



AKADEMIN FÖR UTBILDNING OCH EKONOMI
Avdelningen för humaniora

Vad betyder det att en roll är religiös enligt rollspelare?

Om vad en religiös roll gör i rollspel, dess utformning och den meningen som tillskrivs den religiösa rollen därav.

Alexander Hedblom

2017-2018

C Uppsats, 15hp
Religionsvetenskap (61-90)
Lärarprogrammet

Handledare: Ann-Kristin Mimmi Eriksson
Examinator: Jari Ristiniemi

Innehållsförteckning

1	Introduktion till rollspel	4
1.1	Terminologi	4
2	Syfte	5
3	Frågeställning	5
3.1	Avgränsningar	5
4	Metod	6
4.1	Intervjuundersökning	6
4.2	Undersökning av rollspelsböcker	7
4.3	Observationsstudie	7
5	Teori	8
5.1	Symbolisk interaktionism	8
5.2	Symbolisk interaktionism om rolltagande	9
5.3	Symbolisk interaktionism i denna studie	9
6	Tidigare forskning	10
6.1	Forskning om att rollspel fördjupar förståelse av religion	10
6.2	Forskning om religioners presentation i spel	11
7	Religion i rollspelsböcker	13
7.1	Symbaroum: Religionens spelregler och mekanik	13
7.2	Drakar & Demoner Trudvang: Religionens spelregler och mekanik	13
7.3	Dungeons and Dragons: Religionens spelregler och mekanik	14
8	Empirisk undersökning	15
8.1	Intervjuundersökning	15
8.2	Observation av en rollspelsession	19
9	Analys och diskussion	20
9.1	Rollspelsböckerna	20
9.2	Observation av spelsession	21
9.3	Intervjuundersökning	22
9.4	Fortsatt analys	24
10	Slutsats	28
11	Referenser	29

Abstrakt

Populärkultur kan ha påverkat ungdomars syn på vad religion handlar om, vad en religiös gör, och därmed även vad som är att klassa som religiositet. Att undersöka om så är fallet kan ge värdefull kunskap till vidare forskning, eftersom det leder oss till att bättre förstå vårt samtida samhälle. Rollspelare undersöks i frågan om vad som enligt dem själva gör roller i rollspel religiösa, och vilken betydelse de i dessa fall tillskriver rollernas religiositet. Ett annat mål är att se om det finns någon specifik betydelse för vad religiositet är i specifikt rollspel.

Studiens frågeställning är: *Vad betyder det att en roll är religiös enligt rollspelare?*

Studien använder sig av en teori som utgår från att betydelse skapas i hur koncept används i praktiken. Dess fokus blir därmed att besvara frågan om betydelse genom att se hur religiös roll tillämpas i rollspel, samt hur det talas kring vad en religiös roll är och gör.

Undersökningen genomförs i tre moment av datainsamling: en intervjuundersökning, en observation av en rollspelsession samt kort översikt på litteratur i form av regelböcker. Det producerades tydliga svar om hur religiösa rollen tillämpas. Religiösa rollen är främst en präst med tillgång till gudarnas mätbara, spelmekaniska krafter(magi), magi som specifikt används till strid och läkande.

Den religiösa rollen är i samtliga observerade fall en som aktivt jobbar åt gud, och bär alltid yrkestitel som anspelar på det, det är titlar som i nästan samtliga fall är en präst. Det är genomgående tät anknytning mellan betydelsen att en religiös är en som jobbar med gud.

Specifikt så är i nästan samtliga fall magier av sådan sort att de hjälper rollen i stridsituationer, genom att utföra direkt skada men även genom att magiskt hela sår efter en strid. Även om inte enbart präster kan vara religiös så observerades religiösa inslag enbart hos prästroller i fältstudien, alla andra icke-präst roller visade varken tecken om att bry sig om gudar eller att inneha någon syn eller utövande av religiösa seder, böner, vidskepelser, konsulteringar från präster eller gudsfruktan. Sådan praxis att inte agera på sin tro stärker synen hos spelarna att endast präster blir kopplad till religiositet, sättet att använda koncept som t.ex. religion förändrar betydelsen av religion, vilket förklaras av teorin om symbolisk interaktionism.

Bakgrund om mig

Den vetenskapliga principen att framtaget resultat ska vara reproducerbart oavsett forskare förutsätter en introduktion av mig som skriver uppsatsen. Därför är det relevant att kort återge min förförståelse för att klargöra vad denna undersökning tolkats igenom.

I denna studie i humanioraämnet religionsvetenskap så tolkas rollspelares ord och de rollspelsböcker de använder sig av. Att tolka är handlingar som kräver mig som en tolkare i detta fall. Tolkaren färgar oundvikligen resultatet och den information som hen bearbetar utifrån den bakgrund tolkaren själv har. Jag är en man på 27 år som bott första halvan av livet i en svensk by och resterande tid i svensk stadsmiljö. Jag har ett stort intresse för spel sedan tidigast möjliga ålder och har koll på många av de populärkulturella symboler som återfinns i spel såväl som många samtida filmer, serier och böcker. Jag läste en naturvetenskaplig utbildning på gymnasiet och har därefter läst främst biologi och religionsvetenskap på högre utbildningsnivå.

Mamma var katolik och halva familjen finns i katolska länder. Katolsk sed och tro har funnits närvarande i mitt liv från första stund, men jag har aldrig upplevt det som en tro som berör mig. Jag identifierar mig mer med avsaknad av tro, vilket även var sant för mesta av mina klasskompisar i skolvärlden.

Min erfarenhet av religionsämnet i skolan däremot har varit att se religion som studievänliga fenomen. Min personliga åsikt om religioner är dock att de är något som förhindrat folk att tro så många sanna saker som möjligt. Under mitt liv har jag dock inte ifrågasatt religioners praktiska seder och bruk som inskränkande eller onödiga, utan jag har sett dem som spännande och färgrika sysselsättningar.

Ibland har jag försökt att tvinga mig själv att tro på en gudamodell utanför de stora världsreligionerna, i syfte att upplevas som mystisk men även för att själv få se världen som mer mystisk. Någon gudstro blev det däremot aldrig, även om jag i processen har upplevt religiösa seder som underhållande. Jag har dock återkommande negativ erfarenhet av religion. Mestadels handlar det om att jag ofta tagit del av berättelser om ett konkret förtryck på icke-religiösa, något som inte synligt tydligt i Sverige idag men som däremot utgör en pågående debatt i amerikansk media som står mig nära och därmed påverkat min erfarenhet.

Min relation till rollspel började drygt två år före denna studies genomförande, då jag introducerades till rollspel och lajv (levande rollspel). Jag upplever att jag fortfarande är relativt ny till aktiviteten, och att jag fortfarande har kvar en fot både utanför likväl som innanför rollspelsvärlden. Därmed är jag delvis färgad av traditioner som funnits i de rollspelsgrupper som jag erfarit under denna korta tid.

Under min tid som rollspelare har jag haft ett ständigt intresse för ett metaperspektiv på hobbyn. Det har gjort att jag engagerat mig i att lära mig mer om spelteori och i att få ett bredare koncept om hur rollspel spelas. Till exempel följer jag ett flertal bloggar, Youtube-kanaler och internetforum som handlar om just detta, snarare än om specifika frågor om en specifik spelvärld.

1. Introduktion till rollspel

Rollspel är en blandning av brädspel och skådespeleri där spelare och spelledare antar roller av karaktärer i syfte att samberätta en berättelse. Att anta roller betyder att personerna låtsat vara någon annan än sitt riktiga jag.

Rollspel spelas traditionellt sittandes runt ett bord, med en spelledare som bestämmer en världs utformning och ramverk. Spelarna får sedan utforska denna värld genom sina rollkaraktärer. Spelledaren bestämmer konsekvenser av rollkaraktärernas agerande i världen. Målet med rollspel är ofta att skapa en spännande berättelse som kan upplevas ur ett förstahandsperspektiv. Många spelar rollspel utan intresse för vinstkriterier; för dem är det skapandet och upplevelsen som utgör lockelsen med rollspel.

De flesta rollspel ställer upp ett reglersystem för spelet, vilket är den del som gör denna form av rolltagandet till en form av spel. Regler utgörs av siffervärden och matematiska tabeller, som ska

matchas mot tärningsslag. Detta används oftast för att simulera strid i spelet, samt sådant som påverkar eller påverkas av strid – till exempel kropp och hälsa.

Religion kan i vissa rollspel simuleras med tärningar och siffror. Andra kulturella element simuleras dock sällan med siffervärden och tärningsslag, utan spelarna uppmuntras istället att simulera dessa genom beteendet och det sociala agerandet hos sina karaktärer. Reglerna kan verkligen skilja sig på detaljer från det ena rollspelssystemet till det andra.

1.1 Terminologi:

- **Karaktär/Rollkaraktär/Rollperson** är synonymer som syftar på den roll en spelare låtsas vara.
- **Spelare** är det ord som beskriver den verkliga människa som deltar i spelet, den som spelar en karaktär.
- **Spelledare** är den verkliga människa som leder spelet genom att bestämma regler för spelarna, och som driver berättelsen framåt utifrån de handlingar rollkaraktärerna utför. Spelledaren antar ständigt olika roller för att återge en levande värld fylld med människor och monster.
- **Spelvärld/Fiktionen** är den fiktiva världen i spelet, och kan ibland innehålla fantastiska varelser som drakar eller demoner.
- **Rollspelssystem** kommer i form av en regelbok som beskriver spelets spelregler och regelmekanik. Den besvarar regeltekniska frågor om hur spelet spelas. Boken samlar även spelvärdens fiktion. Med ett upplägg liknande en faktatext beskriver regelboken den geografi, stadsskick, kulturer och raser som tillsammans utformar spelvärlden. Allt detta utgör ramverket för spelet och kan kallas för ett rollspelssystem.

2. Syfte

Allt färre identifierar sig som medlemmar i de större religionerna i dagens Sverige. Samtidigt blir populärkulturella element med religiösa inslag, såsom "fantasy" och "sci-fi", allt mer populära. Rollspelare tar sig exempelvis an roller och spelar andra personer, och då inte sällan roller som är religiösa.

Media och populärkultur kan ha påverkat ungdomars syn på vad religion handlar om, vad en religiös gör, och därmed även vad som är att klassas som religiositet. Om så är fallet kan den som själv blir religiös i nutid ha påverkats av populärkulturen i sina förväntningar på vad religion är – till exempel religionens nytta, vad den används till och hur religiositet ser ut. Att undersöka om så är fallet kan ge värdefull kunskap till vidare forskning, eftersom det leder oss till att bättre förstå vårt samtida samhälle.

Ett tillämpningsområde för studiens resultat vore till exempel skolans religionsundervisning. Lärare i religionskunskap har som mål att lära ut andra livsåskådningar och bygga tolerans och förståelse för dessa. De har då nytta av att se hur mottagare för populär-kultur – exempelvis rollspelare – resonerar kring vad som är religiositet.

Undersökningens syfte och mål är att se vad som enligt spelarna själva gör roller i rollspel religiösa, och vilken betydelse de i dessa fall tillskriver rollernas religiositet. Ett annat mål är att se om det finns någon specifik betydelse för vad religiositet är i specifikt rollspel.

3. Frågeställning

Studiens frågeställning är: *Vad betyder det att en roll är religiös enligt rollspelare?*

Studien använder sig av en teori som utgår från att betydelse skapas i hur koncept används i praktiken. Dess fokus blir därmed att besvara frågan om betydelse genom att se hur religiös roll tillämpas i rollspel, samt hur det talas kring vad en religiös roll är och gör.

3.1 Avgränsningar

Studien undersöker spelarnas egna ord och presentation av vilka aspekter hos deras karaktärer som är religiösa. Det tas ej hänsyn till om den (inom spelets ramar) religiösa akten liknar eller inte liknar en verklig religion i sin ordning och struktur, med det menas att det **inte** är fokus på om fiktiv

religiositet är faktiskt religiöst.

Studien utgår i sitt språkbruk från en allmän förståelse av begreppet *religiös*; att en person som påstår sig tro på gud och/eller kan observeras delta i allmänt erkända religiösa seder kan räknas som religiös. Om en rollspelare ser begreppet religiös på ett annat än det som beskrivs ovan så presenteras detta i studien, om sådant tolkas vara fallet så anses det i så fall ett tillräckligt svar på forskningsfrågan.

Studien språkbruk använder orden *religiositet* och *religiös* likartat, perspektivet är att om studien får svar på hur en karaktärs religiositet används så är det samma som hur en roll är religiös.

Att i förväg fortsätta diskutera mer om vad som är religiöst i vår samtid eller utanför är ointressant för studien och kommer inte ske. Intervjupersoner får själv svara vad som är religiöst i sina roller och studien utgår från deras språkbruk, och försöker därefter tolka de elementen som utgör en religiös roll.

Studien berör endast traditionella bordsrollspel som spelas sittandes runt ett bord, och där deltagarna ägnar sig åt rolltagande under ledning genom spelets handling av en spelledare. Exempel på sådana rollspel i studien är system som *Dungeons & Dragons*, *Drakar och Demoner: Trudvang* samt *Symbaroum*. Studien berör således inte utomhusrollspel eller andra former av rolltagande.

4. Metod

Undersökningen genomförs i tre moment av datainsamling: en intervjuundersökning, en observation av en rollspelsession samt kort översikt på litteratur i form av regelböcker. Observationerna från dessa tre moment kopplas sedan till teori och tidigare forskning för att tolka alla samlade observationer och därmed besvara frågeställningen om vad det betyder att en roll är religiös i rollspel. Nedan följer en beskrivning av metoden i de tre momentens genomförande.

