

Genreanalys av stämningstexter inför levande rollspel

Sandra Holmqvist, 34077
Kandidatavhandling i svenska språket
Handledare: Lotta Collin
Humanistiska fakulteten
Åbo Akademi
2012

Innehållsförteckning

1 Inledning	1
1.1 Bakgrund	1
1.2 Syfte och frågeställning	2
2 Teori och metod	3
2.1 Genrebegreppet	3
2.2 Inledningar	5
2.3 Reklam	5
2.4 Analysmetod	6
3 Material	9
4 Analys	11
4.1 Arrrgh!	11
4.2 Inipi	13
4.3 Malatassaray: Världen Bortom Slöjan	14
4.4 Omertá II - Vendetta	15
4.5 Ur Askan I Elden	17
4.6 Witness: Kapitel III – Jaktens tid	18
4.7 Witness: Kapitel V – Dans på Rosor	20
5 Sammanfattning och diskussion	21
Litteraturförteckning	25

1 Inledning

1.1 Bakgrund

Ett rollspel är enligt Hakkarainen och Stenros (2003) det som skapas i interaktionen mellan spelare eller mellan spelare och spelledare inom ett förutbestämt ramverk. Det här innebär att ”rollspel” är ett mycket vitt begrepp, men det slags rollspel som jag i denna avhandling kommer att fokusera på är det levande rollspelet. I fortsättningen kommer jag därför med termen ”rollspel” avse levande rollspel, som jag kommer att förklara närmare nedan.

Levande rollspel, även känt som ”lajv” (eng. ”larp”, fi. ”larppi”), är ett rollspel där spelarna fysiskt gestaltar sina karaktärer (Hakkarainen och Stenros 2003). Levande rollspel kan liknas vid improvisationsteater, med den skillnaden att det inte finns någon publik utan att alla deltagare i rollspelet är aktiva spelare. Med hjälp av förutbestämda karaktärsdrag, passande rekvisita och klädsel samt en övergripande ramberättelse eller spelvärld, det vill säga den ofta fiktiva värld som rollspelet kommer att utspela sig i, försöker rollspelarna tillsammans skapa en underhållande och givande upplevelse. (SVEROK 2012.)

Trots att levande rollspel, till skillnad från teater, inte innehåller färdiga manus eller repliker så produceras det inför ett rollspel ofta mycket text. Texterna skrivs för det mesta av spelledaren eller spelledarna, det vill säga den eller de som håller i trådarna för rollspelet. Det kan vara texter om spelvärdens utformning och struktur, regelverk om hur spelarna ska agera ut fenomen som inte kan gestaltas fysiskt, såsom magiska krafter eller väpnad strid, samt förstås själva rollerna där bland annat karaktärens bakgrundshistoria, personlighetsdrag, sociala relationer och mål beskrivs. Den text som jag kommer att analysera i denna avhandling är så kallade stämningstexter. En stämningstext fungerar som en slags introduktion till rollspelet, med syfte att presentera rollspelet, skapa spänning och väcka intresse. Stämningstexter kan också ses som reklam för rollspelet, ett sätt att försöka locka deltagare till rollspelet. Jag kommer att beskriva stämningstexter närmare i kapitlet om material.

Även om det har forskats mycket litet om rollspel så finns det ändå en del skrivet, till exempel *Levande rollspel: en handbok* av Hans Käll (1998) som ger praktiska råd inför

rollspel för både deltagare och spelledare eller de böcker som har givits ut i samband med Knutpunkt-konvent. Det finns också mycket skrivet inför specifika rollspel, som karaktärers bakgrundshistoria, beskrivningar av spelvärlden, regler och andra dokument. Det som däremot inte finns är undersökningar som behandlar texter som är skrivna inför levande rollspel. I och med att rollspel bygger på interaktion mellan spelare är språket och kommunikation av yttersta vikt för rollspelet. Min avhandling kommer därmed att fylla en lucka i forskningen om rollspel, eftersom den fokuserar på texter skrivna inför rollspel.

1.2 Syfte och frågeställning

Min analys kommer att vara en genreanalys av stämningstexter med fokus på stämningsskapande och intresseväckande markörer. Stämningstextgenrens kommunikativa funktion, att skapa stämning och väcka intresse, är gemensam för alla texter inom genren, men syftet med min analys är att undersöka vilka språkliga drag som utnyttjas för att fylla den här funktionen.

De frågor som jag i denna avhandling ska försöka besvara är följande: Hur skapas en stämningsskapande och intresseväckande stämningstext? På vilka sätt presenteras spelvärlden och/eller karaktärerna i rollspelet? Finns det gemensamma drag för alla stämningstexter, eller varierar dessa? Om dragen varierar, vad kan det bero på? Dessa frågor ska jag försöka besvara utgående från ett genreanalytiskt perspektiv genom att använda mig av en analysmetod som fokuserar på textuell, ideationell och interpersonell struktur. Som jämförelsematerial och en utgångspunkt för min analysmetod kommer jag att använda tidigare teorier och forskning om inledningar till texter och om reklam, eftersom stämningstexter kan anses vara inledningar till eller reklam inför ett rollspel. Nedan följer en mer ingående beskrivning av den genre teori som jag kommer att använda samt en redogörelse för hur min analysmetod är uppbyggd.

2 Teori och metod

2.1 Genrebegreppet

Begreppet "genre" har blivit något av ett modeord och dess betydelse har ändrats under årens lopp (Ledin 2001:4), vilket gör det nödvändigt med en redogörelse för vad jag i min avhandling avser med genrebegreppet. Ledin (2001) har försökt sammanfatta och avgränsa genrebegreppet utgående från de olika genreteorier som har presenterats inom olika discipliner och kommer fram till en avgränsning i fyra punkter som jag ska presentera.

Den första punkten behandlar genrens sociala kriterium. En genre är förankrad i en viss social aktivitet eller social verksamhet. Texter i en viss genre återknyter till sociala processer där samhandlandet genom texten är det centrala. (Ledin 2001:26). En genre är alltså alltid socialt inbäddad.

Den andra punkten som Ledin (2001) tar upp är att en genre innefattar vissa föreställningar om textens utformning. Det handlar ändå inte om att en genre är en språklig kategori med vissa förutbestämda språkliga drag. En genre kan vara mer eller mindre sluten till sin utformning (Ledin 2001:27-28). Exempelvis "mötesprotokoll" är en genre inom vilken det tillåts mycket små avvikelser från utformningen, medan genren "saga" är en mycket öppen genre.

Som tredje punkt tar Ledin (2001) upp att en genre är namngiven av språkbrukarna själva. Problemet uppstår då språkbrukare har olika uppfattning om vad som menas med "deckare" då det gäller litteratur eller "komedi" i filmsammanhang. En text behöver dessutom inte ha en exakt beteckning och kan ibland anses höra till flera genrer. Vilken genre en person anser en text tillhöra beror mycket på vilken slags social process som personen vill framhäva. Någon kan till exempel anse att en tidningsartikel tillhör genren "sport", om personen vill poängtera verksamheten, medan samma artikel kan benämnas "intervju" av någon annan som fokuserar på journalistens språkliga interaktion med en idrottare. (Ledin 2001:29.)

Den sista punkten som Ledin (2001) presenterar är att en genre är föränderlig, en tradition som tas i bruk i en situation och sedan förändras över en tid. En genre är alltså förutom

social också intertextuell till sin karaktär. Då en social verksamhet blir allmänt förekommande och återkommande, så börjar de texter som är knutna till verksamheten ses som typiska för verksamheten. De återkommande texterna gör att språkliga regelbundenheter blir till konventioner inom den sociala verksamheten och så småningom till konventioner för utformningen av texter i den genre som uppstår. (Ledin 2001:30.)

