
Rollespilsmediets virkemidler

Eksamensopgave i "Logik, retorik og narrativitet"

Informationsvidenskab, Aarhus Universitet 2001

Af Hans Christian Molbech

Indhold

Rollespilsmediets virkemidler.....	1
Indhold	1
Baggrunden.....	2
Opgaven.....	2
Fiktion og narrativitet	3
Fiktionskontrakten	3
Aktualitet og fiktion	3
Fiktionen bliver til aktualitet.....	4
Ryans typologi.....	5
Al kommunikation er narrativ	6
Leg og rollespil.....	7
Det legende menneske	7
Legens væsen.....	7
Virkelighedens rollespil	8
Rollespil i forestillede verdener	9
Legens genrer	9
Beskrivelse af leg og rollespil.....	11
Rollespillets anvendelse	12
Drama og teater	12
Dramapædagogik.....	12
Dramapædagogik for voksne	13
Rollespil i erhvervslivet	13
Rollespil i designprocesser	14
Rollespil som underholdning.....	14
Rollespilsmediets muligheder	15
Rollespil til terapi og udvikling.....	15
Rollespil som personligt fortællemedie	16
Rollespilsmediets fortid	17
Rollespillets narrative elementer	18
Rollespil som multimedie	18
Fælles fortælling.....	18
Rollespil i eller udenfor fiktionen	18
Hvem styrer fortællingen?.....	19
Plot- eller karakterstyring	20
Rollespillets genrer.....	20
Konklusion	21
Virkeligheden og rollespillet	21
Rollespil som redskab til læring	21
Redskaber til analyse af rollespil	21
Litteratur.....	23

Baggrunden

Siden 1980'erne har rollespil vundet stor udbredelse som spil og personligt fortællemedie blandt børn og unge. Jeg har selv været en af disse unge, da jeg som lille gik på eventyr i Sværd og Trolddom-bøgerne og på efterskolen i 1990 spillede Dungeons & Dragons. Siden da har både jeg og rollespillet udviklet sig utroligt, så når jeg i dag spiller rollespil, er det ikke bare for at gå på eventyr og smadre monstre. Nu opfatter jeg og mange andre rollespil som et selvstændigt medie eller ligefrem en kunstform på lige linje med teater og litteratur, som man med megen fornuft kan se det som en blanding af.

På spiltræffene landet over mødes forfattere, spillede og spillere for at spille rollespil, men også for at debattere både form og indhold, som var de litterater samlet til et seminar om narrative virkemidler i fiktionen. Der er ikke længere tale om en ungdomskultur med små drenge, der gerne vil være helte og smadre drager. Nu mødes voksne kvinder og mænd for at fortælle hinanden historier, for at le, græde og opleve rusen ved sammen at nå historiens klimaks. Om man er ung eller gammel, kvinde eller mand, så er rollespillet et medie for personlige fortællinger.

Men rollespil anvendes også til meget andet. Jeg har selv arbejdet med rollespil og drama indenfor design og jeg har desuden bl.a. afprøvet forskellige pædagogiske metoder hvor rollespil bruges som redskab til læring. Min baggrund med erfaringer fra rollespillets forskellige anvendelsesområder har derfor givet mig en tværfaglig forståelse for rollespil, så jeg ser rollespil som et medie med et stort potentiale indenfor utrolig mange felter. Men for nærmere at få en teoretisk forståelse for rollespillet, vil jeg med denne opgave prøve at afdække rollespilsmediet og dets virkemidler.

Opgaven

Min tilgang til at skrive en opgave om rollespil er at man ikke kan forstå rollespil hvis man ikke forstår legen. En udelukkende narrativ tilgang til rollespil ville give en meget tekstlig funderet analyse, der slet ikke ville tage hensyn til de kropslige og legende elementer i rollespillet. Jeg vil dog hævde at der er store lighedspunkter mellem rollespillet og den litterære fiktion, der gør at begreber som plot og fortælling er yderst relevante. Endvidere er selve bevidstheden om at man deltager i en fiktion det helt centrale fundament for rollespillet. Jeg tager derfor udgangspunkt i Marie-Laure Ryans teori for en forståelse af fiktionen.

Da fokus er at afdække rollespilsmediet og dets virkemidler, vil jeg også kort se på hvordan mediet har udviklet sig og hvor det anvendes. Når pædagoger bruger rollespil i undervisningen er der, bortset fra formålet, for så vidt ikke de helt store forskelle fra det i forhold til at spille rollespil med vennerne. Faktisk vil jeg mene at rollespil indenfor alle områder har så meget til fælles at man med rette kan udvikle og anvende samme analyseapparat. I denne opgave har jeg dog af pladsmæssige hensyn primært fokus på rollespil som personligt fortællemedie, men potentielt bør analysen kunne omfatte rollespil i alle dets afskygninger.

Fiktion og narrativitet

Fiktionskontrakten

When we enter the fictional world we are certainly supposed to sign a fictional agreement with the author, and we are ready to accept, say, that wolves speak; but when Little Red Riding Hood is eaten by the wolf, we think she is dead¹

I hvad vi erfaringsmæssigt opfatter som den virkelige verden (eller den aktuelle verden svarende til *the actual world* hos Ryan²) taler ulve ikke, men vi accepterer det i fiktionens verden. Her er rammerne sat; vi har med ulve i en skov at gøre, endda en sulten ulv, der frygtelig gerne vil æde den lille Rødhætte. Når ulve i den aktuelle verden æder ting, bliver tingene tygget og fordøjet, så når Rødhætte bliver spist, er der ingen regler i fiktionens verden, der endnu har fortalt os at det ikke er tilfældet her. Ved Rødhættes genopstandelse bliver fiktionens rammer dog udvidet - til stor glæde for læseren. Mennesket kan altså leve sig ind i fiktive verdener, men mulighedsrummet i disse verdener svarer som udgangspunkt til vores erfaringer om mulighedsrummet fra den aktuelle verden.

Er der ikke en fiktionskontrakt mellem forfatteren og læseren, lever læseren sig så at sige ikke ind i den verden, forfatteren prøver at skabe. Det er ikke kun tilfældet i litteratur, men i alle tilfælde hvor nogen laver en fiktion, som andre kan tage del i. Umberto Eco kommer med et eksempel fra kunstens verden med historien om en konge, der interesserede sig mest for økonomiske og militære problemer:

The story goes that one day he had to open a painting exhibition. Finding himself in front of a beautiful landscape showing a valley with a village running along the slopes of a hill, he looked at the little painted village for a long time, then turned to the director of the exhibition and asked: "How many inhabitants does it have?"³

Kongen tager udgangspunkt i erfaringerne fra sin aktuelle verden og lever sig ikke ind i malerens fiktion. En fiktionskontrakt kræver altså både en nogenlunde fælles referenceramme fra den aktuelle verden og en accept af rammerne for fiktionen.

Aktualitet og fiktion

At arbejde med skellet mellem den aktuelle verden og fiktionens verden synes ligetil, men begreberne kræver dog en definition. Her finder jeg Marie-Laure Ryans tilgang anvendelig, da aktualitet for hende er indeksikalsk, dvs. afhængig af den kontekst det udtales i såsom "jeg", "her" og "nu". Den verden jeg kalder aktuel, er aktuel fordi jeg bebor den. Dermed er alle mulige verdener aktuelle, i den forstand at aktuel mener at eksistere i den verden, man taler fra. Men alternative mulige verdener (APW=Alternative Possible Worlds

¹ Eco 1994, 77

² Eco 1994, 77

³ Eco 1994, 75

hos Ryan) kan derfor ikke være aktuelle for mig, da jeg ser dem som værende i et andet mulighedsrum end min aktuelle verden.

I may therefore speak of unactualized possible worlds and of unactualized possibilities. But insofar as they exist absolutely, APWs are real, and every possibility is realized in some world.⁴

Det vi normalt kalder den virkelige verden, eller her den aktuelle verden, er altså virkelig fordi det er den verden, vi bebor. Men ved at jeg siger at min aktuelle verden er aktuell for mig, siger jeg også at der findes andre mulige aktuelle verdener, og at disse mulige verdener er aktuelle for nogen.

Fiktionen bliver til aktualitet

Når vi læser en bog, bliver fiktionens verden virkelig for os. Vi lever os ind i karakterernes følelser, og karaktererne kan endda siges at leve videre udenfor bogen, nemlig i vores hoveder når vi forestiller os hvordan det ellers går med dem efter bogen er slut. Med den indeksikalske tilgang bliver "nu" til "nu" mens man læser bogen. Man oplever nuet i bogens verden og man *er* så at sige i bogens verden mens man læser. Med andre ord rejser man fra den aktuelle verden til fiktionens alternative mulige verden. Fiktionen bliver til aktualitet, til den aktuelle verden skabt af et tekstligt univers. Men universet behøver såmænd ikke være tekstligt, det kan lige så vel være en fiktiv verden skabt af leg.