4.1 Intervjuundersökning

Intervjuerna bearbetas utifrån den metodbeskrivning som återfinns i boken *InterViews: learning the craft of qualitative research interviewing*,¹ genom att kondensera mening och finna centrala teman och mönster i intervju svaren. Om ett tema återkommer mer än en gång så presenteras det som ett återkommande tema. Därefter tillfrågas intervjupersonerna om de finner tolkningen korrekt och om de tillägger något, i enlighet med den metodik som föreslås i boken *Designing Qualitative Research*.² Detta sker i syfte för att svara på forskningsfrågan om *Vad betyder det att en roll är religiös enligt rollspelare*. Dessa centrala teman letas förutsättningslöst utan antagande om att specifika teman bör synas.

4.1.1 Urval

Intervjupersonerna är: Klara 30 år, John 27 år, Lucas 23 år, Fred 45 år, Sara 19 år och Stefan 39 år. Intervjupersonerna kommer alla från olika rollspelsgrupper och har ej befunnit sig tillsammans under intervjun. Syftet med att välja intervjupersoner från skilda rollspelsgrupper är att få större spridning och variation i svaren. Intervjupersonerna har även olika bakgrund och valdes baserat på vilka rollspelare jag fick kontakt med först. En av dem känner jag personligen och därefter fick jag reda på andra platser och grupper där det fanns rollspelare att möta.

4.1.2 Etiskt förhållande

Namnen på intervjupersonerna är pseudonymer och inte deras riktiga namn. Intervjupersonerna informerades före intervjun om att det rör sig om en intervju samt uppsats om att undersöka rollspelare som spelar religiösa roller genom undersökande frågor och att de förblir anonyma.

Efter intervjun informerades intervjupersonerna om studiens specifika syfte och gavs frågeställningen om religiösa rollers betydelse. Detta gjordes i syfte att se om intervjupersonen på

¹ Brinkmann, Svend och Kvale, Steinar (2015), s234

² Marshall (2016):222-228

eget beväg skulle problematisera den religiösa rollen i rollspel. Alternativet vore att berätta för intervjupersonerna före intervjun att studiens mål är att se om specifikt rollspelare har en egen specifik betydelse på vad religiositet är, vilket kan leda till att intervjupersonen försöker hitta skillnader åt mig, vilket kan ändra resultaten mycket. Vad dessa skillnader kan vara har inte spekulerats i före intervjuerna tolkades.

4.1.3 Intervjufrågorna

Forskningsfrågan riktar in sig på rollspelarnas egna tillämpning av egenskaper som gör deras rollkaraktärer just religiösa. Betydelse uppstår i användningen och tillämpning av hur ord används enligt senare presenterad teori, detta rättfärdigar att intervjufrågornas utformning efterfrågar vad, hur och varför en roll är religiös. Intervjuerna som genomförs samlar spelarnas egna ord och beskrivningar av vad som gör deras roller religiösa. Religiösa rollers betydelse undersöks i intervjun genom att ställa didaktiska frågor om *hur* den religiösa rollen antas, *vad* som gör rollen religiös samt *varför* den religiösa rollen valdes. Intervjuundersökningen består av samtalsintervjuer med sex rollspelare utifrån flexibla och semistrukturerade frågor. Intervjufrågorna är utformade för att successivt introducera intervjupersonerna till ämnet som ska studeras. Den först ställda frågan berör varför spelarna spelar, i syfte att ge klarhet i eventuella mål som spelarna försökt designa med sitt utövande. Spelaren tillfrågas därefter om hen spelat en religiös karaktär i rollspel tidigare, och ges därefter utrymme att redogöra för specifikt hur karaktärer spelas religiös.

Därmed åskådliggörs vilken extra betydelse religionen har i rollspelet och för deras rollkaraktärer. En av intervjufrågorna är om huruvida spelaren själv definierar sig som religiös i sitt verkliga liv. Om så är fallet ombeds spelaren att redogöra för hur hen ser på religiositetens roll såväl inom som utanför spelets ramar. Detta för att se huruvida deras syn på religiositet inom rollspel skiljer sig från deras syn på verklig sådan.

Nedanstående frågor ställdes under intervjuerna. Det ställdes även följdfrågor på teman den intervjuade tog initiativ till att tala kring.

1. Varför spelar du rollspel?
2. Har du spelat en religiös karaktär, hur spelar man religiös?
3. Vad gör en karaktär religiös, och hur görs detta i rollspel?
4. Varför valde du ha en religiös karaktär?
5. Identifierar du dig som religiös?
6. Varför spelar du en religiös roll när du själv(*eller inte*) är religiös själv tror du?

4.2 Undersökning av rollspelsböcker

I litteraturundersökningen läses, jämförs och analyseras regelböckerna till tre olika rollspelssystem som de respektive intervjupersonerna använde sig av. Dessa är *Symbaroum*, *Drakar och Demoner: Trudvang* samt *Dungeons and Dragons*. De olika böckerna valdes för att ge spridning i svaren på hur en roll visar sin religiositet i samtida rollspel, samt för att ge kontext till intervjupersonernas svar.

Teorin om symbolisk interaktionism tydliggör att betydelse uppstår i användningen av symboler och koncept. Därmed är spelets regler viktiga för att se hur symboler och markeringar för religion används för att blottlägga religiösa rollers betydelse för rollspelare.

Rollspelsböcker tillhandahåller regler för utövande av religion och religioners magiska förmågor. Frågeställningen om religiösa rollers betydelse kan studeras genom att titta på när och hur en roll visar sin religiositet enligt rollspelssystemets böcker. En undersökning av spelböckernas innehåll kan även ge klarhet till varför spelare väljer religiösa roller, genom att se huruvida regelböckerna inspirerar spelare till att välja specifika utformningar av religiösa roller eller om reglerna motiverar till det genom att belöna rollen med unika spelmekaniker som gör religiösa roller starkare.

Genomgången av spelsystemens böcker har även funktionen att den därigenom förvärvade ämneskunskapen bidrar till att ge kontext till och synliggöra detaljer i intervjusvaren samt observationen av en rollspelsession. Spelreglerna blir en kontext att bearbeta observationer och

intervjuer mot.

Respektive rollspelsystem undersöks och återges kort i studien. Det som undersöks är hur religiositet är representerad i spelet mekaniskt och regeltekniskt – det vill säga, hur ”spelar man religionen” i rollspelet. Dock återges inte andra regler, endast de som är knutna till hur rollspelare spelar religionen mekaniskt

Det görs även en avgränsning här att endast återge den magi i spelet som enligt spelboken är knuten till en religion eller gud. Resterande inslag av magi eller subtila religiösa strukturer som är osäkert kopplade till religiöst tema eller gudar inkluderas inte. Exempel på sådana obestridligt tydligt religiöst kopplade ord som söks är Gud, Demon, Kyrka, Exorcism, Helande, Präst, Munk, Bön osv.

4.3 Observationsstudie:

Deltagande observation är en kvalitativ metod inom beteendeobservation, som används i denna studie. Metoden brukas i fält såsom antropologi, sociologi samt genusvetenskap. Metoden utvecklades under tidigt 1900-tal av socialantropologen Bronislaw Malinowski.³ Metoden utförs genom en fältstudie där observatören deltar i den gruppaktivitet som ska observeras. Forskaren skriver fältanteckningar om observationer, intryck och tolkningar av gruppens beteende.⁴ Att observera dem direkt under utövandet av ett rollspel kan ge större inblick i den betydelse och mening den religiösa rollen har för dem. Frågan om när och hur en roll visar sin religiositet kan vara möjlig att observera i fält och är därför relevant för forskningsfrågan.

Alla tillfällen då rollernas religiositet framkommer i spel noteras för att se eventuella teman i hur och när religion och religiositet används. Om definitionen av en karaktärs religiositet får betydelse genom användningen av religion i det sociala spelet, som teorin om symbolisk interaktionism menar vara fallet, så är direkt observation relevant för att svara på frågeställningen om karaktärens religiositet.

Därför har en observationsstudie utförts genom att på plats undersöka en spelsession av spelet *Drakar och Demoner: Trudvang*. Som observatör förhåller jag mig passivt under spelet. Förberedelserna utgjordes av att läsa rollspelsboken i sin helhet, både kapitlen om spelregler och om kultur och religion i spelvärlden. Syftet var att sedan tydligt kunna se och notera uttryck för religion under speltillfället. Detta är samma bok som spelarna och spelledaren säger sig följa som enda grund för spelets fiktion och regelsystem.

5. Teori

5.1 Symbolisk interaktionism

Symbolisk interaktionism-teori⁵ är en amerikansk teori och ramverk för att bättre förstå hur individer interagerar för att skapa symbolvärden, och därefter se hur dessa värden formar individer. Teorin kommer från det sociologiska perspektiv som utvecklades och blev populärt i mitten av 1900-talet. Den är viktig inom microsociologin och socialpsykologin. George Herbert Mead och Charles Horton Cooley har haft stor betydelse för grundandet av teorin som en metod för att tolka interaktioner.

Begreppet *symbol* i detta sammanhang definieras inte enbart som tecken, bilder och symboliska föremål såsom krucifix, utan kan även vara ord och handlingar. Sociologiprofessorn Joel M. Charon beskriver i sin bok *Symbolic Interactionism: An Introduction, an Interpretation, an Integration*⁶ hur vi agerar efter våra definitioner, som i sin tur är resultaten av våra tidigare möten med objekt, ord, koncept och händelser. Teorin om symbolisk interaktionism analyserar samhället genom att adressera den subjektiva mening som personer tillskriver koncept, objekt, händelser eller beteenden. Teorin lägger fokus på mellanmänniska interaktioner, för att förstå hur individer formas och

³ <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/deltagande-observation> 2018-03-02

⁴ Corbetta, Piergiorgio (2003)

⁵ Charon, Joel M. (2001).

⁶ Charon, Joel M. (2001).

mening skapas. Teorin söker förklaring i de reaktioner som styr människor, snarare än genom att beskriva personers personligheter och samhället var för sig.

Subjektiv mening står i centrum i denna teori, då tanken är att människors beteenden styrs av vad de tror och anser snarare än av objektiv verklighet. En person som är välinformerad om cigaretters skadliga hälsoeffekt kan ändå välja att börja röka eftersom det finns en subjektiv mening med akten att röka. Därmed är samhället socialt konstruerat genom människors tolkningar av koncept, objekt, händelser och beteenden.

Vi agerar med människor och fenomen baserat på den mening vi tolkar in hos dem. Ett exempel är då vi sitter vid ett bord på en restaurang så förväntar vi oss att den som närmar sig bordet är just en anställd som är redo att besvara våra frågor om maten, ta vår beställning samt hämta beställningen till oss därefter. Den roll vi har tillskrivit personen på restaurangen är därmed en produkt av tidigare sociala interaktioner vi haft eller observerat från den typen av situation.

Den subjektiva mening som en roll tillskrivs är en typ av kulturell konstruktion. Som en följd kan denna mening också förändras av innehållet i media, teknologi och händelser.

5.2 Symbolisk interaktionism om rolltagande

Charon beskriver *rolltagande* som en akt där personer sätter sig in andras perspektiv. Då en person ser världen genom andras ögon och agerar i enlighet med deras världssyn, är det enligt honom ett rolltagande.⁷ Det är genom denna akt av rolltagande som man förstår meningen i andra människors ord och beteenden. Genom rolltagande förstår vi även vilken betydelse och mening olika akter har för de grupper som utför dem – till exempel religiösa seder och vanor.

Att ta roller sker redan i låg ålder, till exempel genom att leka ”mamma, pappa, barn”. Innebörden av att vara förälder kan i leken därmed utforskas redan innan man är det själv. Detta kan vara förklaringen till varför rollspel allt oftare föreslås som metod för inläring i skolan, som Lena Roos samt Gary Allan Fine talar om i nästa rubrik om tidigare forskning.

5.3 Symbolisk interaktionism i denna studie

Teorin blir användbar i denna studie eftersom syftet är att se vad som gör roller i rollspel religiösa, och därmed se betydelsen av religiositeten hos rollen. Teorin om symbolisk interaktionism beskriver nämligen mekaniken i rolltagande som att vara just en meningsbyggande process. Man kan argumentera att praktiska användning av ”religiositet” oavsett spel eller inte symboliserar vad religiositet får för betydelse hos personer som använder sig av ordet. Därför fokuserar studien på rollspelares tillämpning av religion i spelen. Framöver i studien så används ordet ”symbol” för lyfta fram de återkommande tillämpningar som observeras av religiositet inom rollspel. Om en religiös oftast är en mirakelskapande präst så är mirakelgörande men även präst symbol för vad religiös är för något.

Teorin är även relevant för studien i och med att den fokuserar på att mening konstrueras utifrån interaktioner. Den tar upp hur ett koncepts betydelse påverkas av hur det används, i detta fall iden om vad som gör en religiös. Tillämpningen av en religiös roll kan synliggöras i intervjuvar samt observationer av ett pågående spel. Spelens användning av religion behöver tolkas också via de rollspelsböcker som utgör spelreglerna för religion inom spelet. Därmed kan en betydelse tolkas samt börja förstås. Detta sätt att tolka är studiens förståelse av symbolisk interaktionism.