Hellspong och Ledin (1997:24) ger en liknande men något kortare definition av en genre, de hävdar nämligen att ”En genre är en socialt förankrad textsort, som har fått sitt namn av sina användare och som är rotad i en viss verksamhet”.

Jag anser med stöd av ovanstående genrekriterier att stämningstexter, i den betydelse som jag har givit begreppet ”stämningstexter” i denna avhandling, är en genre. Stämningstexter är ofrånkomligt rotade i den sociala verksamhet som levande rollspel är. Dessutom är det är språkbrukarna, alltså rollspelarna själva, som har namngivit genren ”stämningstexter”. I min undersökning är det speciellt punkt fyra enligt Ledin (2001), att genrer är föränderliga, som är i fokus. Även om det finns vissa föreställningar inom rollspelskretsar om hur en stämningstext ska se ut till de yttre kriterierna, som att den finns på ingångssidan på rollspelets webbplats, är det ändå en mycket öppen genre som på grund av nutidsrollspelets relativt unga historia fortfarande genomgår ständiga förändringar.

Vidare anser jag, baserat på ovanstående genrepåståenden, att det inom levande rollspel finns olika genrer. Genrer inom levande rollspel kan jämföras med genrekategorisering av filmer. På Lajvsveriges webbplats finns en lista på olika levande rollspelsgenrer, som ”medeltida fantasy-lajv”, ”vampyr-lajv”, ”westernlajv”, ”nutidslajv” och ”efter-katastrofen-lajv”. Rollspelen genrebestäms utgående från vilken miljö de utspelas i och vad handlingen eller scenariot i huvudsak kretsar kring. (Lajvsverige 2012.) Jag kommer att hålla varje rollspels genre i åtanke då jag analyserar respektive rollspels stämningstext, eftersom rollspelsgenren kan påverka stämningstexten, även om mitt mål är att analysera stämningstexter som genre och inte stämningstexter till endast en viss rollspelsgenre. Då det gäller genrebestämningen av rollspelen har jag inte själv avgjort vilken genre dessa levande rollspel tillhör, utan detta framkommer på respektive rollspels webbplats i beskrivningen av rollspelet. Det är alltså rollspelsskribenterna som genrebestämmer rollspelet.

2.2 Inledningar

Som jag nämnde tidigare så kan stämningstexter ses som en slags inledning till hela rollspelet. Genom stämningstexten får läsaren, som förhoppningsvis även blir deltagare i rollspelet, en inblick i vad rollspelet går ut på och hur spelvärlden ser ut. Enligt Lindstedt (2002:60) är en inlednings syfte att väcka intresse och uppmärksamhet hos läsaren. På samma sätt ska en inledning inge en förväntan och göra läsaren välvilligt inställd till det som komma skall (Lindstedt 2002:60). Genom att byta ut ordet ”läsare” mot ”rollspelare” så framkommer det tydligt att stämningstexten är en inledning som ska väcka intresse hos rollspelaren och förbereda denna inför det levande rollspelet.

Lindstedt (2002) nämner ett par olika sätt att börja en inledning, främst då det gäller uppsatser, rapporter och artiklar men också till viss del skönlitterära texter. Ett sätt att börja en text är att kasta läsaren in i händelsernas centrum, att direkt berätta vad som händer här och nu. På några få rader får läsaren ändå en bakgrund till vad som pågår. Ett annat sätt att inleda är genom att använda en retorisk fråga, som sedan besvaras i fortsättningen av texten. (Lindstedt 2002:60-63.) Å ena sidan har stämningstexten, liksom de flesta andra texter, en inledning i sig. Å andra sidan kan hela stämningstexten ses som en längre inledning, vilket är den inriktning jag har valt. Stämningstextens inledning är i och för sig viktig för hur spänning och intresse byggs upp, men lika viktigt är det att se hela stämningstexten som en lång inledning.

2.3 Reklam

En stämningstext kan också ses som reklam av ett specifikt rollspel. Syftet med en reklam är att väcka uppmärksamhet och intresse, men också att roa och underhålla. Vidare ska en reklam skapa kontakt och ge information. En stämningstext ska, som det redan har kommit fram flertalet gånger, väcka intresse, något som är sammankopplat med reklamens syfte att underhålla, roa och väcka uppmärksamhet. (Liljestränd 1993:131.) En stämningstext ska också skapa kontakt till läsaren, det vill säga den eventuella rollspelaren, och ge information om rollspelet och spelvärlden. I dagens reklamannonser används ofta samspel mellan bild och text. Detsamma kan gälla för rollspel vars webbplats förutom stämningstexter också tillhandahåller stämmingsmusik, konceptkonst eller liknande. Då det gäller enbart stämningstexter i sig är de snarare så kallade annonsreklamer, som enligt Liljestränd (1993:131) är reklamannonser som förlitar sig på texten, även om också reklam

med både bild och text kan användas som jämförelsematerial för stämningstexter. I sådana fall är det helt enkelt den skrivna reklamdelen som används för jämförelse.

Ett sätt att skapa kontakt mellan reklamen och dess läsare är användningen av olika slags läsartilltal, genom till exempel direkta uppmaningar, frågor eller användningen av personliga pronomen (Liljestrand 1993:140, Korpus 2008:153). För att uppnå sitt syfte, det vill säga att väcka uppmärksamhet, roa och underhålla, kan en reklam också låna drag från lyrik eller prosa. Reklamens text kan utformas som en dikt, och något så vanligt som en tågresa eller en medicin kan beskrivas i väldigt poetiska ordalag (Korpus 2008:267). De här dragen kan återfinnas i stämningstexter, eftersom stämningstextens syfte liknar reklamens syfte.

När det gäller språket i annonsreklamerna så finns det många drag som skiljer dem från vanlig brukstext, som avvikande stavning och okonventionell användning av interpunktionstecken. I reklam förekommer också nybildning av ord eller användning av begynnelse- och slutrim. (Korpus 2008.) Vidare kan meningar lämnas ofullständiga eller vara mycket korta (Liljestrand 1993:137, Korpus 2008:106). Upprepningar är vanliga för att få fram reklamens budskap (Korpus 2008:236) och ofta används värdeladdade ord, ibland i nya sammansättningar. Andra drag som förekommer i reklamspråket, och då troligen också i stämningstexter, är direkta lånord från främmande språk samt användningen av olika slags stilfigurer som metaforer, liknelser och personifiering. (Liljestrand 1993.)

2.4 Analysmetod

Utgångspunkten för min analysmetod kommer att vara Hellspång och Ledins (1997) textforskningsmetod med avseende på textuell, ideationell och intertextuell struktur. Genom att välja ut de delar ur respektive struktur som är av relevans för mina frågor om intresse och stämning har jag sedan utformat en metod som är passande för just mitt syfte.

För att välja ut det analysfokus som är relevant för min undersökning har jag utgått från tidigare forskning om reklamtexter och inledningar, vars syften liknar stämningstextens syften. Med hjälp av de särdrag som finns inom reklamgenren och de stilmarkörer som är typiska för inledningar har jag kunnat sälla bland alla de stilmarkörer som presenteras i

Hellspong och Ledins (1997) textforskningsmetod. Jag kommer dock främst att utgå från reklamer, eftersom reklamtexter till skillnad från inledningar utgör en egen genre. På så vis kan jag sedan jämföra min analys av stämningstextgenren med tidigare forskning om reklamgenren. Nu ska jag närmare förklara och motivera min metod.

