

Manifestgenerator

– vejviser mod det fuldendte rollespil

Af Sune T. Sørensen og Thomas Rosendal Nielsen

Denne manifestgenerator er lavet til alle jer, der føler, I bør have en personlig og ufravigelig mening om rollespillet, men ikke har kunnet finde på en selv.

Måske er I dramapædagoger, dramaturger eller bare ambitiøse fritidsrollespillere. I hvert fald har I opdaget denne nye (eller ældgamle, jf. tabel 5) fiktionsform og vil gerne undersøge, hvad I kan få ud af den. I mangler et sted at starte. Så derfor er I endt her.

Generatoren består af tabeller, der samlet set genererer samtlige mulige rollespilspoetikker, der kan og vil blive indtaget af mennesker og maskiner af kød og blod ude i verden.

Fra elfenbenstårnet ser vi nemlig, at der ude i virkeligheden er meget stærke og modstridende følelser omkring, hvad rollespillet egentlig er, og ikke mindst, hvad man skal med det. Der skrives manifeste, rejses på kongresser og diskuteres indædt på internettet. Se for eksempel indlæggene på "The Forge", www.indie-rpgs.com/forge/index.php, eller læs den lange række af knudepunktmanifeste, I kan finde på www.knudepunkt.org. Men alt dette er kun andres tilfældige meninger. Hvis I vil være med – og I er meget velkomne – så er I nødt til at have jeres eget manifest. Og I får det her.

Det første, I skal gøre, er at anskaffe jer et sæt nummererede polyhedroner, bedre kendt som rollespilsterninger. Foruden de velkendte med seks sider plejer et "sæt" at indeholde terninger med fire, otte, ti, tolv og tyve sider. De benævnes per tradition d4 (d står for "dice"), d6, d8 og så fremdeles. Hvis man skal bruge flere terninger af en slags, skriver man f.eks. 3d10. Hvis en tabel angiver, at man skal rulle "1d6+1d4" betyder det altså, at man skal rulle en terning med seks sider og en med fire og lægge resultatet sammen.

Det næste, I skal gøre, er at finde papir og blyant frem. Så sætter I jer ned og ruller på alle de seks tabeller nedenfor. De første to tabeller afgør henholdsvis, hvad rollespillets bærende element, dets kerne, er, og hvad der udgør dets endelige mål. De næste to tabeller viser, hvad henholdsvis spillerens og spillelederens opgave er. Og de to sidste tabeller afslører rollespillets oprindelse og varsler om dets død.

Vi har selvfølgelig sørget for, at jeres terningslag vil skabe noget, der hænger organisk sammen. Elementerne vil uvægerligt forenes på en harmonisk måde, også selvom det ikke ser sådan ud på overfladen. Det er okay. I kan altid selv smide grus i maskineriet, hvis I føler jer fanget af systemet.

Notér nøje, hvad I slår med terningerne. Resultaterne fra tabellerne kommer til at udforme netop jeres rollespilspoetik. Se hvad den kan, og hvad den vil! Hvis den poetik, I når frem til, provokerer jer, så prøv den af. Ellers rul en ny. I kan rulle jer igennem tabellen igen og igen. Det bliver med garanti noget nyt og spændende hver gang!

Obs: Hvis I ruller to ens tal, er der bonus! Så får man lov at rulle på ekstratabellen, der fluks leverer en altomfattende metafor for selve rollespillets væsen. Men ingen snyd!

TABEL 1:

Rollespillets bærende element er... (rul 1d12 + 1d6)

1. ... spilleren.

Der findes kun én type rollespiller. Den type, der giver sig i spillets vold.

2. ... rollen.

Rollespillet handler først og fremmest om den fordobling, der ligger i forskellen mellem spillerens person og rollen. Rollen er indgangen til at afsøge alternative handlemuligheder, alternative oplevelser af verden, alternative identiteter, alternative relationer, allesammen forankrede i, men frigjorte fra den person, spilleren antager i forvejen. Der er dog den tilføjelse, at rollespillet netop også er et spil, og at rollerne således også er bundet til de øvrige spilleres perspektiver, handlinger, relationer, funktioner osv., og det er den modstand, der giver rollespillet sin dynamik.

3. ... ritualet.

Rollespillets vigtigste element er ritualet. Det vil sige gentagelsen af en bestemt fastlagt procedure, hvorigennem spillerne gennemgår en minimal forandring. Det er en misforståelse at tro, at fiktionen og udviklingen af fortællinger og figurer har den store betydning. Det er den rituelle rekonstruktion af bestemte mønstre, af relationer, af sociale roller, af selvforståelser og verdensforståelser igennem udvekslingen af blikke, ord, kropsvarme, papirlapper og slag med latexsværd eller terninger, der er det afgørende.

4. ... terningen.