Teorin är särskilt relevant i observationen av de sociala interaktioner där en rolls religiösa sida framhävs under spelet, och av hur spelböckerna specifikt uppmuntrar spelarna att använda religionen åt sina karaktärer. Man kan nämligen även rollspela utan spelböcker, verktyg och regler. Men om det finns spelregler så påverkar det hur en religion används i spelets rolltagande. Därför kommer spelreglerna för en religion eller gud enligt denna teori även att påverka innebörden i religiösa rollen och därmed är intervjuer, litteratur samt observation av ett speltillfälle relevant datainsamling.

⁷ Charon, Joel M. (2001).

6. Tidigare forskning

Teorin om symbolisk interaktionism ger verktyg till att förstå hur rolltagande ger personer förståelse för de roller de antar. Att förståelse skapas i rolltagande menar även Roos och Allan Fine, vars respektive forskning presenteras nedan. Tidigare forskning behandlar rollspel som metod för inläring i skolan, samt som en metod för att öka empati och förståelse för andra livsåskådningar. Religionskunskapen i skolan har som mål att elever får insikt i andra religioner och livsåskådningar, vilket leder till att forskning kring rollspel ofta utgår från religionsdidaktiskt perspektiv.

6.1 Forskning om att rollspel fördjupar förståelse av religion

I sitt kapitel i boken *Religionsdidaktik*⁸ vill Lena Roos inspirera läsare till användning av rollspel som en pedagogisk metod i religionsundervisning. Roos ger exempel ur olika berättarperspektiv på hur man kan introducera elever till hur historiska religiösa seder såg ut, och varför de utfördes. Roos menar att metodens fördel är att eleverna inte blir passiva lyssnare, och därmed ställer fler frågor. Rolltagande kan även få elever att förstå samtida människors handlingar, genom att få dem att fundera på hur de själv skulle ha agerat annorlunda. Därmed kan rollspel även användas som ett didaktiskt verktyg när man talar om nutiden. Rollspel i undervisningen kan även ske genom att klassen besöker ett museum, där de anställda spelar historiska roller inför eleverna. Andra metoder som Roos återger är Forumspel och Storyline.

Men didaktiskt rollspel kan enligt Roos även ske runt ett bord och utan rekvisita, där det istället är en spelledare samt tärning som konstruerar karaktärernas egenskaper och avgör utgången av strider.⁹ Antingen är dessa äventyr färdigskrivna eller skapas av spelarna. Det didaktiska rollspelet blir en stund då eleverna får tillfälle att fundera på värderingsfrågor och andras livssituationer. Roos understryker att karaktärerna inte bör vara karikatyrer, och varnar för att det är lätt hänt att de blir det eftersom det är roligt att överdriva en karaktärs egenskaper – till exempel om den gestaltas som väldigt naiv eller usel. Roos berättar om en grupp hon spelat rollspel med, där skildringen tenderade att återkommande övergå i parodi. Därför är det viktigt att läraren sätter upp spelregler som får spelarna att spela trovärdiga roller, och gestalta dem utifrån karaktärens bästa argument. Annars finns risken att personer som tillhör den grupp som skildras blir sårade, om de själva inte känner igen sig i gestaltningen av gruppen.

Roos säger dock att rollspel som pedagogisk metod fortfarande har större förmåga att väcka empati än föreläsningar, och att känslösamt engagemang i berättelser gör att kunskap fastnar bättre samt leder till fortsatt intresse. Att anta roller ska också vara ett tillfälle för personer att inte blotta sig själva, och lockar samtidigt personer att driva en diskussion vidare.¹⁰

Det relevanta för denna studie är att Roos menar att rolltagande skapar förståelse. En förståelse och mening i hur och varför religion används i seder och bruk, en förståelse som kan vara extra stark och minnesvärd då den kan väcka empati bättre genom förstahandsperspektiv snarare än genom andra passiva metoder.

Gary Allan Fine¹¹ fokuserar däremot på hur rollspelare skapar mening och identitet i sociala världar. Rollspel är en metod som kan användas för att skapa gemenskap och utforskande av sig själv, menar han. Att skapa världar och situationer som man har kontroll över är unikt för det som rollspel erbjuder. Fine menar att identifikationen med rollen man antar är viktigt för att förstå de handlingar karaktären gör. Han skiljer på rollspel i skolan och traditionella rollspel. Helt påhittade karaktärer med grandiosa problem är inte detsamma som pedagogiska rollspel där syftet kan vara till exempel att spela en sjuksköterska eller politiker med realistiska problem

Det relevanta för denna studie är att Fine menar att rollspelare skapar mening genom spelet, och

⁸ Löfstedt, Malin (2011): 177-185

⁹ Lena Roos (2011): 177-185

¹⁰ Lena Roos (2011): 177-185

¹¹ Fine, Gary Allan (1983): 11, 146ff

att akten att rollspela yrken ger insikt och förståelse för vad yrket gör. I denna studies fall så återges exempel på att rollspelare rollspelar präster.

6.2 Forskning om religioners presentation i spel

Rabia Gregory skriver att Neomedievalism är vida spritt i fantasy-rollspel.¹² Avbildningar och ord från medeltida religioner återfinns i allt från spelkaraktärens skapelse till landskapet i spelvärlden, namn på föremål och kläder. Magier och speciella attacker bär dessutom symboler från riktiga religioner. Gregory menar dock att spelen för övrigt är totalt fiktiva, och lika gärna kunde ha designats utan någon religion eller symboler från medeltidens Europa. Spelen är byggda för underhållning, och samtida spel representerar historiska religiösa seder som narrativa tekniker för att berätta en story istället för att vara realistisk. Gregory beskriver att de symboler spelutvecklare av alla former av spel använder som representation för religion och medeltid är symboler som spelarna tar med sig även utanför spelet. Detta eftersom de vet att dessa symboler mer eller mindre baserats på verkligheten.

These references do more than make a virtual world feel “real.” They act as axes or icons connecting the “reality” of the game world to the gamer’s real life, helping to form communities that continue to use those religious symbols even after a game world is deactivated. Because the religions created by game designers are modeled on historical artifacts and devotional practices, they can be studied in much the same way as their medieval prototypes.¹³

Gregory förklarar att spelutvecklarna därigenom ger en känsla av verklighet till sina spel. Man kan förstå det som att Gregory antyder att spelare kan bli påverkade av representationen av religionen, och att representationen är nära verkligheten även om spelaren inte tar all avbildning för att vara verklighetsbaserad. Om detaljer i ett spel återkommande visar sig grundas i historiskt fynd så är det kul kuriosa för dem som antog att inget i spelet var baserat på verkligheten. Det kan dock vara missvisande för en annan person, som leds att tro att merparten av detaljerna i spelet liknar verkligheten.

En annan observation som Gregory gör är att spelarna tar med sig spelens fiktiva form av religionen ut i sin vardag på grund av den stora inlevelse spelet medför för spelaren. Gregory beskriver att påhittade symboler används som representation för religion för att ge detaljrikedom och en känsla av realism till spelet. Detta görs till den grad att de till och med går att studera.

Med ”symbol” menas här de tillfällen då religion kan observeras, vilket kan vara både via fysiska figurer som symboliserar religiös tillhörighet, och utförandet av ceremonier och andra religiösa handlingar.

Det relevanta för denna studie är att Gregory beskriver att spelare tar med den religion de möter i spel ut i sin vardag. Man kan tolka det som att även då spelaren har en distans till de konkreta påhittade symbolerna, och inser att de är fantasi och religionen fiktiv, så kanske de ändå leds att tro att den fiktiva religionen i grova drag är exempel på hur religion är utformad i verkligheten. Om mötet med religion i spel ofta är utformat på ett likartat sätt så kanske det kan ske en grundläggande förändring i förståelse för vad som gör religion just till religion. Om världen är full av särskilt återkommande representation av religion så kan spelarna börja visa sin identitet med religionen även utanför spelet, menar Gregory.

Dessutom nämner Gregory att spelare inte alltid ser religiösa handlingar som just religiösa i spel. Vad Gregory menar är en religiös handling förklaras inte, utan kan tolkas som att vara handlingar såsom ritualer, bön eller andra kontaktförsök med gud. Om de intervjuade i denna studie inte ser en rollkaraktär som religiös trots att karaktären tror på gud så vore det svårt att lokalisera religiositet i spelarnas karaktärer för denna studie också.

Kevin Schuts¹⁴ avhandlar med flera ’case studies’ om olika datorspels representation av religion,

¹² Gregory P. (2014): 138

¹³ Gregory P. (2014): 138

¹⁴ Kevin Schuts (2014)

ofta mekanisk i natur som inte representerar religion i verkligheten. Om spelen däremot har narrativ representation av religion istället för mekanisk så representerar de verkligheten närmare.

The video game medium is ideally suited to represent one aspect of religion; the experience of being a god... Imagining what it is like to be a god is an interesting thought experiment, but it does not really get to the heart of the meaning and practice of religion – at least from the perspective of religious adherents. Finding games that really deal with the internal experience of faith and its sociocultural impact is somewhat more difficult, but such games do exist... This chapter, however argues that the construction of the medium itself has an impact on the manner in which games handle religion, although that impact is not insurmountable. Specifically, the argument here is that the systematic nature of game rules and computer programming bias the video game medium toward a mechanical, demystified representation of religion.¹⁵

Schutz ger Civilization IV¹⁶ som exempel på spel där man bygger ett samhälle utifrån många aspekter. En mekanik simulerar mat, en simulerar kultur, en annan simulerar religion. Religiösa byggnader som byggs av spelaren alstrar trospoäng, *faith points*, poäng som används som valuta för att köpa profeter, missionärer och trossystem till sin civilisation.

The rules of religion are more organic and less mechanical than the rules of a video game. In other words, religious guidelines and instructions are fully social: they allow for reinterpretation, they can be negotiated, and they allow for mystery and the unknowable.¹⁷

Outside of a simulation, it is truly impossible to quantify spiritual fervor of religious devotion, even on a macro scale. Disentangling faith motivations from economic, political, relational, or aesthetic factors is also impossible to do. Likewise, even if we could count such a thing as faith points, they certainly could not be channeled into predictable achievements or product¹⁸

Schutz menar det är skillnad på litteraturs och spels representation av religion, han erkänner att simuleringar är förenklingar av verkligheten, och är en del av det som gör ett spel. Exempel på mekanik i temat religion i spel ges av Schutz, varav ett är där varje karaktär har en själsmätare mellan noll och etthundra som indikerar hans spirituella hälsa, de med högt värde är kristna, de med lågt värde är anti-kristna. Schutz menar att frekvent så har religions spelmekaniska representation rollen att stå som övernaturliga teknologier med användning att kontrollera sinnen i ett ögonblick, läka sår eller fungera som destruktiva vapen. Det är spirituella vapen, en form av stridshandling. Han säger att beskrivningarna på dessa förmågor inte främst fylls med inlevande text utan mest med listor på siffror som anger och avgränsar parametrar för religionens magiska effekt, hur länge varar effekten, hur mycket kroppsliga skadepoäng orsakar den, hur mycket skadepoäng helar den, hur lång tid tar det att uttala religiösa trollformeln osv. Sällan beskriver spel hur trollformler låter och ser ut, endast konsekvensen beskrivs av trollformlerna. Religioner har sällan en sådan konkret verkan av den praktik religiösa utför i verkligheten påpekar Schutz.

But few religious systems teach that the divine is a force to be easily and predictably manipulated with the appropriate actions.¹⁹

Det relevanta för denna studie är att Schutz observerat att spel reducerar religion till en mekanik. Det kan ske av nödvändighet, eftersom spel utgörs av regler, men det finns undantag i spel visar Schutz där religionen inte behöver få mekanisk representation även om andra delar av spelet får just det, t.ex. i spelets simulering av strid. Om spelarna ofta har en mekanisk syn, och denna mekanik återfinns i reglerna för rollspelsystemets huvudbok så kan det vara grunden för relationen spelarna får med religion.

¹⁵ Kevin Schutz (2014): 255-256

¹⁶ Civilization IV, Firaxis, (2005)

¹⁷ Gregory P. (2014): 260

¹⁸ Gregory P. (2014): 259

¹⁹ Kevin Schutz (2014): 262

7 Religion i rollspelsböcker

Nedan sammanfattas kort hur religion behandlas i rollspelssystem som de intervjuade främst spelar, det vill säga spel som är aktiva och spelas i studiens samtid. Kapitlet om tidigare forskning introducerar hur rollspel och spel kan se ut, även detta kapitel om religion i rollspelsböcker blir likt en introduktion för läsaren till ämnet religion i rollspel och de symboler som använts inom detta media. Det som presenteras här är resultatet av att leta reda på allt i böcker om hur religion ”spelas”.

7.1 Sybaroum: Religionens spelregler och mekanik

Spelarna spelar religionen i detta spel genom att spelarna väljer i en lista magiska förmågor åt sin spelkaraktär/roll, om spelaren väljer en magiska förmåga åt sin karaktär så orsakar det i spelet en demonisk korruption för karaktären, denna korruption kalkyleras spelmekaniskt genom att uppdatera antal korruptionspoäng till rollerna. All magi i spelet är knutet till konceptet som beskrivs i boken som demonisk korruption. Eftersom ordet demon är tydligt i allmän uppfattning symboliskt kopplat till religion blir all magi i spelet symbolisk förknippat med religion och Prius kyrkan i spelet, en kyrka som kämpar emot samma demoniska korruption.

Spelarna kan välja siffror som representerar färdighetsgrader hos karaktären, dessa är områden och koncept för hur bra ens karaktär är på olika handlingstyper som spelaren vill få karaktären att utföra. En av åtta av dessa färdigheter står för karaktärens ”Viljestyrka”. Det är denna siffra som bestämmer hur bra spelaren är att utföra magiska trollformler genom att matcha tärningskast mot siffrans värde, samma siffra i Viljestyrka avgör hur bra karaktären är att motstå den korruption som magiska handlingarna medför.

