelser på biblioteket som kan inspirera biblioteksanvändare och ge dem möjligheten att testa nya saker. C understryker att biblioteket ska vara en plats där det ska hända saker, samt att

det “ska vara platser dit barn och unga kan gå och hitta någonting för dig, prova något nytt för dig, prova nya fritidsintressen, prova nya grejer, ta reda på vem man själv är, så jag känner att det är en solklar grej” (C). Detta, anser jag, tydligt anknyter till Jochumsens et al. (2012) beskrivning av inspirationsrummet eftersom det syftar till att erbjuda upplevelser som kan inspirera biblioteksanvändare på olika vis.

Tanken om att spelupplevelsen är en anledning i sig framkommer även hos andra informanter. Exempelvis berättar informant H om flera saker hen vill att deltagarna ska få ut av bibliotekets rollspelsverksamhet, men hen avslutar med att understryka själva nöjet i spelupplevelsen, nämligen: “att alla bara ska ha jäkligt kul med ett kul spel”. Även informant I understryker detta i sitt svar på frågan om vad hen hoppas att deltagarna ska få ut av bibliotekets rollspelsverksamhet. Uppfattningen om rollspelsverksamhet som en del i bibliotekens utbud av roliga upplevelser framkommer även hos informant G. Liksom C är G av åsikten att bibliotek ska erbjuda mer än bara litteratur och att rollspelsverksamheten kan vara en del i att förändra målgruppen syn på biblioteket och att det ska ses som en plats “där det finns roliga saker man kan göra” (G).

En nöjsam och positiv upplevelse lyfts alltså fram en central anledning till varför informanterna vill erbjuda rollspel på folkbiblioteken och om dessa upplevelser i sin tur inspirerar biblioteksanvändare till annat är det också positivt. G:s uttalande om att rollspelsverksamheten kan förändra målgruppens uppfattning av biblioteket indikerar att rollspelsverksamheten även kan fungera som ett sätt att marknadsföra bilden av biblioteket som en plats för underhållning. Detta överensstämmer med Nicholson (2009) studie som pekade på att många bibliotek framhöll att ett av de främsta skälen till att anordna spelverksamhet var för att erbjuda nöjesaktiviteter och marknadsföra biblioteket till nya målgrupper. Detta relaterar också till four space-modellen. Jochumsen et al. (2012) skriver nämligen att bibliotekets förmåga att erbjuda positiva upplevelser till biblioteksanvändare genom inspirationsrummet är viktigt för att biblioteket ska kunna vara en del i upplevelsesamhället. Inspirationsrummet ämnar nämligen stötta bibliotekets konkurrens gentemot andra aktörer i samhället som också erbjuder människor meningsfulla upplevelser (Jochumsen et al., 2012). Sett utifrån detta kan rollspelsverksamheten, med sin funktion att tillhandahålla roliga upplevelser, både vara ett medel för marknadsföring och för att öka bibliotekets attraktionskraft.

Vad som förutsatte eller bidrog till en nöjsam och positiv spelupplevelse är inte helt entydigt i materialet, men några möjliga svar på detta framträder när informanterna berättar om hur deras rollspelsverksamhet organiserades och utformades. Informanterna B, D och G anlitade spelledare från någon lokal spelförening. Dessa utformade och ledde spelsessionerna, medan den ansvariga bibliotekarien hade en organisatorisk roll som bland annat innefattade marknadsföring, bokning av lokal, tillhandahållande av material som spel, tärningar, pennor, papper, fika, etc. Informant G berättar att hen ibland också deltog som spelare eftersom hen som ansvarig personal ändå behövde vara på plats för att iordningställa lokalen och servera fika, men även för att G själv är

rollspelare och tyckte det var kul att delta. Men framförallt såg G det som en möjlighet att få kontakt med spelarna och förbättra sin relation till dem.

Varför man tog in utomstående spelledare berodde på att informanterna antingen ansåg sig sakna kunskap om och erfarenhet av rollspel (B) eller för att de inte kände sig bekväma med att spelleda för biblioteksanvändare (D & G). Att därför ta in rutinerade rollspelare för att leda spelsessionerna kan rimligtvis betraktas som ett sätt för informanter att ge biblioteksanvändare en spelupplevelse av hög kvalitet. Det är dock bara informant B som explicit uppger detta som ett av skälen till varför hen samarbetade med lokala spelföreningar. Övriga informanter tog istället på sig rollen som både spelledare och organisatör. Under intervjuerna framkom att dessa informanter hade god erfarenhet som både spelare och spelledare, så det är därför sannolikt att de bedömde sig ha tillräcklig kunskap och erfarenhet för att på egen hand skapa en positiv spelupplevelse för deltagarna.

En slutsats från detta är att informanternas egen erfarenhet av och kunskap om rollspel påverkar hur rollspelsverksamheten organiseras, vilket i sin tur kan påverka spelupplevelsens kvalitet och i vilken grad upplevelseaspekten av inspirationsrummet uppfylls. Det bör dock påpekas att detta endast är en faktor som urskiljts i materialet och att det sannolikt finns fler, såsom bibliotekens budget, storlek, geografiska plats, etc. som rimligtvis också kan påverka hur verksamheten organiseras.

En annan som som berör rollspelsverksamhetens utformning och inverkan på spelupplevelsen är deltagarnas ålder. Informant C har lång erfarenhet av att arbeta med rollspel på bibliotek och har spellett grupper i olika åldrar. Det är därför relevant att redogöra för hur hen ser på de olika åldersgrupperna eftersom vissa av de saker C nämner också nämnts av andra informanter. Följande citat kan därför *till viss del* ses som en representativ sammanfattning av andra informanternas utsagor rörande dessa åldersgrupper:

> Alltså det jag känner är att om man spelar med de här, i min erfarenhet sju- till nioåringarna, är väldigt lätta att locka till bibblan. Där behöver man liksom inte göra så mycket reklam, man behöver bara säga att den här saken händer och så kommer de. Och så är det väldigt, väldigt roligt att spela med de här små barnen som inte har glömt bort man leker ännu. De är inte så… rollspel är ju ganska läskigt för många, för du måste låtsas vara någon annan och du måste låtsas vara någon annan i en grupp med andra människor som du kanske inte känner. Och ju äldre du blir desto läskigare blir det. För åttaåringarna så är det jätteenkelt, de bara sätter sig och leker. Det är liksom helt naturligt, så det är en rolig grupp på det sättet. Sen har jag spelat mycket också med tio- till tolvåringar och det är också skitkul, men då blir det ju ett annat sorts spel, det blir lite mer strukturerat och då brukar vi göra samma grupp som träffas många gånger, men de blev också jättekul. Och så gillar jag ungdomar också, men ungdomar är svårare att nå, det är alltså en mycket större kamp för att få ungdomar att dels komma till biblioteket och anmäla sig på program och också våga prova någonting nytt som de inte gjort förut. (C)

Enligt C har alltså varje åldersgrupp sina egna styrkor och utmaningar. De yngre är lätta att locka till biblioteket samt att leka och låtsas vara någon annan faller sig naturligare för dem än för de äldre barnen och ungdomarna. Med dessa blir istället rollspelssessionen mer strukturerad, men vad detta innebär

går C inte närmare in på. Att de yngre barnen har närmare till lek än de äldre är i och för sig inte särskilt förvånande då rollekar enligt Hammer et al. (2018) är en naturlig del i barns utveckling. Det är däremot intressant att C använder ordet ”lek” när hen berättar om hur det är att spela med åttaåringar, men slutar använda det när hen talar om de äldre barn och ungdomar. Det kan nämligen ses som ett skifte i hur rollspel betraktas beroende på spelarnas ålder. Ses rollspel mer som lek när det kommer till yngre barn och mer som spel ju äldre de är? Om så är, var sker övergången? Enligt nationalencyklopedin definieras spel som ett tidsfördriv ”utövade efter vissa regler och vanligen med någon sorts hjälpmedel eller rekvisita” (NE, u.å.) medan man i roll- och fantasilek följer ”innehållets regler och logik: leker man mamma ska man uppträda som en mamma” (NE, u.å.). Det finns en gräns mellan dem, om än att den är flexibel. Oavsett vad indikerar C:s utsaga att spelsessionerna, och därmed sannolikt även spelupplevelsen, blir annorlunda beroende på deltagarnas ålder.

Ytterligare en sak som berör rollspelsverksamhetens utformning och inverkan på spelupplevelsen är informanternas val av vilka bordsrollspel som användes. Här visar sig några gemensamma nämnare som påverkat informanternas val: enkla spelregler som var lätta att lära sig, att spelets genre eller spelvärld skulle vara bekant eller välkänd hos målgruppen och slutligen styrde i vissa fall biblioteks egna bestånd vilket spel som användes. I de flesta fall samverkade dessa tre faktorer även om någon ofta vägde tyngre än de andra. Exempelvis valde informant H att använda rollspelet *Hjältarnas tid* (2016). Dels för att H kunde reglerna väl då hen spellett det förut i andra sammanhang, dels eftersom spelet är anpassat för för personer som aldrig spelat rollspel förut. Spelreglerna är nämligen enkla och tydliga, vilket gör dem lätta för nybörjare att lära sig, berättar H.

Även för informant C är enkla spelregler en viktig aspekt, men C förklarar att hen föredrar att skapa egna framför att använda redan befintliga spelregler. Anledningen, förklarar C, är att många regelverk i rollspel är komplexa och därför tar längre tid att lära sig, vilket i sin tur gör att det tar tid innan själva spelandet startar. I och med detta fortsätter C:

> Så min målsättning är alltid när jag spelar med barn på bibblan att vi ska komma igång jättesnabbt. Det ska vara jätteenkelt, vi ska gå direkt på det roliga som ju är att uppleva den här historien tillsammans, ibland slå tärningar, få in slumpmomentet, men barnen ska inte behöva kunna några regler. (C)

I intervjun med C framkommer det att att hen också använder befintliga rollspel med mer komplexa regelverk när hen spelar med äldre barn och unga, men att C då ofta förenklar reglerna. Utifrån H:s och C:s utsagor är det rimligt att anta att en rolig spelupplevelse underlättas av enkla regler och en snabb uppstart.

Informant E uppger också enkla spelregler som en anledning men tillägger att de även ville ha ett rollspel utan en bestämd spelvärld eftersom det gav dem möjligheten att lätt ändra spelvärlden till att passa deltagarnas egna intressen och preferenser. E och dennes kollega valde därför att använda bordsrollspelet *Fantasy Age* (2017), ett spel med en generisk fantasyvärld. Ofta valde de då att göra om spelvärlden till sådana från böcker spelarna för tillfället läste eller var

intresserade av. Förhoppningen var att det bland annat skulle bidra till en mer inspirerande spelupplevelse. Andra informanter berör också dessa faktorer, men framhåller i större utsträckning deltagarnas bekantskap med eller kännedom om spelet som en anledning till varför de valt ett visst rollspel. Informanterna B, D och G använde exempelvis rollspelet *Dungeons & Dragons* därför att det är ett mycket välkänt rollspel och för att spelledarna de anlitade var väl förtrogna med dess regelverk. Informanterna F och I använde istället *Handbok för superhjältar - rollspelet* (2019) eftersom deras målgrupp varit bekanta med det och de skönlitterära böckerna det baserats på.