Rollespillets vigtigste element er terningen. Terningen er den genstand, der gør rollespillet til en verden. Uden terningen er rollespillet blot kollektive dagdrømmerier. Igennem terningen rammes fortællingen af former, der er uden for enhver tankes kontrol, og igennem dette vinder spillet sin realitet.

5. ... fortællingen (I).

Og fortællingen i rollespillet er stedernes fortælling. Figurerne er spektre, der svæver hen over fantasiens kontinenter og trænger ned i fremdrømte labyrinter for at vende mosbegrøede sten, åbne glemte bøger og generobre tabte trofæer. Stederne udgør det fælles fikspunkt i fiktionen, som spillerne kredser om, og som til-

lader fortællingen at tage form uden en entydig protagonist.

6. ... fortællingen (II).

Og fortællingen i rollespillet er figurerne fortælling. Igennem spillet konfronterer figurerne spillernes dæmoner og udspiller de møder, som spillerne frygter og længes efter. Ethvert rum, ethvert objekt og enhver bifigur er intet andet end bosteder for sådanne dæmoner.

7. ... fortællingen (III).

Og fortællingen i rollespillet er objekternes fortælling. Objekterne fungerer som metaforer: de udgør vektorer for betydning, og deres omvekslinger tegner fortællingens struktur. Objektøkonomien udgør betingelsen for, at fortællingen kan forme sig uden en central protagonist. Objekterne er den valuta, som fortællingen indløses igennem: hvis man har dem, kan de forvandles eller handles til andre objekter. Hvis man ikke har dem, stræber man efter dem. Mere end noget andet repræsenterer de derfor handlekraft: Ethvert objekt står i skyggen af et andet objekt og er således både kompensationsen for en mangel og muligheden for at erstatte den med en ny mangel. På den måde er objekterne kilder til handlinger, der fordrer nye handling etc., indtil banken (spillederen) løber tør.

8. ... fravalgte stier.

Det unikke ved rollespillet som fortælleform er, at fortællingen har en dimension udover den realiserede fortælling, nemlig alle de ufortalte historier og uaktualiserede muligheder. Mulighederne udfolder et netværk af stier, som fremtræder på sin egen måde for hver enkelt spiller. De fravalgte stier sætter konstant den valgte rute i relief, både når valgene skal træffes, men også når spillerne kigger tilbage på det skabte. Når selv den mest banale historie og den mest rodede diskurs kan forme sig som en potent oplevelse, er det i kraft af denne indbyggede kontrast mellem realiserede og urealiserede

horisonter. Det fravalgte er en del af værket.

9. ... scenariet.

Rollespillets dramatiske tekst er scenariet, og scenariet er rollespillets værk. Selv under forventningen om at alt kan blive anderledes end forventet, afdækker scenariet et unikt mentalt og kommunikativt mulighedsrum; et minikosmos, der binder temaer, handlings- og oplevelsespotentialer sammen. Scenariet overlades, ganske som teaterteksten, til en spilleleder og en trup, der udforsker dens råderum. Således må scenariet forfatteren, som dramatikeren, finde sig i at se sin dramatiske tekst maltrakteret – eller sublimt forløst.

10. ... regelsystemerne.

Med den stokastiske videnskab som pejlepind viser rollespillets regler vejen mod rollespillets produkt. Tabeller, terninger og logikker, der tilsammen søger at simulere fiktionens fysiske love. Dette er unikt for rollespillet, der som det eneste fiktionsmedie matematisk definerer, hvor vanskeligt det netop i *dette* fortælleunivers er at bestige en borgmur eller at tæmme en havskildpadde.

11. ... spillet om spillet.

Fra allerførste færd har rollespillere selv præget, hacket og formgivet de spilsystemer og regler, der rammesætter spiloplevelsen. Med tiden har denne praksis antaget karakter af tradition. Husregler, egne spildesign og møjsommelige kompendielignende udvidelser til udgivne systemer står side om side med uophørlige regel- og genrediskussioner, hvor deltagernes æstetikker, matematiske tæft og virkelighedsforståelse sættes i spil. Spillet *om* spillet og den evige raffineringproces står tilbage, når den enkelte fortælling fortaber sig i anekdoter.

12. ... anekdoterne.

Alt hvad der sker under selve spillet er i sidste ende underordnet. Rollespillets vigtigste funktion er at generere myter og anekdoter, som

spillerne kan genfortælle, når spillet er forbi. Disse myter og anekdoter fungerer som erstatninger for jægerens historier og krigernes beretninger. De skaber et fællesskab blandt en udvalgt skare, som kan se med foragt på de fanger af hverdagen, som aldrig har besøgt det yderste Trolldheim eller krydset mundtøj med en af Det Sidste Riges Vise.

13. ... fantasiens rum.

Springet til en alternativ realitet, der ikke længere er bundet af hverdagens nødvendigheder, men alene af deltagernes fantasi. Spillets fysiske rum glider i baggrunden, når spillets mere end virkelige former viser sig i deres fulde kraft.