Med den textuella strukturen avses formen på texten, enkelt sagt hur texten ser ut. Den textuella strukturen är uppbyggd av tre olika nivåer, lexikogrammatik, textbindning och komposition. Lexikogrammatiken berör ord och meningar medan textbindningen redogör för hur satser i texten binds ihop. Kompositionen behandlar de övergripande sambanden mellan olika stycken i texten. (Hellspong och Ledin 1997.) Jag kommer att på lexikogrammatisk nivå undersöka om det finns påfallande ordbildningar eller fonetiska markörer i stämningstexten, eftersom typiska markörer i reklamspråk är bland annat låneord, nybildningar, okonventionell stavning och interpunktion som syftar till att roa, underhålla och väcka intresse (Liljestränd 1993). Jag kommer också att undersöka om det förekommer iögonfallande ord från en viss ordklass, till exempel många värdeladdade adjektiv för att beskriva rollspelet eller spelvärlden. Vidare kommer jag att se på ifall det finns personliga pronomen i stämningstexterna, eftersom det visar på ett läsartilltal som är vanligt i reklamer. Pronomen kan dock också visa på textens perspektiv och därmed höra till den ideationella strukturen, eller till den interpersonella strukturen där personliga pronomen kan användas för att visa vilka röster som kommer till tals i texten. Jag förklarar detta närmare i följande stycken. I den textuella strukturen är också egennamn av intresse, eftersom egennamn är ett sätt att beskriva spelvärlden och dess inneboende, vilket också är en av stämningstextens funktioner. Jag undersöker också ifall ofullständiga eller mycket korta meningar förekommer, då sådana ofta finns i reklam.

I textbindningen kommer jag att se på konnektivbindningar, som också har att göra med ofullständiga meningar. Vidare är de retoriska bindningarna så som allitterationer, anaforer, zeugma och hopning viktiga i reklamspråk och så även i min analys. Till slut kommer jag att se på dispositionen i stämningstexterna, ifall de likt vissa inledningar går rakt in i händelsernas centrum eller om de som reklamtexter lånar drag från prosan eller lyriken.

Den ideationella strukturen beskriver i stora drag vad texten handlar om och kommer också vara den del av Hellspong och Ledins (1997) textanalys som jag lägger minst fokus vid.

Det som jag kommer se på är perspektivet i stämningstexterna och den eventuella användningen av pronomen som avslöjar textens perspektiv, eftersom användning av pronomen är ett beprövat knep inom reklamvärlden. Även stilfigurer som metaforer, personifiering och liknelse har sin plats i reklamspråket och kanske även är av vikt i analys av stämningstexter. Genom dramatiska stilfigurer kan en text bättre förmedla sina känslor till läsaren (Liljestrand 1993:89), och att förmedla känslor och stämningar är vad stämningstexter strävar efter.

Den sista strukturen är den interpersonella strukturen som behandlar det sociala i texten, hur texten upprättar kontakt och samspelar med sina läsare (Hellspong och Ledin 1997). De olika underkategorierna i den interpersonella strukturen som är av intresse för min analys är språkhandlingar, attityder och ramar. Jag undersöker om det finns uppmaningar, utrop och frågor av olika slag, som är frekvent förekommande i reklamer och också i dramatiska texter (Liljestrand 1993:90-91). Dessa hör till de allmänna språkhandlingarna. Vidare ser jag också om det finns speciella språkhandlingar, antingen positiva språkhandlingar, som beröm eller gratulationer, eller negativa språkhandlingar, som hot eller varningar.

Attityder är vilken inställning någon i texten har till olika frågor eller företeelser, och attityder kan uttryckas genom värdeord, som antingen är positivt eller negativt laddade. Också garderingar eller understrykningar hör till attityder och är markörer för skiftande visshetsgrad.

Ramar är den sociala situation som texten konstruerar och av intresse är vilka röster som kommer till tals i texten. Jag undersöker om det finns ett textjag och ett textdu, samt om textens röster tilltalar läsaren direkt, till exempel via personliga pronomen, i ett försök att skapa kontakt, något som är viktigt inom reklam. Till ramar hör också inbäddningar eller anföringar, genom vilka olika röster i texten blir hörda. Slutligen ska jag undersöka om det finns sociala stilfigurer som litoteser och hyperboler, alltså under- eller överdrift, eller ironi i stämningstexterna, som markerar en hållning till det som sägs.

3 Material

Liksom ”rollspel” kan även begreppet ”stämningstext” ses som mycket omfattande, men då jag i denna avhandling talar om stämningstexter så avser jag stämningsskapande, intresseväckande och beskrivande texter som skrivs inför ett levande rollspel.

En stämningstext inför ett rollspel kan ha flera funktioner. Den kan ses som en första introduktion till rollspelet, där läsaren får en allmän överblick av rollspelet och kan ana den övergripande stämning som kommer att råda under rollspelet. Stämningstexten kan också ses som reklam för rollspelet, ett sätt att fånga läsarens intresse och förhoppningsvis få denna att läsa vidare och anmäla sig till rollspelet. Funktionen kan också vara av det upplysande slaget, att ge en bild av vad rollspelet ska handla om och kanske beskriva spelvärlden. Stämningstexten kan finnas som första sida på ett rollspels webbplats eller, om det finns flera stämningstexter, under en skild kategori som kan heta ”stämningstexter”, ”texter” eller liknande.

Det finns dock inget som säger att ett rollspel endast kan ha en stämningstext. Ett levande rollspel kan ha flera stämningstexter, som fokuserar på olika sidor av rollspelet. Ifall det i rollspelet finns olika grupperingar, till exempel olika folkslag eller klasser såsom adliga och tjänare, så kan de olika grupperna ha egna stämningstexter eftersom den dominerande stämningen i rollspelet och spelvärlden kan se lite olika ut. Förstås finns det heller inget krav på att det måste finnas en stämningstext inför ett rollspel.

Det material som jag har analyserat är sju stämningstexter. Dessa stämningstexter är skrivna inför levande rollspel som har ordnats eller kommer att ordnas under Finlands Svenska Rollspelförening Eloria rf:s flagg under åren 2007-2012. Information om alla rollspel, och därmed även stämningstexterna, finns tillgängliga på Eloria rf:s webbplats www.eloria.fi. Det finns två anledningar till att jag har valt att analysera just dessa specifika stämningstexter och inte slumpmässigt valda stämningstexter. Den första anledningen är att texterna skulle vara tillräckligt långa för att kunna utgöra ett tillräckligt omfattande material. Stämningstexterna är mellan 232 och 603 ord långa, med undantag av en stämningstext som endast är 78 ord lång. Medeltalet blir ändå 368 ord per stämningstext, vilket jag anser är tillräckligt för att jag ska kunna analysera stämningsskapande och intresseväckande drag. Den andra anledningen är att dessa

stämningstexter hör till levande rollspel av olika genrer. Genom att välja stämningstexter från olika rollspelsgenrer, allt från skräck till fantasy, så hoppas jag på att de slutsatser som jag kommer fram till i min undersökning kan tänkas gälla för alla stämningstexter och inte endast för stämningstexter till en viss rollspelsgenre. Förhoppningsvis innebär detta också att resultatet av min analys kan användas utanför rollspelssammanhang och ge en vidare förståelse för stämningsskapande texter i allmänhet.