En slutsats utifrån detta är att informanternas val av rollspel baseras på huruvida ett spel tros kunna bidra till en bra upplevelse hos deltagarna, något som därigenom kan påverka i vilken grad upplevelseaspekten av inspirationsrummet uppfylls. Spelregler som går snabbt och lätt att förstå bidrar till att mindre tid går åt till att lära sig reglerna och att mer tid istället ges åt själva spelandet. Vidare är ett rimligt antagande att spelare blir mer engagerade om rollspelet utspelas i en fiktiv värld de är bekanta med eller rent av är väl insatta i, kanske för att de konsumerar annan media kopplat till den världen.

Som inledningsvis nämndes framkom det i informanternas utsagor att de vill eller hoppas inspirera deltagarna, men vad rollspelsverksamheten ska inspirera till varierar. En aspekt av detta är att inspirera deltagarna att pröva något nytt. Detta framträder tydligt hos bland annat informanterna E och F som båda säger att de hoppas att deltagarna ska få möjligheten att pröva en ny hobby. För E var några förhoppningar med rollspelsverksamheten att barn fick möjligheten att "lära sig rollspel och kanske sen låna hem" dem och tillägger att E också ser det som ett sätt att sprida hobbyn vidare till andra.

F berättar istället om hur barn på biblioteket hen arbetar på av misstag lånat *Handbok för superhjältar - rollspelet* (2019) i tron om att det var en av de skönlitterära böckerna som rollspelet baserats på. Barnen fann spelet intressant men saknade kunskap om hur det spelades. Enligt F gav rollspelsverksamheten barnen "chansen att få en ny hobby" (F). Hen berättar vidare att biblioteket köpte in regelböcker till det rollspelet, så att barnen kunde ta hobbyn vidare: "om de gillade rollspel så skulle de själva kunna ta med sig det hem och spela det vidare hemma hos sig. Och kanske lära ut det till andra, men annars så… så att det blir en fortsättning av rollspelandet allmänt i deras egna omgivning" (F). Även informant D berättar att en förhoppning med rollspelsverksamheten var att få deltagare att så småningom anordna egna rollspelsaktiviteter i eller utanför biblioteket:

> Som sagt, just det här med att man kan starta egna grupper och såna där saker. Och det vet jag att vi försökte höra oss för när vi avslutade den här regelbundna gruppen, om de ville fortsätta och om någon var sugen på det dm:a, alltså spelleda en grupp. Men då var inte riktigt någon som hakade på den idén då. (D)

Spelarnas intresse för att själva starta rollspelsgrupper var alltså lågt och D är inte ensam om den upplevelsen, utan även andra informanter nämner detta. Vad detta kan bero på är dock oklart, men det förekommer emellertid några exempel bland informanternas utsagor där spelare själva fortsatt med rollspel utanför bibliotekets rollspelsverksamhet. Även informant A uttrycker en vilja

att inspirera andra till att prova spela rollspel, men A har istället sökt andra vägar för att uppnå detta på och berättar följande:

> Sen jobbar man ju ofta med att man bjuder in, jag har försökt bjuda in några, nu har det ju varit svår med pandemin, men att få hit några rollspelsgrupper här i stan som kan sitta här och som kan spilla över, det de gör, till andra som då ser vad de håller på med. För det är ofta så, tycker jag, att när någon ser "Det där verkar kul" så hakar man på det. (A)

Informant A har alltså försökt bjuda in lokala rollspelsgrupper till biblioteket för att låta dem spela där så att andra biblioteksbesökare ser dem och förhoppningsvis själva blir inspirerade att testa bordsrollspel. Detta kan ses som en metod för att marknadsföra rollspel till en bredare publik, men kan även för att marknadsföra biblioteket till grupper som annars inte besöker det i vanliga fall (Nicholson, 2009; Torres-Roman & Snow, 2014). A fortsätter med att förklara varför hen försökt visa upp bordsrollspel på detta vis: "Det är ganska svårt att locka folk genom att bara säga 'Kom och spela rollspel', utan det är bra om man får se lite grann hur det går till och så… Det är många som inte ens vet vad pappersrollspel är" (A). Enligt A räcker det inte alltid med att bara berätta om bordsrollspel för att inspirera andra till att prova det, utan man behöver också *visa* vad det faktiskt är. Detta kan kopplas till det som nämndes i avsnitt 2.1 om att rollspel är ett mycket brett och mångfasetterat begrepp och att rollspel kan vara svårt att förklara för människor som aldrig testat det.

Alla informanter uttrycker däremot inte explicit viljan att inspirera andra till att prova rollspel som en anledning till varför de arrangerar rollspelsverksamhet. Men som framgick i avsnitt 6.2 har de flesta informanter erbjudit någon form av prova-på-tillfällen, vilket rimligtvis kan tolkas som en outtalad vilja att inspirera andra till att prova spela rollspel då det är prova-på-tillfällenas faktiska syfte. Detta leder följaktligen till frågan om varför just folkbibliotek är en passande arena för detta. Enligt några informanter beror det på att folkbibliotek är lätta att besöka och på olika vis "sänker tröskeln" till hobbyn. Informant C ger följande förklaring till detta:

> Jag tänker att biblioteket är ju en plats som du redan känner till, som du förhoppningsvis har varit på förut så bara det. Om man är lite blyg, om man tänker på hur jag var som tonåring så skulle jag inte har pallat att gå till en spelförening där jag inte vet vilka är där, kommer de ta emot mig när jag kommer, kommer de vara snälla mot mig, kommer alla redan känna varandra… ett bibliotek är ju mer av en offentlig plats där du vet att har du anmält dig så har du en person som är ansvarig, som kommer att säga hej, kommer att ta emot dig, alltså det finns mer… det är mer uppenbart tillgängligt, tror jag. (C)

Utifrån C:s utsaga framstår biblioteket som en tryggare och öppnare plats vilket gör det lättare att besöka det än, som C säger, en spelförening. Torres-Roman och Snow (2014) berör också detta när de listar fördelarna med att anordna rollspelsverksamhet på offentliga bibliotek. Möjligtvis kan det även bero på att de flesta människor är bekanta med biblioteket, både som plats och vad det kan erbjuda, vilket i sin tur rimligtvis förklarar varför de är lämpliga arenor för inspirerande verksamhet.

En annan aspekt av inspirationsrummet som framträder i materialet är den om berättande, berättelser och litteratur. Det bör dock påpekas att detta är ett ämne

som kan beskrivas som rumsöverskridande eftersom en del av informanternas utsagor kring detta även passar i läranderummet. I detta avsnitt ämnar jag dock redogöra för de utsagor som närmare berör inspirationsrummet, medan de som i högre grad kretsar kring lärande tas upp i läranderummet.

Jochumsen et al. (2012) nämner explicit berättande som ett medel för att väcka inspiration och erbjuda upplevelser i inspirationsrummet. Det är därför inte förvånande att de flesta informanter berör berättande, berättelser och litteratur när de pratar om rollspelsverksamhetens plats i biblioteket. I synnerhet när de fick frågan om varför de anser att bibliotek ska erbjuda rollspelsverksamhet. Informant B kopplar det till bland annat bibliotekens läsfrämjande uppgift och förklarar att biblioteket ”har också ett uppdrag att lyfta kultur och berättelser i alla former. Och berättelser finns ju verkligen i alla typer av spel” (B). Enligt B har alltså biblioteken som uppgift att uppmärksamma berättelser i olika former och som tidigare nämnts har rollspel många likheter med andra narrativa medier (Jara & Torner, 2018). Informant D talar också om berättelser när hen reflekterar över varför bibliotek ska anordna rollspelsverksamhet. D förklarar att de finns i många olika former av berättelser och att man inte ska vara begränsad av “berättelser som bara är fysiskt i böcker” och lyfter då bland annat ljudböcker men även gemensamt berättande, vilket är en hörnsten i majoriteten av rollspel. Hos både informant B och D framkommer alltså uppfattningen om att bibliotek ska erbjuda och uppmärksamma berättelser, men att dessa inte nödvändigtvis behöver upplevas genom textbaserade medier. B visar det genom att säga man kan läsa “med ögon eller öron” (B) och D genom att understryka att berättelser inte måste finnas “fysiskt i böcker”. Informant F är av samma uppfattning, men talar då om rollspel som en alternativ form av kulturyttring där “man undersöker olika sorters berättelser och får inspiration” (F). F hänvisar här till sin egen erfarenhet som spelledare, ett arbete som involverar att söka inspiration till de berättelser som utgör grunden till äventyren gruppen spelar. Eventuellt kan annat material i bibliotekets samlingar användas för detta, vilket relaterar till tanken att rollspelsverksamhet kan användas för att synliggöra andra delar i bibliotekens samlingar och tjänsteutbud (Torres-Roman och Snow, 2014).

De tre informanternas utsagor pekar på att rollspel kan betraktas som en alternativ metod för att uppleva berättelser på och att detta därför är ett skäl till varför bibliotek bör anordna rollspelsverksamhet. Att tala om rollspel som en form av kulturyttring eller kulturell aktivitet lyfts av Lehto (2021) och det är intressant att informanterna, i synnerhet F, delar denna uppfattning. Genom att betrakta rollspel på detta vis blir det också rimligt att de anses ha en plats på folkbibliotek i och med att de senare enligt lag ska främja kulturell verksamhet (Biblioteksslagen, 2013). Med utgångspunkt i detta kan rollspel även sägas vara en aktivitet som lämpar sig väl för inspirationsrummet, bland annat då både historieberättande och kulturaktiviteter nämns som exempel på inspirerande och meningsfulla upplevelser (Jochumsen et al., 2012).

6.3 Läranderummet

Flera informanter talar om rollspelsverksamheten som en kontext i vilken lärande sker. Ett tema som återkommer är läsfrämjande. Hos informant A är

det ett av de huvudsakliga anledningarna med rollspelsverksamheten och hen vill försöka uppmärksamma deltagarna på kopplingen mellan bordsrollspel och litteratur. A tror att det kan åstadkommas genom att anknyta bordsrollspelen till populärkultur som deltagarna känner igen och tar del av på sin fritid och säger att: "Det är ju en effekt som är läsfrämjande någonstans där också som jag verkligen hoppas på att nå" (A). Den populärkulturella kopplingen tror A dels gör det lättare att locka nya personer in i hobbyn och dels få dem intresserade för litteratur som på olika vis anknyter till bordsrollspelen: "det finns de här fantasyrollspelen som inte har någon koppling till dagens populärkultur, men Star Wars till exempel har ju det och det finns bra rollspel där. Så det gäller att hitta de här rollspelen som de känner igen" (A).

Igenkänningsfaktorn beskriver A som en "nyckel" för att få spelarna att ha roligt och den fungerar som en brygga mellan rollspel och litteratur eller andra populärkulturella fenomen. Bordsrollspelens växelverkan med litteratur och populärkultur har alltid varit stark (MacCallum-Stewart et al., 2018) och det är därför intressant att se den relationen användas i folkbiblioteks rollspelsverksamhet och som framgick i avsnitt 6.2 är inte A ensam om att utgå från igenkänningsfaktor gällande valet av rollspel till rollspelsverksamheten. Utöver att väcka läslust vill A att rollspelsverksamheten ska sporra deltagare att vilja förbättra sin egen läsförmåga och litteraturkunskap och säger:

> Jag vill att det ska bli den här lusten till att bli bättre på att läsa snabbare och få upp hastigheten och lära sig mera ord. Och kanske förstå hur en karaktär och en historia är uppbyggd och så. Sånt man automatiskt slussas in i när man spelar rollspel. (A)

Citatet kan dels betraktas som en aspekt av inspirationsrummet eftersom det handlar om att inspirera spelare till att vilja lära och utvecklas, men samtidigt också som en aspekt av läranderummet. Detta eftersom, enligt min tolkning, kärnan i det A berättar tydligt relaterar till folkbibliotekens mål om egenmakt, vilket bland annat innefattar lärande och personlig utveckling (Jochumsen et al., 2012).