14. ... det fysiske rum.

Det beskidte, beklumrede og dårligt belyste mødested, hvor halvvoxsne samles, sveder, spiser og skryder uden hensyn til hverdagens trivialitet eller samfundets kompleksitet. Fiktionen, fortællingen, figurene er blot udskiftelige anledninger til at bebo dette rum.

15. ... det mediale rum.

Rollespillet er først og fremmest et netværk af objekter og referencer: mellem bøger, kort, noter, forklædninger, rekvisitter, terninger, tinfigurer, film, tegneserier, tv-serier, computerspil, podcasts, citater, anekdoter, osv., osv. Af og til er der så nogen mennesker, der mødes, men også de er blot elementer i et komplekst netværk, der har sit eget liv, og igennem hvilket mediekulturer reproducerer sig.

16 ... nye perspektiver.

Rollespillet er en dannelsesrejse. Gennem fiktionen fordyber rollespilleren sig i fremmede perspektiver, værdier, kropps- og kønsligheder. Rollespillet udforsker verdens mangfoldighed og udfordrer den enkeltes ensidighed. Den rollespiller, der foretager rejsen gennem fiktionen med nysgerrighed, åbenhed og tolerance, kan vende tilbage med eksotiske erfaringer og esoteriske indsigter.

17. ... hemmeligheder.

Rollespillet er mere end noget andet et spil om viden. Om at tilbageholde og at afsløre, at inkludere og at udelukke, at gendigte og at overstrege. Hver eneste spiller er en *black box*, en uforudsigelig kilde til både viden og ikke-viden. Det er både den viden, der forbliver skjult, den viden, der bliver afsløret på det afgørende tidspunkt, og den viden, der forbliver skjult, der driver spillet. Det er ikke noget tilfælde, at *investigation* er en af de mest udbredte rollespilsgenrer.

18. ... overskrivninger.

Rollespillet består af kulturelle fragmenter, stumper af løsrevet viden, halvglemte erfaringer og tidligere spiloplevelser, hvis uigennemskuelige rodnetværk udforskes, genopdages og overskrives gennem spil efter spil. Spillene tegner nye og skarpere, men ikke mindre flygtige strukturer ovenpå disse sedimenter, der siden overlejres af andre strukturer og forfalder i halvglemslen...

TABEL 2:

Rollespillets mål er... (rul 1d8)

1. ... at underholde.

Rollespillet er først og fremmest underholdning, og det behøver hverken kunsten eller pædagogikken for at retfærdiggøre sig. Men underholdning er ikke virkelighedsflugt, som de alvorlige hævder, men virkelighedsforankring. Underholdning tilbyder, når det er godt, et sanseligt følelses- og betydningsmættet virkelighedsudsnit, som den underholdte spejler sig i. Det særlige ved rollespillet er ikke, at deltageren er medskaberen af underholdningen, men at både skabelsen og tolkningen af den samtidigt underdrager sig den enkelte deltagers kontrol.

2. ... at blive en kunstform.

Rollespillet må stræbe efter at blive andet end nørdet tidsfordriv. Mest nærliggende er det, at udvikle rollespillet som en kunstform. Fordi

rollespillet endnu ikke er kunst, kan det gøre det, som aldrig lykkedes for avantgarden, nemlig at skabe et rum på grænsen mellem kunst og liv, hvor alle kan formgive og forhandle deres iagttagelser af verden, uden at denne praksis henfalder til narcisstiske refleksioner over kunstinstitutionens grænser.

3. ... at blive et læringsmedium.

Rollespillet må stræbe efter at blive andet end nørdet tidsfordriv. Mest nærliggende er det, at udvikle rollespillet som læringsmedium. Der er særligt tre situationer, hvortil det kan udvikles: 1. I situationer, hvor deltagernes allerede etablerede viden skal sættes i spil, udfordres og eventuelt suppleres og forskydes gennem spillet. 2. I situationer, hvor fiktionen kan anvendes til at levere en kompleks kontekst, der forstærker motivationen og helhedstænkningen i forhold til læring af ny viden. 3. I situationer, hvor det er metarefleksion over kommunikation, der er det afgørende, fx ved facilitering af vanskelige kommunikationssituationer eller af kreative processer.

4. ... at forsvare sin autonomi.

Rollespillet er et lokalt og intimt rum, i hvilket spillerne kan udforme og udforske en kunstig virkelighed baseret på deres egne erfaringer og forestillinger. På den måde gør de deres iagttagelser af verden, deres viden, deres værdier og deres smag til genstand for hinandens domme. Denne interaktion må nødvendigvis forblive et anliggende mellem de tilstedeværende. Spillet står til regnskab som sådan, det huskes og glemmes som sådan, og netop heri ligger den grundlæggende og allerede aktualiserede frihed, som gør spillet muligt, og som spillet hverken kan eller skal nå udover.