Når børn leger, kan de for eksempel forestille sig at pinde er geværer. Så snart legen går i gang, er der ikke længere pinde, der forestiller geværer. Der er kun geværer. Sproglige operatorer som "lad os forestille os" forsvinder; man er rejst til legens verden, der nu er dødeligt aktuell. Selvom børnene godt ved at pindene er pinde, handler de som om de var geværer. Når man rejser til en fiktiv verden i både leg og bøger, accepterer man at det er en fiktion, men handler på alle måder som om fiktionen var aktuell.

There is only one *actually* actual world, but there is an infinity of potentially *pretended* actual worlds. And if only the inhabitants of the actual actual world can say "I am real," and speak the truth absolutely, fictional characters can nevertheless say "I am real," and speak the truth for their own world.⁵

Fiktive karakterer i en roman kan altså udtale at de er virkelige, og dermed også tale sandt fordi de er virkelige i deres aktuelle verden i fiktionen. Og lige så vel som jeg i den aktuelle verden kan sige at virkeligheden er virkelig, kan jeg træde ind i fiktionen og sige at virkeligheden er virkelig. Hermed bliver fiktionen til aktualitet, da fiktionens virkelighed bliver til min virkelighed så længe jeg overholder fiktionskontrakten. Så med Ryans tilgang kan vi sige at jeg ved at fiktionen ikke er en repræsentation af den aktuelle verden, da den verden, der bliver aktuell for mig når jeg lever mig ind i fiktionen, refererer til en fiktiv verden - ikke den aktuelle.

⁴ Ryan 1991, 18

⁵ Ryan 1991, 24

Ryans typologi

Der er altså både den aktuelle aktuelle verden (virkeligheden), tekstens aktuelle verden (de verdener der skabes af teksten svarende til verdenen skabt af maleriet), og endelig også den verden, tekstens aktuelle verden refererer til. I non-fiktion er den sidstnævnte verden den samme verden som den aktuelle aktuelle verden, mens den er en selvstændig verden i fiktionen - den verden, der er skabt af maleriet, refererer til en fiktiv verden. Den eneste verden, der indeholder noget fysisk virkeligt, er altså den aktuelle aktuelle verden. Med Ryans typologi giver det tre modalsystemer centreret omkring de tre verdener:

AW = Den aktuelle aktuelle verden, eller blot den aktuelle verden (Actual World).

TAW = Summen af verdener skabt af teksten (Textual Actual World).

TRW = Den verden, TAW forestilles som en korrekt repræsentation af (Textual Reference World).

Denne opdeling giver følgende aksiomer:

1. Der er kun en AW.
2. AS (Actual Speaker) = Afsenderen af teksten er altid i AW og står til ansvar for sine udtalelser.
3. Hver tekst skaber et univers = TAW.
4. TAW gives som det korrekte billede af TRW, som formodes (virkeligt eller som forestilling) at eksistere uafhængigt af TAW.
5. IS (Implied Speaker) = Enhver tekst har en indbygget fortæller, der altid er placeret i TRW.

Af logisk-semantiske årsager udelukker Ryan en række kombinationsmuligheder og når frem til følgende 7 typer af *mimetic discourse*, som jeg vælger at oversætte med *diskursive repræsentationer* (af mulige verdener) eller blot *diskurser*:

	TAW=AW	AW=TRW	TAW=TRW	AS=IS
Nonfictional accurate discourse	+	+	+	+
Errors	-	+	-	+
Lies	-	+	-	-
Accidentally true lies	+	+	+	-
Standard fiction	-	-	+	-
True fiction	+	-	+	-
Unreliable narration in fiction	-	-	-	-

*A typology of mimetic discourse*⁶

Med denne opdeling er det muligt for Ryan logisk at adskille fiktion fra fejltagelser og løgn, der har deres forankring i AW uden at referere til en alternativ mulig verden i form af TRW. Endvidere kan diskurser klassificeres efter om de fokuserer på afsenderens AW (faktuel diskurs) eller om diskursen er nonfaktuel og dermed verdensskabende. Rejser fortælleren til fiktionens verden, får han hele den førnævnte række af muligheder igen hvormed det fx er muligt at forestille at være en person, der taler om faktuelle udtalelser.

⁶ Ryan 1991, 28

Ryans typer af diskurser kan dermed opsummeres:

A: Faktuel diskurs: Fortæller taler om egen verden.

B: Nonfaktuel diskurs: Fortæller taler om en anden verden.

C: Fiktiv faktuel diskurs: Fortæller forestiller at være person der taler om egen verden.

D: Fiktiv nonfaktuel diskurs: Fortæller forestiller at være person der taler om en anden verden.

E: Fiktion i fiktionen: Fortæller forestiller at være person, der taler om C og D.

A er den eneste diskurs, der ikke er verdensskabende. Alle andre skaber alternative mulige verdener hvor TRW altså er forskellig fra AW.⁷

AI kommunikation er narrativ

Både Eco og Ryan bruger eksempler til at forklare de narrative elementer i tekster, der faktisk går ud over tekstens univers, såsom kongen der ser på et billede eller børnene der leger krig. Alle steder hvor der er kommunikation, om det så er i face-to-face-interaktion eller gennem medier, er der også tale om narration. Og lige så vel som der er forskel på faktuelle og fiktive diskurser i tekster, er det samme tilfældet fx i samtaler. Når to mennesker taler sammen om sagforhold i den aktuelle verden, er der tale om en faktuel diskurs, men lige så snart den ene siger "forestil dig", skabes der en alternativ mulig verden - en fiktionens verden der eksisterer så længe fiktionskontrakten opretholdes.

Det er tydeligt i børns leg hvor legens verden bryder sammen hvis en deltager bryder reglerne eller hvis en voksen uden kendskab til de modale operatører i legens aktuelle verden forsøger at blande sig. Alle steder hvor der er kommunikation, om det så blot er som tanker, man har med sig selv, vil jeg hævde at kommunikationen er narrativ. Børns rollelege eller voksnes rollespil er verdensskabende lige så vel som den fiktive diskurs i Ryans typologi. Men da rollespil er interaktive, levende og legende fortællinger, vil en udelukkende tekstligt funderet narrativ tilgang ikke være nok. For at forstå levende fortællinger må vi først forstå legen.

⁷ Ryan 1991, 29-30

Leg og rollespil

Det legende menneske

"Leg er ældre end kultur", indleder Johan Huizinga det første kapitel af sin bog "Homo Ludens: Om kulturens oprindelse i leg". Som eksempel nævner han at når to hundehvalpe slås for sjov, foregiver de at være vældig vrede, indtager nærmest ceremonielle positioner og overholder regler om at man ikke må bide hinandens ører af. Legen har en mening i sig selv, og er ikke, som nogle vil hævde, blot et produkt af kulturen. I stedet mener Huizinga at legen netop udvikler kulturen og har gjort det fra de arkaiske samfund til i dag.

Musik og dans var ren leg. Visdom og kundskaber fik udtryk i ord under religiøse visdoms-kampe. Juraen opstod af sociale legevaner. Reglerne for våbenkamp og det adelige livs konventioner byggede på legeformer. Konklusionen må være, at kulturen i sin oprindelige fase *leges*. Den opstår ikke *af* leg, sådan som en levende frugt løser sig af moderskødet, men den udvikler sig *i* og *som* leg.⁸

At legen er det, der driver verden fremad, er en betænkelig konklusion. Denne udviklingstanke kritiseres da også af en anden legeteoretiker, Roger Caillois, der ser kulturen og legen som afhængige størrelser, der udvikler og påvirker hinanden. Som eksempel bruger han at det også kan gå den anden vej, så bue og pil i dag mest bruges som legetøj, eller at et spil som Matador ikke udvikler den kapitalistiske kultur.⁹ Men at legen er et helt fundamentalt aspekt af menneskets liv, hersker der ingen tvivl om.