Jag beskriver nu kort de levande rollspel som dessa sju stämningstexter är skrivna inför, eftersom rollspelets innehåll och teman kan vara viktiga för hur stämningstexten utformas. För enkelhetens skull presenterar jag dem i alfabetisk ordning.

”Arrrgh!” är ett fantasy/piratrollspel som utspelar sig i en spelvärld som är lik vår egen värld under 1700-talet, piraternas guldålder. Piratlivet är ett hårt och farligt sådant och rollspelet utspelar sig på en piratkrog där piraterna får en chans att slappna av och roa sig efter en lång tid på sjön.

”Inipi” är ett rollspel av experimentell karaktär som utforskar primitivitet och förhistoria. Utgångsläget för rollspelet är att en schamanistisk ritual hos ett outvecklat naturfolk ska förberedas och sedan genomföras, för att karaktärerna ska kunna falla i trans och i sinnet resa till Drömlandet.

”Malatassaray: Världen Bortom Slöjan” kan kallas ett modernt fantasyrollspel med inslag av skräck och sci-fi, eftersom rollspelsvärlden är en parallell värld till den värld som vi anser vara verklig. I rollspelet blandas historiska tidsepoker med nutid och mytologiska varelser med vanliga människor. Även magiska och övernaturliga element förekommer och fokus läggs på mystik.

”Omertá II – Vendetta” är fortsättningen på ett gangsterrollspel som tidigare har gått av stapeln. Rollspelet utspelar sig i modern tid i en spelvärld som ligger nära vår egen och denna andra del tar vid där den första delen slutade, där två rivaliserande gäng strider om att få kontrollen över den undre världen i Vasa.

”Ur Askan I Elden” är ett medeltida fantasyrollspel, där kulturkrockar mellan en grupp av landets ursprungsbefolkning och grannlandets missionärer står i fokus. De infödda byborna är dessutom i beroendesituation, då deras by har brunnit ner och de har erbjudits skydd och mat av missionärerna.

Rollspelen ”Witness: Kapitel III – Jaktens tid” och ”Witness: Kapitel V – Dans på Rosor” är två delar ur en rollspelskampanj på sammanlagt åtta kapitel, som utspelar sig i modern tid i en värld som påminner om vår egen, men med övernaturliga element. Rollspelskampanjen fokuserar på teman som skräck, mysterium och övernaturlighet. Varje kapitel i kampanjen är en del i en större historia och händelser i tidigare kapitel påverkar kommande kapitels utgångspunkt. Den tredje delen, ”Jaktens tid”, fokuserar på varulvar och de problem som en varulvsgrupp konfronteras med medan den femte delen ”Dans på Rosor” handlar om hur älvor och andra magiska väsen samlas inför ett möte med människor.

4 Analys

I detta kapitel kommer jag att analysera stämningstexterna i samma ordning som jag presenterade rollspelen i föregående kapitel, det vill säga i alfabetisk ordning. Jag börjar varje analys med att analysera den textuella strukturen, för att sedan övergå till den ideationella strukturen och till sist ta mig an den interpersonella strukturen. Eftersom stämningstexterna skiljer sig mycket från varandra är inte alla tre strukturer lika relevanta för alla stämningstexter och i vissa fall följer jag inte upplägget att börja med den textuella strukturen och avsluta med den interpersonella strukturen till fullo. Jag försöker fokusera på de drag som hjälper mig att besvara mina frågor om hur en stämningsskapande och intresseväckande text skapas, vilket gör att analyserna ser något olika ut.

4.1 Arrrgh!

Stämningstexten till piratrollspelet ”Arrrgh!” är uppdelad i två delar. Den första delen beskriver hur ett piratskepp sätter kurs mot hamn medan den andra delen berättar om hur kvällen verkar arta sig på en av piratkrogarna i nämnda hamn. Dispositionen är en för berättelser klassisk tidsdisposition, det vill säga skriven i kronologisk ordning. Det här är ett enkelt och kraftfullt sätt att berätta en historia (Hellspong och Ledin 1997:98). Stämningstexten är skriven i presens, vilket gör att läsaren känner sig delaktig i historien och får en känsla av att allt händer just nu, i läsande stund. Något som jag personligen

lägger märke till är att språket är rakt och enkelt, med många dynamiska verb som *bryter*, *griper*, *gitar* och *flödar*, vilket gör texten lätt att ta till sig.

Många av de substantiv som förekommer är sådana som förknippas med sjöliv och pirater, till exempel *saltstänk*, *styrman*, *rommen*, *gitar* och *babord*. Användningen av ordet *skökor* för prostituerade ger också en bild av världen och framför allt tiden som rollspelet utspelar sig i. Detsamma gör användningen av det franska lånordet *le Capitan*, samtidigt som *le Capitan* används på vad som kan tolkas som ett lite ironiskt vis.

Flera egennamn och en nybildning förekommer också i stämningstexten. På det viset presenteras både personer, *kaptan Dawson*, och platser, pirathamnen *Tora Tora* och krogen *The Rude Lady*, i spelvärlden. Det här gör att läsaren både får en bild av världen och förhoppningsvis blir nyfiken på dessa namngivna personer och platser. Om läsaren anmäler sig till rollspelet får denna en chans att träffa *kaptan Dawson* eller sitta på krogen *The Rude Lady*. Nybildningen *piratkrogen* förstärker också känslan av att det inte är vilket rollspel som helst och det är inte vilken krog som helst.

En retorisk bindning återfinns också på den textuella nivån. Stämningstextens första del slutar med klimax: *Snart ska här magarna mättas, snart ska spriten flöda, snart ska hela staden veta att Kapten Dawsons besättning har anlänt!* Stegringen ökar intensiteten och läsaren får en inblick i hurudan kaptan Dawsons besättning är – en som inte besöker en stad obemärkt utan troligen är av den högljudda och vilt festande sorten.

Något som jag anser att är ett intressant drag finns i den ideationella strukturen. Där kommer nämligen författaren till tals genom ett personligt pronomen i meningen *Hela krogen tystnar (och jag kan intyga att pirater inte är de lättaste att få tyst på) då några mannar stiger in [...]*. Det här gör att läsaren får bilden av att författaren, vem det än må vara, vet hurdana pirater är. Genom att delta i rollspelet ges en möjlighet att se, ifall piraterna verkligen är så högljudda som författaren påstår.

Då det gäller den interpersonella strukturen i stämningstexten kommer värdinnan på krogen till tals genom inbäddning. Läsaren får ta del av värdinnans tankar om hur kvällen verkar arta sig och vad hon tycker om kaptan Dawson och hans besättning. I det dramatiska slutet på stämningstexten, då några mannar stiger in genom dörren, finns även

ett utrop: *Kapten Dawson reser sig sakta upp; det här hade han minsann inte väntat sig!* Endast genom att delta i rollspelet kan läsaren få veta vem det är som kliver in genom dörren och varför mannarna har en så omedelbar effekt på alla krogbesökare.