5. ... at realisere den ultimative fortælleform.

Rollespillet kan og skal gøre dét, som alle historiens medier for fortællinger har gjort, bare bedre. Det skal levere rammerne for de største og de mindste historier, for de nyeste og de

ældre narrative greb, for de mest vovede og de mest præcise formvalg. Det skal kunne realisere enhver tænkelig genre med fuld sanselig, emotionel og intellektuel kraft, og det skal gøre det med den ekstra dimension, som får det til at overgå alt andet: deltagerens ejerskab. Dette kræver, at rollespillet ophører med at være en hobby: det fordrer en livsstil og et livslangt træningsforløb at blive rollespiller.

6. ... at maksimere interaktiviteten.

Medier kan være mere eller mindre interaktive, og mere interaktivitet er bedre end mindre interaktivitet. Det handler om indflydelse, om deltagerens mulighed for at træffe betydningsfulde valg, om oplevelsen af tilstedeværelse og kontrol inden for repræsentations rammer. Netop dette kan rollespillet bedre end noget andet medium. Dem, der siger, at dette er et forældet perspektiv, tager fejl. Drømmen om det ultimative medium, der tilbyder handlekraft, indlevelse og forbedring af mennesket lever, og rollespillet er det sted, hvor drømmen snart bliver til virkelighed.

7. ... at frigøre spillerne.

Rollespillet må ikke underlægges andre mål end dette ene: At bidrage til den enkelte deltagers frihed; at udforde og udforske betingelserne for at skabe betingelserne for et værdigt og ligeværdigt fællesskab mellem selvstændige og myndige individer. Fordi rollespillet forener legen og kampen mellem viljer, fordi det distribuerer valg, men forpligter den enkelte spiller på de andres beslutninger, udgør det et oplagt medium for moderne dannelse.

8. ... at forandre verden.

Rollespillet er kun begyndelsen på noget, som overskrider enhver nulevendes fatteevne. Det er nemlig præcis sådan, som de alvorlige frygter, at rollespil skaber alternative realiteter, som i sidste ende erstatter Realiteten. I første omgang vil det opleves som om, at alt er blevet fiktion, og at virkeligheden har mistet sin magt. Efterhån-

den vil det gå op for fremtidsmenneskene, at intet længere er fiktion, at alle verdener er virkelige verdener, at alle muligheder er virkelige muligheder, og at alle konsekvenser er virkelige konsekvenser. Og fra denne erkendelse er der ikke længere nogen vej tilbage.

TABEL 3:

Rollespillerens opgave er... (rul 1d12+1d4)

1. at være en spilleleder blandt spillere.

For kun den spiller, der læser spillet som en spilleleder og påtager sig spillelederens ansvar, spiller spillet. Alle andre "spillere" er kun passagerer på de virkelige spilleres tog.

2. ... at manifestere sin smag.

Spilleren kommer til spillet med en smag; tydelige æstetiske præferencer. Hans opgave er at kaste disse præferencer ind i malstrømmen og forsøge at få dem til at manifestere sig i det samlede rollespilværk. Han skal inspirere de andre og gå forrest med sin entusiasme, være tydelig og *kåd*.

3. ... at sætte sin egen smag i parentes.

Spilleren kommer til spillet med en smag; tydelige æstetiske præferencer. Hans opgave er at kaste disse præferencer overbord og undergive sig den fælles styring, som opstår i rollespillet. Han er en marionet i spillelederens tråde og som medspiller en skibbruden i et hav af modstridende viljer.

4. ... at lytte.

Rollespillerens første dyd er musikalitet. Enhver situation i et rollespil har en rytme, en klangfarve, et tempo, en kadence, en dynamik – og spillerens opgave er at stemme sit instrument efter symfoniens behov.

5. ... at fordybe sig fuldt og helt i karakteren og fiktionsverdenen.

Spillerens fornemste opgave er at forsvare sin karakters motivationer og psykologiske kon-

sistens med næb og kløer. Som *Method*-skuespilleren forbliver han i karakterens bug og følger altid karakterens interesse, også selvom det betyder sociale konflikter eller spillets sammenbrud.

6. ... at "sige ja".

Rollespilleren er improvisator. Bevæbnet til tænderne med teatersportsøvelser og altid beredt på at acceptere medspillernes bud, driver han fortællingen fremad på den energi, der står stærkest i rummet. Rollespilleren har alt at lære af teatrets og skuespillerens teknikker.

7. ... at ødsle med sine ideer.

Rollespillerens første dyd er ødselhed: at udgyde et overskud af meningstilbud, ubekymret at lade dem falde eller stå, at give efter og at give sig hen. More is more.

8. ... at være præcis.

Rollespillerens første dyd er økonomisk sans: begrænsningens kunst, kun at udvælge det bedste, ikke at gå med på hvad som helst. Less is more.