Legens væsen

Huizinga kommer med følgende definition af legen:

Leg er en frivillig handling eller virksomhed, der udspilles indenfor visse fastsatte rumlige og tidsmæssige grænser. Trods frivilligheden udføres den efter ufravigeligt bindende regler, har sit formål i sig selv og ledsages af en følelse af spænding og glæde og en fornemmelse af, at den er noget andet end det "almindelige liv".¹⁰

Caillois opstiller seks lignende karakteristika for legen:

1. *Free*: in which playing is not obligatory; if it were, it would at once lose its attractive and joyous quality as diversion;
2. *Separate*: circumscribed within limits of space and time, defined and fixed in advance;
3. *Uncertain*: the course of which cannot be determined, nor the result attained beforehand, and some latitude for innovations being left to the players initiative;

⁸ Huizinga 1938, 176

⁹ Caillois 1958, 61-62

¹⁰ Huizinga 1938, 36

4. *Unproductive*: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; and except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game;
5. *Governed by rules*: under conventions that suspend ordinary laws, and for the moment establish new legislation, which alone counts;
6. *Make-believe*: accompanied by a special awareness of a second reality of a free unreality, as against real life.¹¹

Begge definitioner har en række problemer.

1. *Frivillige handlinger*: Når pædagogen siger til børnene "der er 10 minutter til timen starter, lad os lege en leg", kan man selvfølgelig argumentere for at børnene af egen fri vilje deltager i legen, men i mange tilfælde vil kravet om frivillighed efter min mening ikke kunne opfyldes.
2. *Fastsat i rum og tid*: Spiller man et computerspil over internettet, er man ikke bundet til samme rum, og hvornår legen starter og slutter, behøver heller ikke være fastsat på forhånd. Legen kan endda fungere tidsforskudt gennem medier som computere, eller sågar gennem brevveksling. Som vi skal se, behøver lege som liverollespil heller ikke være rumligt afgrænset til en lille gruppe, der leger sammen i face-to-face-interaktion, men kan strække sig over store arealer.
3. *Ubrydelige regler*: Legen behøver ikke have veldefinerede regler på forhånd. I mange tilfælde er der måske nærmere tale om normer eller fælles viden, der i en given kontekst styrer den legendes handlinger, uden at det nærmere kan fastsættes som regler. Desuden kan reglerne ofte ændres i løbet af legen, og selvom man bryder reglerne ved snyderi, kan legen fortsætte, da snyderen netop lader som om at han ikke har brudt reglerne.

At legen skal indeholde et usikkerhedsmoment, være uproduktiv og have legen som sin egen mening, hænger sammen med at både Caillois og Huizinga adskiller legen fra spillet (som poker der for den heldige kan være meget økonomisk produktiv), men tildels også fra skuespil (hvor skuespilleren har noget eget initiativ i fortolkningen af rollen, men hvor der ikke er megen indbygget usikkerhed i resultatet) eller pædagogik (hvor legen kan have til formål at lære).

Virkelighedens rollespil

På denne måde at begrænse legens væsen mener jeg er en ganske dårlig idé. At børn er enige om de uskrevne regler for røvere og soldater kan fint sammenstilles med at de også kender de uskrevne regler for opførsel under aftensmaden. Eller omvendt kan man sige at hvis ikke de talte et fælles sprog, eller kendte normerne for social interaktion, ville de ikke være i stand til i det hele taget at lave en fælles fiktionskontrakt for legens verden. Som Eco mener jeg at vores erfaringer fra den aktuelle verden er udgangspunktet for oplevelsen af en fiktiv verden, og dermed også for legen.

¹¹ Caillois 1958, 9-10

Goffman ville sige at vi til enhver tid præsenterer vores selv, eller med andre ord spiller en rolle, på en måde, vi mener der passer til den givne sociale kontekst.¹² Berger og Luckmann beskriver det som et væsentligt træk ved det moderne menneske at det er blevet bevidst om dette forhold:

Den almindelige bevidsthed om *alle* verdners relativitet vil vokse, deriblandt bevidstheden om ens egen verdens relativitet, som nu opleves subjektivt som "en verden" og ikke "verden". Det følger heraf, at ens egen institutionaliserede adfærd kan opfattes som "en rolle", som man i sin egen bevidsthed kan stille sig udenfor, og som man kan udføre med beregnende kontrol.¹³

Med denne tilgang er der principielt intet væsensforskelligt mellem at spille sin rolle i en faktisk hverdagsdiskurs eller i en fiktiv legeverden. I hverdagen har vi socialt konstruerede virkelighedsopfattelser hvor vi spiller rollen, der accepterer at piger dør af at blive ædt af ulve. I en anden social, eller rettere kommunikativ, kontekst hvor vi læser bogen, hører historien eller ser filmen, spiller vi rollen der accepterer en anden virkelighedsopfattelse, eksempelvis at piger kan genopstå fra ulves ædegilder.

Rollespil i forestillede verdener

Således bliver det pludselig meget svært at adskille hverdag fra rollespil eller den aktuelle verden fra fiktionen, men jeg mener alligevel at vi kan fastholde et skel, nemlig det *oplevede* skel. Når vi rejser til en verden hvor ulve taler eller vi leger en leg med rumskabende regler, *oplever* vi at vi ikke længere befinder os et sted hvor de modale operatører er som vi erfaringsmæssigt oplever dem i det Berger og Luckman kalder den *samfundsskabte virkelighed*, eller den *aktuelle aktuelle verden* med Ryans ord. Vi *leger* at elementer, der normalt ville være falske, er sande i denne *forestillede* verden.

Med andre ord kan vi sige at vi i alle livets situationer accepterer en fiktionskontrakt, men at det kun er når vi *oplever* denne accept af fiktionskontrakten at vi taler om *legen* eller *fiktionen*. I alle tilfælde er der tale om fortællinger der i deres natur er narrative. En rolleleg eller et rollespil kan derfor med rette ses som en fortælling i en *forestillet* verden, en verden vi *oplever* som forskellig fra den aktuelle.

Legens genrer

Men skal vi nærmere kunne analysere rollelege og rollespil, må vi have en forståelse for legens indhold. For at få denne forståelse opstiller Caillois fire legegenrer med begreber hentet fra græsk, latin og engelsk: *agôn*, *alea*, *mimicry* og *ilinx*.¹⁴ Begreberne svarer til konkurrence, chance, simulation og svimmelhed. I konkurrencelege (*agôn*) handler det om at vinde, og det kan som i sport handle om fysisk dygtighed, men også som i skak om mentale færdigheder. Chancespil (*alea*) handler også om at vinde, men om det lykkes, er ude af deltagerens kontrol. *Alea* er det latinske ord for terning, og her handler det netop også om at tage en chance og kaste terningen. Illusionernes spil (*mimicry*) handler som i skuespillet om at leve sig ind i en anden verden og tro på at den er mere virkelig end den aktuelle verden. Ruslege (*ilinx*) er at forsøge at opnå

¹² Goffman: "The presentation of self in everyday life"

¹³ Berger og Luckmann 1966, 199

¹⁴ Caillois 1958, 12

svimmelhed ved at rotere hurtigt, køre i rutsjebane, kaste sig ud fra noget højt eller opnå en ekstase ved at udsætte sig for noget farligt.

Endvidere arbejder Caillois med *paida* (oldgræsk for barnets leg) og *ludus* (latin for leg generelt). De to begreber bruges til at gradbøje de enkelte lege inden for genrerne. Lege med et stort element af ludus vil være meget regelstyrede og have et civiliserende element, mens rene paida-lege vil være barnlige, uden regulativer eller blot for morskabens skyld. Som eksempler indenfor genrerne kan nævnes:

	AGÔN (konkurrence)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulation)	ILINX (svimmelhed)
Meget PAIDA	Løb, slåskamp	Plat eller krone	Forklædning	Hop og sving
Meget LUDUS	Skak, fodbold	Roulette, lotteri	Teater	Gå på line

*Legens grundgenrer*¹⁵

I både agôn og alea handler det om at vinde eller tabe, og man fristes derfor som Konzack til at hævde at der dermed reelt kun eksisterer tre genrer:

Dvs. at der for alea og agôn må være en overgenre. Det er det, som Huizinga kalder det agonale princip, hvor det agonale er vædekampen, hvor der både dystes og væddes.¹⁶

Men problemet med Caillois' genreinddeling er ikke så meget hvorvidt agôn og alea skal ses som to sider af samme sag, som det er at han i det hele taget opfatter dem som "lukkede" genrer. Han åbner kun op for to blandingsgenrer:

Konkurrence - simulation (agôn - mimicry)
 Chance - svimmelhed (alea - ilinx)

Alle andre blandinger, inklusive blandinger af tre eller alle genrer på en gang, ser Caillois som umuligt:

Thus a horse race, typical *agôn* for the jockeys, is at the same time a spectacle which, as such, stimulates *mimicry* and is also a pretext for betting, through which the competition is a basis of *alea*. Moreover, the three domains stay relatively autonomous. The principle of the race is not modified, by one's betting on the horses. There is no association, but merely a meeting which, additionally, is in no way due to chance, and is explained by the very nature of the principles of play.¹⁷

For Caillois er det altså helt uafhængige domæner, der intet har med hinanden at gøre. Men hvis man for mange typer leg kan se legen som tilhørende mange forskellige genrer, gør det efter min mening selve genreinddelingen ubrugelig. En meget mere givende tilgang er at beskrive de enkelte lege ud fra hvilke

¹⁵ Oversat og lettere simplificeret fra Caillois 1958, 36

¹⁶ Konzack 1999, 65

¹⁷ Caillois 1958, 72

elementer, de indeholder. Bruger vi Caillois egne begreber, vil hestevæddeløbet derfor indeholde både agôn, alea og mimicry, og dermed have noget til fælles med andre lege med samme indhold. Ja man kan argumentere for at hestevæddeløbet også indeholder ilinx, da der jo for jockeyen er en vis fare for at blive trampet ihjel, og at oplevelsen for både jockeyen og tilskuerne kan være ganske svimmelhedsskabende. Jockeyen vil måske endda hævde at han deltager lige så meget for adrenalinsuset som for konkurrencens skyld.

Beskrivelse af leg og rollespil

Da det ser ud til at vi kan finde næsten alle elementer i stort set alle legeformer, vil jeg ikke som Caillois arbejde med genrer. Da jeg dog mener at Caillois ganske godt rammer vigtige aspekter ved legen, vil jeg anvende begreberne konkurrence, chancen spil, simulation og rusleg til at *beskrive* legen. Men Caillois overser efter min mening andre vigtige typer af leg såsom konstruktionsleg og samarbejdsleg. I sin rene form er konstruktionsleg at lege med Lego-klodser eller på anden måde lege udelukkende for at konstruere noget. Det aspekt genfinder man i masser af computerspil, ligesom det også være et stort element i rollespil at opbygge sin rolle eller sammen konstruere en fortælling. Og netop samarbejdet kan være hele det bærende element i et rollespil - lige fra samarbejdslege i personaleudvikling til at fortællingen i et rollespil ofte beror på at spillerne samarbejder. Således kan man blive ved med at finde aspekter af legen, men jeg vil her begrænse mig til de 6 nævnte vigtige aspekter: konkurrence, chancen spil, simulation, rusleg, konstruktion og samarbejde.

Det karakteristiske ved rollelege og rollespil er at de alle har et klart element af simulation. Skakspillet har selvfølgelig en række regler, er tidsligt og rumligt defineret, men man skal ikke *forestille* sig at man er en anden person, eller at man befinder sig i en verden med andre modale operatorer mens man spiller skak. Alle lege, såvel som al anden kommunikation, kan altså siges at være verdensskabende, men kun i fiktionen eller simulationen som i rollespillet er vi bevidste om kommunikationens verdensskabende mulighed. Her *leger* vi at verden er en anden, mens vi ikke forestiller os at vi er i en anden verden under et skakspil.

På dansk er der en forskel på leg og spil, svarende nogenlunde til Caillois' *paida* og *ludus*. Eksempelvis leger børn rollelege, mens voksne ikke *leger* rollespil, skuespil osv. "Spil" er dog et meget tvetydigt ord, da det kan bruges lige fra at tale om børns spil med marmorkugler til teaterets skuespil. I 1930'erne blev begrebet "rolle" først anvendt teoretisk i sociologien¹⁸ og som ordet "rollespil" bruges i sociologien og mange steder i hverdagssproget er det synonymt med rolleleg - at spille en rolle svarer til simulationen i legen. I den følgende gennemgang vil jeg derfor benytte ordet "rollespil" som fællesbetegner for lege med et stort element af simulation. Ligeledes vil en deltager i rollespillet ofte blive kaldt en spiller, selvom ordet kan give associationer til at spille spil med et stort element af chancen spil. For at undgå denne association, henstiller jeg til at man tænker på *at spille* også kan bruges til at beskrive aktiviteten i forbindelse med *at spille skuespil*.

¹⁸ Yardley-Matwiejczuk 1997, 61

Rollespillets anvendelse

Drama og teater

Hvornår mennesket for første gang spillede rollespil, er et udviklingshistorisk spørgsmål, jeg ikke vil kaste mig ud i at besvare. Sikkert er det dog at det bestemt ikke er en ny foreteelse. Med de græske dramaer blev det ligefrem en social institution:

Historisk kan man følge dramaet tilbage til de store religiøse optrin, hvor man til ære for guderne gik i procession, foretog ofringer, maskerede sig, dansede og reciterede korlyrik [...] [teateret] blev en blanding af underholdning, kult, sagnhistorie og folkefællesskab.¹⁹

I Dionysosteatret i Athen kunne både tilskuere og skuespillere leve sig ind i dramaets verden helt tilbage til det 5. århundrede f.kr. At drama og teater kan bruges til at tjene sociale formål, var man sig bevidst dengang, såvel som senere i teaterets historie:

Ludvig Holberg (1728) : Jeg kand endnu erindre, at, da min Herre for nogle Aar siden var her, og med Fornøyelse hørte en Tieneste-Pige, som ikke ilde raisonerede over det menneskelige Kiøns Daarlighed, som forestilles ved Comoedier, at han blev saa glad, og udrød i disse Ord: Lyksalig er den Stad, hvor Tieneste-Piger filosofierer. Jeg vil ikke tale om den anden Nytte, disse Skuespil førte med sig, nemlig at det Danske Sprog dermed kunde poleres.²⁰

Dramapædagogik

I 1960erne og 1970erne blev dramas pædagogiske muligheder for alvor opdaget i Danmark. I 1966 blev det en lovpligtig del af børnehavepædagoguddannelsen som faget dramatisering, og siden er drama blevet meget anvendt i børnehaver, folkeskoler og til andet pædagogisk arbejde med børn og unge.²¹

Tanken er at teateret er et fantastisk forum hvor man kan udvikle sig som menneske. Man kan spille andre personer i andre samfund og man får dermed muligheden for at sætte sig ud over sin egen verdenserfaring. Når man bruger skrevet tekst som oplæg, kommer man i kontakt med en bred vifte af andres synspunkter og fremstillinger af livet, og benytter man improvisationer, er det en glimrende mulighed for virkelig at "tage bolig i forskellige *personae*, forskellige samfund og forskellige miljøer".²²

Drama anvendes i dag på mange forskellige niveauer i det pædagogiske arbejde, lige fra regulære teaterstykker til små rollespil i klassen. Med rollespil kan børnene spille situationer, de endnu ikke har oplevet, som fx at drikke sig fulde. Det kræver ikke meget andet end at læreren beder eleverne forestille sig

¹⁹ Yde 1990, 147

²⁰ Holberg 1728, 173 i Litteratur I, Bind 1

²¹ Kvaale 1994, 8

²² Graham 1996, 13

at de er 5 år ældre og er taget til fest, så kører rollespillet og både læreren og eleverne bruger rollespillets fiktive verden som et trygt sted hvor handlinger kan udføres og opfattelser kan afprøves uden de store konsekvenser.

Dramapædagogik for voksne

Forumteater og forumspil er eksempler på at dramapædagogik også anvendes for voksne, fx til personaleudvikling. I forumteateret laver man et teaterstykke, mens forumspillet er baseret på rollespilworkshops. I begge tilfælde drejer det sig om at gruppen arbejder med et emne, der omhandler konfliktsituationer hvor nogen undertrykkes. I forumspillet definerer deltagerne selv hvad der skal være emnet, og undervejs i workshoppen er det blandt andet muligt for tilskuerne at bryde ind og prøve at spille de andres roller. Idéen er at tilskuerne og skuespillerne skal opdage hvad der ligger til grund for disse konflikter og aktivt være med til at finde løsninger.

På den måde får mennesker mulighed for at øve sig i spilform for at finde mod og nye veje til at agere og handle, og dermed træne sig til at klare sig bedre i lignende situationer i det virkelige liv.²³

Rollespil i erhvervslivet

Siden 1960'erne har rollespil været anvendt mange steder i erhvervslivet i stil med forumspil. I stedet for primært at fokusere på situationer med undertrykkelse, er fokus oftere at rollespil kan være et redskab for ledere til at udvikle færdigheder hos deres ansatte. David Turners bog "Role Plays - A Sourcebook of Activities for Trainers" har ikke mindre end 60 forskellige rollespil, der arbejder med temaer som forhandling, disciplinering, sorg, vurdering og lederrollen. Selve rollespillene opøver forskellige færdigheder hos deltagerne, såsom håndtering af følelser, kreativitet, interviewteknik, forståelse af kropssprog, evner til at lytte og alt hvad man som leder kan forestille sig at ens ansatte kan have brug for at blive bedre til.