Hur stark den demoniska korruptionen är bestäms av tärningar som symboliserar temporära och permanenta korruptionspoäng. Denna korruptionsmekanik är unik för detta spel och är en mekanik som utgör en sannolik källa för karaktärens död under varje speltillfälle, och är därmed signifikant nog för spelarna att ständigt fundera över. Sannolikheten att dö kan spelarna ta ställning till före sina handlingar i spelet när magnitud samt konsekvenser av demonisk korruption går att kalkylera matematisk. Regler kring unika magier präster och liturger har tillgång till får egna kapitel och listor, dessa utgör betydande stor del och plats i när spelet spelas likväl som i bokens regelkapitel. I princip alla exempel på religiös magi och mirakel är av art som underlättar stridsituationer för spelarna som använder sig av dessa krafter. Det finns exempel på förmågor åt präster om att utföra magisk exorcism, som även den leder till korruption, dock främst återfinns exempel på magier i boken som hjälper *Liturger* och *Teurger* att skada och såra rollkaraktärens fiender eller läka sina stridskamrater.²⁰

7.2 Drakar & Demoner Trudvang: Religionens spelregler och mekanik

Klasserna på de roller spelarna kan välja är indelad i kategorierna soldat, gårdsman, underhållare, kunskapstörstare eller gudsmän, varav gudsmän är den som har tydligast koppling till religion eftersom det är en religiös titel redan i sitt namn. Däremot finns det stor variation på gudsmän för olika religioner vilket utgör stora delar av bokens innehåll.

När Trudvang spelas så tilldelas karaktären en siffra inom olika ”färdighetsvärden” som representerar vardera ett fält av handlingsalternativ som spelaren kan välja på, t.ex. Strid, Läkarkonst och Kulturkännedom. 1 utav 23 färdighetsvärden kallas Religion, men är ändå en färdighet spelet uppmuntrar en spelare att välja troligare och oftare än flera andra typer av färdigheter eftersom spelet gör det oftare användbart och ger flest exempel på handlingar i kategorin ”Religion” än andra kategorier.

Färdigheten Religion är relevant då karaktären försöker utföra en gudaförmåga i spelet, desto högre

²⁰ Grip (2005)

siffran karaktären har i Religion desto mer troligt är det med ett tärningslag att karaktären lyckas utföra en magisk förmåga med kraft skickat från sin gud. Även böner och löften till gud som rollkaraktärer utför representeras med egna tabeller och regler, alla exempel på religiösa handlingar rollkaraktären kan utföra får tillhörande regler och tabeller, och simuleras i flera steg med spelregler och tärningslag vars utkomst kan leda till ännu ytterligare tabeller och tärningslag som simulerar konsekvenser från gudar. Flesta magier i boken klassas som gudaförmågor, resterande magi i spelet saknar en personifierad källa i form av gudar. Religion som tema fyller drygt 100 sidor utav dryga 300 sidor i boken, där beskrivs religionens historia, dess plats i samhället och vilken form den utövas i. Det finns regler om hur olika typer av gudsmän tillgodogör sig kraft från sina gudar, vilket kan skilja sig beroende på religion, det finns även hundratals exempel på gudaförmågor. I princip samtliga av dessa gudaförmågor är av sådan art som hjälper gudsmän i stridssituationer, genom att skada och sår rollkaraktärens fiender eller läka sina stridskamrater.

Gudaförmågor i form av mirakel och magier med varierad effekt kan gudamän utföra flera gånger om dagen inom spelets fiktiva tidsramar med hjälp av gudapoäng de samlar varje dag, men förlorar sitt överskott av poäng efter varje midnatt. Siffran för Religion är relevant för hur mycket ”Gudapoäng” per dygn som karaktären alstrar, poängen är en typ av valuta/energi som spenderas när karaktären utför en gudaförmåga, t.ex. så kan det kosta 12 gudapoäng att få ett magiskt spjut skickat till sig från sin gud. Med en låg chans på 5% att karaktären misslyckas fatalt med sin gudaförmåga, vilket medför att spelaren får slå en ytterligare tärning på en tabell för att se hur dess gud reagerar, detta tärningslag kan medföra att gudarna vänder karaktären ryggen permanent eller rakt av dödar gudsmannen. Denna mekanik ska representera riskerna att frammana gudaförmågor och ger spänning samt drama.

Dock ger klar majoritet av gudaförmågorna fördel i strid, snarare än de få fall gudaförmågor ger liv, näring eller färdmedel, det finns enstaka sådana exempel bland hundratals andra förmågor som istället följer temat och symbolen av strid och skadande.

Om spelaren önskar att se om dennes karaktär har insikt och kunskap i en främmande religion eller vill utföra en icke magisk religiös sed korrekt så avgör siffran i färdigheten ”Kulturkännedom” istället för i ”Religion”. Vilket gör det tydligt att en karaktär med hög ”Religion” har gudarnas kraft till sitt förfogande snarare än att personen kan fakta om Religioner.²¹

7.3 Dungeons and Dragons: Religionens spelregler och mekanik

De sätt religion används regeltekniskt i spelet är likt tidigare fall där religion är verktyg för hjälpa karaktären i strid, i form av att skada fiender eller läka vänners stridsskador. I princip alla färdigheter en präst-roll har tillgång till är färdigheter som underlättar stridssituationer för rollen, präster är extra duktiga på att dräpa oheliga fiender över andra roller i spelet, och kan framkalla styrka och vapen via sin kontakt med gud. Det finns flera färdigheter för präster som läker sår mirakulöst hos skadade, nyttan av helande är främst i direkt samband med stridssituationer som är främsta källan för fysiska skador i spelboken.

I Dungeons & Dragons finns inget färdighetsvärde för Religion som liknar den i Trudvang, det finns däremot en färdighet som tituleras ”Religion” men den symboliserar hur god kunskap karaktären besitter om religion och symboliserar inte hur mycket av gudarnas kraft karaktären har tillgång till.

Karaktärer i spelet har däremot poäng som representerar deras färdigheter och kompetens likt andra rollspel. I Dungeons & Dragons så finns ett färdighetsvärde kallat Visdom, som representerar karaktärens mentala kompetens i vardagens många och skilda tillfällen. I fallet av en karaktär som spelar rollen av en helig Cleric(*präst*) så används karaktärens poängvärde i Visdom för att avgöra om utförande av sin guds krafter lyckas eller inte. Detta trots att narrativt är inte karaktärens visdom relevant för att bruka gudars krafter, det sker en konflikt mellan regler och den fiktiva världen.

Karaktärers kontakt med gudarna möjliggör karaktären att utföra förmågor skickat från sin gud, sådana förmågor är listade i boken i stort antal med tillhörande regler. I princip allt på ämnet

²¹ Bergquist (2006)

religion och gudar är kopplat till regler för gudomliga magier som kan liknas med mirakel.²²

8 Empirisk Undersökning

8.1 Intervjuundersökning

Intervjувaren presenteras utifrån funna centrala teman och mönster i intervjувaren. Dessa centrala teman får sina respektive rubriker nedan, med citat under vardera rubrik som stärker observerade teman.

Samtliga sex intervjuade bekräftade med kort och tydligt ”Ja” att de har spelat en religiös roll, samtliga nekade med ett kort nej om att de själva identifierade sig som religiös utanför rollspelet.

8.1.1 Tro på en gud gör en roll religiös

John samt Sara beskrevs båda att tro på en gud gör rollen religiös. Sara tillägger att även tro på religionens ideal gör en roll religiös.

John: *Man tror på en gud, det gör den religiös*

Sara: *En tro på en gud och vad den guden representerar.*

8.1.2 Tro betyder något annat i spelet än utanför.

Fler än John och Sara ovan talade om tro på gud dock tog de andra intervjuade annan ställning kring att tro gör en roll religiös, flera problematiserade tro om det ens är något som gör en karaktär religiös. Klara, Lucas och Fred ifrågasätter inte bara tro men går alla så långt som att plötsligt ifrågasätta sina rollers religiositet trots att de själva beskrev denna samma karaktär som religiös sekunderna före sina egna problematisering.

Klara svarar så här på frågan om hon har spelat en religiös karaktär:

Ja. I fiktiva världar, vet man ofta att guden finns, så rent ”off”(utanför spelet) har man facit att karaktären har rätt. Och ”in”(inne i spelet) så vet man att om man gör såhär så har man rätt. Handlar mer om vetenskap än tro. Man tappar dimensionen om tro, eftersom tro handlar om tvivel. Man vet att man inte är övergiven av gud... Men skulle inte säga den är religiös egentligen eftersom gudens existens är bevisad redan. På så sätt är det egentligen snarare vetenskapligt förankrat än tro, i en sådan setting. Det är reproducerbart. Inte säker på att det är religion. Man säger det bara för att det är en gud... Vem ifrågasätter en battle priest som kan kasta fire balls, det är bara dumt.

Lucas: *Det är nog skillnad på begreppet religiös i spelet och utanför. Vi tänker sällan kring det ordet, vi frågar snarare om en person är präst eller gudsman eller inte.*

Fred beskriver sina religiösa roller så här:

Oftast bärare av gudomliga magier, Paladins och Clerics. Men de är ganska icke-religiös. Jag spelar inte på deras religiositet så mycket. Men det har hänt.

Eftersom gudarna finns verifierbart i D&D (Dungeons & Dragons) universumet så är det rimligt att försöka få gudarnas gunst.

²² Wyatt (2014)

8.1.3 Tjäna gud dedikerat.

Denna typ av svar ser vi hos samtliga sex intervjuade. Utöver John så räcker inte endast tro på gud för att förklara vad som gör rollerna religiös. Här syns språkbruk från de intervjuade som beskriver sina religiösa roller, det visar sig vara alla religiösa yrkestitlar, de är präster i fallet med Klara, John, Lucas, Fred och Stefan. I Saras fall är rollen en Valkyria, ett magiskt krigarväsen som står guden Oden nära till tjänst. Med andra ord så är samtliga religiösa roller till yrket tjänare för gud. Exempler nedan visar att dessa gudstjänare missionerar, sprider läran om gud, utöva direkt kontakt med gud eller följer strikta levnadsregler.

Klara: *Man spelar inte på tro utan att den vet. Och vill gärna att andra förstår också det man vet, att guden finns.*

Blir lätt en parodi på religiös fanatiker, rik präst med pondus som går runt och missionerar... Han är hängiven för guden, lever för läran och sprider den.

John svarar så här på frågan om han har spelat en religiös karaktär:

Jag har spelat en Cleric(präst) och Monk(munk) flera gånger... Ibland förkastar gudarna en av deras tjänare om de gör dåligt ifrån sig.

Lucas svarar så här på frågan om han har spelat en religiös karaktär:

Ja. Spelat en ostrosedspräst samt en gavepräst i Trudvang. Dom är aktivt religiösa. Faktiskt så är nog även de som inte är präster religiös men det brukar inte spelas aktivt på, om det ska vara "korrekt" så att säga så bör vi alla som spelar respektera gudarna men prästernas identitet revolverar kring gudarna centralt till skillnad från de som inte kör präster. Ibland kommer endel spelare ihåg att gå till den som spelar präst och ställer frågor om gudarna och ödet, men sällan...I rollspel är det ofta att den får unika förmågor p.g.a. av sin religion. Den har fått kontakt med gud. Det är nog skillnad på begreppet religiös i spelet och utanför. Vi tänker sällan kring det ordet, vi frågar snarare om en person är präst eller gudsman eller inte.

Karaktären tillber döds gudinnan Morgu aktivt, måste dräpa varje vecka och leva ett farligt liv annars förlorar han alla sina krafter permanent. Vilket motiverar mig att minnas spela min karaktär fanatiskt. Lite löjligt att behöva en sporre för att spela sin karaktär såhär, men det blir så kul också, och vi är här för att ha kul.

Fred svarar så här på frågan om han har spelat en religiös karaktär:

Det har jag. Oftast bärare av gudomliga magier, Paladins(magiska tempelriddare) och Clerics(präst). Men de är ganska icke-religiös. Jag spelar inte på deras religiositet så mycket. Men det har hänt. Jag ser religion som en kod för dess beteende och etikett, Alltså jag är en Cleric av X, därför gör jag A, B och C men aldrig D eller E. Det är enkelt att det blir parodi av fanatiskt religiös typ, which is also fun.

Jag menar, de har bevis på guds existens, men gud ger inga magier till de som inte arbetar för det.

Spelar just nu en präst i Dogs in the Vineyard. Jag gör gärna dem överdrivna åt bara fan, ISIS-Light.

Ibland är det kul att spela karaktär som inte är helt logisk, de följer en levnadsregel

högre än dem själv och begränsas av den.

Även en Wizard (Trollkarl) skulle be till en gud för att få kunskap och magi om det ens fanns en chans att det skulle hända från sån aktivitet. Men dom dedikerar inte sitt liv på samma sätt till saken som en Cleric skulle göra dock.

Sara svarar så här på frågan om hon har spelat en religiös karaktär:

Endast spelat en, en valkyria för oden i nordisk mytologi setting. Hon var strikt dedikerad åt sin gud, en stolt och sliten krigare.