9. ... at more sig selv og sine medspillere.

Rollespillerens første dyd er munterhed: at forblive ubekymret, at gå med og lade formerne ske, at undvige og overskride, at le af alt, især det alvorligste.

10. ... at kulegrave verden.

Rollespillerens første dyd er alvor: at gå i dybden og til grunden, at angribe selv det lette og det latterlige med seriositet.

11. ... at være skarp.

Rollespillerens første dyd er opmærksomhed: at gøre sig sensibel overfor den mindste forstyrrelse. At se, at lytte og foregribe reaktionen på enhver handling.

12. ... at være rolig.

Rollespillerens første dyd er ligegyldighed: Ikke at lade sig ophidse over enhver pirring. At lade ideer og uenigheder falde, kun at lade sig påvirke af det uundgåelige.

13. ... at være medspiller

Rollespillerens eneste fokus bør være at assistere sine medspillere: At vælge den strategi, der forløser medspillerens projekt, at lade sig sætte under pres, at tabe ansigt på det rigtige tidspunkt, at afsløre sine hemmeligheder, at være villig til at smide alt over bord. It takes two to tango.

14. ... at være modspiller.

Rollespillerens eneste fokus bør være at danne kontrast, skabe pres og give udfordring til sine medspillere. At insistere på sin vision, at placere sig i opposition, søge dramaet gennem konflikten og give nerve til samværet med nøje udvalgte provokationer og drillerier. I konstant og vedvarende pres bliver kul til diamanter.

15. ... at være hovedperson.

Alle figurer er hovedpersoner i deres egen historie, og spillerens opgave er at forfølge rollens projekt, intet andet. Hvis spilleren forsøger at overskue det sociale spil og tage hensyn til fortællingen som helhed, mister rollespillet den enkelthed og den klarhed, der er dets fundamentale drivkraft, og som faktisk er betingelsen for, at alle kan være med.

16. ... at være biperson.

Alle fortællinger har én hovedfigur, én sand protagonist. Ideen om den flade dramaturgi, hvor alle har samme status og lige taletid, er en gold illusion. Rollespilleren skal kende sin besøgstid, spille sin rolle med ydmyghed og afstemthed i relation til fortællingens egentlige hovedperson. At forløse andres historier bærer lønnen i sig selv, for mål scores sjældent af enegængere, og det er netop dyrkelsen af bipersonen og den lille detalje, der gør ensemblespillet og den store fortælling mulig.

TABEL 4:

Spillelederens opgave er... (rul 1d10 + 1d6)

1. ... at være en spiller blandt spillere.

For også spillederen er, når alt kommer til alt, kun en spiller. Lederopgaven er en detalje, der ikke ændrer det grundlæggende vilkår, at spillederen ikke kan lede spillet uden at spille spillet, og *bordet fanger!*

2. ... at sikre værkets kvalitet.

Spillet er kaos, og spillerne forfølger deres egne dagsordner uden det overblik, der skal til, for at skabe den tætte, organiske sammenhæng i oplevelsen, som alle i bund og grund ønsker. Spillederen er et bolværk mod kaos. Kun spillederen kan skelne mellem mening og støj, kun spillederen kan dæmpe de frustrationer, som alle de modstridende viljer medfører, kun spillederen kan omsætte kaos til orden og dermed sikre værkets enhed og helhed.

3. ... at bekæmpe spillerne.

Spillederen er spillernes modstander. Hvis spillerne vil ét, skal spillederen ville noget andet. Opgaven er at stille sig i vejen for ethvert mål og enhver vilje, der ikke er spillederens egen. Kort sagt, at yde modstand: "For de højeste typer finder vi dér, hvor den største modstand bestandigt bliver overvundet" (Nietzsche).

4. ... at indgyde tillid.

Spillederen er spillernes ven. Hans opgave er at skabe et rum, hvori spillerne føler sig anerkendt og tør fejle, hvorunder spillerne tør lade formerne udfolde sig frit. Hans opgave er at beskytte spillerne mod præstationsangst og ansigtstab og at indgyde tillid: for "selve tilliden er kreativ i sin natur, fordi den medfører en forpligtelse, som er et "spring ud i det uvisse"..." (Giddens).

5. ... at opdrage sine spillere.

Spillederen er spillernes pædagog. Deres verden kan udvides og deres forståelsesrammer spræn-

ges med det rigtige greb. Med redskaber, som strækker sig fra dramapædagogik over didaktik til simpel manipulation, former spillederen spillernes verdenssyn gennem den fiktion, de sammen bebor.

6. ... at give Traditionen videre.

Spillederen er spillernes mester. Han vogter over Traditionen og har noget på hjerte: værdier, udsigelser, berigelser, grundsætninger, poetikker. Rollespillet er mediet, han bruger til at forkynde. Hans opgave er at sikre, at hans allegorier trænger igennem, uforstyrret af spillernes forsøg på undvigelse, sabotage eller mutationer.