4.2 Inipi

Stämningstexten till det experimentella rollspelet ”Inipi” är den stämningstext som skiljer sig markant från de andra. På den textuella nivån är det tydligt att stämningstexten har lånat drag från lyriken och är uppbyggd på rim, även om rimmen förekommer inkonsekvent. Texten är bara 78 ord lång och det mest iögonfallande är, att många av orden är nonsensord som inte betyder något på svenska. Dock förekommer flera av dessa ord två gånger, som *mujjum* och *tikkum*, vilket ger bilden av att det ändå finns ett språkligt system bakom de oförståeliga orden. Kanske hör de till det primitiva språk som karaktärerna i rollspelet talar? Detta primitiva språk skiljer sig också från svenskan genom till exempel avvikande stavning, som i exemplet ovan. Det här ger en känsla av att spelvärlden verkligen är något helt annat än det vi är vana vid. Dessutom verkar ett av orden från det okända språket vara ett egennamn, *Vakna upp skall Urr Tontaa*. Det är endast som deltagare i rollspelet som det går att ta reda på vem denna *Urr Tontaa* är. Det primitiva och (för)historiska kommer också fram i speciellt de substantiv som finns i stämningstexten, varav många verkar vara arvord både i vår värld och i spelvärlden, som *räv*, *hydda*, *näsa* och *by*. Det finns dessutom endast tre skiljetecken i hela texten, vilket är tre kommatecken som åtskiljer svenskan från det okända språket. Avsaknaden av punkt, utropstecken eller liknande är återigen ett drag från lyriken och gör att textens satser flyter ihop i varandra, vilket känns passande med tanke på rollspelets stämning och tema.

I den textuella strukturen används också vissa stilfigurer, som alliteration i *räven röd* och *gryt skall gräva*. Alternativa stavningssätt förekommer också, som *nee´* för ned och *lyss´* för lyssna, men det är främst för att få rytmen och rimmen rätt. Det här ger ett talspråkligt intryck, tillsammans med talspråkliga bildningar som *många folk* och *dom*, vilket förstärker känslan av att denna kultur inte är en skriftlig utan en muntlig, och därmed gammal, kultur.

Stämningstexten innehåller också metaforer, som hör till den ideationella strukturen. Rävén har inte vanliga rävögon utan *fullmånsögon* och folket i byn har *tyngder* istället för problem, vilket bidrar till den mystiska och lite ogreppbara känsla som går igenom hela

stämningstexten. Detta är mycket passande, eftersom rollspelet går ut på att utforska schamanism och transframkallande ritualer.

Texten är tydligt läsarinriktad i den interpersonella strukturen, bland annat genom uppmaningar riktade direkt till läsaren, till exempel *Lyss' på mig* och *Följ din näsa*. På så vis blir läsaren meddragen i textens händelser och förhoppningsvis intresserad av att delta i rollspelet på riktigt.

4.3 Malatassaray: Världen Bortom Slöjan

Till rollspelet "Malatassaray: Världen Bortom Slöjan" har skrivit flera stämningstexter. Den text som jag har analyserat är den text som finns först på rollspelets ingångssida.

Texten är egentligen två texter i en. Den är uppbyggd så att vartannat stycke hör till en beskrivning ur utifrånperspektiv av hur spelarna samlas inför rollspelet och förbereder sig, vartannat hör till en beskrivning ur inifrånperspektiv av händelser i spelvärlden. De stycken som utspelar sig i vår värld är skrivna i vanlig font, medan de stycken som beskriver det som händer i spelvärlden är kursiverade. Mot slutet av stämningstexten blir styckena kortare och kortare, så de sista sex styckena består av endast en mening eller ett meningsfragment. I slutet smälter också den verkliga världen och spelvärlden samman. Det här kan tolkas som att rollspelet då har börjat och att gränsen mellan världarna har luckrats upp.

I den textuella strukturen återfinns många exempel på mångsidig användning av interpunktion. I den kursiverade, monologartade berättelsen i jagform som utspelar sig i spelvärlden används tre punkter för att visa på avbrott eller oavslutade uttalanden, som i *Inom mitt räckhåll...nästan...* och *Vid alla makter i universum, Crep....* Också många utropstecken och frågetecken, samt kombinationer av dessa, återfinns i utrop som *Vad var det där?!* och *Hur kan hon alltid veta??.* Utrop, som ofta förekommer i reklamer, hör till den interpersonella strukturen.

Vidare finns det flera egennamn i texten, som *min Herres plan*, *Äldre* och *Dem*. Egennamnen känns som titlar och avslöjar inte mycket om innehavarna av titlarna, vilket förhoppningsvis håller intresset uppe. Det återspeglar också rollspelets tema "mystik". Också rollspelets namn återfinns i satsen *i denna värld eller i Världen Bortom Slöjan*. Här

får läsaren en förklaring till att spelvärlden, *Världen Bortom Slöjan*, inte är den värld som vi är vana vid och de två världarna, den verkliga och spelvärlden, börjar vävas ihop.

I den textuella strukturen förekommer också två stilfigurer, nämligen anafor i *Någonting hade väckts. Någonting började röra på sig*. Tillsammans med den följande meningen *En kraft hade lösgjorts* kan de tre korta meningarna ses som klimax och ge en insikt i de omvälvande händelser som tar plats i spelvärlden och som deltagare i rollspelet kan få uppleva.

Det mest intressanta i den ideationella strukturen enligt mig är hur perspektivet växlar mellan de olika styckena. De icke-kursiverade, beskrivande styckena är skrivna från en utomståendes perspektiv, även om perspektivet i och med den retoriska frågan *Vad var det där?* i slutet närmar sig ett inifrånperspektiv. De kursiverade styckena är däremot skrivna i jagform och i dem får läsaren ta del av en mans dramatiska förehavanden i spelvärlden. Ungefär halvvägs in i texten, då mannen har dött, får läsaren istället ta del av en inblandad kvinnas tankar. Hennes tankar är dock inte skrivna ur ett rent inifrånperspektiv, men fortfarande får läsaren en inblick i hennes tankevärld genom inbäddning, som hör till den interpersonella strukturen.

Som det redan har kommit fram i analysen, så finns det också många stilmarkörer i den interpersonella strukturen som är av intresse. Bland annat förekommer negativa språkhandlingar, som hotet eller varningen *Förbannad vare hon* och understrykningar i *Sanna mina ord* och *Nå, det betyder ingenting*. De här visar på hur allvarligt personen som uttalar dem, det vill säga mannen i spelvärlden, tar sitt uppdrag. Vidare innehåller texten många retoriska frågor och utrop, främst i de kursiverade monologstyckena. Frågor som *Skulle något hända med henne?* och *Hur kan hon alltid veta??* eller utrop som *Vi kommer att segra till sist!* och *AH! Den är min!* ger läsaren en inblick i personernas tankevärld och uppehåller intresset att läsa vidare.

4.4 Omertá II - Vendetta

I stämningstexten inför ”Omertá II – Vendetta” kommer rollspelets tema och stämning fram mycket tydligt. Speciellt i den textuella strukturen finns många drag av intresse. Läsaren kastas direkt in i de dramatiska händelser som omger rollspelet genom den ofullständiga meningen *Pistolskott i fjärran*. Språket känns kort och avhugget och många

andra meningsfragment förekommer, vilket ger en känsla av spänning. Meningarna *Men ett nytt kriminellt element har äntrat scenen* och *Och ingenting kommer någonsin mera att bli som det var förut* står som egna meningar, trots att de börjar med en konnektivbindning. Speciellt tydligt blir effekten av ofullständiga meningar i slutet av texten, där ordet *Vendetta* står helt ensamt. Hela texten kan sammanfattas i detta enda ord och lämnar läsaren med en känsla av slutgiltighet, att detta är vad som väntar, för en vendetta är onekligen mycket slutgiltig. Den sista meningen knyter också samman stämningstexten med rollspelets namn och till viss del genre.