Stefan svarar så här på frågan om han har spelat en religiös karaktär:

Ja, det har jag. Frågan är lite otydlig, jag vet inte om du menar en Cleric(präst) eller en som ber till Gud skulle duga. Jag kan nämna två av mina karaktärer som tjänade gudarna på sina egna sätt. En bad två gånger om dagen, hade en bibel som sin lagbok, och gud var viktigast av allt för han. Den andra såg gud som sin allierade, en som de allierar sig med för att uppnå ett av sina mål.

De delar ideal med guden de tjänar.

Jag tenderar välja religiösa karaktärer för anledningar som berör berättelsen. Om guden är intressant och om det går att göra en karaktär som passar att tjäna en gud.

8.1.4 Att använda magiska krafter från gud

De intervjuade återkommer ofta till magiska krafter är vad religiösa karaktärer brukar utföra i rollspel. Sara svarar inget om magiska krafter direkt men den roll Sara beskriver är ett magiskt väsen i sig självt med möjlighet till övernaturliga handlingar så som att flyga och besöka gudar. Alla utom Stefan ger tydliga svar om övernaturliga inslag i sina religiösa roller.

Klara: *Fantasi präster är cool. En med gudomliga krafter,*

John: *Cleric (präst) behövs ofta, de kan hela (magiskt läkande) och försvara gruppen.*

Lucas: *Kul med de unika gudaförmågorna. Det är som att få vara en trollkarl men med bättre effekt i detta spel... Kultister som summonerar demoner i källaren är t.ex genomgående tema i spel, kul med sådant.*

Sara: *Endast spelat en, en valkyria för oden i nordisk mytologi setting. Hon var strikt dedikerad åt sin gud, en stolt och sliten krigare.*

Fred: *Oftast bärare av gudomliga magier, Paladins och Clerics. Men de är ganska icke-religiös. Jag spelar inte på deras religiositet så mycket. Men det har hänt.*

Jag såg att man kan vara exorcist och kasta heliga magier, så därför gör man det.

8.1.5 Strida

Strid är det sammanhang det handlingsområde religiösa rollen beskrivs oftast i. Terminologin från svaren berör ofta tema strid genom ord och beskrivningar så som battlepriest(krigarpräst), Fighters(krigare), försvara, dräpa, farligt, ISIS, valkyria och döda

Klara: *Vem ifrågasätter en battle priest som kan kasta fire balls, det är bara dumt*

Fantasi präster är cool. En med gudomliga krafter, man får mycket från film. Obi Wan från Star Wars är lite lik en battlepriest, tror inte på gud men tror på the force.

John: *Paladins är också troende Fighters (krigare), som slåss för godhet. Cleric behövs ofta, de kan hela och försvara gruppen. Mina Clerics och Paladins är alltid religiös för att de måste vara det för att vara en Cleric eller Paladin.*

Lucas: *Karaktären tillber döds gudinnan Morgu aktivt, måste dräpa varje vecka och leva ett farligt liv*

Fred: *Jag gör gärna dem överdrivna åt bara fan, ISIS-Light.*

Sara: *Endast spelat en, en valkyria för oden i nordisk mytologi setting. Hon var strikt dedikerad åt sin gud, en stolt och sliten krigare.*

Hon bara blev mer dogmatisk än vad jag först tänkte pga Alignment systemet. Lawful Paladin är mer i linje av vad jag sikta på än god. Vilket sluta med att hon hade mer anledning att döda odiskriminerande.

8.1.6 Omhändertata och vårda

Religiösa rollen som också visat sig vara prästroller i regel visar sig nu också vara en roll knutet till en läkande och omhändertagande roll. Stefan svarar om att försöka undvika att välja prästrollen för sin självklara läkande roll, som att han är trendbrytare. Stefans svar visar på att sådana trender upplevs att finnas, vilket vi ser hos John, att prästrollen väljs för att den är just en läkande roll, naturlig funktion för en grupp äventyrare som ofta strider. Stefan beskriver att helande är vanlig uppgift för präster.

Klara: *Min vinkel var att jag spelar en präst som inte kan hjälpa alla, handlar om prestationsångest, skam. En aspekt man måste lägga ditt själv, beroende på vad man gillar att spela.*

John: *Cleric (präst) behövs ofta, de kan hela och försvara gruppen. Mina Clerics och Paladins är alltid religiös för att de måste vara det för att vara en Cleric eller Paladin.*

Stefan *Jag tenderar inte att välja en Cleric (präst) eftersom "a healer is needed" eller för att det är vanligt i världen.*

8.1.7 Religiösa rollen är en parodi på religion

Sista återkommande mönster är beskrivningar av rollers religiositet är att de är överdrivna eller parodier i sin utformning.

Klara: *Skulle vara mer intressant att spela troende i setting där det inte är lika lättbevisat att trosuppfattningen är rätt. Spela troende i Low Fantasy (nära verkligheten) setting där man har tvivlet, man ställs för svåra frågor i sin världsuppfattning. Då blir det inte lika mycket parodi, man ställer sig inför omgivningens reaktioner, som förlöjligar min tro.*

Lucas: *Karaktären tillber döds gudinnan Morgu aktivt, måste dräpa varje vecka och leva ett farligt liv annars förlorar han alla sina krafter permanent. Vilket motiverar mig att minnas spela min karaktär fanatiskt. Lite löjligt att behöva en spårre för att spela sin*

karaktär såhär, men det blir så kul också, och vi är här för att ha kul.

Fred: *Det är enkelt att det blir parodi av fanatiskt religiös typ, which is also fun.*

Jag gör gärna dem överdrivna åt bara fan, ISIS-Light.

8.2 Observation av en rollspelsession

Följande är alla observationer från en rollspelsession i rollspelet *Drakar och Demoner: Trudvang*. Förberedelser utgjordes av att läsa rollspelsboken i sin helhet, så som kapitlen om spelregler, men även om kultur och religion i spelvärlden. I syfte att tydligt se och notera då fall då religion uppvisar sig under speltillfället. Detta är samma bok som spelarna och spelledaren säger sig följa som enda grund för spelets fiktion och regelsystem.

Åtta personer deltar i rollspelet, varav en är spelledaren och en av spelarna är Lucas från intervjuundersökningen. Tre av de sju spelarna spelar roller som tillhör karaktärsklassen *Gudsmän*, men vardera gudsmans roll kommer från skilda länder och kulturer som alla vördar olika gudar. Det är alltså tre av sju spelare som spelar karaktärer med religiösa titlar i sin klassifikation.

Resterande spelare har valt roller utan religiös titel, såsom militära ledare, jägare, tjuv och magiker. En av dessa andra roller tror på guden Gave och resterande har inte funderat på vad för gud de håller närmast eller om de är ateister. Detta trots att världen är full med gudar och deras påtagliga effekt. Samtliga rollkaraktärer lever i en spelvärld där gudar bokstavligen vandrar bland människorna.

Under spelet så framgår kort och stundtals två av gudsmännens religiositet. Den yttrar sig i form av att de nämner sin guds namn i sociala sammanhang. *"Storme ser dig"*, säger den ena gudsmannen till en annan karaktär fientligt. En annan gudsmän skriker *"För Morgu"* inför ett anfall som samtliga roller utför på en grupp kultister som utför en okänd offerit, en rit som rollkaraktärerna observerar på avstånd länge och som spelledaren beskrivit utförligt.

Samma två gudsmän utför ett par gudaförmågor vardera under spelet för att hjälpa sig själv under stridssituationer. Det är dock lätt att missta dessa gudaförmågor för annan, "sekulär magi", sådan magi som inte är specifikt kopplad till en religion enligt spelboken. Spelarna av gudsmännen utlyser vilka förmågor de vill aktivera och kastar därefter en tärning. De jämför tyst sitt värde i religion mot tärningsresultatet för att avgöra gudaförmågans utkomst. Den gudsmän som vördar Morgu får sin hud att börja koka av raseri. Rollkaraktären växer spontant och blir längre, och får extra styrka som följd för att dräpa sina fienden bättre. Den andre gudsmannen, som tror på guden Storme, aktiverar en gudaförmåga för att få en fiendes hjärna att fysiskt skadas av en magisk eld.

De andra spelarna varken använder fraser eller visar reaktioner som speglar en religiöst eller ens kulturellt präglad världssyn under spelet. De händelser i spelet som är extraordinära i sin natur, som att en präst är hängiven en dödsgudinna växer på höjden och får sin hud att koka, får ingen reaktion från varken de andra spelarna eller deras karaktärer. Inte heller reaktion från den karaktär som sagt sig vara hängiven guden Gave, en religion där utövarna antagligen ser alla andra religioner som kättare enligt spelvärdens fiktion.

Den tredje gudsmannen i gruppen aktiverar inga gudaförmågor under spelsessionen. Han visar heller inga tecken eller symboler på att vara religiös. Alla tre spelare som spelade gudsmän tillfrågades efter spelet om de endast hade gudaförmågor som hjälpte dem i strid, snarare än i andra situationer. Svaret var bekräftande från alla; alla deras religiösa förmågor hjälpte dem regeltekniskt i strid, även om de också kunde användas på andra sätt. *Till exempel kunde gudaförmågor användas till att skrämmas med, vilket i sin tur har som syfte att underlätta hur strid utspelar sig spelmekaniskt via tärningar.*

9 Analys och diskussion

Frågeställningen om religiösa rollens betydelse i roller enligt rollspelare kan analyseras utifrån undersökningarna av rollspelsböcker, intervjuer och spelsessionen. Dessa tre fält får varsin rubrik nedan och därefter fortsätter analysen allmänt att sammankoppla dessa tre områden av insamlat material.

9.1 Rollspelsböckerna

Det är tydligt att religion som tema är utbrett i rollspel. Religion är centralt för alla undersökta spelvärldar och fyller stora regelkapitel i rollspelsböckerna för *Symbaroum*, *Drakar och Demoner: Trudvang* samt *Dungeons and Dragons*

Samtliga undersökt rollspelssystem utspelar sig i en unik fiktiv värld med inslag av unika gudar och unika präster. Gudar fick utmärkande namn så som Prios, Morgu eller Storme.

Prästklasser (sorter av präst) och roller som arbetar med gudar återfanns under spännande synonymer så som Liturg, Teurg, Cleric och Gudsman. Det mest kända svenska rollspelet, *Drakar och Demoner*, har redan i sitt namn antydning på att vara inspirerad av en religiös grund då demoner utlovas i titeln.

Rollspelssystem ägnar vissa kapitel åt att berätta om sin egen världs samhälle och historia, och övriga kapitel lär ut hur man spelar spelet – men även hur religiösa roller spelas rent spelmekaniskt.

Religion representeras i rollspelsböcker utifrån sin speltekniskt funktionella roll. Religiösa mirakel har regler som ger nytta åt präster genom att göra dem mer effektiva i strid, men även effektiva vårdare av de som har skadats utav strider. Om de flesta verktyg och regler en spelare har tillgång till är i syfte av strid så kan naturligen många interaktioner som spelaren ägnar sig åt att ta sig form av våld. Att strid och vård är vad den religiösa rollen gör kan man gissa från spelregler, men detta tema framkom återkommande i intervjusvaren också. Att religiösa rollers betydelse och symboler visade sig vara av stridande natur är enligt teorin om symbolisk interaktionism ett resultat av att rollspelens religion används och syns främst i strid. Observationen av en spelsession visade även den att strid är det tillfälle i spelet där religiöst laddade begrepp och handlingar främst används.

Religiositet har fått olika betydelser, men rollers religiositet har en mekanisk representation i alla undersökta rollspelssystem. Karaktärernas kontakt med gudarna ger dem magi som styrs av poäng, tabeller och tärningar.

I exemplet med *Drakar och Demoner: Trudvang* så representeras en karaktärs religion av ett siffervärde som avgör det antal gudapoäng karaktären kan alstra per dygn, som karaktären därefter använder till att utföra mirakel med. Dessa mirakel kallas *gudaförmågor*. De flesta gudaförmågorna är hjälpsamma under strid, snarare än användbara för spelarna i andra sammanhang.

Gudapoäng är detsamma som de ”faith points” Schutz talar om i sin forskning, som karaktären kan använda för att sprida sin religion i de spel han observerat. Schutz observation återfanns här också; att religion i spel styrs av regler på ett sätt annan kultur eller mental aktivitet sällan gör.

I spelsystemet *Symbaroum* representeras rollkaraktärers demoniska korruption och motståndskraft (viljestyrka) mot sådan korruption med siffervärden som slumpas fram med hjälp av tärningar.

Alltså kan man säga att religion i rollspel ofta är ”spelifierad”. Gregory nämner i sin studie att religioner i verkligheten sällan lär ut att tro har sådan manifesterande kraft som den har i spel. Den är väldigt konkret och direkt i spel, vilket är inte fallet utanför spelet. Framförallt är det den utlärdas synen om religion som skiljer sig åt tolkar jag det som, som många kan ha hört så sägs det att gud besvarar bön ”in mysterious ways”, poängen är att svar från gudar kommer inte tydligt eller direkt och belöning sker inte främst under livet men ofta först i efterlivet.

Karaktärers färdighetsvärde i ”religion” i spelet *Trudvang* kan bokstavligen endast användas till potent magi som tillfredsställer karaktärers önskningar och omedelbara behov, såsom att få styrka och mat – eller för att få andra tydliga och omedelbara fördelar av sin gud som helande effekter och frammanandet av magiska spjut. Som teorin om symbolisk interaktionism förklarar så är det sättet

att använda rollen som förstärker värdet och meningen med rollen; handlingarna fördjupar förståelsen av vad konceptet faktiskt används till. Dessa sätt att använda religion som en metod att direkt tillfredsställa sina fysiska behov kan utifrån teorin antas vara en betydelse som religion får i spel. Dock påtalades ingen sådan betydelse i intervjuerna.