I Intervjun med A framgår alltså att hen vill och tror att rollspelsverksamheten ska vara läsfrämjande och utveckla deltagarnas läsförståelse. Dessa idéer har resulterat i att A drivit ett läsfrämjande projekt med syftet att undersöka huruvida rollspel kunde användas för att förbättra barns läsförmåga och ge dem en positiv attityd till läsning. Detta skedde i tre steg. Först lät A deltagarna läsa olika soloäventyr, därefter fick de delta i rollspelssessioner där spelvärlden var densamma som i soloäventyren. Slutligen fick deltagarna läsa en skönlitterär roman i samma genre som soloäventyren och rollspelen. Vid intervjun med A hade ännu inte resultaten av projektet sammanställts och projektets utgång är därför i skrivandets stund oklart.

Informant E har också sökt inkorporera läsfrämjande element i sin rollspelsverksamhet, däribland genom att utgå från just läsning. När E berättar om rollspelsverksamheten säger hen nämligen att de: "spelar fantasyrollspel, framförallt gärna kopplat till någon annan läsning som är populär och sådär" (E). Kopplingen beskrivs på två olika sätt. Det ena gick ut på att anpassa rollspelssessionerna utifrån deltagarnas läsning. Som tidigare nämnts använde

E och dennes kollega ett rollspel som saknade en bestämd spelvärld vilket gjorde att de kunde applicera regelsystemet på olika spelvärldar. Ibland var dessa "tolkieneska luddiga världar" (E) de skapat själva, men ibland applicerade de regelsystemet på världar från skönlitterära böcker som deltagarna läste och tyckte om: "vi spelade väldigt mycket utifrån Mistborn för det var några barn som var jätteinne i Mistborn, så då tog vi liksom det och använde. För det är ett ganska snällt system att bara klistra på vad som helst." (E). Deras metod påminner om resonemanget informant A uppvisade, nämligen att anknyta rollspelsverksamheten till något deltagarna är bekanta med och intresserade av. Detta relaterar också till MacCallum-Stewart et al. (2018) uttalande om hur böcker påverkar rollspel och vice versa. Att kunna anpassa spelvärlden till deltagarnas något de läst har möjligheten att göra dem mer involverade i spelet och därigenom förstärka deras spelupplevelse, detta visar Koziej och Hellström (2018). Det andra sättet var att tipsa om böcker som anknöt till rollspelsäventyren:

> om vi spelar rollspel där barnen ska spela att de är… djur, antropomorfiska riddare, då kan vi sätta fram Redwall-böckerna, typ som dem, alltså att vi kan ha boktips. Och det har bara varit att vi kör boktips samtidigt för ungarna, liksom. Kan kännas lite påtvingat ibland, såhär 'Ja, förresten om ni är intresserade av den här sortens fantasy så finns de här böckerna, hej då!', men det finns ändå en tanke där att det kan uppmuntra till vidare läsning. (E)

Boktipsen är alltså försök att uppmuntra deltagarna att läsa skönlitteratur, även om E ibland upplevde det som "påtvingat", en upplevelse som för övrigt delas av informant C. Trots detta upplevde E att det fungerade och hen tror det beror på att litteraturen blir ett sätt att förlänga spelupplevelsen på:

> Jag tror även som spelare att man [...] alltså om man tycker om att spela Star Wars till exempel och så kanske det är en månad till nästa session. Då, när man har fått det här suget, då går man till böckerna, då går man och gräver ner sig i Wikipedia, alltså… det uppmuntrar ju till läsning. Så märker vi på barnen också att de går hem och… efter varje session så lånar jag ut åtminstone fyra nya böcker." [...] Man har det här sista suget kvar, det förlänger man gärna. (E)

Informant E:s utsaga indikerar således att upplevelsen spelet medför kan fungera läsfrämjande. Vissa informanter uttrycker även att rollspelsverksamheten kan vara en "inkörsport" till annan litteratur (C) och därmed fungera läsfrämjande. Som nyss framgått visade informanterna A och E detta, men ett annat exempel tillhandahålls av informant F som inkorporerade intertextuella element i sina spelsessioner. Hen inspirerades av en scen ur Harry Potter där huvudpersonerna kommer till ett rum med flygande nycklar och måste hitta rätt nyckel för att ta sig vidare. Eftersom äventyret F spelledde delvis ägde rum på ett bibliotek ersatte hen de flygande nycklarna med böcker och spelarnas uppgift var att hitta rätt bok som innehöll en ledtråd som kunde hjälpa dem vidare i äventyret. F berättar att den ursprungliga idén var att de flygande böckerna skulle vara olika skönlitterära klassiker. Spelarna skulle då få möjligheten att lära sig mer om dem och således utveckla sin litteraturkännedom. F valde slutligen att istället använda populära barnbokstitlar eftersom den ursprungliga idén riskerade bli för svår för spelgruppen. Rimligtvis för att spelgruppen var mer bekant med barnbokstitlar är klassiker, men detta framgår inte i intervjun.

Intertextualitet är en central aspekt av många rollspel och kan användas i olika syften, däribland att påverka spelares tillvägagångssätt genom att exempelvis använda litterära referenser som ledtrådar (Jara & Torner, 2018). Spelare som hade läst eller sett Harry Potter hade möjligheten att känna igen scenen i F:s äventyr och därmed lista ut hur de kunde lösa problemet. Forskning visar även att intertextualitet i rollspel kan bidra till att utveckla spelares litteracitet (Torres-Roman & Snow, 2014; MacCallum-Stewart et al., 2018).

Hos andra informanter är läsfrämjande inte ett explicit mål med rollspelsverksamheten, utan betraktas istället som en potentiell positiv effekt av den. Som framgått tidigare försökte exempelvis informant C till en början koppla rollspelssessionerna till litteratur genom att "klämma in" boktips, men bytte senare fokus till att bland annat tala om själva spelupplevelsen som ett tillräckligt skäl i sig självt (se avsnitt 6.2). Det betyder däremot inte att C förbiser rollspelens läsfrämjande potential och understryker att rollspel är en "väldigt bra inkörsport" till bland annat litteratur.

Informant G är av liknande uppfattning. Vid ett flertal tillfällen säger hen att rollspel är både läs- och litteraturfrämjande och använde bland annat detta som argument när hen presenterade idén om att starta en rollspelsverksamhet på biblioteket för sin dåvarande chef. När G under intervjun tillfrågades om de aktivt vävde in läsfrämjande funktioner i rollspelsverksamheten svarar hen nej, men säger att läsande ändå ingick eftersom spelarna behövde läsa rollspelsböcker inför spelsessionerna. G upplevde också att verksamheten hade läs- och skrivfrämjande effekter på spelare:

> sedan märktes det också att det verkligen fick igång deras eget skrivande. De skrev långa karaktärsbeskrivningar, de började på berättelser om egna karaktärer, de skrev background stories och sånt. Så rent språkligt så fick det verkligen igång dem, alltså att det gynnade deras språksinne, både läsningen och skrivandet . (G)

Enligt informanterna bidrog alltså rollspelsverksamheten till att utveckla spelares läs- och skrivförmåga samt sporrade deras skaparglädje, men det kommer diskuteras närmare i avsnitt 6.5. Andra sätt G upplevde de läsfrämjande effekterna var att bibliotekets nyinköpta rollspelsböcker snabbt lånades ut och att spelare började diskutera tv-serier, böcker och ge varandra boktips som relaterade till fantasygenren. G beskriver det som att det uppstod "kulturella samtal" mellan spelarna.

Även informant H ser bordsrollspelens läsfrämjande potential. Även om hen i första hand anser att det viktigaste med rollspelsverksamheten är att spelarna har kul, så anser hen att spelare också tränar sin läsförståelse, men att det är en underliggande effekt:

> Men sen så ovanpå det, så tränar du väldigt mycket med rollspel som du inte tänker på. Dels att du liksom konkret har läsförståelsen, att läsa regler och försöka förstå hur de sammanfogas är väldigt viktigt. Det är väldigt närbesläktat med att läsa mellan raderna och förstå perspektivskifte och sånt där när du läser fiktion. (H)

H kopplar här samman läsning av två olika typer av text, fiktion och instruktion, och att läsning av dessa kräver snarlika förmågor. Denna tanke överensstämmer med det Jara och Torner (2018) skriver. Nämligen att rollspel, precis som annan litteratur, bygger på text och att läsa rollspel därför kräver samma kognitiva färdigheter som vid all annan textläsning. Utifrån devisen *övning ger färdighet* är det därför inte osannolikt att rollspel bidrar till att utveckla spelarnas läsförmåga. H diskuterar vidare aspekten att läsa och förstå regler i rollspel och säger att hen reflekterat över hur de, men även andra sällskapsspel, kan användas för att lära ut ett andraspråk som engelska eller svenska. Informant G nämner också detta, men utvecklar det inte vidare såsom H. Som exempel lyfter H vikten av att förstå hur nyanser av ords innebörd påverkar hur spelregler tolkas:

> Skillnaden på många av de där subtila ordskillnaderna du har blir jätteviktiga när du ska läsa spelregler [...] Skillnaden på kan, ska, måste, till exempel är skitviktiga när du ska lära dig reglerna till Ticket to Ride, till exempel. På din runda kan du välja att ta två kort, ta två dolda kort, ta nya tickets eller lägg ut pa, pa, pa. Vad betyder här rent konkret, formuleringsmässigt? Du måste sätta dig och förstå hur de här orden synkar med varandra i bisatser och allt sånt där, så det finns språkförståelsebit i det här jag tror man kan vidareutveckla. (H)

Exemplet H ger gäller ett brädspel med förhållandevis korta och enkla regler och hen säger vidare att en rollspelsbok, som vanligtvis innehåller mer text och spelregler, därför "blir ännu effektivare" sett ur detta perspektiv. Att rollspel kan användas för andraspråksinlärning belyses av Woods (2016), men till skillnad från H fokuserar inte Woods på spelreglernas pedagogiska potential, utan talar bland annat om bordsrollspel som explicit utformats för detta ändamål.