Många adjektiv används också på ett övertygande sätt i stämningstexten, genom att föra associationerna till dramatik och en mörk, hård verklighet, till exempel *kalla*, *skarpa*, *döende* och *mutilerade* (nybildning från engelskans ”mutilated”, stympade). Också flera substantiv, *pistolskott*, *misär* och *vederstygelse* (en felaktig form av ”vederstygglighet”), ger samma känsla och understryker för läsaren hur djärvt och häftigt rollspelet kommer att vara. Egennamn som *Fists of Osthrobothnia*, *don Harri Saari* och *Firman* förekommer också för att presentera spelvärldens karaktärer och förklara hur situationen i rollspelets spelvärld ser ut.

I stämningstexten förekommer också ett par uttryck på ett främmande språk, nämligen *don* (en italiensk adelstitel) och *la famiglia* (familjen), som båda är på italienska. Det här visar på maffians ursprung och att spelledarna har satt sig in i maffians styrelseskick för att rollspelet ska bli så verklighetstroget som möjligt, något som förhoppningsvis lockar läsare att delta. Även interpunktion används på ett intressant sätt. Två gånger används semikolon som följs av en beskrivning eller förklaring, nämligen *Segerns belöning; dominans av all brottslig aktivitet i staden* och *Familjens motto; lojalitet, tradition och heder*. Något så enkelt som semikolon skapar en paus, en förvarning om att något viktigt följer och ger eftertryck åt det som sägs. Det blir helt klart för läsaren vad som eftersträvas av och förväntas av rollspelets karaktärer, vilket samtidigt är en presentation av spelvärlden.

I textens ideationella struktur finns flertalet stilfigurer, där musiktemat är det gemensamma i metaforer som *förvridd symfoni* och *nya noter* samt i liknelsen *som en falsk klang* för att beskriva den undre världens stridigheter. Vidare finns också besjälning av staden Vasa, som *har hört denna musik spelas tidigare* och *Hon minns alltför väl händelserna för tre år sedan*. På det här sättet får texten ett flyt och blir sammanhängande, samtidigt som den är

mycket dramatisk, vilket förstås lockar till läsning och möjligen till deltagande i rollspelet, samtidigt som det ger en tillbakablick till det föregående gangsterrollspelet och de händelser som då skedde. Stämningstexten är också skriven i ett inifrånperspektiv, vilket åter gör att läsaren känner sig deltagande i det som händer.

I den interpersonella strukturen återfinns negativa språkhandlingar, till exempel kan meningarna *Detta kan ej tillåtas. Detta får ej gå ostraffat* ses som ett hot eller en varning, allt i samma stil som resten av stämningstexten och rollspelets övergripande känsla av den osäkerhet som nu råder i den undre världen. I meningen *Och ingenting kommer någonsin mera att bli som det var förut* finns både negativa attityder och understrykningar, vilket förstärker känslan av slutgiltighet och att rollspelets utgång onekligen påverkar spelvärlden. Vetskapen om att spelarna har stora möjligheter till att påverka spelvärlden kan locka fler deltagare till rollspelet.

4.5 Ur Askan I Elden

Den allmänna känslan i stämningstexten för ”Ur Askan I Elden” är berättande och upprepande, trots att det sker dramatiska saker i texten. På den textuella nivån är anafor är en genomgående stilmarkör, där varje nytt stycke börjar med *Många är [...]* och fortsätter med *och alla (vet) [...]*. Det här ger en känsla av struktur och av att det finns mer att säga, vilket gör det värt att läsa vidare.

Flera egennamn förekommer i stämningstexten, nämligen *Lillbräket*, *Dandára* och *Ängsil*. Att ge namn åt folk och platser gör att texten känns mer äkta och engagerar läsaren mer personligen än om texten skulle vara mer anonym. Engagemang är ett sätt att få läsaren att vilja läsa vidare, hur gick det för *Lillbräket*?

I textbindningen i den textuella strukturen används stilfigurer för att klargöra och ge eftertryck. Exempel på dessa är alliteration i *föda och få* samt *lämnade de lömska lågorna*, variation i meningen *Alla vet de att ogräs är av ondo, att det måste rensas och dragas upp med rot* samt zeugma, som används på ett övertygande sätt i meningen *Vissa odlar ris på plaskvåt mark, andra odlar mögel på furustam och andra odlar stora ord i strupen*. Meningen visar på olikheterna mellan invånarna i landet Dandára och de främlingar som smyger omkring i landet, vilket bidrar till spänningen.

Trots den upprepande och beskrivande stil som texten är skriven i finns det ändå några meningsfragment, *Lämnade de lömska lågorna bakom sig. Lämnade hemmet bakom sig*, En skogsbrand är en dramatisk händelse och de korta meningsfragmenten bidrar till att öka spänningen.

Jag anser inte att det finns drag i den ideationella strukturen som är särdeles relevanta för min undersökning. Textens perspektiv är ett utifrånperspektiv och läsaren verkar betrakta händelserna ovanifrån, utan att själv beröras eller delta, trots de dramatiska händelser som texten beskriver. Inga stilfigurer i den ideationella strukturen förekommer.

I stämningstextens interpersonella struktur finns däremot intresseväckande stilmarkörer. Flera retoriska frågor bidrar till att bygga upp intresset och spänningen. Den första retoriska frågan *Var det en av skogens feer [...]?*, som efterföljs av interjektionen *Nej!*, ger en vink om att spelvärlden innehåller magiska väsen och interjektionen får läsaren att förstå att det händer något och det är värt att läsa vidare för att få veta vad det är som sker. Hela stämningstexten slutar också med en retorisk fråga: *[...]men vad är gröda? Vad är tistel?*. Den visar på att frågan kanske kan besvaras under rollspelets gång, men endast deltagare i rollspelet får veta svaret.

Det enligt mig mest intressanta i stämningstexten är en kort strof i mitten av texten: *Hemmets härd/som gett sin beskärda/del till lidandets ström/Var detta det tredje tecknet?*. Strofen skiljer sig från resten texten i och med att den är kursiverad, medan resten av texten inte är det. Dessutom är den skriven i sådan form att den kunde var en del av en dikt. Det allra viktigaste är dock den retoriska frågan som ställs allra sist i diktfragmentet; *Var detta det tredje tecknet?*. Detta väcker definitivt nyfikenhet hos läsaren, eftersom det betyder att det har funnits två tidigare tecken, tecken som läsaren inte får ta del av om den inte läser vidare eller anmäler sig till rollspelet.

4.6 Witness: Kapitel III – Jaktens tid

Den första känsla som jag får av att läsa stämningstexten till ”Jaktens tid” är att jag läser en mycket kort novell. Stämningstexten har utan tvekan lånat drag från prosan, eftersom texten har en tydlig inledning och ett klart slut, samt att det förutom beskrivningar av det som händer också finns utskrivna dialog. Stämningstexten till ”Jaktens tid” är också den längsta av de stämningstexter som jag har analyserat, dryga 600 ord.

Återigen är det i den textuella strukturen som de flesta intressanta stilmarkörer förekommer, de flesta för att ge texten en ledig och vardaglig känsla. Till exempel börjar flera meningar med konnektivbindningarna *men* eller *och*, något som känns väldigt talspråkligt och passar ihop med textens lediga känsla. Det förekommer också väldigt korta meningar, som den allra sista meningen *Nu hade han sett allt*, och det finns också ofullständiga meningar, ofta i dialogerna. Andra talspråkliga drag är alternativ stavning som *sa* istället för ”sade” och *dej* istället för ”dig”. I dialogerna finns också definitivt talspråkliga inlägg som *Huh?*, *Uhu?* och *Öh*. Till den textuella strukturen hör också ordet *huppare*, som på standardsvenska heter ”huvtröja” eller ”munktröja”. Oavsett om ordvalet är medvetet eller inte så visar det delvis på att skribenten är finlandssvensk, och det visar också på vilken mottagargrupp som texten är riktad till. Även två egennamn, *Tommy* och *Gullestumpan*, förekommer i texten.