9.2 Observation av spelsession

Under den observerade spelsessionen observerades inga yttringar av religiösa maktstrukturer eller religiösa åskådningar hos rollkaraktärerna, utöver att två gudsmän av tre nämnde sin gud vid namn under varsitt tillfälle. En av prästerna säger ”*Storme ser dig*”, och den andra prästen säger ”*För Morgu*”. Detta utgjorde de enda tillfällena där religion observerades narrativt från rollkaraktärerna. Symbolen i interaktionen är att präster pratar om gud – det är vad präster gör. Inga roller visar att något om gudar berör dem alls, inte ens när rollerna ser gudomliga magier ske framför sig så reagerar de. Ingen roll behandlar prästerna som präster, ingen reagerar på gudarnas ingripande med sina gudomliga förmågor via prästerna, och rollen som fick höra från en präst att ”*Storme ser dig*” reagerar inte heller på uttalandet. Symbolen i dessa interaktioner är att guds effekt är inget att tydligt bry sig om, åtminstone inget som behöver reageras på genom rollspelande – trots att inom fiktionens ramar så är det extraordinära stunder då gud ingriper. Gudomliga förmågor användes däremot uteslutande i strid, och sådana mirakel återkom under spelsessionen. Symbolen i dessa interaktioner är att Gud är främst ett hjälpmedel i strid, likt ett vapen. Detta återkopplar till Schutz observationer om att gudar får rollen av vapen i spel.

Det påtagliga är att det är så vanligt med gudsmän i spelet. Denna roll är en form av präst dessutom, och i den observerade spelomgången fanns det tre präster bland sju spelare. Spelböckerna visar på att ”präst” är en av de vanligaste rollerna som finns tillgängliga för spelare. Det betyder att präster är väldigt vanliga i praktiken hos spelare, men inom fiktionens ramar så är det sällsynt med rollen som gudaman i världen. Att rollen fyller så stor del i regelboken leder lätt till konsekvensen att det som spelare är lika bra att anta rollen som präst, om en man ändå vill skapa sig en troende eller religiös karaktär. Detta då kapitlet om tro endast avhandlar rollen som präst och de magiska fördelarna prästrollen medför. Det är en förklaring till betydelsen och symbolen att det spelarna själva anser vara religiösa roller specifikt är varianter av präster.

Spelledaren i den observerade spelsessionen beskrev en scen med en offerrit utövad av en okänd grupp kultister. Ett sådant tillfälle bjuder in för att spelarna kan reagera på scenen utifrån rollkaraktärens kultur och religion, och därmed ge dimensioner och karaktärsdrag till sin rollkaraktär. Men inga sådana reaktioner observerades, förutom att spelarna anföll ritualplatsen. Symbolen i stunden är att offerriter är inget varken präster eller andra roller reagerar på. Det kunde förväntas att några roller i spelet skulle fråga prästrollerna vad för mystisk betydelse denna offerrit medfört, uttrycka vidskepelse, eller uttrycka förskräckelse över en hädisk rit.

Intervjusvaren visar på att ett par spelare beskriver sina religiösa karaktärer som icke-religiösa, och att spelarna själva inte spelar på rollers religion. Det svaret är troligen vad som kan observeras här i spel; spelarna har en insikt om att det de gör är motsägelsefullt, att deras tro inte syns i spel. Där religiöst symboliskt laddade ord förekommer är det främst i själva prästiteln och titeln på magiska förmågorna som prästerna brukar i strid. I praktiken förstärks betydelsen och symbolen om att religion syns först i strid och i ”övertydliga” mirakel, om det återkommande endast är i denna kontext de syns.

Det kunde förväntas att fler religiösa handlingar skulle ses tydligare, i form av böner och ställningstaganden från karaktärerna om att tabubelägga andra rollkaraktärer i gruppen för deras annorlunda tro eller den (inom fiktionen) kätterska offerrit rollkaraktärerna observerade. En förklaring kan vara att det känns onödigt för spelare av icke-präst-roller att rollspela sin religion, då det inte ger rollen någon fördel rent spelmekaniskt – med andra ord ges ingen belöning från gud till icke-präster.

Att spelarna attackerade de kultister som utförde offerriten kan tolkas som en religiös värdering om de vill stoppa ritualen. Dock observerades det inte tydligt att riten anfölls på religiösa grunder,

utan för att det var fysisk möjligt och spännande att anfalla platsen i stunden. De verktyg spelarna har att använda sig av från spelboken är trots allt främst regler och förmågor ägnade åt att döda. Alla gudaförmågor som karaktärerna hade tillgång till kom i regelteknisk form att förbättra prästerna i strid, exemplen som sågs i denna spelsession gjorde gudsmännen fysiskt starka eller möjliggjorde dem att magiskt förstöra fienders hjärnor med magisk eld.

Intressanta är att under observationen av spelsessionen var det endast präster, och inte ens alla präster, som berörde något alls som kan tolkas vara religiöst laddat. Lucas beskrev under intervjun att spelarna sällan bryr sig om huruvida en roll är religiös eller inte, utan det är en fråga om huruvida rollen är en präst eller inte. Vilket stärker den observerade betydelsen om att "präst" är vad den religiösa rollen betyder. Lucas kommentar kan tolkas som att definitionen om vem som är religiös har förflyttats, men att alla i spelets värld ändå är troende, vidskepliga och anammar principer som gudar propagerar. Dock i observation så visade det sig snarare att religiositet inte bara omdefinierats, utan saknas totalt från roller som ej är präster – även om de kanske borde vara religiösa.

9.3 Intervjuundersökning

Intervjuundersökningen visade sju återkommande centrala teman i intervju svaren, som återges i rubriker nedan.

Tro på en gud gör en roll religiös

Att tro på gud är vad som beskriver den religiösa kan förväntas vara ett svar som kan fås av de flesta tillfrågade om frågan skulle gå till vem som helst på gatan. Dock är det anmärkningsvärt att endast John och Sara nämnde det tydligt bland sex personer, de var även de som uttryckte sig kortast i allmänhet. De andra intervjuade kanske utelämnar sådant svar om tro eftersom det är självklara svaret och därmed överflödigt, de kanske vill ge mer detaljerade svar eftersom de förstår att studien antagligen är på avancerad nivå, men den förklaringen är antagligen inte fallet eftersom ett tydligt centralt tema var att tro på gud inte räcker för att vara religiös. Guds existens finns verifierbart inom fiktionens ramar, vilket påpekas av flera intervjuade, som leder oss till nästa centrala tema.

Tro betyder något annat i spelet än utanför.

Intervjuerna återkom till idén om att ingen kan neka guds existens i en värld där gudar går bland folk, frågan om tron på gud får annan betydelse. Alla inom fiktionen verkar tro på guds existens, därmed krävs något extra för att religiositet ska vara användbart ord.

Klara talar mycket om att tro på gud i spelet är inte religiös tro, eftersom "*religiös tro handlar om tvivel*" som Klara beskriver. Om man har bevis för en tro, menar hon, så övergår det till vetande. Hon ifrågasätter om tro på gud är ens religiöst inom spelets ramar. Klaras exempel på sina religiösa roller är präster framkommer det. Lucas talar om att de sällan talar kring uttrycket "religiös" i spelet, det sker snarare bara distinktion kring präster och dem som inte dedikerat sig åt gud. "*Det är nog skillnad på begreppet religiös i spelet och utanför. Vi tänker sällan kring det ordet, vi frågar snarare om en person är präst eller gudsman eller inte.*"

Fred beskriver sina religiösa roller som ganska icke-religiösa, att han inte "spelar" på deras religiositet, men att han försöker få gudarnas på sin sida i sina religiösa roller, roller som är också präster eller paladins. Paladins vilket är en bepansrad riddare som slåss för goda eller gudomliga principer, likt tempelriddare, vilket är tydligt symboliskt kopplat till religion. Allmänt framträder symbolen samt temat i svaren att endast tro är en icke-fråga om rollen är religiös, exempel i svaren som anger religiösa roller är samtliga exempel på jobb och livsstilar som dedikerat sin livsstil åt gud, vilket leder till nästa centrala tema.

Tjäna gud dedikerat är vad som gör rollen religiös.

Detta var kärnan av alla centrala teman i svaren, alla intervjuade beskrev titlar på sina religiösa

roller som förtydligar att de jobbar åt sin gud. Rollernas titlar är präster i fallet med Klara, John, Lucas, Fred och Stefan. I Saras fall är rollens titel en Valkyria, ett magiskt krigarväsen som står guden Oden till nära tjänst.

Dedikation åt gud genom aktiv livsstil symboliserar religiositet genomgående i svaren, inte bara att religiösa rollen är religiös utan den är alltid bärande av en titel. Titlar som antyder på aktivt jobb för sin gud. Exemplet på livsstil och konkret jobb samt handling i svaren var missionering, sprida av guds lära, akten av att be och att utöva direkt kontakt med gud samt följande av levnadsregler som begränsar rollers agerande.

Både John och Lucas nämner prestation åt sin gud när de beskriver vad som gör dem religiös, annars följer straff från gud, eller gudinna i Lucas fall. Prestation sker genom att aktivt jobba för sin gud, det beskrivs som att passiv tro inte räcker.

John - *"Ibland förkastar gudarna en av deras tjänare om de gör dåligt ifrån sig."*

Lucas - *"Karaktären tillber döds gudinnan Morgu aktivt, måste dräpa varje vecka och leva ett farligt liv annars förlorar han alla sina krafter permanent"*

Straffet att inte prestera bra för sin gud är att gudomligheterna vänder ryggen åt den religiösa karaktären, med följd att de tappar sina gudomliga och magiska förmågor, vilket var själva belöningen att arbeta för gud enligt reglerna. Fred stärker detta tema också *"Jag menar, de har bevis på guds existens, men gud ger inga magier till de som inte arbetar för det."* Vilket leder till nästa centrala tema om magi.

Att använda magiska krafter från gud är vad den religiösa rollen gör

Magi följer den religiösa rollen tätt, alla utom Stefan beskriver tydliga övernaturliga förmågor i den religiösa rollen. Men Stefan antar rollen av en Cleric, som har tillgång enligt reglerna till mycket gudomlig magi. Magi blir symboliskt kopplat till religiösa rollen, magi följer ständigt tätt själva konceptet om religion. Klaras exempel på religiösa roller är battlepriests som kastar magiska eldklot genom luften. Lucas exempel var en roll som tillbad en döds gudinna som hjälper han att slåss och växa på höjden. Gudsman i fältstudien fick sina fienders hjärnor att koka på distans via magi. Ett specifikt tema för magierna är att de är av skadande natur, med andra ord stridssituationer. Samtliga rollspelssystem de spelar visar på att nästan alla av dessa gudomliga förmågor är metoder att skada fiender med. Strid blir symboliskt kopplat till vad den religiösa gör och strid är ständigt nära diskussionen om vad de religiösa karaktärerna gör. Observationen av spelsessionen visade även den på samma tema att alla magier rollerna hade tillgång till var att underlätta stridssituationer för rollerna. Vilket leder till nästa centrala tema.

Strida är vad den religiösa rollen gör

Observationen av spelsession visade att rollspelet centrerar kring strid, kontakt med spelarna av religiösa roller efter den sessionen beskrev att alla förmågor gud ger till deras präster i rollspelet är förmågor som underlättar i strid. Magierna gör det lättare att skada fiender, och i undantagsfall fanns det läkande magier som helar skador hos skadade, vilket fortfarande är exempel på vad som underlättar fortsatt stridande.

Strid är det sammanhang och det handlingsområde i vilket religiösa rollen beskrivs oftast inom under intervjuerna. Terminologin från svaren berör ofta tema strid genom ord och beskrivningar så som battlepriest(*krigarpräst*), Fighters(*krigare*), försvara, dräpa, farligt, ISIS, valkyria och döda. Vilket leder till nästa centrala tema.

Omhändertar och vårda är vad den religiösa rollen gör

Religiösa rollen omnämns hos Klara, John och Stefan att vara en roll som hjälper andra, i John och Stefans fall så specificerades hjälpen till att handla om helande.

Att strida verkar vara normalt, som även observation samt litteraturen visade, vilket leder till ett behov att läka sår hos de ständigt krigsskadade karaktärerna som spelarna spelar. Präster, nunnor och munkar har haft en vårdande symbol i historien såväl som idag där röda korset till exempel är en symbol knutet till både krucifix såväl som läkande av skadade. Betydelsen att präster läker är en

betydelse som följer med till rollspelen. Den religiösa rollen är så starkt knutet till prästrollen att den läkande symboliken står därmed också nära betydelsen av att vara religiös i rollspel.

Religiösa rollen är en parodi på religion

Både Klara och Fred använder ordet ”parodi” för att beskriva hur religiösa rollen ser ut i rollspel. Fred tycker det är roligt att göra religiösa rollen till en fanatisk och överdriven roll. Lucas beskriver sin prästs roll att döda för sin döds gudinna vardera vecka som löjligt men kul. Dessa personer visar därmed en distans och förståelse till att de manipulerar något med den egentliga ”betydelsen” av den religiösa rollen, rollerna beskrivs som överdriven i sin praktiska utformning. Därmed är det inte helt och hållet en missförståelse av religion från spelarna, men kanske en exotifiering av religion. Stereotypiska symboler för religion kan vara det som varit nära tillhands för utformningen av religiösa rollen i rollspel, så som våldsam missionering, våldsam exorcism, lysande godhet och mirakelskapande.