Förutom de läsfrämjande egenskaper berättar informanterna om andra effekter, kopplade till läranderummet, som rollspelsverksamheten har gett eller som de anser att den kan ge spelare. Exempelvis talar informanterna A och H om förmågan att kunna och våga tala inför andra människor. Enligt H är talkonst och improvisationsförmåga sammanlänkande och viktiga för att övervinna scenskräck. Eftersom bordsrollspel bygger på ett gemensamt muntligt berättande måste spelare tala inför andra, vilka ibland kan vara personer man aldrig träffat förut, men enligt H underlättar spelsessionerna detta eftersom det sker "i en väldigt avslappnad miljö" (H). H förklarar inte på vilket vis det är en "avslappnad miljö", men möjligtvis kan det röra sig om att det sker i ett informellt sammanhang med en mindre grupp människor som alla delar samma intresse och engagemang. Oavsett blir rollspelssessionerna tillfällen där spelare tränar på att tala inför andra. Detsamma gäller improvisationsförmåga. Som nämnts tidigare är improvisation en central aspekt av rollspel, vare sig det handlar om spelares gestaltning av spelkaraktärer, hur de reagerar på oförutsedda händelser, interagerar med varandra, med mera. Enligt H tränar spelare dessa två förmågor och ger i följande citat en förklaring hur de hänger ihop:

> Just det där att du vågar kommunicera med andra och vågar hittat på, vågar täcka upp när du känner att du inte är helt med på noterna, vilket är rätt viktigt när du ska börja göra presentationer i skolan eller när du ska göra, vad det nu kan vara. När du står och stakar och du säger, bä, bä, bä kan du klippa och [respondenten

> gör svischande ljud] gå vidare med det du egentligen ska eller täcka över när du tappar bort dig och glider in på nåt annat. (H)

Om man kan improvisera blir det alltså lättare att tala inför andra eftersom man lättare kan hantera oförutsedda situationer. Citatet vittnar även om att H anser detta vara viktiga förmågor även utanför rollspelssessionerna, något som även framkommer hos informant G. Denne berättar om en spelare som först hade mycket svårt att tala inför andra, men när spelaren var i karaktär försvann detta och småningom gick det även lättare för spelaren att tala med andra även utanför sin spelkaraktär.

Utöver detta nämner informanterna andra saker som de vill eller anser att rollspel kan utveckla hos deltagarna. En av dessa är matematik. Enligt informant H tränar spelare grundläggande matematiska förmågor som sannolikhetslära när de hanterar tärningar och tärningskast. Torres-Roman och Snow (2014) lyfter just det som ett av skälen till varför bibliotek ska anordna rollspel. Informant G berättar att hen funderat över hur rollspel kan användas i skolans matematikundervisning, vilket Koziej och Hellström (2018) visat är möjligt.

En annan aspekt som återkommer i materialet är problemlösning och samarbete. Eftersom nästan alla bordsrollspel fokuserar på att kollektivt skapa en berättelse genom att spelare interagerar med varandra och använder sina spelkaraktärer för att lösa hinder och uppnå mål i äventyret är det föga förvånande att samtliga informanter berör ämnet. De flesta nämner det också som en av de huvudsakliga sakerna de vill erbjuda spelare genom rollspelsverksamheten. Informant A säger exempelvis att det är vad hen tycker är bland det roligaste med bordsrollspel och att det därför är något hen vill försöka ge deltagarna. Även informant I lyfter problemlösning som en central del i spelupplevelsen och informant H anknyter problemlösning till spelarnas möjlighet att själva påverka berättelsens utformning. Som exempel berättar H om hur två spelgrupper hen spelledde löste samma problem på helt olika vis:

> Den ena gruppen var liksom väldigt såhär diplomatisk fokuserade och pratade med alla och… körde den biten och den andra gruppen ville mer bara vara balla, tuffa och coola och smyga i mörka skuggor och använda våld. Men jag menar att båda möjligheterna fanns och det var väldigt roligt att se att man kan angripa samma problem på så olika sätt. (H).

Informant E berättar istället om hur hen och dennes kollega kunde styra en spelgrupp till att testa nya sätt att lösa problem på. Detta var möjligt eftersom E och kollegan ibland deltog i varandras spelsessioner, den ena som spelledare och den andra som en spelare bland barnen. Den som tog rollen som spelare säger E kunde fungera som "en hemlig spelledare", vilket gjorde det lättare att planera dramatiska och häftiga spelupplevelser. I ett fall bestämde de sig för att visa barnen att spelares val har konsekvenser. På förhand bestämde sig E och kollegan att den senares spelkaraktär skulle dö när denne attackerade ett monster för att på så vis visa barnen att de mötte en farlig motståndare. Barnen visste däremot inte att detta var planerat och E understryker att hen aldrig skulle gjort så mot något av dem, men att kollegans spelkaraktärs död kunde fungera som ett varnande exempel och göra dem medvetna om risken att

spelkaraktärer faktiskt kan råka illa ut. Barnen överraskades av spelkaraktärens död men anpassade sig snabbt till den nya situationen:

> det slutade med att ingen ville gå till monstret. Så då fick de göra något de aldrig gjort innan, det var att undvika strid och istället smyga förbi. Det vill inte barn göra, barn vill väldigt sällan ta den smarta vägen. De vill ju ha action. Men nu fick de ju se det här och att det blev svårt för dem att springa förbi monstret, då gäller det att hitta andra vägar. Då fick de istället tänka på ett helt nytt sätt (E).

E beskriver vidare hur barnen diskuterade med varandra och tillsammans använde sina spelkaraktärers olika förmågor för att ta sig förbi monstret utan strid, exempelvis skapade en spelkaraktär som var magiker ett rökmoln som dolde de andra spelkaraktärerna från monstret så de kunde smyga förbi det. Även informant F upplevde att spelare samarbetade för att lösa problem, däribland i hens äventyr med de flygande böckerna. F framhåller samarbete som en anledning till varför bibliotek ska anordna rollspel genom att koppla det till bibliotekens demokratiska uppdrag: “sen så har vi ett lite demokratiskt jobb i det hela och vad är mer demokrati än att samarbeta på något sätt, vilket man är tvungen att göra på ett rollspel” (F).

Informanternas utsagor är exempel på theorycrafting (Hammer et al. 2018), ergo spelares förmåga att tänka teoretiskt och strategiskt på såväl individ- och gruppnivå (Hammer et al. 2018). Koziej och Hellström (2018) har i sin studie även visat att bordsrollspel kan användas i undervisningssammanhang för att bland annat utveckla spelares teoretiska tänkande och samarbetsförmåga. Rollspelens samarbetselement har däremot inte alltid varit helt självklart för alla spelare, vilket informanterna E och F berättar om. I dessa fall har det rört sig om enstaka barn som försökt slåss mot de andra deltagarnas spelkaraktärer, men informanterna berättar att de inte tillåtit detta och ibland fått upprepa för barnen att spelet handlar om att samarbeta. Informant C, som länge har arbetat med barn och rollspel på bibliotek, säger att den första och viktigaste regel är att spelarna inte får slåss mot varandra, att de måste samarbeta och bara vinner tillsammans. C understryker att spelledaren måste vara mycket tydlig med detta redan från början. C fortsätter och berättar att den regeln hänger ihop med en annan hemlig regel: “och det här har jag aldrig sagt åt barnen, men min regel är att varje äventyr ska sluta lyckligt. Alla ska gå ut ur rummet och vara hjältar varje gång.” (C). Om spelkaraktärer slåss mot varandra finns risken att någon blir ledsen eller arg, i synnerhet bland barn, säger C. Utöver att vara något spelare tränas i framstår samarbete också som en förutsättning för en positiv spelupplevelse.

6.4 Mötesplatsen

Mötesplatsens funktion är att stödja målen egenmakt och delaktighet genom att vara en plats där människor kan träffa andra som både liknar och skiljer sig från en själv vad gäller intressen, bakgrund, ålder och värderingar. Nästan alla informanter talar om rollspelsverksamheten och biblioteket på detta sätt och informant A uttrycker det särskilt tydligt:

> Bibblan är en så bra plats för det finns så många olika barn, unga och vuxna som kommer. Man har en ganska bra chans att hitta några i de här mängderna som kommer, som kan inspirera andra också i sina grupper som de rör sig i. (A)

Bibliotekets egenskap som en öppen och offentlig plats gör det alltså möjligt för olika människor att träffas och spela rollspel, men vissa informanter betonar särskilt att rollspelsverksamheten kan ge en "gruppsamhörighet" och "gruppkänsla" (A). I synnerhet till personer som inte intresserar sig för andra, mer traditionella, aktiviteter som anordnas av bibliotek, kommun eller andra aktörer. Exempelvis berättar informant G om att hen tidigare arbetade på en "väldigt sportfokuserad" ort och blev ombedd att anordna aktiviteter på biblioteket som riktade sig mot sportintresserade ungdomar, men G svarade då nej:

> För då sa jag att de har tillräckligt att göra på sin fritid och de vet var biblioteket finns och allt vi gör är öppet för dem också. Jag ville rikta in mig till dem där det faktiskt inte finns någonting. Alltså de som vill ha annat att göra på fritiden. Vi hade liksom ingen nördarena på det stället för dem som faktiskt vill, jamen måla eller spela rollspel eller göra annat än att sporta. (G)

Informant E är av liknande åsikt och säger att det läggs mer resurser på aktiviteter som exempelvis har med idrott eller musik att göra och att det inte finns många fysiska platser för "nördar" att samlas runt. Både E och G talar om gruppen "nördar" i detta sammanhang, men E poängterar att hen använder ordet i en positiv bemärkelse och att hen syftar på spelande personer. Vidare tror E att det kan vara svårt för den här gruppen att hitta en fysiskt mötesplats utanför storstäderna, vilket kan tolkas som ett skäl till varför E anser att folkbibliotek bör anordna rollspelsverksamhet. Att erbjuda en fysisk mötesplats för människor som är intresserade av rollspel upplever E också stärker deras samhörighet eller känsla av gemenskap och berättar exempelvis att barnen som tagit med sig kompisar till rollspelssessionerna "är lite stolta över det här biblioteket". E tror det beror på att barnen ser rollspelssessionerna som deras egen plats och beskriver det som att "då får de den här tryggheten, de får ägandeskap av bibliotek och den här hobbyn och det får, alltså det är identitetsförstärkande, tänker jag" (E). Sättet på vilket E talar om sin rollspelsverksamhet påminner om de spelklubbar Nicholson (2013) beskriver arrangeras av skolbibliotekarier för att tillhandahålla elever med en social och rekreativ aktivitet utanför skoltid. E:s uppfattning att sådana aktiviteter stärker samhörighet på individ- och gruppnivå delas även av Nicholson (2013) och Torres-Roman och Snow (2014).