7. ... at gøre sig selv overflødig.

Spillederen er ikke et menneske, men en klynge af procedurer, strukturer og valg. Spillederen er en vane: når bestemte beslutninger skal tages, drejer spillerne automatisk hovedet og kigger i retningen af bordenden. Denne vane er overflødig. Hvis gruppen kender procedurerne og strukturerne, hvis de er opmærksomme på deres medspillere og har tillid til deres egen dømmekraft, så kan de lige så godt tage beslutningen selv.

8. ... at gøre sig selv uundværlig.

Spillederens fornemste opgave er at være spillernes hygge-onkel og praktiske gris. Spillederen brygger kaffe, lefler for spillerne, smører det sociale rum med smiger og hjemmebagte boller. Han koordinerer møjsommeligt kalendere, forbereder dagen, sikrer, at folk møder op og spiller spillet uden at slå hinanden ihjel undervejs. Uden spillederen som socialt lim og sekretær ville spillet forblive en uforløst matrice i C:/dokumenter/rollespil/kampagner.

9. ... at bryde rammerne for, hvad rollespillet kan.

Rollespillet må udfordres, drives mod næste niveau. Rollespillet er grænseløst, intermedialt, kan opnå alt og fortælle alle historier. Spil-

lederen driver dette projekt. Hans spillere er forpustede og angste laboratorierotter, der i en højere sags tjeneste drives mod ukendte dele af labyrinten af spillereens kreative strømpistol.

10. ... at facilitere den kreative proces.

Spillelederen sætter spillernes kreativitet før sin egen. Med anerkendende tilgang og pædagogisk tæft skaber han rummet, hvor skabelsen finder sted. Nænsomt forener han spillernes kreative input, sonderer, skelner og manøvrerer, til produktet har alles fingeraftryk og alligevel hænger sammen.

11. ... at formidle scenariets intention.

Scenariet er værket, scenarioskribenten dramatikeren, spillelederen instruktøren. Den enkelte afvikling af et scenarium er som realiseringen af et teaterstykke. Spillelederen opgave er at udlægge teksten via sine spillere og brydes med den i sin opsætning.

12. ... at skabe en spillkultur.

Som facilitator for historien er spillelederen i en unik position til at bære og styre kulturen om spilbordet. Med anerkendende tale- og kropssprog, strategisk tavshed og små sociale belønninger og sanktioner former spillelederen det sociale rum, som gruppens kreativitet kan udfolde sig i. Spillerne er Pavlovs køtere, der, sultne efter spillelederen anerkendelse, præges til rygradsreaktioner i den trup, spillelederen ved, de alle længes efter.

13. ... at sørge for, at alle er godt underholdt.

Spillelederen er spillernes tjener. Som mundskænken tilsidesætter han sin egen fornøjelse. Han er forberedt, så han kender spillernes smag og vilje, før de selv kender dem. Han lader sig føre. Hans opgave er at yde og hans belønning er spillernes tilfredshed.

14. ... at lede og fordele.

Spillelederen besidder *The Talking Stick*, og han må sikre, at taletiden fordeles ligeligt. Alle hans

spillere er kommet for at være centrum i fortællingen, og spillelederen må forsøge at opretholde illusionen om, at dette kan lykkes. Med stor opmærksomhed på spillernes flakkende blikke og urolige sms-fingre sætter han sine spillere i og på spil efter et nøje afmålt rotationsprincip.

15. ... at være spillets hukommelse.

Spillelederen er et mnemoteknisk aggregat. Dens selektive hukommelse skaber forskellen mellem mening og støj, mens den løbende minder spillerne om den fortid, der peger ud i fremtiden på bestemte måder, og sletter resten. Den husker regler, principper, normer, roller, tid og sted, så spillerne kan give sig hen til nuet. Materielt set kan et sådant aggregat lige såvel laves af karton og tusch som af computerchips og flydende krystaller eller af kød og blod.

16. ... at overleve spillet.

Spillelederen er kun en krøbling af et menneske. Som alle andre er han udleveret til spillets vilkårlighed, til sin mangel på viden, til de andres dom. Vilkåret for enhver beslutning er uvished om fremtiden, om medspillernes tanker, om hvordan tilbud om mening bliver modtaget, om de overhovedet finder tilslutning. Forberedelsen løser ikke dette problem, den er kun den krykke, der tillader spillelederen at forblive oprejst. Den krykke, der tillader ham at gå, er opmærksomheden på spillerne og en flygtig anelse om dét, der er ved at finde sin form. På disse to krykker vakler han af sted.

TABEL 5:

Rollespillets oprindelse... (rul 1d10 + 1d8)

1. Manifestet.

Rollespillet opstod, da to dramaturger fra Aarhus i 2011 udgav den skelsættende "Manifest-generator", som viste vejen til det fuldendte rollespil. Rollespillet blev aldrig det samme.