De forskellige rollespil kan udføres som små rollespil i stil med eksemplet med skolebørnene, der skal prøve den ukendte situation at være fulde, eller som større rollespil, der måske involverer en hel dag hvor formålet ikke nødvendigvis er at træne sig til en ukendt situation, men måske mere er at opøve sociale færdigheder. I alle tilfælde får spillerne tildelt rolleoplæg hvori rammen for rollespillet også ligger fast, såsom at der i et oplæg kan stå beskrevet at personen er chefen, der har problemer med en af sine ansatte, og at han netop nu er på vej til et møde med ham. Derfra er det helt op til spillerne at improvisere sig til rollespillets forløb. I andre metoder har man forskellige andre narrative virkemidler såsom situationskort, eksplicite regler, en aktiv leder der styrer forløbet mv.

²³ Christensen, Carole Angela: "Forumteater og Forumspil", http://hjem.get2net.dk/drama_cac/forum.htm

Rollespil i designprocesser

Indenfor designfeltet har rollespil også fundet sin anvendelse. En metode er at designerne laver rollebeskrivelser baseret på mulige brugere. Derved prøver man at leve sig ind i deres verden, svarende til at man laver en fiktiv narration med centrum i brugernes aktuelle verden. Det er noget bl.a. Danfoss User Centered Design Group har arbejdet med.²⁴ Deres tilgang er den at man over en længere periode følger fremtidige brugere rundt i deres dagligdag, for derefter at lave rollebeskrivelser baseret på disse observationer. Designerne laver da fremtidsscenerier hvor de spiller disse roller og hvor brugere selv kan være tilskuere og kommentere eller selv overtage rollerne i stil med under forumspillet. Dermed er det muligt at gøre rollespillets fiktive verden så realistisk som mulig og give designerne et meget bedre indblik i brugernes verden end hvis de blot befinder sig i deres egen verden.

Rollespil som underholdning

På det amerikanske spilfirma Deciphers hjemmeside²⁵ finder man et eksempel på et rollespil for voksne lavet til underholdning: "How To Host A Murder". Der findes mange versioner med forskellige plots og settings, men den klassiske version kræver 8 spillere, der klæder sig ud til en setting i 1930'erne hvor de er inviteret til middag hos en af arrangørerne/spillerne, der ligeledes indretter sit hjem til at passe til stemningen. Spillet spilles nærmest som improvisationsteater hvor deltagerne spiller deres rolle ud fra et oplæg i form af et karakterark, men hvor handlingen ikke ligger fast - man improviserer sig gennem fortællingen.

Handlingen er dog lidt styret, da spillet er bygget op som et scenarie i stil med storyboardet for en film: der er de 8 roller og et flowchart for handlingens forløb. Kort inde i scenariet sørger arrangørerne for at det opdages at et mord er begået, og scenariet går da ud på at opklare hvem af de 8 tilstedeværende, der er morderen. Flowchartet fungerer som en guide til arrangørerne om hvad de kan forvente, der vil ske i løbet af scenariet, og hvad de skal lave af hændelser for at styre plottet - fx sminke sig som lig og sørge for at blive fundet.

Spil som dette findes der mange af i spilindustrien, såvel som der arrangeres mange lignende scenarier af privatpersoner, rollespilsforeninger, spejdere, frivillige organisationer osv. udelukkende med det formål at undeholde og fortælle en god historie. Men i stedet for at de drejer sig om et mord, er det kun fantasien der sætter grænserne for fortællingens setting og plot. Det kan være et scenarie om verden efter en atomkrig, der involverer flere hundrede deltagere over en hel uge, eller en kærlighedshistorie for 6 personer.

²⁴ Ingliidsen, Pernille: "User Centered Design - ideas, methods and examples"

²⁵ <http://www.decipher.com/partyzone/howtohost/howtohostmurder/>

Rollespilsmediets muligheder

Rollespil til terapi og udvikling

Som vi har set, anvendes rollespil lige fra at lave improvisationsteater hjemme i stuen til pædagogisk opdragelse af børn. Indenfor psykologien er rollespil som terapi tilsvarende et enormt felt. Som eksempel kan nævnes George Kelly, der allerede i 1950'erne arbejdede med sin *fixed role therapy*.²⁶ Personligheden opfattes her som et *personal construct system* hvor pointen er at vores opfattelse af verden udgør et system, vi kan kalde vores personlighed. I dette system opfatter vi ting i binære relationer såsom stor-lille eller ærlig-uærlig. Relationerne er kædet sammen i et stort net, så oplever vi en person som ærlig, vil vi måske også opfatte ham som en vi vil låne penge. Men nogle mennesker har et *personal construct system* hvor venlig måske kædes sammen med uærlig, eller endnu værre relationer. I terapien prøver psykologen at få patienten til at analysere sit *personal construct system* og finde frem til et bedre system ved at patienten beskriver sig selv som hovedpersonen i et teaterstykke.

The client is told that the fixed role sketch is about a fictitious character and then is asked to act out that character, first in the therapist's office and later in everyday life. In the course of this role-playing, in which the client is expected to project his or her personal needs and values onto the fictitious character, the client should discover that the new constructs offered in the fixed role sketch work better to anticipate events than the old constructs by which the client was living.²⁷

At mennesket kan ændre sin opførsel og tankegang ved at spille andre roller, er en tanke, der ligger til grund for alt arbejde med rollespil til terapi, udvikling og læring - om det så er designere, der skal prøve at sætte sig ind i en fremtidig brugspraksis eller unge kriminelle, der skal lære at vold ikke er godt til konfliktløsning.²⁸ Den afgørende faktor for i hvor stor grad rollespil har denne effekt, må dog i sidste instans være afhængig af rollespillerens motivation. Med Luhmann²⁹ kan man sige at det psykiske system er autopoetisk og selvreferentielt lukket for sin omverden. Kommunikation som rollespil kan pirre det psykiske system, men det er helt og holdent en pirring. Meningen i kommunikationen tillægger det psykiske system selv kommunikationen. Med andre ord vil man ikke få noget ud af en behandling hos en psykolog med mindre man selv vil behandles.

Ser vi verden med den symbolske interaktionismes, og særligt Anselm Strauss' briller³⁰, vil vi sige at man for at blive medlem af en social verden må lære at beherske den givne sociale verdens informationsartefakter - lige fra fysiske ting til sprog. Det vil være umuligt for en person at deltage i et rollespil uden at acceptere grundreglerne for rollespillet. Med andre ord kræver det at man for at opretholde medlemskab indretter sine handlinger og tanker herefter, og dermed også at man til en vis grad lader sig socialisere. Oversat til

²⁶ Schultz 1976, 326-347: afsnittet om George Kelly

²⁷ Schultz 1976, 340

²⁸ Lind, Henriette og Christiansen, Flemming (1998): "Psykopati: Samtaler kan tæmme voldsmænd", Politiken, 23. september 1998

²⁹ Kneer og Nassehi 1993

³⁰ Strauss 1978

systemteori betyder det at det psykiske system ikke kan undlade at blive påvirket af den mening, den i hvert øjeblik tillægger kommunikationen. Det psykiske system underkaster sig derfor selvdetermination for at kunne "fungere" i rollespillet. Når børnene leger, er det i Huizingas forstand en fri handling, men som Holberg bemærker, kan legen eller rollespillet meget vel have udviklende sidegevinster, som at tjenestepigers sprog højnes af komedier.

Men at dette er specielt for rollespillet, har vi jo tidligere afvist ved at fastslå at der intet væsensforskelligt er i handlingerne i en forestillet verden og den aktuelle verden. Forskellen er dog at man i den forestillede verden i højere grad er bevidst om den rolle, man spiller i netop denne verden, og at man derfor i højere grad selv kan vælge hvordan man vil fremstille sit selv. Når man rejser hjem fra rollespillets verden, er det med systemteoriens ord det psykiske system, der selv tillægger oplevelserne mening. Man ved at man har spillet en rolle og bare opfatter det som leg, vil man primært få oplevelsen af legen ud af det. Men rollespillet har også utilsigtede konsekvenser; tjenestepigen har lært nye ord, og vil *muligvis* bruge dem.