Den identitetsförstärkande effekten framkommer även i intervjun med informant G. Bland dennes arbetsuppgifter ingick att fånga upp hemmasittande ungdomar, bland annat genom rollspelsverksamheten, och en av dessa var spelaren som G tidigare berättade om hade svårt att tala inför andra. G berättar hur spelaren genomgick en förändring under terminen denne deltog i bibliotekets rollspelsverksamhet:

> Hen hade fått nya kompisar, hen hade lärt sig, alltså hen pratade knappt eller mötte mig med blicken första gången vi träffades. Men efter att ha varit med ett tag och faktiskt börjat, ja alltså hen fick ju gå in i en roll här på ett sätt. Hen behövde inte vara sig själv längre och att vara social då tror jag var mycket lättare. För det var inga problem när hen var i rollen, när hen skulle vara sig själv däremot, så var det lite jobbigt. Men att hen fick börja vara social och skapa sig

> ett sammanhang när hen var en karaktär, gjorde att hen öppnade sig själv sedan också. Alltså, det var så häftigt att se den här människa så. [...] idag tror jag till och med hen spelleder själv. (G)

Att spela en roll och inte behöva vara sig själv hjälpte alltså spelaren att inte bara börja tala inför andra, utan även bli mer social och skapa sig ett socialt sammanhang utanför bibliotekets rollspelsverksamhet. Att utforska roller för att stärka sin självkänsla och utforska sin egen identitet framkommer inte som ett explicit mål eller förhoppning med rollspelsverksamheten, men det visar ändock att G är medveten om att rollspelet har denna potential. Informanterna C och H framhåller däremot möjligheten att utforska roller och identiteter som något rollspelsverksamheten kan erbjuda. C anser att biblioteket bland annat ska vara en plats där man kan "ta reda på vem man själv är" (C) och att rollspel möjliggör detta. H är av samma åsikt, men diskuterar det också utifrån en hbtq-kontext:

> Du går ju du in i en annan roll där du på ett säkert sätt kan få leva ut någonting, att vara någon annan. Om du behöver fundera över om du faktiskt är liksom straight egentligen eller om du kanske är trans så är det väldigt praktiskt att ha den här fristaden att testa att vara någon annan. (H)

Att använda rollspel för att utforska roller, identiteter och sätt att betrakta sin omvärld på anknyter till teorin om *perspective-taking* som Hammer et al. (2018) redogör för. I ett vidare perspektiv kan det användas för att, som nyss nämnts, hjälpa människor att forma sin egen identitet och självbild. I sin tur relaterar detta till Jochumsen et al. (2012) idé om bibliotekets mål med upplevelse och delaktighet, som bland annat innefattar att biblioteket ska möjliggöra för individer ska forma sin egen identitet (Jochumsen et al., 2012).

Några informanter är även av åsikten att rollspelsverksamhet på bibliotek gör det lättare för nya personer att våga pröva rollspel, just för att biblioteket är en öppen och offentlig plats (C & E). Informant E anser att det kan vara en lång och omständlig process för barn att själva lära sig spela bordsrollspel eftersom de på egen hand behöver lära sig regler, hitta andra att spela med och så vidare. E relaterar till sig själv och berättar hur hen som barn själv läste mycket rollspelsböcker, men att det inte var förrän E var i tjugoårsåldern som hen faktiskt spelade rollspel för första gången. Att därför komma till två vuxna som lär dem spela och spelleda tror hen uppskattas av barnen. Informant C är av en liknande uppfattning, men förklarar att det kan bero på att biblioteket är en bekant plats för många och att det därför är "en mycket lägre tröskel" dit än till en lokal spelförening som man aldrig besökt tidigare. C förklarar vidare:

> Jag tänker att biblioteket är ju en plats som du redan känner till, som du förhoppningsvis har varit på förut, så bara det. Om man är lite blyg, om man tänker på hur jag var som tonåring så skulle jag inte har pallat att gå till en spelförening där jag inte vet vilka är där, kommer de ta emot mig när jag kommer, kommer de vara snälla mot mig, kommer alla redan känna varandra… ett bibliotek är ju mer av en offentlig plats där du vet att har du anmält dig så har du en person som är ansvarig, som kommer att säga hej, kommer att ta emot dig, alltså det finns mer… det är mer uppenbart tillgängligt, tror jag. (C).

Ett skäl till varför folkbibliotek ska anordna rollspelsverksamhet är alltså att erbjuda en mötesplats för intressegrupper som annars glöms bort och göra det

lättare för personer att testa spela bordsrollspel. En sådan mötesplats kan vara både fysisk och digital (Jochumsen et al., 2012), men samtliga informanter som berör ämnet talar om verksamheten som en fysisk mötesplats. Hos alla nio informanter var även rollspelsverksamheten just fysiska möten på biblioteket, även om informanter B, D och G berättar att deras rollspelsverksamhet senare övergick till att bli digital i och med covid-19-pandemin. De upplever att detta fungerade väl, men informant D säger att rollspelsverksamheten också är en viktig del för att främja fysiska möten även efter pandemin. Samtidigt berättar informant B att nya personer tillkom, medan andra föll bort, när rollspelsverksamheten övergick till att ske över internet. Detta anknyter till Scrivens (2021) studie som bland annat visade att många rollspelare föredrog att träffas fysiskt för att spela, medan andra föredrog motsatsen. Den första gruppen upplevde därmed övergången till att spela över internet som motvillig då den fysiska interaktionen med andra spelare var en viktig aspekt av spelupplevelsen (Scriven, 2021). Rollspelsverksamhet på folkbibliotek kan alltså locka olika målgrupper beroende på om den sker digitalt eller inte.

En annan aspekt av mötesrummet som några informanter lyfter är att rollspelsverksamheten ger informanterna möjligheten att bygga relationer med biblioteksbesökare vilket i sin tur kan tjäna olika syften. Informant G berättar att kontakten hen fick med spelarna troligtvis gav dem en mer personlig anknytning till biblioteket, medan exempelvis informant A berättar att hen lär känna både barn och unga vuxna genom rollspelsverksamheten och att de hjälper till att sprida en "positiv bild av biblioteket" (A). Utifrån detta kan den relationsskapande aspekten av rollspelsverksamheten alltså betraktas som en indirekt marknadsföring av biblioteket. Andra informanter, som C och H, ser rollspelsverksamhetens relationsskapande effekt som en del i det läsfrämjande arbetet. Båda säger att det är lättare att tipsa en biblioteksanvändare de känner om en bok eller en bokcirkel när de har en personlig kontakt med bibliotekarien i fråga (C & H). Informant C förklarar det som följande:

> Så för bibliotekets del så ger det… dels ger det en chans för att knyta kontakter med barn och unga, just som barn- och ungdomsbibliotekarie tänker jag att det är jätteviktigt med relationsskapandet. Det är, ska du få någon att läsa måste de lita på dig, de måste känna dig. Det är mycket lättare att ge boktips till någon som vet vem jag är och jag vet vem de är, än om jag bara är någon random främling som dyker upp i deras liv. Så där känner jag också att rollspel är ett jättebra sätt att bygga relation på med barn och unga. (C)

Rollspelsverksamheten ses alltså inte bara som ett sätt för biblioteket att ge biblioteksanvändare möjligheten att träffa andra biblioteksanvändare så att de därigenom kan bilda sig en gemenskap, utan även som ett sätt för bibliotekarierna att bygga relationer med biblioteksanvändare.

Rollspelsverksamheten som mötesplats kan även fungera inkluderande för personer som av olika skäl har svårt med sociala aktiviteter, något som informant C berättar om. Under sitt arbete med rollspel på bibliotek upplever C att rollspel har gjort barn som annars har svårt med "fri lek", bland annat på grund av autism, har fått det lättare att umgås med andra barn samt att de blivit mer involverade och delaktiga i aktiviteten. C delar denna upplevelse med barnens föräldrar som i vissa fall varit tveksamma inför att låta sina barn delta i

rollspelssessionerna, men sedan blivit positivt överraskade. Enligt C ligger förklaringen sannolikt i rollspelens natur:

> för att du har en tydlig roll och det finns regler och det finns någon som säger 'Så här ska vi spela det här spelet, så här integrerar vi tillsammans, det här får ni göra mot varandra, det här får ni inte göra' och vissa barn har ju jättesvårt med liksom, vad ska man säga, fri lek och då kan rollspel vara ett jätteskönt sätt att umgås. (C)

Rollspelens ramar, regler och roller tillhandahåller alltså tydliga riktlinjer för dessa barn att förhålla sig till när de umgås med andra. Detta skänker ytterligare en dimension till rollspelsverksamhetens funktion som mötesplats och bibliotekets mål om delaktighet och upplevelse eftersom det öppnar upp både biblioteket och rollspel för fler användargrupper. Detta har inte belysts i den tidigare forskning som presenterats i denna uppsats och det vore därför intressant att undersöka vidare huruvida det faktiskt finns forskning som berör detta eftersom det kan bidra till större kunskap om hur bibliotek kan bli mer tillgängliga för fler människor.

När rollspelsverksamheten diskuteras i kontexten bibliotek som mötesplats blir det intressant att se hur informanternas val av vilken målgrupp de riktat verksamheten mot kan inverka på hur mötesplatsens funktioner uppfylls. Ålder på målgrupperna varierar från allt mellan sju till trettio år. Informanterna nämner ibland specifika åldrar, men använder vanligtvis termer som barn, ungdomar och unga vuxna eller låg- mellan- och högstadiebarn. Däremot är det endast två informanter (A & G) som specifikt nämner unga vuxna i utsagor om målgrupper. Majoriteten av informanterna (A, C, E, F, H & I) talar istället om barn och unga som generellt sett tillhör grundskoleåldern och de har även riktat mot rollspelsverksamheten mot denna grupp.

Skälen bakom valet av målgrupp varierar, men berodde generellt på antingen yttre faktorer eller mer personrelaterade, såsom erfarenhet eller egna åsikter. Informant E är ett exempel på det första. För E och dennes kollega var det praktiskt att rikta rollspelsverksamheten mot barn i mellanstadiet eftersom deras bibliotek var ett kombinerat folk- och skolbibliotek på en mellanstadieskola. De hade mycket samarbeten med skolan och kände därför flera av barnen sedan tidigare och visste att de var intresserade av att spela rollspel. Samtidigt framkommer det att E anser den målgruppen som extra passande för rollspel på biblioteket när hen säger följande:

> Men det är framförallt den här slukaråldern, så de är väldigt öppna för såna här grejer också. Alltså de yngre är också, men de är lite svårare att ha sån här sorts verksamhet med, det kräver mer tålamod och sånt tänkande som sexåringar kanske inte har på det sättet. Och sen de äldre barnen, då kan det upplevas som lite sådär ocoolt att sitta med bibliotekarien och spela rollspel på eftermiddagarna. (E).

För E var alltså målgruppen praktiskt eftersom hen ofta var i kontakt med den i andra sammanhang och för att E upplever den som både öppen och mogen nog för att spela bordsrollspel. Det kan därför tolkas som att både yttre och personrelaterade faktorer påverkade valet av målgrupp. Informant H är ett annat exempel på detta. Prova-på-tillfällena, som utgjorde starten för H:s

kontinuerliga rollspelsverksamhet, var en av flera aktiviteter som ortens kulturhus och bibliotek anordnade under en sportlovsvecka och de riktade sig mot just barn i mellan- och högstadiet. Utöver detta berättar H att hen saknade erfarenhet av att spelleda för barn yngre än tio år och kände sig därför mer bekväm med att spelleda för äldre barn. Liksom hos informant E påverkade yttre och personrelaterade faktorer informant H:s val av målgrupp för rollspelsverksamheten.