9.4 Fortsatt analys

Alla tillfrågade säger sig ha spelat religiösa karaktärer, vilket tyder på att religiositet ofta spelas och därmed simuleras religion återkommande i rollspel. På frågan om exempel på religiösa karaktär de spelat svarar deltagarna främst med exempel på karaktärer som aktivt jobbar med sin religion, det vill säga karaktärer som har religionen som sin primära identitetsmarkör. Dessa jobb är präster i alla fall utom Saras Valkyria, men som även den står sin gud väldigt nära till tjänst. Klassen *clerics* nämns ofta av de intervjuade, vilket är en krigarpräst-klass i *Dungeons and Dragons*. Ett par andra har spelat gudamän i *Drakar och Demoner: Trudvang*.

Det verkar som att samtliga intervjupersoner ofta rollspelar i världar där gudar verifierbart existerar, eller där tro på gudar är totalt utbrett. Gregorys forskning kommenterar att religiöst beteende hos spelkaraktärer kan ses av spelarna som att inte vara religiöst, vilket liknar denna studies observation. Även om rollerna tror på gud så räcker inte det för att rollen ska vara tydligt religiös i rollspel enligt flera intervjupersoner.

Klara, Lucas, Fred och Stefan problematiserar frågan om att även roller som inte är prästliknande kan anses religiösa, men tar olika ställning till det. Svaren har som tema att i en värld där gud verifierbart finns så räcker det inte med passiv tro – istället krävs aktiv dedikation till en gud för att karaktären ska vara tveklöst religiös.

Denna betydelse av konceptet religiositet förstärks även av Saras svar om att hon spelat flera karaktärer, men inte förrän hon spelade en valkyria i nära relation med guden Oden så ansåg hon sig haft en religiös karaktär. Trots att Sara dessutom också inledningsvis säger att tro är det som gör en karaktär religiös, beskriver hon inte sina medspelares karaktärer som religiösa trots att dessa också tror på Oden. Skillnaden är att Saras kamraters karaktärer inte tjänar Oden aktivt. Att Sara spelat andra karaktärer i samma spelvärld med guden gör inte dessa karaktärer tydligt religiösa, trots att de tror på guds existens.

Intervjuundersökningens svar visar att vad intervjupersonerna definierar som ”religiösa karaktärer” främst är präster och heliga krigare, snarare än ”vanliga” troende. Fred tydliggör dock att även då han spelar karaktärer med religiösa titlar så syns inte karaktärens religiositet i spelet. ”Jag spelar inte på deras religiositet så mycket”, säger han. Att karaktären är religiös är bara något den måste vara enligt spelets villkor beskrivs det enligt John.

Religiösa karaktärer får karaktär av sin religion, beskriver Fred, som förklarar att de begränsar sitt beteende beroende på vilka principer de är dedikerade åt. Enligt honom medför detta att de agerar på olika sätt utifrån sina religiösa värderingar. ”Alltså jag är en Cleric av X, därför gör jag A, B och C men aldrig D eller E”, säger han. Dessa begränsningar ger enligt honom spännande inspiration för att spela en karaktär.

Fred säger att han väljer religiösa karaktärer för att göra berättelsen mer intressant, och inte för att han och hans grupp har behov av en roll som läker sår – ”A healer is needed”, som han själv uttrycker det. Med denna kommentar visar han dock att spelarna ändå är medvetna om en sådan tendens, och att det finns en syn på varför spelare kan tänka sig välja att spela Clerics – ett tänkande

som gruppen kanske vill komma bort ifrån. Symbolen och betydelsen av att präster läker sår återkom i intervjun.

Att varje grupp behöver en karaktär som kan läka såren för äventyrarna i rask takt kan vara ett mekaniskt behov för varje spelgrupp utifrån att rollspelsexempel i spelböckerna är ofta av stridande natur, vilket uppmuntrar spelare att välja en religiös roll som kan möjliggöra att rollspelet fortsätter. Teorin om symbolisk interaktionism förstärker i detta fall tolkningen att religiösa personer är sådana som hjälper de fysiskt skadade i, om det är så rollen används i praktiken.

Alla förutom Stefan beskriver att magier och heliga krafter hos den religiösa rollen är en del av det som lockar till valet av en religiös karaktär, även om det hos samma intervjupersoner även uttrycks narrativa anledningar till valet.

Klara, Lucas Fred och Stefan nämner på eget initiativ att gudarnas existens ändå är given i spelvärlden. Spelarna pratar på olika sätt utifrån vetenskaplig metodik om verifierbarhet som krav för att veta om gud finns. De lyfter själva problemet om svårigheten att avgöra vad religiositet innebär i sina spelvärldar. John kommer in på samma problematisering först då jag ställer extra frågor om huruvida alla karaktärer i spelet kan anses vara religiös om de bara tror på gud.

Konflikten i svaren verkar dock vara tydlig; endast tro är tillräckligt, men ändå inte. Sara säger att tro är vad som gör en karaktär religiös, och nämner sedan inget mer om det. Den enda karaktär Sara säger sig någonsin ha spelat är dock en valkyria – nästan en mindre gud självt. Denna karaktär beskrivs samtidigt inte som mer troende på Oden än det vanliga folket eller de andra rollkaraktärerna i hennes spelgrupp. Dock låter det som att hon kanske har den mest övernaturliga rollen. Detta kan tolkas som att spelarnas egen definition av att en karaktär är religiös är att karaktären har tillgång till det övernaturliga, vilket rollerna ofta har i fallen med de rollspelssystem denna studie undersökt.

Denna undersökning ger ingen anledning att tro att temat religiöst våld är överrepresenterat inom rollspelsmediet, även om det är ett genomgående tema. Detta tema utgör dock fokus i många berättelser om religion i medeltiden, oavsett medium. Eftersom rollspel går ut på att gestalta olika roller kan dock förståelsen av de koncept spelare använder sig av bli extra förstärkt.

Roos, Fine och Gregory menar i sin forskning att rollspel påverkar spelares förståelse för de roller de gestaltar. I fallet med denna studie handlar det om rollen som religiös, och rollen som präst. Roos säger att rollspel kan vara den effektivaste metoden för att lära ut förståelse genom att praktiskt spel i förstahandsperson är extra potent. Teorin om symbolisk interaktionism ger stöd åt det Roos säger, betydelse skapas i användningen av symboler. Spelets värld är fiktiv med en grund som hämtar inspiration från verkligheten. Namnen på gudarna är fiktiva och spelare tror nog inte att guden Prios eller Gave finns på riktigt, men spelens utformning av sina fiktiva kyrkliga intuitioner, maktstrukturer och böner med mera kan ofta vara väldigt lika verklighetens dito. Detta förklaras inte alltid av spelens regelböcker, utan kräver att spelarna själva simulerar kontexten utifrån sin förförståelse. Om denna förförståelse blandas med fiktiva exempel från regelboken kanske spelarna utvecklar en bild av betydelsen av religiositet som inte skulle kännas igen av verkliga, religiösa personer.

Under undersökningens gång har en annorlunda förståelse av ordet religiös kunnat observeras, nämligen den att religiositet inte enbart utgörs av tro eller av sådant som allmänt anses som religiöst. Religiositet inom rollspelets ramar förknippas istället främst med tillgång till övernaturliga färdigheter. Att spela religiös i rollspelet förknippat dessutom med att tillhöra gruppen präster, snarare än övriga troende. Vilket kan tolkas vara p.g.a. att övriga troende i spelet inte visar sin tro i praktiken, vilket utgörs av alla de sociala interaktionerna som sker under rollspelet. Att vara troende tappar sin symboliska laddning att vara symbol för religiositet eftersom troende aldrig visar sin tro i spel, endast präster visar sin tro och får därmed betydelsen och symboliska laddningen av att vara religiös. Man kan undra om det är så för dessa intervjuade om ordet tro är mer förknippat med aktivt handlande än passiv mental process.

Enligt Gregory och Schuts respektive forskning presenteras religion på unika sätt i spel, och båda väcker frågan om huruvida religion förstås annorlunda av spelare – en fråga som författarna inte konkret kunde besvara, men som denna studie närmast sig svaren på.

En fråga som väcks är varför religion avhandlas så mycket i rollspelsvärlden till att börja med, och varför gudars kraft simuleras utifrån mekaniska regler. Det finns till exempel inga långa kapitel dedikerat åt hur man spelar handelsman eller fiskare.

Ibland kan det finnas spelmekaniska incitament för att anta rollen som präst i en rollspelsgrupp. Till exempel kan det vara i syfte att hela och läka sår resterande gruppen ådrar sig under äventyren, vilket präster inte sällan utför mer effektivt än andra roller på grund av de regler som finns i spelet. Rent historiskt har även verklighetens munkar och nunnor fått just omhändertagande roller; sjuka kan än idag söka sig till präster eller bli förda till Vatikanstaten i hopp om att bli helade. En annan anledning till att spela religiös är för att det är intressant berättarmässigt med starka identitetsmarkörer som kan kollidera med andra karaktärer under rollspelsäventyr. Dock såg vi inget drama mellan karaktärerna i spelsessionen Lucas spelade i.

Det finns en intressant och oväntad skillnad i hur rollspel gestaltar religiositet gentemot hur vi är vana vid konceptet religiositet i verkliga livet. Konceptet tro, vilket är kärnan i religiositet för många, betyder något annat när spelarna pratar om det i relation till sina fiktiva karaktärer. I den fiktiva världen har karaktärens tro på gudar och gudinnor en konkret, fysisk effekt för de troende. Inte sällan finns gudarna onekligen ”på riktigt” i dessa fiktiva världar, eftersom deras krafter är mätbara och påtagliga för alla. Gudarna visar sig, talar och påverkar vardagen i direkt korrespondens med rollpersonernas uttalande av magiska fraser. I många rollspel kan även den lägsta präst inneha och utöva krafter som motsvarar de mest berömda miraklen i kristendomens Bibel. Jämför detta med verkligheten, där den katolska påven inte verifierbart kan hela ett litet ”pappercut” med hjälp av gud.

En annan skillnad som lyfts av Klara är att i en fiktiv värld där gudar bevisligen existerar vore det konstigt om inte alla var troende – detta medan religiositet i verkliga livet är starkt förknippat med konceptet tro i benämningen ”tro i frånvaro av bevis”. I engelskan, det språk som många rollspelsböcker är skrivna på, finns en distinktion mellan begreppen ”I have faith” och ”I believe” som är svårare att synliggöra i det svenska språket. I översättning innebär ”faith” en tro på en person eller tillit till en gud, samt en tro även i frånvaro av verifierbara bevis, enligt Merriam-Websters ordbok²³.

Att det plockas inspiration från verkliga världen för att porträttera religion i fiktiva sagor och spel sker självfallet. Dessa fiktiva religioner avbildar kyrkor, demoner, gudar och präster. Men mycket av det som länge varit tydliga markörer och riter hos personers med stark tro översätts dåligt till en fiktiv värld där guds existens är given och självklar.

Vem kan skryta om att vara mest troende och därmed mest dygdig? Vad menas med att tappa sin tro? Skulle ett samhälle som har vetenskapligt verifierbara bevis på en eller flera gudars existens ha stark tro som en gudomlig dygd? Det skulle knappast vara karaktärsutmärkande eller sällsynt att tro i närvaro av bevis. Konsekvensen av att tappa tron på sin gud skulle snarare ta sig form av att man vänder sig emot guden, men troligen fortfarande erkänner dess existens.

Religion kan till synes ha samma roll i spelets värld som i den verkliga historien, spelets religioners utformning liknar de religion som finns i verkliga världen. Det finns kyrkor, präster, böner och missionering osv. Vid en närmare anblick blir liknelsen ytlig; religionens roll borde antagligen bli en annan i ett samhälle med ständiga och påtagliga ingripanden från gudar.

Man kan förstå att rollspel drar gärna inspiration från verkligheten för att simulera sina världar, de vill inkludera historiska institutioner för att göra världen trovärdig och därefter krydda den med några inslag av det fantastiska för att bli mer tilltalande.

Att kyrkor och präster finns omnämnt i fiktiva sagor är lätt att förstå, det gör världen lättare att relatera till, precis såsom inkludering av riddare, slott och drottningar gör världen levande. Men av alla saker, institutioner och medeltida yrken som det finns att dra inspiration från så är det ändå intressant att fyra utav elva spelbara klasser(rolltyper) i Dungeons & Dragons inspirerar just direkt utifrån religiösa auktoriteter. De är Paladins, Monks, Clerics och Druids. Ändå står sällan tro i fokus i hur dessa roller spelas. Klara, Lucas, Fred och Sara säger att även då man försöker

23 <https://www.merriam-webster.com/dictionary/faith> 2018-03-02

rollspela att vara religiös så blir de lätt mer extrema stereotyper, man spelar extremt god eller extremt ond.

Roos beskrev att karikatyrbildning lätt kan ske i rollspel. Karikatyrer av religiösa fanatiker återfinns även i film och berättande sagor, symbolisk interaktionism skulle förklara att över exponeringen av dessa religiösa porträtt ger mening till vad det menas med att vara religiös. Karikatyrer sker nog dels i syfte att på kort tid och påtagligt framhäva karaktärens religiositet så det syns, det kan också vara kul med excentriker.