Rollespil som personligt fortællemedie

At både børn og voksne altid har spillet rollespil, har jeg nævnt mange gange, men især siden starten af 1980'erne har rollespil udviklet sig som et selvstændigt fortællemedie, der fænger både børn og voksne. I dag er salget af rollespilsprodukter en industri med rollespilsbutikker over hele landet og masser af spiltræf og rollespil, man kan deltage i. Jeg vil ikke indlade mig på en længere diskussion af dagens samfund, men hvorfor rollespil er blevet så populært lige nu, har spilindustrien sit eget bud på:

We have become slaves to our TVs, permitting an oligarchy of artists to describe our lives, our culture and our reality. Through the stories constantly being broadcast, our imaginations are being manipulated for better and, all too often, for worse. However, there is another way. Storytelling on a personal level is becoming a part of our culture once again. That is what this game is all about: not stories told to you, but stories you will tell yourself.³¹

Citatet er fra rollespillet "Vampire - The Masquerade" hvor man spiller vampyrer og oplever den personlige rædsel og legen med identiteten: "By becoming a monster, one learns what it is to be human", som et af Vampires slogans lyder. I opgøret med TVet aner man at Vampire er amerikansk, men ikke desto mindre er pointen god nok. Den litterære fiktion er ligesom TV andres verden hvor man blot passivt må acceptere den verden, man lever sig ind i. Rollespil baserer sig også på at nogen finder på oplægget til en verden og et plot, men selve fortællingen er ikke passiv. Dermed bliver rollespil et personligt fortællemedie; fortælleren er ikke forfatteren, det er *dig*.

³¹ Rein-Hagen 1992, 21-22

Rollespilsmediets fortid

Ældgamle spil som skak eller go kan ses som en slags krigsspil der simulerer kamp.³² Udviklingen af krigsspil tog for alvor fart da den preussiske stabsofficer Reisswitz opfandt "Kriegsspiel" i 1824 hvor man flyttede markører rundt på en slagmark og brugte terninger til at afgøre tilfældige elementer i spillet. Spillene spredte sig hurtigt indenfor militæret i mange lande, men først i 1915 kom spillene ud til civile i form af science fiction-forfatteren H. G. Wells' regelbog "Little wars" hvor han foreslog at man anvendte miniaturefigurer til at repræsentere hærenhederne. I 1953 udgav det amerikanske spilfirma Avalon Hill det første regulære spil med miniaturefigurer, terninger og regler. Det blev hurtigt meget populært, så krigspillene i 1960'erne og fremefter blev en hel industri. I 1966 udkom Tolkiens "The Lord of the Rings" og revolutionerede både den litterære verden og krigspillene.

The Napoleonic Wars were discarded in favour of the War of the Ring, goblins and orcs replaced foot soldiers and cavalry. People wanted to know just how much damage a Balrog could do, and what the range was on a lightning bolt spell.³³

Efter at have taget fantasygenren til sig, begyndte krigsspillerne også at forestille sig at kunne spille andet end krige. Udviklingen fortsatte og i 1974 udkom "Dungeons & Dragons", der endda ikke behøvede en krigsskueplads med figurer. Nu kunne man spille helte, der gik på udforskning i huler eller *dungeons* under slotte og ligesom i krigspillene dræbe orker og det der var værre. Nu tegnede man blot den enkelte kampsituation op, og kunne eventuelt bruge figurer til mere korrekt at repræsentere kampen. Plottet for historien lavedes i forvejen af en *dungeon master*, der tegnede kortene og fyldte dem med monstre. Under scenariet var det så hans opgave at slå terninger for monstrene, men også at beskrive hvor uhyggelig stemningen var og rollespille både monstre og eventuelle personer, de måtte møde undervejs i fortællingen.

Hermed opstod en legeform, der har rødder i krigsspil og som indeholder elementer af både chancespil og simulation. Eller med Caillois' begreber en krydsning mellem *agôn*, *alea* og *mimicry*. Konkurrence-aspektet er dog noget forandret fra krigspillene, da det ikke handler om at udkonkurrere sin modstander, men nærmere om at løse plottet og overvinde monstrene. Hermed er samarbejdslegen også et stort element. Tilmed er der med at skabe karakterer, hulesystemer og såmænd også i nogen grad at lege med figurer et stort element af konstruktionsleg, så rollespil må i den grad siges at være en bastard indenfor legegenrerne.

Siden Dungeons & Dragons har rollespillene udviklet sig enormt og der er opstået et hav af genrer og nye spiltyper. Nogle har stadig et højt element af chancespil med terninger og regler over sig, mens andre som Vampire nedtoner denne del til fordel for et meget højere element af simulation. Nogle scenarier arbejder endda med rollespil på en måde hvor det ikke er simulationen eller spillet, der er i fokus, men nærmere skabelsen af fortællingen. Her er alle så at sige spilledere, eller rettere historiefortællere, der sammen skaber fiktionen ved skiftevis at fortælle en del af historien. Kort sagt er der utrolig mange forskellige narrative elementer i rollespillet som det anvendes som personligt fortællemedie. I det følgende vil jeg komme med mit bud på en række af de vigtigste.

³² Informationerne i dette afsnit er sammenstykket af artikler fra Foreningsmappen og History of RPGs

³³ History of RPGs kapitel 1

Rollespillets narrative elementer

Rollespil som multimedie

Rollespil som fortællemedie er unikt fordi det blander mange legeformer og narrative virkemidler, lige fra at være et mundtligt og kropsligt medie til som et skriftligt medie at give fælles hukommelse i form af skrevne scenarier med flowcharts, karakterer, situationskort eller *handouts* som fx landkort, dagbøger, kassettebånd eller andre spor, der kan fungere som plotstyrende elementer. Endvidere kan man blande rollespil med musik, film, computere osv. så rollespil må forstås som et multimedie.

Fælles fortælling

Under et rollespil lever man sig ind i fiktionen, men der er stor forskel på hvordan fiktionen skabes. I modsætning til en tekst er der ikke en fastlagt narration skrevet af en forfatter. Et rollespilsscenario har en forfatter, der i meget stor grad er definerende for rammerne for scenariet, men selve historien opstår som en fælles fortælling mellem spillerne og en eventuel spilleleder. Ligeegyldigt hvordan scenariet er skrevet, vil der altid være rum for at spillerne handler på eget initiativ, da der ellers ville være tale om uhyre højt formaliseret teater og ikke rollespil. Dermed må ethvert rollespil opfattes som en fælles fortælling, en levende narration.

Rollespil i eller udenfor fiktionen

Indtil nu har jeg talt om at man under et rollespil lever sig ind i fiktionen og at fiktionen dermed bliver til aktualitet. Så længe man er i fiktionen, opfører man sig som om de forestillede ting er virkelige, som at pinde faktisk er geværer. I rollespil af typen "How To Host A Murder" rollespiller man så at sige kropsligt *i fiktionen*. Man går rundt og forestiller sig at man er i en anden verden, og så længe spillet kører, træder man ikke ud af fiktionen for eksempelvis at tale om sin egen rolle. Men et rollespil som Dungeons & Dragons fungerer netop *ikke* ved at man kropsligt går rundt i fiktionen. Her sidder man rundt om et bord, og kan principielt sidde helt bumstille og lade sin rolle handle i fiktionen ved at sige "jeg går hen til krofatter og køber en øl". På denne måde er rollen som en figur i den fælles fortælling, hvis personlige historie man som spiller er ansvarlig for. Med andre ord rollespiller man her kropsligt *uden for fiktionen*, i stil med hvad man gør i et computerrollespil.

Med denne adskillelse bliver det vanskeligt at tale om det hele som rollespil, så jeg vil ty til de begreber, rollespilsindustrien selv anvender. Her kaldes et rollespil som Dungeons & Dragons simpelthen *rollespil*, mens det på engelsk kaldes *live action role play* når man kropsligt *er i fiktionen*. Et tilsvarende dansk udtryk er *liverollespil*, der indikerer at handlingerne udføres *live* af spilleren selv, og ikke af en karakter i den fælles fortælling i et rollespil, der fx spilles af 6 personer omkring et bord. De to typer optræder dog sjældent i ren form, da et rollespil typisk blandes med liveelementer såsom at spillerne klapper hinanden på ryggen, giver håndslag på noget, råber, græder eller lignende i stedet for at sige "jeg råber", "jeg græder" osv.