Informanter som huvudsakligen lyfter personrelaterade faktorer är C och G. Den senare valde att rikta rollspelsverksamheten mot målgruppen unga vuxna. Målgruppen nämns sällan i det empiriska materialet och det är endast två informanter (A & G) som explicit talar om den. Trots detta, eller kanske just därför, är den värd att diskutera. Informant A nämner den ett flertal gånger, men går dessvärre inte närmare in på varför rollspelsverksamheten även riktar sig mot den. Det gör emellertid informant G som kallar den för "den bortglömda målgruppen". Anledningen till att G valde att rikta rollspelsverksamheten mot denna berodde på att hen hade som arbetsuppdrag att fokusera på ungdomar och unga vuxna. Till en början syftade detta på personer i åldrarna femton till arton, men enligt G skulle de då exkludera många potentiella deltagare med hänvisning till att:

> idag är du ung vuxen mycket mycket längre än vad du har varit förut [...] för att det är jättemånga i tjugofem-, tjugosexårsåldern och även trettio som liksom inte har… men de pluggar eller de har inte, det är inte alla som sitter på jobb familj när man är tjugofem liksom. (G)

G utvecklar detta och säger det inte finns aktiviteter för den här målgruppen eftersom man "räknar med att du är fullt upptagen med att starta livet, typ. Men det är inte alla som är det, så då kan det vara viktigt att ha någonting som riktar in sig till dom också." (G)

G valde därför att expandera åldersspannet på målgruppen till att vara femton till trettio år. Vidare berättar hen att de på prova-på-dagen fick in fler föranmälningar än vad de först hade plats för och därför utökade antalet platser i de planerade rollspelsgrupperna, samt att både ungdomar och unga vuxna deltog. Det stora intresset för rollspel på biblioteket ledde sedermera till att den kontinuerlig verksamhet startade med tre spelgrupper. Åldersspannet var då fortfarande femton till trettio och G säger att "*Vi prickade nog in varenda ålder där emellan*". (G). Det fanns alltså ett intresse även hos den "bortglömda målgruppen" för att spela rollspel på biblioteket.

Det är intressant att diskutera hur valet av målgrupp förhåller sig till mötesplatsens funktion (att möjliggöra möten mellan människor som både liknar och skiljer sig från en själv beträffande intressen bakgrund, ålder och värderingar) för att se vilka aspekter som uppfylls. Eftersom E:s målgrupp var mellanstadieelever på skolan där biblioteket är inhyst är det rimligt att anta att barnen redan känner varande sedan tidigare eftersom de är klasskamrater eller åtminstone är bekanta i och med att de går i samma skola. De är alltså nära varandra vad gäller bakgrund och ålder, därtill är rollspel uppenbarligen ett intresse de alla delar. Sett utifrån detta är målgruppen således relativt homogen och det blir då intressant att fråga sig huruvida rollspelsverksamheten i E:s fall

främjade möten med nya människor eller snarare stärkte en redan existerande gruppsamhörighet? Som framgick tidigare talade E om viljan att erbjuda en fysisk mötesplats för rollspelsintresserade och att hen upplevde att rollspelsverksamheten stärkte deltagarnas identitet och gruppsamhörighet. E talade aldrig om något mål att deltagarna skulle träffa nya bekantskaper och möjligtvis kan detta bero på att E och dennes kollega antog att målgruppen kände varandra sedan innan eftersom den kom från samma skola, men det kan inte konstateras med säkerhet. Oavsett är ett rimligt antagande att deras rollspelsverksamhet snarare stärkte gruppsamhörighet istället för att främja möten med nya människor.

Med detta i åtanke blir en jämförelse med informant G:s målgrupp intressant eftersom den kontrasterar mot E:s. Dels beträffande faktumet att målgruppen inte utgick från en gemensam plats och omständighet, som en skola, dels för att den hade ett mycket bredare åldersspann på femton till trettio år. Sannolikheten för att deltagare på G:s rollspelsverksamhet skulle träffa nya personer med olika intressen bakgrund, ålder och värderingar bör rimligtvis vara högre än i E:s rollspelsverksamhet. Ett rimligt antagande är därför att rollspelsverksamheten i G:s fall främjade möten med nya människor i högre grad än E:s verksamhet. I synnerhet gällande ålder då G faktiskt säger att åldern på deltagarna i spelgrupperna var relativt jämnt fördelad mellan femton till trettio. Det bör dock påpekas att den ena rollspelsverksamheten inte är bättre än den andra eftersom anledningarna till och omständigheterna kring de undersökta rollspelsverksamheterna skiljer sig från varandra utifrån flera faktorer. De har olika utgångspunkter och mål och det ligger inte heller den här studiens syfte att gradera de nio informanternas rollspelsverksamheter.

En slutsats som kan dras från detta är att yttre och personrelaterade faktorer påverkar valet av målgrupp, vilken i sin tur kan påverka vilka aspekter av mötesplatsens funktioner som uppfylls med hjälp av rollspelsverksamheten. Informanternas utsagor visar emellertid att rollspelsverksamhet kan fungera som en mötesplats där spelare kan träffa både bekanta och nya personer med samma eller andra bakgrunder, såsom ålder.

6.5 Skapanderummet

Skapanderummet ska på olika sätt ge biblioteksanvändare inspiration och möjligheter att skapa tillsammans med andra. Följaktligen avser rummet i synnerhet understödja bibliotekets mål om innovation och delaktighet. Gemensamt skapande utgör på många sätt och vis kärnan i rollspel eftersom de generellt sett syftar till och utgår från ett kollektivt berättande. Det är därför inte förvånande att skapande och berättande är återkommande ämnen bland informanterna när de berättar om vad de vill att deltagarna ska få ut av rollspelsverksamheten. Informanterna H och C understryker särskilt det gemensamma berättandet och båda säger att rollspel är som bäst när spelgruppen skapar berättelsen tillsammans. För H är en viktig del i detta att spelarna är muntligt delaktiga och inte överlåter allt berättande åt spelledaren eller som H själv uttrycker det: “jag vill inte att spelarnas enda input ska vara att slå tärningen och sedan är det bra.” (H). För att göra spelarna mer muntligt aktiva och således främja deras del i det gemensamma skapandet av berättelsen

beskriver H hur hen: “jobbar väldigt hårt med att låta spelarna beskriva saker. För att liksom väcka deras fantasilusta och liksom kunna… jobba igång deras berättande också. ‘Du lyckas, beskriv vad som händer’, är en standardformulering jag använder” (H). H överlåter alltså en del av berättandet åt spelarna genom att uppmuntra dem att beskriva skeenden i spelet.

Utöver det gemensamma skapandet talar vissa informanter också om det egna skapandet, antingen som ett mål med rollspelsverksamheten eller som en effekt av den. Informant A kopplar bland annat det egna skapandet till berättelser. Hen har spelat mycket figurspel, spel där man bygger upp arméer av miniatyrfigurer som man sedan spelar mot andra (Sverok, 2022), och upplever att en del i den kreativa processen med dessa är att hitta på berättelser om figurerna man spelar med. A anser däremot att bordsrollspel “lockar fram” kreativiteten på ett annat sätt än figurspel och A ser rollspelsverksamheten som ett sätt att få andra att uppleva den sortens kreativitet. Vad som skiljer de två spelgenrerna från varandra i detta avseende går A inte närmare in på, men sannolikt ligger det i de två spelens karaktär: i figurspel är den huvudsakliga kärnan att kriga mot en annans spelares figurer, medan rollspel utgår från att spelare skapar en berättelse tillsammans (Sverok, 2022). En berättelse som i sin tur präglas av spelkaraktärernas egna motiv och ambitioner som spelarna själva hittat på. Berättelser genomsyrar alltså rollspel på flera nivåer, från skapandet av spelkaraktärer till själva spelet.

Informant C är av en liknande uppfattning och beskriver rollspel som ”en väldigt bra inkörsport till både litteratur, men också det egna skapandet.” (C) och hävdar att många rollspelare gärna tecknar och skriver om sina spelkaraktärer. Det sista styrks av informant G som upplevde hur spelare i hens rollspelsverksamhet både tecknade bilder av sina spelkaraktärer och skrev beskrivningar och historier om dem, vilka de sedan delade med varandra. Rollspelens kreativa effekt kan alltså uttryckas på olika vis och måste inte vara direkt anknutet till själva spelsessionen, utan kan även ske utanför den, vilket MacCallum-Stewart et al. (2018) och Torres-Roman och Snow (2014) redogör för. Det kan vara spelares minnesanteckningar som utvecklas till skrivna historier, porträtt av spelkaraktärer, händelser, med mera.

Potentiellt skulle bibliotek kunna dra nytta av och vidareutveckla rollspelens kreativitetsfrämjande egenskap genom att förslagsvis anknyta det till andra aktiviteter och verksamheter på biblioteket. Om biblioteket har tillgång till ett makerspace kan rollspelare använda det för att förslagsvis teckna sina karaktärer, skapa rekvisita inför spelsessioner, såsom kartor eller spelpjäser, eller annat rollspelsmaterial, såsom tärningspåsar, tärningsbrickor, m.m. Medan workshops om kreativt skrivande eventuellt kan intressera dem som vill skriva berättelser om rollspelsäventyren. Inga av informanterna nämner att biblioteket gjort detta, men två berättar däremot om att det anordnats workshops för dem som vill lära sig eller bli bättre på att spelleda (B & G). Informant G berättar även att det fanns planer på att samarbeta med länsbiblioteket för att anordna en rollspelsutbildning enkom för bibliotekarier. Ovanstående redogörelse indikerar att rollspelsverksamheten har en kreativ potential som bibliotek kan tillvarata för att främja sina mål om innovation och egenmakt. Exemplen med rollspelsutbildningar för biblioteksanvändare och bibliotekspersonal kan även betraktas som en aspekt av läranderummet, som sagt är många av

informanternas utsagor rumsöverskridande. Vad som är intressant att nämna är G:s exempel eftersom det visar att även bibliotekspersonalen kan omfattas av läranderummets funktion i detta avseende.

7 Slutsatser och avslutande reflektioner

Uppsatsens syfte var att bidra till mer kunskap om rollspelsverksamhet på folkbibliotek genom att undersöka vilken funktion den beskrivs fylla för folkbibliotek och dess användare. Målet var inte att ge en heltäckande förståelse av detta som kan generaliseras på en större population, utan snarare skapa en bild av hur vissa bibliotekarier betraktar ämnet. För att åstadkomma detta har den svarat på följande forskningsfrågor:

- Vilka anledningar uppger bibliotekarier till att arrangera rollspelsverksamhet?

- Hur utformas rollspelsverksamheten och hur kan detta sägas påverka den?

Beträffande den första frågan visar analysen att informanterna såg många anledningar till att anordna rollspel på folkbibliotek. Dessa anledningar speglar de nytto- och nöjesperspektiv kring rollspel som framträtt i tidigare forskning och litteratur om rollspel i allmänhet och spel på bibliotek i synnerhet. Med stöd av four space-modellen kunde anledningarna klassificeras och tolkas som att rollspelsverksamheten kan: skänka biblioteksanvändare underhållande och meningsfulla upplevelser som kan *inspirera* dem till att utforska berättelser och pröva nya saker; främja *lärande* och personlig utveckling; vara en inkluderande och lättillgänglig *mötesplats* för dem som är rollspelsintresserade, men som av olika anledningar inte kan eller vill besöka andra arenor för rollspel, samt stimulera olika former av *skapande* aktiviteter både i och utanför rollspelsverksamheten. Sett utifrån ett större perspektiv är det rimligt att anta att rollspelsverksamheten i sin tur har potential att bidra till främjandet av de mål Jochumsen et al. (2012) anser att folkbibliotek har, nämligen *upplevelse*, *delaktighet*, *egenmakt* och *innovation*. En sammanfattande slutsats är således att det finns flera anledningar, både för bibliotekarier och biblioteksanvändare, till varför det arrangeras rollspel på biblioteket.