Rollkaraktärens tro som kvalitet står dock i bakgrunden tycker jag se i rollspel, sättet rollen spelas på är ofta utifrån de regler och förmågor rollen får spelmekaniskt utifrån klassen de tillhör. En Präst har tillgång till andra magier än vad trollkonstnären har, och villkoren i hur de får utöva sina magier skiljer sig åt mekaniskt, och detta är primärt hur även vanligt folk i den fiktiva världen och inte bara spelarna ser främst på präster gentemot trollkonstnärer. Som Klara och Fred säger, det blir en parodi på religion och tro i den extrema form den tar. Men kanske det är helt enkelt svårare att rollspela vara troende än att rollspela vara stark, fingerfärdig tjuv eller vara en bra skytt med båge. Det är lätt att föreställa sig vara starkare än vad man själv är, men att föreställa sig besitta mentala kvalitéer kanske är naturligt svårare.

I sagor är det ofta en tydlig och klassisk dikotomi mellan godhet och ondska. Samma tema brukar vara centralt i spel och film, t.ex. Sagan om Ringen och andra klassiska berättelser så är det tydligt vem som är ond och god. Samma dikotomi blir centralt tema i rollspel enligt de böcker vi sett, en konflikt mellan religioner, mellan kättare, demoner och präster. De religiösa rollerna får just bli extremt god eller ond om de ska sticka ut och vara tydliga med sin religion. En dikotomi som däremot syns sällan här är den mellan tro och skepticism. Hur många kan säga att sagor i spel oavsett rollspel eller videospel handlat primärt om att följa resan hos en troende som sakta förlorar sin tro. En resa om att tappa tro har antagligen hänt många gånger i historien men ändå sällan berättas i sagor eller underhållning.

Det har redogjort aspekter av varför ett sätt att spegla religion på kan föredras över andra, det kan vara aspekter i religion som är mer fascinerande helt enkelt och därför överrepresenterade i fiktiva berättelser som drar inspiration från verkligheten. Berättelser av vad religion gör med folk har en dragning och tilltalar folk att låta sig fascineras över vill jag tro. I skolan så får man tidigt höra om häxjakter och inkquisitionen. Något väldigt främmande och svårt att förstå för den oinvigde, men fängslande att höra om. Brinnande munkar, flagellanter, samt ceremonier med symbolism av att dricka blod eller att slå sig tills blodet rinner sker i dagens största religioner, något som väcker fascination hos de flesta vågar jag påstå rakt av. Många minns nog scenen i Indiana Jones filmen med prästen som drog ut hjärtat på en ”inföding” före en offerrit i ett mystiskt och exotiskt tempel under jord. Religion har en plats i sagor men blir lätt en karikatyr och reflekterar inte hur vardagen ser ut för en troende även om det har funnits stunder av extremt utövande även i verkligheten, men inget är vardagligt i en episk berättelse för den delen.

Om man ska spela religiös i spel som Symbarium, Dungeons & Dragons eller Drakar och Demoner Trudvagn så uppmuntras man ta rollen av en präst. Eftersom i en fiktiv värld då alla invånare i alla fall bör erkänna guds existens så krävs det något extra för att utmärka sin religiösa identitet. Spelet erbjuder redan en mängd färdigheter och förmågor åt rollen som präst, därmed slussar spelet in spelarna till präst rollen, och kan förklara varför nästan alla religiösa roller är präst. Detta kan skapa mönstret av att alla jag intervjuar angående frågan om religiositet i rollspel så glider diskussionen direkt in i arketyperna och klasserna som förknippas med religion, just Präst främst. Trots att samma rollspel och värld som den intervjuade talar utifrån redan förutsatt att i princip alla invånare och därmed alla klasser och arketyper även tjuvar och barbarer är troende på gudar. Spelarna kunde istället svarat ja, alla mina roller, även tjuvarna i dungeons and dragons har vart religiös, men främst så är mina prästroller.

De tre olika undersökta områdena med rollspelsböcker, intervjupersoner samt fältstudie var alla av vikt för slutsatsen, att endast undersöka ett av dessa fält skulle vara otillräckligt för att besvara forskningsfrågan. Detta eftersom spelreglerna påverkade hur den religiösa rollen ser ut, hur den tillämpas, intervjuaren visade att det fanns en betydelse i religiösa rollen som kan delvis förklaras

av regelböckerna. Slutligen, var observationen den slutliga område där faktiska tillämpningen kan studeras.

10 Slutsats

Frågeställningens fokus var att besvara frågan om betydelse genom att se hur religiös roll tillämpas i rollspel, samt hur det talas kring vad en religiös roll är och gör. Det fanns tydliga svar hur religiösa rollen tillämpas.

Religiösa rollen är främst en präst med tillgång till gudarnas mätbara, spelmekaniska krafter(magi), magi som specifikt används till strid och läkande. Detta nämnda är genomgående tema i hur det talas kring vad den religiösa rollen är och gör i rollspel. Vidare fortsätter här detaljer i det ovan formulerade svaret.

Betydelsen i den religiösa rollen i rollspel formas enligt teori av tillämpningen av religiositet vilket skapar symbolisk betydelse för vad den religiösa rollen är, vad den religiösa rollen sysslar med samt vad religiöst beteende avhandlar. Språkbruket från spelarna visar en betydelse för vad den religiösa rollen är, genom flera beskrivningar om hur, vad och varför en roll är faktiskt religiös.

Den religiösa rollen är i samtliga observerade fall en som aktivt jobbar åt gud, och bär alltid yrkestitel som anspelar på det, det är titlar som i nästan samtliga fall är en präst. Det är genomgående tät anknytning mellan betydelsen att en religiös är även en som jobbar med gud. På frågan om spelarna har spelat religiös karaktär så var svaren alltid direkt bekräftande i stilen av, ”Ja. Spelat en ostrosedspräst samt en gavepräst i Trudvang.” Att spela religiös utan att vara präst återfanns inte i språkbruket eller sättet att spela.

Detta kan vara följd av regelsystemen i böckerna som ger religiösa belöningar i form av makt och vapen, men endast om rollen är präst, vilket naturligt leder till att om en spelare vill spela religiös så väljer de troligt prästklasser eftersom de belönas med tillgång till mäktiga verktyg. Att utföra magiska mirakel och magier är återkommande betydelse i vad religiösa rollen gör. Specifikt så är i nästan samtliga fall magier av sådan sort att de hjälper rollen i stridssituationer, genom att utföra direkt skada men även genom att magiskt hela sår efter en strid. Även om inte enbart präster kan vara religiös så observerades religiösa inslag enbart hos prästroller i fältstudien, alla andra icke-präst roller visade varken tecken om att bry sig om gudar eller att inneha någon syn eller utövande på religiösa seder, böner, vidskepelse, konsulteringar från präster eller gudsfuktan. Sådan praxis att inte agera på sin tro stärker synen hos spelarna att endast präster blir kopplad till religiositet, sättet att använda koncept som t.ex. religion förändrar betydelsen av religion, vilket förklaras av teorin om symbolisk interaktionism.

Det som skiljer rollspelens religioner från verklighetens är att man gestaltar dem regeltekniskt. Reglerna om religion är verktyg i rollspel som används i stridssituationer, som ger ett annat handlingsmönster för hur konceptet religion används i rollspel, gentemot hur religion utövas i verkliga livet. Symbolen om att religion är knutet till präster och stridshjälpmedel skapas i olika grad av att rollspelare försöker följa böckernas regler om religion. Inom spelens fiktion så är inte religion främst kopplat till präster eller strid men i rollspelets stund och i praktiken för en religiös roll så är det just då religion främst används och syns. I spelet *Trudvang* symboliserar en karaktärs siffervärde i färdigheten ”Religion” hur många olika magier karaktären kan nyttja från sin gud. Symbolen och betydelsen att vara starkt religiös betyder att rollen kan fler magier, och bokstavligen inget om att rollen har mer kunskap om religiös sed och tradition. Värdet ”Religion” symboliserar därmed inte karaktärens tro på gud eller kunskap om religioner. En religiös karaktär med högt värde i ”Religion” är snarare helig nog att utföra mirakel.

Detta i linje med teorin om symbolisk interaktionism, där människor tillskriver mening till ord utifrån var och hur de använder dem. Vilket förklarar intervjusvarens återkommande tema om att religiösa roller är magiska präster, i meningen att det är nästan uteslutande präster som brukar kraftig magi, t.ex. att kasta eldklot.

Samtidigt som vissa av intervjupersonerna menar att tro på gud kan vara tillräckligt för att en rollkaraktär ska anses vara religiös så problematiserar flera rollspelare att tro inte räcker för att

anses religiös i en värld där gudar går bland folk, en värld där alla tror på gud gör begreppet ”tro” men även ”religiös” mindre användbart enligt flera. Frågan blev snarare om en roll är präst eller inte.

De stunder då rollers religiositet kan observeras under spel är ofta under strid. Religion blir då symboliskt kopplat till temat strid, eftersom de flesta interaktionerna där religion blir användbart är i stridssituationer. Ett annat tema religion kopplas till inom spelets ramar är läkande; religiösa roller som Cleric helar och läker äventyrare, och Liturger kan genom exorcism driva ut demoner ut den som är besatt. Den religiösa rollen får därmed även en omhändertagande betydelse – behovet av omhändertagande uppstår dock återigen genom att rollspelen ofta är fokuserad på strid, som leder till skador som måste läkas.

En extra slutlig tolkning är att religiösa rollen inte menas med en fråga om gudstro, vidskepelse eller utövandet av religiös sed, sådan porträttering observerades inte i intervjuvaren eller i fältstudien

Metoden fungerade för att besvara forskningsfrågan, ytligare fler observationer av speltillfällen skulle krävas för att få säkrare svar. Fortsättningsvis är det intressant att se om ungdomar och brukare av populärkultur har andra tankar för vad religiositet är än de som inte brukar populärkultur, vilket kan vara äldre generationer och samma som skriver skolböcker, sådant svar kan avgöra för en lärare vart den bör börja för att lära ut förståelse och insikt.

11 Referenser och Litteraturlista

11.1 Litteratur

Brinkmann, Svend & Kvale, Steinar (2015). *InterViews: learning the craft of qualitative research interviewing*. 3., [updated] ed. Los Angeles: Sage Publications

Gregory Rabia (2014) (Citing the Medieval: Using Religion as World-Building Infrastructure in Fantasy MMOR PGs) I Campbell, Heidi A. & Grieve, Gregory P. (2014). *Playing with Religion in Digital Games [Elektronisk resurs]*. Bloomington, IN: Indiana University Press

Schut Kevin (2014) (They Kill Mystery: The Mechanistic Bias of Video Game Representations of Religion and Spiritualit) I Campbell, Heidi A. & Grieve, Gregory P. (2014). *Playing with Religion in Digital Games [Elektronisk resurs]*. Bloomington, IN: Indiana University Press

Charon, Joel M. (2001). *Symbolic interactionism: an introduction, an interpretation, an integration*. 7. ed. Upper Saddle River, N.J.: Prentice Hall

Corbetta, Piergiorgio (2003). *Social research [Elektronisk resurs] theory, methods and techniques*. Thousand Oaks, Calif.: SAGE Publications

D. Vincent Baker (2005) *Dogs in the Vineyard: A roleplaying Game*. Lumpley Games (2005)

Fine, Gary Allan (1983). *Shared Fantasy*. University of Chicago Press

Grip, Martin, Johnsson, Mattias, Lekberg, Anders, Lilja, Mattias & Nohr, Johan (red.) (2015). *Symbaroum: [core rulebook]*. Farsta: Nya Järningen

Laycock, Joseph P. (2015). *Dangerous Games [Elektronisk resurs]*. Berkeley: University of California Press

Lena (2011) (Religionerna i rollerna) I Löfstedt, Malin (red.) (2011). *Religionsdidaktik: mångfald, livsfrågor och etik i skolan*. 1. uppl. Lund: Studentlitteratur

Marshall, Catherine & Rossman, Gretchen B. (2016). *Designing qualitative research*. 6. ed. Thousand Oaks, California: SAGE

Wyatt, James, Mearls, Mike & Crawford, Jeremy (2014). *Dungeons & dragons. Player's handbook*. Renton, WA: Wizards of the Coast LLC

Bergquist, Theodore, Malmberg, Magnus, Jacobsson, Anders (2006) *Trudvang Hjätar*. Stockholm RiotMinds

11.2 Elektroniska källor

The ORR Group, December 7, 2017, The Orr Group Industry Report: Q2 2017, (Åtkomstdatum 14:e Dec 2017)
blog.roll20.net/post/163190312610/the-orr-group-industry-report-q2-2017

Nationalencyklopedin, okänt datum, okänd författare
(Åtkomstdatum 28:e Feb 2018)
www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/deltagande-observation

Merriam Webster, okänt datum, Defenition of Faith (Åtkomstdatum 14: Dec 2017)
www.merriam-webster.com/dictionary/faith

Anders Jansson och Johan Wester, 2:a Nov 2012, Tio udda skyddshelgon och ännu fler du inte visste fanns (Åtkomstdatum 14: Dec 2017)
www.sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=4245&artikel=5333099

Justin Alexander, GameMastery 101 (Åtkomstdatum 14: Dec 2017)
www.thealexandrian.net/gamemastery-101

Okänd författare, Extra Credits, 29:e Dec 2012, Religion in Games - I: Mechanics, Lore, and Heart - Extra Credits (Åtkomstdatum 14:e Dec 2017)
www.youtube.com/watch?v=dBVb2WECSLw

Okänd författare, Extra Credits, 10:e Jan 2013 Religion in Games - II: How Games Can Explore Faith - Extra Credits (Åtkomstdatum 14:e Dec 2017)
www.youtube.com/watch?v=GRNhNHXbUmk