Som blandingsgenre findes begrebet *semi-live*, men oftest dækker *rollespil* over at der måske spilles med en del liveelementer, men at fortællingen af historien er rumligt afgrænset til et mindre antal spillere, der alle er i face-to-face-interaktion. Et liverollespil kan derimod have flere hundrede spillere, der alle kropsligt er i

fiktionen under spillet, men ikke nødvendigvis befinder sig i samme rum. Indenfor liverollespil anvendes i den forbindelse *in game* og *off game* som begreber for om man er i fiktionen eller om man er trådt udenfor. Endvidere bruges begrebet *in-crowd* til at beskrive scenarier, der spilles blandt folk der ikke er med i rollespillet - fx ved at spillerne spiller liverollespil mens de går i byen en lørdag aften og dermed bruger byen som setting for scenariet.

Hvem styrer fortællingen?

Liverollespil har ligesom børns rollelege i deres rene form ingen til at styre spillet. Da er rammerne for spillet aftalt på forhånd, mens selve legen eller fortællingens forløb er op til spillerne. Som forfatter af et liverollespil har man dermed ikke endelig kontrol over fortællingen som i en novelle. Skriver man et scenarie til 50 mennesker er det umuligt på forhånd at forudsige fortællingen, men man kan i rolleoplæggene prøve at styre fortællingen i den ønskede retning ved fx intriger, had og kærlighed mellem karaktererne. Arrangøren af et liverollespil kan ligeledes styre "eksterne" elementer i fortællingen som hvornår liget i "How To Host A Murder" bliver fundet.

I et traditionelt rollespil som Dungeons & Dragons er der en større grad af styring, da der her er en spilleleder der sætter rammerne for fiktionen. Han spiller bipersoner og beskriver de omgivelser, karaktererne i fiktionen befinder sig i, og det er ligeledes ham der kan tillade sig at sige "I lægger jer til at sove og vågner friske næste morgen da solen står op". I nogle tilfælde kan denne spilleleder-rolle også optræde i et liverollespil ved at arrangøren bryder ind og forklarer en situation, springer i tid eller lignende. Endelig er der også muligheden for at alle spillere indtager spilleleder-rolle, som i fortællescenariet "Brudfærd" af Alex Uth.³⁴

Brudfærd vandt juryens specialpris på Fastaval 2001 for dets revolutionerende måde at strukturere et fortællescenarie på. Scenariet består af en rammefortælling, som alle deltagere skal sætte sig lige meget ind i, og af seks karakterer. Det er ikke spillederløst - det er et scenarie med seks spillere. Brudfærd bygger på folkevisen af samme navn, der handler om de tragiske omstændigheder omkring den unge pige Liden Kirstens giftefærd.³⁵

Citatet er hentet fra Projekt R'lyeh (udtales *rolig*), der er en netbaseret database der samler nogle af de bedste scenarier fra det danske rollespilsmiljø. Som citatet viser, er der i dag et meget levende miljø af forfattere der på spiltræf som Fastaval³⁶ konkurrerer om at vinde priser for deres litterære og kunstneriske evner som forfattere af rollespilsscenerier i kategorier som "Bedste redigering", "Bedste scenarie", "Bedste effekter", "Bedste spilpersoner" og "Bedste bipersoner". Det viser også at forfatterens rolle trods alt er meget vigtig, da Alex Uth i Brudfærd på forhånd definerer at der eksempelvis skal anvendes situationskort til at styre fortællingen og at rammen for fortællingen er Liden Kirstens giftefærd.

Kort fortalt er det i alle typer rollespil forfatteren (eller i børns rollelege initiativtageren og fastlagte regler for legen) der sætter rammerne for hvad der er muligt i fiktionen, samt med hvilke redskaber historien skal

³⁴ Se scenariets hjemmeside på <http://home1.stofanet.dk/hoodedrat/bruden/>

³⁵ Fra Projekt R'lyeh, <http://rlyeh.trc.dk/>

³⁶ Fastaval afholdes hvert år i påsken i Århus og har 600-700 deltagere - se <http://www.fastaval.dk/>

fortælles. Hertil kommer desuden begreberne *systemløst*, *regelløst* og *terningløst* rollespil, der refererer til at rammerne for scenariet her ikke er defineret af et system som Vampire med dets tilhørende regler og brug af terninger til at styre fortællingen. I stedet fastlægges rammerne kun af rolleoplægget og de andre narrative elementer, der anvendes under selve rollespillet, og ikke af noget "eksternt" som nedskrevne regler.

Plot- eller karakterstyring

All narratives have plots - at least in embryonic form - but plot may receive various degrees of prominence. As Godzich suggests, the texts we read for the sake of the plot are primarily popular genres: fairy tales, thrillers, soap operas, detective novels, historical romances. In the great masterpieces of the modern novel - such as Emily Brontë's *Wuthering Heights*, Proust's *Remembrance of Things Past*, or Tolstoi's *Anna Karenina* - plot is frequently subordinated to the representation of character, setting and ideas.³⁷

Ryan grovopdeler her litteraturen i to hovedtyper: historier fortalt med plottet som formål, og historier hvor karaktererne er i centrum. Det kan vi med fordel overføre på rollespil og analysere scenarier ud fra hvad der bærer fortællingen frem. I rollespil som Dungeons & Dragons hvor det går ud på at smadre monstre, eller detektivhistorier hvor det gælder om at regne plottet ud, er det netop plottet der er det styrende element. I et liverollespil eller et systemløst rollespil hvor der blot er karakterer med indbyrdes relationer, kan fortællingen udelukkende være styret af karaktererne liv og personlige udvikling. Dermed vokser plottet i fortællingen ud af karaktererne, mens karaktererne kan ses som nødvendige for at løse plottet i "How To Host A Murder".

Rollespillets genrer

Efter denne gennemgang virker det tilforladeligt at kaste sig over at genreinddele rollespillet. Men at lave en komplet genreinddeling af rollespillet er en meget vanskelig opgave. Problemet er at genrerne går på kryds og tværs af form og indhold, så et scenarie der trækker på indhold fra horrorgenren formmæssigt kan trække på utrolig mange kombinationsmuligheder indenfor de nævnte narrative virkemidler og endda endnu flere. Eksempelvis har jeg slet ikke talt om tid og rum for scenarierne. Det kan nemt kan variere fra novellescenarier på 2 timer i et lokale til livescenarier af en uges varighed på en hel ø, in-crowd-scenarier i byen lørdag aften eller sågar de små rollespil i klassen på et par minutter.

Skal man medtage elementer som dette og alt det, jeg formentlig har overset, og tilmed vægte hvor stor en grad af fx chancespil eller konstruktionsleg, der er i de enkelte rollespil, ender man et utal af kombinationsmuligheder. Det jeg har prøvet at gøre her, er i stedet at give nogle begreber til at analysere rollespillet med. Jeg foregiver på ingen måde at tro at de er fuldstændige, men de viser dog at en forståelse af legen og fiktionen giver en god indgangsvinkel til en analyse af rollespil.

³⁷ Ryan 1991, 149-150

Konklusion

Virkeligheden og rollespillet

Det vi kalder den virkelige verden er afhængig af den kontekst, verdenen opfattes i. Hvordan den er skruet sammen, kan jeg kun udtale mig om for mig selv, men i og med at jeg siger det, siger jeg også at jeg kan forestille mig verdener der er anderledes end min. Det gør mig også bevidst om at jeg i de mange forskellige situationer i mit liv spiller en rolle, der passer til de forskellige verdener, jeg indgår i. På denne måde kan man opfatte livet som et stort rollespil hvor man påtager sig roller der passer til de enkelte sociale situationer.

Men i rollespil spiller man ikke blot en rolle i en social sammenhæng. Her lever man sig ind i en rolle i en alternativ mulig verden, man oplever som forskellig fra virkeligheden. Man er *in game* og dermed er rollespillets verden blevet til virkeligheden, fiktionen er blevet til aktualitet. Såfremt deltagerne har en nogenlunde fælles referenceramme fra deres forskellige verdener, vil fiktionskontrakten kunne være til stede og sikre at rollespillets verden kan opretholdes som en fælles fortælling.

Rollespil som redskab til læring

Rollespil anvendes som et redskab indenfor mange områder såsom psykologi og pædagogik hvor formålet er at man lærer noget af rollespillet. Her rejser man så at sige til fiktionens verden med det formål at man skal tage erfaringerne med sig tilbage til den virkelige verden. Andre bruger rollespil som et medie for underholdning hvor et naturligt bekymret spørgsmål fra forældre til unge rollespillere gennem tiden har været om man også her tager noget med hjem fra rejsen til rollespillets verden.