Ett par ordval visar också på vad rollspelet ska handla om, det vill säga varulvar. Det är underförstått för läsaren att kvinnan i texten är en varulv, även om textens personer inte förstår det. En man menar att det inte är lönt att *komma mellan honor och deras byte*, vilket knappast är hur han skulle uttala sig om människor. Det beskrivs också hur gatlyktorna får kvinnans *ögon att lysa i mörkret*, vilket ger ledtrådar om det djuriska och icke-mänskliga hos kvinnan.

Endast två stilmarkörer i den ideationella strukturen är relevanta i detta fall, nämligen liknelserna *kallt som i Sibirien* och att stora karlar *kastas som vantar*. Liknelser förekommer i reklamspråk för att bättre förmedla en känsla eller en stämning till läsaren, vilket också är fallet i stämningstexten.

På den interpersonella strukturen finns flera retoriska frågor som tillägg i slutet av uttalande, till exempel [...] *det borde ungefär täcka det, eller hur?* och *Vore antagligen bra att försöka glömma detta så fort som möjligt, tror du inte?* Den sista meningen kan också ses som en negativ språkhandling, ett dolt hot eller varning.

Det finns två exempel på litoteser i stämningstextens dialog. En kvinna som ensam har slagit ner tre män som försöker stöta på henne är troligen mer än *lättirriterad* och om samma kvinna beställer *12 dubbelburgare, 5 lunchtallrikar, och 16 korvar* vill hon antagligen ha mer än bara något *att mumsa på*. Dessa uttalanden kan dock också ses om

ironi av mannen som yttrar dem och visar på att han är van vid att röra sig med varelser som kvinnan.

4.7 Witness: Kapitel V – Dans på Rosor

Stämningstexten till det femte kapitlet i rollspelsserien Witness har i mitt tycke en lite pratig och berättande stil, vilket delvis motsäger sig genom ordval som *detta*, *dock* och *propageras*, som ger ett något högtravande intryck. I den textuella strukturen finns flera ord är något ovanliga och ger läsaren en bild av att detta rollspel inte tillhör den verklighet som vi är vana vid, till exempel orden *väsen*, *magiska energier* och *varelse*. Också användningen av *människopojke*, istället för bara pojke, visar att människorna är undantaget i detta rollspel. Nybildningen *formbytarna* förebådar fler okända karaktärstyper. Förhoppningsvis lockar möjligheten att spela något annat än människa deltagare till rollspelet.

Dispositionen kan ses som tidsdisposition, den klassiska berättardispositionen. Texten är skriven i presens och är hela tiden på väg mot en kommande händelse genom uttryck som *skulle bli* och *kommer bli*. Denna stora, kommande händelse är själva rollspelet som läsaren hela tiden blir påmind om.

I stämningstexten förekommer flera egennamn. *Fae*, *Husen*, *Häcken* och *Avgrunden* beskriver platser i spelvärlden, medan *Storfursten*, *Fursten* och *Ärkefienden* berättar om vilka karaktärer som finns, allt för att läsaren ska få en bild av hur spelvärlden ser ut. Att det också propageras för en ny *Ordning* visar att något stort och omvälvande är på gång i spelvärlden.

Bland stilmarkörerna på den textuella nivån återfinns variation, där ett skeende eller en händelse förklaras flera gånger, allt för att understryka och visa hur viktig händelsen är. Även stilmarkörer som hopning förekommer, i *skratt*, *fitter och musik* samt i *det viskas*, *skrattas*, *skämtas och leks*, för att ge en bild av hur de magiska väsendena beter sig och vad deltagare i rollspelet har att vänta av sina karaktärer.

Inte heller i denna stämningstext har jag hittat något i den ideationella strukturen som har varit väsentligt för att besvara mina frågor om intresseväckande och stämningsskapande stilmarkörer.

Då det gäller den interpersonella strukturen så finns en retorisk fråga, *Vem kunde ha gjort någonting sånt och varför?*, vilket visar på att det finns saker som kommer att besvaras under rollspelet, bara läsaren är villig att delta. Vidare så börjar och slutar stämningstexten med vad som kan ses som en negativ språkhandling, något som passar bra ihop med det kaos och beryktade händelser som stämningstexten talar om. Den första meningen *Detta skulle verkligen inte bli någon dans på rosor* kan ses som en varning till läsaren, men fungerar egentligen som en utmaning - vågar läsaren ta sig an detta rollspel? Den allra sista meningen, *Nej, detta kommer verkligen inte att bli någon dans på rosor... för varken väsen, varelse eller människa*, är en upprepning av börjans varning/utmaning och dessutom ett återknytande till rollspelets namn, men har dessutom tillägget *väsen, varelse eller människa*. Tillägget visar återigen på den mångfald av karaktärer som deltagare i rollspelet har möjlighet att välja bland, en valmöjlighet som kan intressera fler att delta i rollspelet.

5 Sammanfattning och diskussion

Som jag konstaterade i kapitlet om tidigare teori, så kan stämningstexter ses som reklam inför ett rollspel. Stämningstextens syfte är, liksom reklamens syfte, att väcka uppmärksamhet och intresse. Stämningstexten ska också ge information om rollspelet och spelvärlden. I den textuella strukturen förekom det i flera stämningstexter bland annat lånord och nybildningar. Lånord och nybildningar är ett vanligt drag i reklamtexter. I stämningstexterna var speciellt egennamn frekvent förekommande. Jag kommer närmare in på egennamn och deras funktion senare i detta kapitel. Vidare fanns många ofullständiga eller mycket korta meningar samt okonventionell stavning och användning av interpunktion och andra drag som ger en talspråklig stil, vilket kan förekomma i reklamer. De retoriska bindningar som förekom var alliterationer, anaforer, klimax, zeugma, variation och hopning, varav till exempel alliteration och variation är stilfigurer som kan finnas i reklamtexter. Flera stämningstexter hade också lånat drag från lyrik eller prosa, något som också används i reklamspråk.

I den ideationella strukturen användes flera stilfigurer som metafor, liknelse och besjälning, som också är beprövade knep inom reklamvärlden. Perspektivet varierade

mycket mellan de olika stämningstexterna, både inifrån- och utifrånperspektiv förekom samt variation av perspektiv inom en och samma text.

I den interpersonella strukturen förekom språkhandlingar så som uppmaningar riktade till läsaren, flera utrop och retoriska frågor samt negativa språkhandlingar som hot och varningar. Ett tydligt läsartilltal genom till exempel uppmaningar finns ofta i reklamer, och frågor är också vanliga. Understrykningar användes i stämningstexterna för att visa på visshet. Flera röster kom också till tals genom inbäddning och ett par stilfigurer, som litotes och ironi, förekom i stämningstexterna.