2. Wesely.

Rollespillet opstod, da en gruppe krigsspilsnør-

der i Minnesota i 1968 begyndte at kede sig, og gruppens spilleleder, David Wesely, inspireret af det militære træningsspil *Strategos* (1871) og Allan B. Calhammers *Diplomacy* (1954), genopfandt spillelederrollen og indførte civile roller med sammensatte og overlappende mål.

3. Psykodrama.

Rollespillet opstod i 1921 i Wien, da psykiateren Jacob Levy Moreno i ét og samme hug grundlagde gruppeterapien og traditionen for, at almindelige mennesker kunne blive klogere på sig selv og på verden gennem dramatisering af deres erfaringer.

4. Chainmail.

Rollespillet opstod, da Gary Gygax og Jeff Perren i 1971 udgav middelalderkrigsspillet *Chainmail*, inkluderende et lille fantasy-tillæg, hvis grundideer er blevet cementerede konventioner, især gennem computerbaserede rollespil.

5. Sjuzhet'et.

Rollespillet opstod i halvfemserne, da innovative spilleledere opdagede forskellen mellem fabula og sjuzhet og dermed forvandlede rollespillet fra simulation til fortælleform.

6. Labyrinter og Drager.

Rollespillet opstod, da Gary Gygax og David Arneson slog pjalterne sammen og kombinerede det game-play, som Arneson havde arvet efter David Wesely med Gygax' og Perrens fantasy-regler og i 1974 udgav *Dungeons and Dragons*.

7. Du-er-selv-helten.

Rollespillet opstod, da Steve Jackson og Ian Livingstone i 1982 lavede de første "du-er-selv-helten"-bøger, hvilket blev et kulturfænomen på linje med Professorterningen og cementerede den særlige relation mellem spilleren og rollen, som er rollespillets bærende konvention.

8. The Forge.

Rollespillet opstod omkring årtusindskiftet i Amerika, da Ron Edwards, provokeret af forlagsbranchens monopol på rollespil, på websitet indie-rpgs.com skabte *The Forge*, et onlineforum for rollespilsdiskussioner og indie-udvikleres formeksperiment. Indie-spillene katalyserede den refleksivitet, der skulle til, for at spillerne kunne generobre ejerskabet over rollespillet og bryde med de trivielle skabeloner, som kulturindustrien havde støbt i cement.

9. Colossal Cave Adventure.

Rollespillet opstod, da William Crowther – senere assisteret af Don Woods – i 1975-1976 udviklede det første computerbaserede adventurespil på ARPANET, bl.a. inspireret af *Dungeons and Dragons* (1974). Uden parløbet med computermediet var rollespillet aldrig blevet andet end et hurtigt glemt krigsspil.

10. Goffman.

Rollespillet opstod i 1950'erne, da sociologen Ervin Goffman opdagede, at vi gør det hele tiden.

11. LARP I.

Rollespillet opstod ved overgangen til firserne, da man forlod bordet, terningerne og bøgerne og begyndte at fokusere på udlevelsen af rollen i en simuleret, alternativ virkelighed i stedet for ordflo og regelmekanikker.

12. LARP II.

Rollespillet opstod ved overgangen til firserne, da nogen forlod bordet, terningerne og bøgerne for at lege teater og dermed manifesterede den kontrast, der definerer rollespillet.

13. Det indre Monster.

Rollespillet opstod i 1990'erne da Mark Rein-Hagen – inspireret af Anne Rices roman "Interview with the Vampire" (1976) – i sine White Wolf-udgivelser (*Vampire: The Masquerade* (1991), *Werewolf: The Apocalypse* (1992),

Wraith: The Oblivion (1994) etc.) internaliserede monstret. Hvor monstre tidligere var simple forhindringer eller slagtekvæg, og ”rollerne” var forhindringsløbere med slagteknive i hænderne, flyttede Rein-Hagen konflikterne, lidelsen og tragedien ind i spillernes figurer, og først her blev brætspillet erstattet med dramaet.

14. Det Store Fadermord.

Rollespillet opstod, da Marc Miller fra Games Designers’ Workshop i 1977 flyttede spillet ud af Tolkiens skygge og op i verdensrummet med spillet *Traveller*. Forstadierne til rollespillet handlede altid om elvere, dværge, sværd og trolddom. Selv i dag associerer de uvidende altid rollespillet med *fantasy*-genren. Men da Miller viste, at de konventioner, som var udviklet i *Dungeons & Dragons*, kunne bruges til andet end brætløse brætspil i en eskapistisk verden, aktiverede han den genrebevidsthed, der var nødvendig for at skabe en ny interaktiv fortælleform.