Som tidligere nævnt, er man netop bevidst om at man spiller en rolle i en fiktiv verden. Man må nødvendigvis tilegne sig en vis erfaring for at kunne spille med i den fiktive verden, men det er ikke ensbetydende med at man tager det med sig hjem fra rejsen. Med Luhmanns ord tillægger det psykiske system selv sin mening til kommunikationen, så det er en *mulighed* at man kan trække på sine erfaringer fra rollespillets verden, men nægter man at lære noget af rollespillet hos psykologen, ændrer det ikke ens adfærd. Skal man have noget ud af et rollespil, må man derfor kunne se et formål med at tage erfaringerne med sig - såsom at man i et selvudviklingsrollespil eller en børneleg prøver en adfærd, der viser sig at være bedre end ens normale adfærd.

Redskaber til analyse af rollespil

Om vi har at gøre med designere der laver karakterark over brugere og rollespiller dem i fremtidige brugssituationer, eller om det drejer sig om en fortælling om helte og skønlomme, hævder jeg at der er så mange fællestræk, at det hele kan analyseres som rollespil med samme analyseapparat. I alle tilfælde er deltagerne bevidste om at de sammen *forestiller* sig en alternativ verden som ramme for rollespillet. Det der adskiller dem er de forskellige narrative virkemidler og legeformer, de anvender. Jeg har her primært fokuseret på rollespil som det anvendes som personligt fortællemedie, men analysen bør principielt kunne

udvides til at omfatte alle områder hvor der indgår rollespil. Til det formål har jeg forsøgt at afdække rollespilsmediet og en lang række af dets virkemidler.

Først og fremmest må man i en analyse af rollespillet tage højde for det kropslige aspekt. Dermed er en ren narrativ tilgang ikke nok. Jeg har derfor påpeget 6 vigtige aspekter af legen, der kan bruges til at beskrive rollespillet: konkurrence, chancespil, simulation, rusleg, konstruktion og samarbejde.

Med hensyn til de narrative elementer har jeg først og fremmest påpeget aspekterne omkring fiktionen, men også fremdraget en række punkter, der kan opsummeres som spørgsmål - her med eksempler på elementer der kan være relevante pejlemærker for det enkelte analysepunkt:

- Hvordan er de tids- og rumlige aspekter (face-to-face, tidsforskudt, in-crowd)?
- Fortælling i eller uden for fiktionen (fortælling, rollespil, semi-live, liverollespil)?
- Hvem styrer fortællingen (er der en spilleleder, er alle spilleledere eller er det spillelederløst)?
- Hvordan styres fortællingen (karakteroplæg, situationskort, spilleleder-funktion, flowchart, plot)?
- Hvordan defineres rammerne for fortællingens verden (rollespilssystem, normer, forfatterens rolle)?
- Plot- eller karakterstyring af fortællingen (detektiver eller skuespillere)?

Jeg påstår på ingen måde at denne liste er en komplet opsummering af alle relevante analysepunkter, men de tjener som en god indgangsvinkel til en forståelse af rollespillets narrative elementer. Alene spørgsmålet om hvordan plottet forløber i et rollespil er et stort spørgsmål, da det i modsætning til en tekst ikke er til at forudsige. Rollespil er i sin natur en levende fortælling, men der er dog som nævnt en hel del narrative redskaber som både forfattere, spilleledere og spillere trækker på, der vil kunne retfærdiggøre en analyse af plottet i et rollespil. Men for at illustrere uforudsigeligheden, der gør både livet og rollespillet spændende, vil jeg slutte af med et citat fra en af mine personlige gamle bekendtskaber i Sværd og Trolddom-serien:

BLIV IKKE FRUSTRERET hvis spillerne ikke gør nøjagtig som du havde forventet; når det kommer til stykket, er det jo *deres* eventyr.³⁸

³⁸ Jackson 1986, 10 - fra afsnittet "Den opfindsomme hulemester" med gode råd til spillelederen

Litteratur

- Bengtsen, Peter og Bavnhøj, Jakob (2001): "Foreningsmappen - Håndbogen for spilforeninger", udgivet af foreningen "Foreningsmappen", se <http://www.rpgmappen.dk>
- Berger, Peter L. og Luckmann, Thomas (1966, 2000): "Den samfundsskabte virkelighed", Lindhart og Ringhof
- Caillois, Roger (1958,1961): "Man, Play and Games", The Free Press of Glencoe, New York
- Christensen, Carole Angela: "Forumteater og Forumspil", http://hjem.get2net.dk/drama_cac/forum.htm
- Eco, Umberto (1994): "Six walks in the fictional woods", Harvard University Press
- Goffman, Erving (1959, 1990): "The presentation of self in everyday life", Penguin Books
- Graham, Ginny (1996): "Ungdomsteater - en håndbog", Drama
- History of RPGs: http://kunst.erzwiss.uni-hamburg.de/Tan/Homepage/Rollenspiel/History/_start.html
- Holberg, Ludvig (1728): "1. latinske levnedsbrev", i Litteratur I, Bind 1, Gyldendal 1991
- Huizinga, Johan (1938, 1993): "Homo Ludens: Om kulturens oprindelse i leg", Nordisk Forlag
- Inglidsen, Pernille (1998): "User Centered Design - ideas, methods and examples", Danfoss User Centered Design Group
- Jackson, Steve (1982, 1986): "Tyven med de Tusind Tricks", Sværd og Trolddom-serien, Borgen
- Kneer, Georg og Nassehi, Armin (1993, 1997): "Niklas Luhmann - introduktion til teorien om sociale systemer", Hans Reitzels Forlag
- Konzack, Lars (1999): "Softwaregenrer", Aarhus Universitetsforlag
- Konzack, Lars (endnu ikke udgivet): "Rolle, spil og genre", Århus
- Kvaale, Helga m.fl. (1994): "Drama i pædagoguddannelsen - Drama som kulturformidler - synsvinkler og erfaringer", Systime
- Lind, Henriette og Christiansen, Flemming (1998): "Psykopati: Samtaler kan tæmme voldsmænd", Politiken, 23. september 1998
- Projekt R'lyeh, <http://rlyeh.trc.dk/>
- Rein-Hagen, Mark (1992,1997): "Vampire - The Masquerade - A Storytelling Game of Personal Horror", White Wolf Publishing
- Ryan, Marie-Laure (1991): "Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory", Indiana University Press
- Strauss, Anselm (1978): "A Social World Perspektiv" fra "Studies in Symbolic Interaction" vol. 1, s. 119-128
- Schultz, Duane P. (1976, 1994): "Theories of personality", Brooks/Cole Publishing Company
- Turner, David (1996): "Role Plays - A Sourcebook of Activities for Trainers", Kogan Page
- Yardley-Matwiejczuk, Krysia M. (1997): "Role Play - Theory and Practice", Sage Publications
- Yde, Inger m.fl. (1990): "Livet i det klassiske Athen", Systime

Følgende er ikke direkte citeret i opgaven, men kan også anbefales:

- Bayer, Søs (1998): "Fra legetøj til læretøj - om legens didaktisering", fra "Plads til leg", Tidsskrift for Børne- & Ungdomskultur, Nummer 41
- Davidsen, Hanne og Szatkowski, Janek (2000): "Drama og pædagogik - Tre bidrag om den æstetiske læreproces", Folkekirkens Pædagogiske Institut
- De Bono, Edward (1990): "Six Thinking Hats", Penguin Books
- Drotner, Kirsten og Sørensen, Anne Scott (1996): "Øjenåbnere - Unge, medier, modernitet", Dansk Lærereforening
- Grunnet, Camilla og Skak, Ane (1996): "Drama in design", Dramaturgi, Århus Universitet
- Kristent Informations Center (1991): "Forførelse af børn & unge : rollespil, computerspil, skolen, litteratur, fantasirejser, visualisering, musik, medier, ånden i glasset, ungdoms-satanisme", Forlaget Lychnos
- Liveforum (artikler, debatforum m.m. for liverollespillere), <http://www.liveforum.dk/>
- RPGForum (debatforum for rollespillere), <http://www.rpgforum.dk/>
- Sørensen, Anne Scott (1998): "Det er dig, der er der - rollespil som medie og markør i ungdomskulturen", fra "Kulturel Interaktion", Tidsskrift for Børne- & Ungdomskultur, Nummer 39
- Thomsen, Eddy (1998): "Virkelighed på prøve - Iscenesættelse og rollespil i ungdoms- og voksenpædagogik", Drama
- Xkapist (artikler, scenarier, kalender og links til rollespilssider), <http://www.xkapist.dk/>