En annan av stämningstextens uppgifter, förutom att väcka intresse och skapa stämning, är också att presentera spelvärlden och eventuellt karaktärerna i spelvärlden. Detta görs på två sätt. För det första strävar stämningstexten efter att presentera spelvärldens, och i och med den också ofta rollspelets, övergripande känsla. Exempelvis presenteras spelvärlden till ”Omertá II – Vendetta”, ett gangsterrollspel som utspelar sig i den undre världen, bland annat genom ett korthugget språk med många meningsfragment och lånord från italienska, maffians språk. Denna känsla förstärks sedan genom negativa språkhandlingar som hot och varningar. Den värld som ”Malatassaray: Världen Bortom Slöjan” utspelas i presenteras å sin sida genom att stämningstexten omväxlande beskriver vår värld, omväxlande spelvärlden. På det här sättet får läsaren en inblick i båda världarna, som till slut smälter samman. Eftersom ett tema i rollspelet är parallellvärldar så är just detta sätt att presentera spelvärlden mycket lyckat.

Det andra sättet, på vilket spelvärlden och framför allt dess karaktärer presenteras, är genom egennamn. I alla stämningstexter förekom egennamn, antingen namn på personer, namn på platser eller på bådadera. Det här gör att läsaren får en uppfattning om hur spelvärlden ser ut samt vilken slags karaktärer som befolkar världen. Med egennamn blir spelvärlden och karaktärerna också mer konkreta och personliga.

Sammanfattningsvis kan alltså sägas, att det i de stämningstexter som jag har analyserat förekom många drag som också är typiska för reklamer. Jag vill därför påstå att en stämningsskapande och intresseväckande stämningstext skapas genom stilmarkörer som också utmärker reklamer, så som ofullständiga och korta meningar, nybildningar, lånord och olika slags läsartilltal. Med andra ord, stämningstextgenren har många gemensamma

drag med reklamgenren. Dock är stämningstextgenren en mycket öppen och föränderlig genre, så dessa drag är mer deskriptiva än normativa för hur stämningstextgenren ser ut för närvarande. Det är också troligt att det finns många fler drag som är typiska för stämningstextgenren, men som inte är typiska för reklamgenren. Dessa drag har därför inte blivit uppmärksammade i min undersökning. Eventuell framtida forskning kunde kanske svara på frågan vilka dessa drag är.

Även om flera av dragen var gemensamma för alla eller åtminstone flera stämningstexter, så som användningen av egennamn, retoriska frågor och ofullständiga eller mycket korta meningar, så finns det också stora skillnader mellan stämningstexterna. Medan stämningstexten till ”Inipi” är utformad som en dikt, så har stämningstexten till ”Witness: Kapitel III – Jaktens tid” lånat drag från prosan. Stämningstexten till ”Ur Askan I Elden” använder många olika retoriska stilfigurer för att uppfylla sitt syfte, medan stämningstexten till ”Arrrgh!” använder presens och dynamiska verb för att nå sitt mål. Jag tror att orsaken till denna variation ligger i vilken genre rollspelet hör till, vilka teman som ligger i grunden för rollspelet. Ett rollspel som utspelar sig i modern tid och vars teman är skräck och mysterium, presenteras på ett annat sätt än ett rollspels som fokuserar på kulturkrockar i en medeltida fantasyvärld. Eftersom fokus läggs på skilda saker så är det också troligt att sätten att presentera olika teman skiljer sig åt.

Jag har strävat efter att resultaten av denna analys ska kunna tillämpas på rollspelsstämningstexter i allmänhet, och även på andra stämningsskapande texter. Trots det så kommer jag inte ifrån det faktum att jag endast har analyserat finlandssvenska rollspelstexter från den mig veterligen enda existerande finlandssvenska rollspelsföreningen. Även om den nordiska rollspelstraditionen skiljer sig från de engelska eller tyska rollspelstraditionerna (Holter m.fl. 2009), så betyder det inte att rollspelstraditionerna ser likadan ut i alla de nordiska länderna. Därför kan jag med säkerhet endast säga att mina resultat gäller för den finlandssvenska rollspelstraditionen. Det är ändå sannolikt att resultaten kan tillämpas också på de övriga nordiska ländernas rollspelstraditioner, speciellt den rollspelstradition som finns i Sverige eftersom finlandssvensk kultur, dit levande rollspel hör, lånar mycket från den rikssvenska kulturen.

Vidare är stämningstexter ingalunda det enda sätt att skapa stämning inför ett rollspel. Flertalet rollspels hemsidor är multimodala och designade specifikt för rollspelet i fråga,

allt för att presentera rollspelet på bästa möjliga sätt och ge de eventuella spelarna en heltäckande bild av rollspelet. Som jag nämnde redan i inledningen kan det förekomma flera stämningstexter, stämningssmusik eller stämningssbilder och konceptkonst. För en mer djupgående analys av stämningstextgenren borde även dessa faktorer beaktas, eftersom text och bild kan samverka för att skapa stämning och väcka intresse.

Litteraturförteckning

Material

Arrrgh!, stämningstext

<http://www.eloria.fi/lajv/2012/arrrgh/> (läst 11.3.2012)

Inipi, stämningstext

<http://www.eloria.fi/Lajv/2010/inipi/> (läst 11.3.2012)

Malatassaray: Världen Bortom Slöjan, stämningstext

<http://www.eloria.fi/Lajv/2007/varldenbortomslojan/> (läst 11.3.2012)

Omertá II – Vendetta, stämningstext

http://www.eloria.fi/Lajv/2009/omerta2/Omerta2_intro.htm (läst 11.3.2012)

Ur Askan I Elden, stämningstext

<http://www.eloria.fi/Lajv/2009/urael/> (läst 11.3.2012)

Witness: Kapitel III – Jaktens tid, stämningstext

http://www.eloria.fi/Lajv/Kampanjer/Witness/Witness_kap3_jaktens_tid.php

(läst 11.3.2012)

Witness: Kapitel V – Dans på Rosor, stämningstext

http://www.eloria.fi/Lajv/Kampanjer/Witness/Witness_kap5_dans_pa_rosor.php

(läst 11.3.2012)

Referenslitteratur

Finlands Svenska Rollspelsförening Eloria rf. <http://www.eloria.fi/Lajv/lajv.php>

(läst 22.3.2012)

Hakkarainen, Henri och Stenros, Jaakko, 2003. The Meilahti School Thought on Role-playing. I: Morten Gade m.fl. (utg.), *As LARP Grows Up*. S. 54-64. Utgiven under rollspelskonventet Knudepunkt år 2003, Köpenhamn.

Hellspong, Lennart och Ledin, Per, 1997. *Vägar genom texten: handbok i brukstextanalys*. Studentlitteratur, Lund.

Holter, Matthijs m.fl. (utg.), 2003. Introduction. I: *Larp, the Universe and Everything*. S. 1-8. Utgiven under rollspelskonventet Knutepunkt år 2009, Haraldvangen.

Korpus, Einar, 2008. *Reklamiska: Guldäggsannonser 1975-2007*. Doktorsavhandling, Örebro universitet, Örebro.

Käll, Hans, 1998. *Levande rollspel: en handbok*. Natur och kultur, Stockholm.

Lajvsverige. Sveriges största portalsida för levande rollspel. <http://www.lajvsverige.se/index.php?categoryid=72&s=2c8e7b926990e59fee59ccd5a2bc3d62> (läst 20.3.2012)

Ledin, Per, 2001. *Genrebegreppet - en forskningsöversikt*. https://www.studentlitteratur.se/files/sites/svensksakprosa/Ledin_rapp02.pdf

(läst 19.3.2012)

Liljestrand, Birger, 1993. *Språk i text: handbok i stilistik*. Studentlitteratur, Lund.

Lindstedt, Inger, 2002. *Textens hantverk: om retorik och skrivande*. Studentlitteratur, Lund.

SVEROK, Sveriges roll- och konfliktspelesförbund.

<http://www.sverok.se/lajv/> (läst 19.3.2012)