Denna slutsats överensstämmer med de som genererats av tidigare forskning. Exempelvis visar både Lindh Hedins (1998) samt Falks och Stenkulas (2007) resultat bland annat på att rollspelen främjar en rad egenskaper och att bibliotekarier i deras studier också såg att rollspel, antingen som litteratur eller som aktivitet, kunde bidra till bibliotekets verksamhet. Även Eks (2010) resultat visade på att rollspel har potentialen att utveckla de fyra funktioner som four space-modellen beskriver att bibliotek har, däremot är hennes slutsats att bibliotekets fyra rum inte uppfyller de intervjuade rollspelarnas behov, varför de söker tillgodose dem på andra vis. Detta står i kontrast till vad som framkommit i mitt material, där informanternas utsagor och berättelser vittnar om att rollspelsverksamheten både kan och har uppfyllt funktionerna i bibliotekets fyra rum. Att jämföra våra två studier är emellertid inte helt rättvisande. Ek utförde sin studie i en tid när rollspelens återkomst ännu var begynnande, vidare undersökte hon inte en faktiskt rollspelsverksamhet eller gjorde det ur bibliotekariernas perspektiv. Det användarperspektiv Ek ändock bidrar med är värdefullt då det sätter fingret på något som jag själv reflekterat

över under analysprocessens gång - delar biblioteksanvändare, det vill säga de som deltog i rollspelsverksamheten, informanternas upplevelser och tankar om rollspelsverksamheten? Därför vore det relevant med en studie som beaktar både bibliotekariers och biblioteksanvändares syn på och upplevelser av folkbiblioteks rollspelsverksamhet. Detta skulle nämligen ge tydligare indikationer om hur verksamheten fungerar och hur den kan användas och utvecklas för att fylla både bibliotekens och användarnas behov. Ett annat förslag till tidigare forskning är att genomföra en kartläggning över hur pass förekommande rollspelsverksamhet är bland svenska folkbibliotek.

Beträffande den andra frågan visar det empiriska materialet att det fanns flera likheter och skillnader i hur informanternas respektive rollspelsverksamhet utformades. I samtliga fall började rollspelsverksamheten med någon form av prova-på-tillfällen och i sju av fallen utvecklades detta till en fortlöpande rollspelsverksamhet och i åtminstone två fall övergick den till att bli digital i och med Covid-19-pandemin. Vidare visar analysen på två olika organisationsformer. I den ena fyller den ansvariga bibliotekarien endast rollen som administratör och överlåter istället rollen som spelledare till en extern person, vanligtvis någon från en lokal spelförening. Anledningarna var bland annat att bibliotekarien i fråga saknade erfarenhet som spelledare eller inte kände sig bekväm i den rollen. Externa spelledare ansågs även vara experter som kunde ge god kvalitet på spelupplevelsen. De bibliotekarier som istället axlade båda rollerna hade lång erfarenhet som spelledare i andra sammanhang, men det framkom inte huruvida detta var det enda skälet till att de spelledde.

Målgrupperna som informanterna riktade rollspelsverksamheten kan generellt beskrivas som barn och ungdomar förutom i ett fall där målgruppen var ungdomar och unga vuxna. Valet av målgrupp berodde antingen på yttre eller personrelaterade faktorer. Exempel på det första var att informanten och/eller dennes bibliotek redan hade en etablerad kontakt med målgruppen, vilket gjorde att det blev praktiskt att rikta sig mot den. Exempel på det andra var att informanten av olika skäl valde att arbeta med en specifik målgrupp framför en annan. Vilket bordsrollspel som användes avgjordes av om spelreglerna var enkla att förstå, om spelvärlden eller genren var bekant hos målgruppen, och sist vilka spel som fanns tillgängliga i bibliotekets samling. De flesta informanter använde antingen ett fantasyrollspel eller ett superhjälterollspel. En sammanfattande slutsats är alltså att den ansvariga personalens egen kunskap och erfarenhet, men också yttre faktorer präglar rollspelsverksamhetens utformning. Detta påverkar i sin tur hur och vilka aspekter i four space-modellens rum som uppfylls.

Avslutningsvis hoppas jag att denna uppsats kan vara till inspiration för biblioteksverksamheten på. Kanske för att testa något nytt, för att nå nya målgrupper eller kanske för att utveckla en redan befintlig rollspelsverksamhet.

8 Sammanfattning

Rollspel har blivit ett allt populärare fenomen i dagens samhälle. Det har figurerat i biblioteksmedia och en del svenska folkbibliotek anordnar rollspel som en del i sin verksamhet. I biblioteksmedia har rollspel kopplats till läsfrämjande ändamål, men forskning visar emellertid att rollspel även har en rad andra användningsområden utöver detta. Däremot visar forskning om spel i bred bemärkelse, det vill säga alltifrån bräd- och kortspel till roll- och tv-spel, att bibliotek vanligtvis arrangerar spelverksamhet för att erbjuda biblioteksanvändare underhållning och för att locka till sig grupper som vanligtvis inte besöker bibliotek. Tidigare forskning som specifikt inriktat sig mot rollspel på folkbibliotek är mycket bristfällig. För svensk del har det endast studerats i tidigare studentuppsatser, men dessa har inte undersökt någon faktisk rollspelsverksamhet i den meningen att bibliotekspersonal arrangerar speltillfällen för biblioteksanvändare. Att undersöka detta bidrar därför till ökad förståelse om hur bibliotekspersonal betraktar och använder rollspel, vilket i sin tur bidrar till kunskap som kan användas av bibliotekspersonal för att exempelvis utveckla sin biblioteksverksamhet med hjälp av rollspel.

Syftet var därför att bidra till större förståelse om rollspelsverksamhet på folkbibliotek genom att undersöka vilken funktion den beskrivs fylla för folkbibliotek och dess användare. Frågeställningarna som användes för att åstadkomma detta var:

- Vilka anledningar uppger bibliotekarier till att anordna rollspelsverksamhet?

- Hur utformas rollspelsverksamheten och hur kan detta sägas påverka den?

Eftersom uppsatsen vill belysa bibliotekariers anledningar och tillvägagångssätt bedömdes en intervjustudie av kvalitativ karaktär vara lämpligast. Därtill ansågs och bibliotekarier som arrangerar rollspelsverksamhet vara lämpliga informanter. Totalt intervjuades nio bibliotekarier vilka samlats in genom så kallat snöbollsurval. Som teoretisk modell används den så kallade four space-modellen för att både kategorisera, analysera och diskutera det empiriska materialet.

Slutsatsen av den första forskningsfrågan är att det finns många anledningar till att arrangera rollspelsverksamhet på folkbibliotek. Anledningarna överensstämmer även med de funktioner four space-modellen beskriver att folkbibliotek bör tillhandahålla, vilket pekar på att rollspel på folkbibliotek kan användas för att främja: inspiration, lärande, möten och skapande hos biblioteksanvändare. Slutsatsen av den andra forskningsfrågan är att den ansvariga personalens egen kunskap och erfarenhet, samt yttre faktorer präglar hur rollspelsverksamheten utformas. I sin tur påverkar detta hur och vilka aspekter i four space-modellens rum som uppfylls.

9 Käll- och litteraturförteckning

Källor i uppsatsförfattarens ägo

Inspelningar och anteckningar

Informant A, intervju 16 februari 2022

Informant B, intervju 17 februari 2022

Informant C, intervju 23 februari 2022

Informant D, intervju 24 februari 2022

Informant E, intervju 24 februari 2022

Informant F, intervju 25 februari 2022

Informant G, intervju 28 februari 2022

Informant H, intervju 1 mars 2022

Informant I, intervju 9 mars 2022

Litteratur

Bergström, P. (9 april 2019). Soloäventyret – den interaktiva boken. *Kungliga biblioteket*. https://www.kb.se/hitta-och-bestall/samlingsbloggen/blogginlagg/2019-04-09-soloaventyret---den-interaktiva-boken.html

Biblioteksbladet. (28 september 2018). *Rollspel är spel i bokform.* https://www.biblioteksbladet.se/nyheter/allmant/rollspel-ar-spel-i-bokform

Svensk biblioteksförening. (15 december 2021). *”Ända sen jag var liten har jag alltid gillat spel i olika former”.* https://www.biblioteksforeningen.se/nyheter/anda-sen-jag-var-liten-har-jag-alltid-gillat-spel-i-olika-former/

Alvehus, J. (2013). *Skriva uppsats med kvalitativ metod: en handbok*. (1. uppl.) Stockholm: Liber.

Björk, S.; Zagal, J. (2018). 18 .Game Design and Role-Playing Games. i Zagal & Deterding (Red.), *Role-playing game studies: transmedia foundations*. Routledge

Bryman, A. (2018). *Samhällsvetenskapliga metoder.* (3. uppl.) Stockholm: Liber.

CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3 Wild Hunt*. CD Projekt.

Chen, M.; Leary, R.; Peterson, J. Simkins, D.W. (2018). 7. Multi-Player Online Role-Playing games. I Zagal & Deterding (Red.), *Role-playing game studies: transmedia foundations*. Routledge

Crafty Games. (17 februari 2022). *Mistborn Adventure Game*. https://www.crafty-games.com/shop/mistborn-adventure-game/

Crafty Games. (2011). *Mistborn Adventure Game*. Crafty Games

Ek, J. (2010). *Det magiska biblioteket: rollspelares uppfattning om bibliotek* [Kandidatuppsats, Högskolan i Borås]. DiVA. http://hb.diva-portal.org/smash/get/diva2:1311914/FULLTEXT01.pdf

Falk, C. & Stenkula, C. (2007). "*Tärningen är kastad": Rollspelslitteratur i samhället och på folkbibliotek.* [Masteruppsats, Högskolan i Borås]. DiVA. https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1310498/FULLTEXT01.pdf

Fantasy Flight Games. (2015). *Star Wars Force and Destiny roleplaying game core rulebook.* Fantasy Flight Games

Fria Ligan. (9 februari 2022). *Om Fria Ligan*. https://freeleaguepublishing.com/sv/om/

Funcom. (2012). *The Secret World*. Electronic Arts

Hammer, J., To, A., Schrier, K., Bowman, S.L., & Kaufman, G. (2018). 15. Role-playing and learning. i Zagal & Deterding (Red.), *Role-playing game studies: transmedia foundations*. Routledge

Häger, B. (2021). *Intervjuteknik: en handbok*. (Tredje upplagan). Morfem.

Jara, D.; Torner, E. (2018). 14. Literarystudies and role-playing games. i Zagal & Deterding (Red.), *Role-playing game studies: transmedia foundations*. Routledge

Jochumsen, H., Hvenegaard Rasmussen, C. & Skot-Hansen, D. (2012). The four spaces – a new model for the public library, *New Library World 113* (11/12), 586-597.

Koziej, K; Hellström, M. (2018). Year Zero economics: using edu-larping to explore economics systems in ninth grade. *International Journal of Role-Playing*, 2018(8), 5-9.

Lehto, K. (2021). Role-playing games and well-being. *International Journal of Role-Playing*, 2021(11), 72-93.

Linder Krauklis, A. & Linder Krauklis, D. (2015). *Finna dolda ting: en bok om svensk rollspelshistoria*. Galago.

Lindh Hedin, Anna-Karin (1998). *Drakar och demoner på biblioteket: om fantasykultur, rollspel och ungdomar*. Borås: Högskolan i Borås. (Magisteruppsats i biblioteks- och informationsvetenskap vid Bibliotekshögskolan/Biblioteks- och informationsvetenskap, 1998:9).

MacCallum-Stewart, E.; Stenros, J. & Björk, S. (2018). 9. The impact of role-playing games on culture. i Zagal & Deterding (Red.), *Role-playing game studies: transmedia foundations*. Routledge

Nationalencyklopedin (u.å.). Rollspel. Hämtad 8 mars 2022 från https://www-ne-se.lib.costello.pub.hb.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/rollspel

Nationalencyklopedin (u.å.). Spel. Hämtad 13 juni 2022 från https://www-ne-se.lib.costello.pub.hb.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/spel

Nationalencyklopedin (u.å.). Lek. Hämtad 13 juni 2022 från https://www-ne-se.lib.costello.pub.hb.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/lek

Nicholson, S. (2009). Go back to start: gathering basline data about gaming in libraries. *Library Review*, 58(3), 203-214.

Nicholson, S. (2013). Playing in the past: a history of games, toys, and puzzles in North American libraries. *The Library Quarterly*, 83(4), s. 341-361. DOI: https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/671913

Pramas, C. (2017). *Fantasy AGE: basic rulebook*. Green Ronin Publishing.

Schallegger, R.R. (2018). *The postmodern joy of role-playing games: agency, ritual and meaning in the medium*. McFarland et Company, Inc., Publishers..

Schules, D.; Peterson, J. Picard, M. (2018). 6. Single-Player Computer RolePlaying Games. i Zagal & Deterding (Red.), *Role-playing game studies: transmedia foundations*. Routledge

Scriven, P. (2021). “From Tabletop to Screen: Playing Dungeons and Dragons during COVID-19”. *Societies* 2021, 11(4), 125; DOI: https://doi.org/10.3390/soc11040125

SFS 2013:801, Bibliotekslag. Stockholm: Kulturdepartementet. https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/bibliotekslag-2013801_sfs-2013-801

Snow, C. (2008). Dragons in the stacks: an introduction to role-playing games and their value to libraries. *Collection Building*, 27(2), 63-70. DOI: http://dx.doi.org/10.1108/01604950810870218

Sundelin, K. (2016). *Hjältarnas tid.* Helmgast.

Sverok. (17 maj 2022). *Figurspel*. https://sverok.se/projects/figurspel/

SVT Play (2020), *Mot andra världar*. https://www.svtplay.se/video/27863627/mot-andra-varldar

Torres-Roman, S.A. & Snow, C.E. (2015 [2014]). *Dragons in the stacks: a teen librarian's guide to tabletop role-playing*. Libraries Unlimited.

Våhlund, E. & Våhlund, A. (2019). *Handbok för superhjältar Rollspelet*. Eloso förlag.

White, W.J.; Arjoranta, J.; Hitchens, M.; Peterson, J.; Torner, E. & Walton, J. (2018). 4. Tabletop role-playing games. I Zagal & Deterding (Red.), *Role-playing game studies: transmedia foundations*. Routledge

Wildemuth, B.M. (red.) (2017). *Applications of social research methods to questions in information and library science*. (Second edition.). Libraries Unlimited, an imprint of ABC-CLIO, LLC.

Woods, T. (2016). Raiding the Last Frontier: Overcoming the Language Barrier in the ESL Classroom. I Byers, A. (2016). *The Role-playing society : essays on the cultural influence of RPGs* [Elektronisk resurs].

Zagal, J.P. & Deterding, S. (red.) (2018). *Role-playing game studies: transmedia foundations*. Routledge

10 Bilagor

Bilaga 1: Enkät om samtycke och behandling av personuppgifter

HÖGSKOLAN I BORÅS
Akademin för bibliotek, information, pedagogik och IT

Kontaktuppgifter

Student: Michael
Mail: s206531@student.hb.se
Handledare: Katarina Michnik
Mail: katarina.michnik@ub.gu.se

Samtycke till insamling och behandling av uppgifter om dig

Som en del av kursen Masteruppsats, distans vid Högskolan i Borås utför jag en studie med syftet undersöka rollspelsverksamhet på bibliotek. Datainsamling sker genom en intervju, vilken att kommer spelas in och beräknas ta omkring en timme att genomföra.

Jag som utför studien skulle vilja att du lämnar vissa uppgifter om dig själv, närmare bestämt namn och yrkestitel.

Uppgifterna kommer att användas för att veta vilka jag intervjuat och skilja intervjudeltagare åt vid bearbetningen och analys av intervjumaterialet.

Namn kommer behandlas konfidentiellt. Yrkestitel kan komma att användas för beskriva intervjudeltagaren i uppsatsen.

Högskolan i Borås är personuppgiftsansvarig för behandlingen, som sker med stöd av artikel 6.1 (a) i dataskyddsförordningen (samtycke).

Uppgifterna kommer att användas av mig samt vara tillgängliga för lärarna på den aktuella kursen och centrala administratörer vid högskolan. Uppgifterna kan dock vara att betrakta som allmänna handlingar som kan komma att lämnas ut i det fall någon begär det i enlighet med offentlighetsprincipen.

Uppgifterna kommer att lagras inom EU/EES eller tredje land som EU-kommissionen beslutat har en skyddsnivå som är adekvat, dvs. tillräckligt hög enligt dataskyddsförordningen. Uppgifterna kommer att raderas när de inte längre är nödvändiga.

Resultatet av studien kommer att sammanställas i avidentifierad form och presenteras så att inga uppgifter kan spåras till dig.

Du bestämmer själv om du vill delta i studien. Det är helt frivilligt att lämna samtycke, och du kan när som helst ta tillbaka ett lämnat samtycke. Dina uppgifter kommer då inte att användas mera. På grund av lagkrav kan högskolan dock vara förhindrade att omedelbart ta bort uppgifterna.

Jag samtycker till att uppgifter om mig samlas in och behandlas enligt ovan.

_____
Underskrift

_____
Namnförtydligande

_____
Ort och datum

Information om behandlingen av personuppgifter

Din personliga integritet är viktig för oss på Högskolan i Borås. Därför är vi angelägna om att all behandling av personuppgifter sker på ett korrekt och säkert sätt i överensstämmelse med gällande lagar och förordningar. Högskolan följer bland annat dataskyddsförordningen, mer känd som GDPR.

Högskolan i Borås är personuppgiftsansvarig för all behandling av personuppgifter inom högskolans verksamhet. Om du har några frågor kring hur dina personuppgifter behandlas kan du läsa mer om hur högskolan behandlar personuppgifter på vår webbplats, http://www.hb.se/dataskydd. Du är också välkommen att kontakta ansvarig för den aktuella kursen med frågor.

Dina rättigheter

- Högskolan är öppen med hur vi behandlar dina personuppgifter. Om du vill veta vilka personuppgifter som vi behandlar om dig kan du kostnadsfritt en gång per år begära ett utdrag med information om detta (ett så kallat registerutdrag). För att beställa ett registerutdrag kan du använda blanketten för begäran om registerutdrag på högskolans webbplats, http://www.hb.se/dataskydd.
- Om du lämnar samtycke (godkännande) till behandling av dina personuppgifter kan du när som helst ta tillbaka samtycket. Vi kommer då inte att fortsätta att behandla dina personuppgifter. Uppgifter som har offentliggjorts påverkas däremot i regel inte av ett återkallat samtycke. På grund av lagkrav kan vi även vara förhindrade att omedelbart radera uppgifterna.
- Du har rätt att inte bli föremål för automatiserat beslutsfattande, inklusive profilering, dvs. beslut som fattas på teknisk väg utan mänsklig inblandning. Högskolan fattar inte sådana beslut.
- Du har rätt att få behandlingen av dina personuppgifter begränsad.
- Du har rätt att få dina personuppgifter ändrade eller kompletterade om de skulle visa sig vara felaktiga eller ofullständiga.
- Du har rätt att i vissa fall få dina personuppgifter raderade.
- Du har rätt att få dina personuppgifter i ett allmänt använt format för att överföra dessa till en annan personuppgiftsansvarig.
- Du har rätt att klaga på högskolans behandling av dina personuppgifter till Integritetsskyddsmyndigheten, som är tillsynsmyndighet.

Kontakta oss

Personuppgiftsansvarig

Högskolan i Borås

501 90 BORÅS

Tel. 033-435 40 00

E-post: registrator@hb.se

Org.nr: 202100-3138

Dataskyddsombud

Åsa Dryselius

E-post: dataskydd@hb.se

Bilaga 2: Intervjuguide

Intervjuguide

1. Uppsatsens frågeställning

- I vilket syfte anordnas rollspel på bibliotek?
- Hur utformas och organiseras rollspelsaktiviteterna?
    - Vem/vilka anordnar rollspel?
- Vilka målgrupper riktar sig rollspelsaktiviteterna mot?
- Hur upplever bibliotekarier att rollspelsverksamheten fungerat och mottagits av biblioteksanvändarna/målgrupperna?

2. Intervjufrågor

- **Inledande fråga:** berätta om rollspelsverksamheten på ditt bibliotek?
- **Möjliga följdfrågor:**
    - Vilket eller vilka rollspel använder du/ni?
        - Varför använder du/ni just de rollspelen i verksamheten?
            - **Alt.** Var/är det något speciellt rollspel ni vill använda? Fanns det något rollspel som ni gärna ville använda?
    - Hur ser ert utbud av rollspel ut?
        - Varför ser utbudet ut som det gör?
    - Hur utformar ni rollspelsverksamheten?
        - **Möjliga stöd/följdfrågor:** Hur många är involverade, har de olika uppgifter, vem/vilka leder/håller i spelmötena?
    - Vilken målgrupp riktar sig er rollspelsverksamhet mot?
        - Varför just denna målgrupp?
    - Hur marknadsför ni rollspelsverksamheten?
- **Frågor om syftet med rollspelsverksamheten:**
    - Varför anordnar ni rollspel?
    - Varifrån kom idén med att anordna rollspel på biblioteket?
    - Vad vill eller hoppas du att deltagare ska få ut av rollspel?
    - Vad vill eller hoppas du att biblioteket ska få ut av rollspel?

- Tycker du att bibliotek ska anordna rollspel?
  - Varför tycker/tycker inte du att bibliotek ska anordna rollspel?

- **Frågor om hur rollspelsverksamheten fungerat och mottagits:**
  - Hur upplever du att rollspelsverksamheten fungerat?
    - Vad har fungerat särskilt bra?
    - Vad har fungerat mindre bra?
  - Hur upplever du att rollspelsverksamheten mottagits av den tilltänkta målgruppen?
    - Har andra biblioteksbesökare mottagit/reagerat på rollspelsverksamheten?
      - Vad har dessa reaktioner varit?
  - Hade något kunnat göras annorlunda?
  - Kommer ni fortsätta att anordna rollspel?
    - Vad gör att ni fortsätter/inte fortsätter anordna rollspel på biblioteket?

- **Utvecklande frågor:**
  - Hur då?
  - Berätta mer.
  - Kan du utveckla?

- **Avslutande fråga:**

- Finns det något som du tycker att vi inte har berört under intervjun och som du skulle vilja säga något om?

- Har du under nu under intervjun kommit på någon annan som skulle kunna vara intresserad att ställa upp på en intervju?

- Kan du kort sammanfatta varför bibliotek bör anordna rollspelsverksamhet?