15. Matrostøj.

Rollespillet opstod i fordums tid, da hulemandens børn samlede en kvist op, kaldte den ”spyd” og øvede sig på de voksnes opgaver, ansvar og talemåder. Rollespillet opstod, da voksne iklædte deres sønner matrostøj og gjorde dem til mini-voksne. Rollespillet opstod, da småpiger udråbte sig selv til Moren og dukkebarnet til Lillen og lillebror til Hunden og reproducerede de voksnes sociale spil gennem rollelege.

16. Polyhedroner.

Rollespillet opstod, da David Wesely satte tal på polyhedroner (tredimensionelle geometriske figurer), som tidligere kun blev brugt til undervisning i matematik. Dermed lagde han grunden til at anvende terningens kraft (eller stokastiske udfaldsrum) som fortællegenerator, og dette er rollespillets bærende konvention.

17. Tinsoldater.

Science-fiction forfatteren H.G. Wells var en ivrig figur-krigsspiller, og hans spilsessioner i slutningen af det nittende århundrede tog form af organiserede fortællinger, hvor hovedpersoner og bipersoner repræsenteredes af tinsoldater, hvis indbyrdes konflikter løstes af krigsspilsregler. En af *science fiction*-genrens fædre lavede altså aktiviteter, som var uskelnelige fra de rollespil, der ”opstod” senere i Weselys laboratorium. Kilderne til denne viden er så talrige og ubetvivlelige, at vendinger som ”almindeligt kendt” eller ”enhver idiot kan jo sige sig selv” er på sin plads. På ingen måde er der tale om romantiserende apokryfa. På ingen måde.

18. Den endelige anerkendelse.

Rollespillet opstod, da celebrities begyndte at vedkende sig, at de spillede rollespil (Robin Williams, Joss Whedon, Vin Diesel, Patton Oswalt, Wil Wheaton, Felicia Day etc.), og nørderne pludselig kunne gå oprejst uden for deres kældre og skove uden frygt for heksebrændere og spot og hån fra ”almindelige mennesker”.

TABEL 6:

Rollespillets død... (rul 1d10)

1. Terningen.

David Wesely dræbte rollespillet i sin fødsel, fordi han ikke fra starten løsrev det fra terningernes magt. I stedet opfandt han terninger med flere sider! Måske, når det nuværende misfoster er glemt og borte, vil der opstå et sandt rollespil, hvor menneskelige relationer og fantastiske tanker skaber fiktionen, og ikke døde objekter.

2. Kunst.

Den selvhøjtidelige forsvarsmekanisme, der panisk forsøger at retfærdiggøre rollespillets harm-, men også nytteløse sociale aktivitet ved at ophøje det til kunst, vil blive rollespillets død. Denne anstrengelse er ikke alene futtil, den

underminerer rollespillets faktiske berettigelse og funktion, og den polariserer det dejfarvede broderskab. At gifte Rollespillet med Kunsten – eller, en anelse mere beskedent, men ikke mindre tåbeligt, at udnævne rollespillet til en kunstmaskine – er at ofre spillets egen skønhed og værdi på et forsmået egos alter.

3. X-Faktor!

Rollespillet er ikke til for nogens blik. Det er ingen optræden. At forsøge at gøre rollespillet til en performativ disciplin, hvor det handler om at præstere, bryder den kontrakt, som spillet bygger på. Rollespillet kræver hverken talent eller træning. Spillet er en udveksling mellem de tilstedeværende, hvor man giver, hvad man har, og tager, hvad man får, og ethvert forsøg på at spille teater bryder de regler og det rum, som spillet lever i. Rollespillet er ikke et talent-show for amatør-gøgleri. Rollespilleren har intet at lære af teatrets og skuespillerens teknikker.

4. Det perfekte drama.

Den nærmest maniske besættelse af aristoteliske konventioner og den perfektionisme, der er forbundet med den, er dræbende for ethvert rollespil. Rollespil lever på muligheden for at fejle – også på formniveau. På muligheden for at afsøge ubetrådte stier og forlade dem igen, hvis de viser sig at være ufremkommelige eller kedelige. Uden den eksperimentale støj, denne reproduktion af ødemer, kunne man lige så godt læse en bog.

5. Prætentiose eksperimenter.

Rollespillet dør i det øjeblik, formen bliver vigtigere end indholdet. Når ”avantgarden” higer efter nye former, kvæler de den veltempererede fortælling i sin navlestreng, smider historien ud med badevandet og erstatter rollespillet med endeløse meta-diskussioner og åh-så-fine referencer. Rollespillet dør, når lejrblåets fortællelyst fordrives til skyggerne til fordel for intellektuel selvtilfredsstillelse.

6. MMORPGerne.

Rollespillet døde og genopstod, da de store digitale *multiplayer*-rollespil fik deres afgørende gennembrud i det første årti af det nye årtusinde. Bordrollespil og live-rollespil blev reduceret til prototyper, der skulle gøre det muligt at skabe disse populære, gennemgribende og globale virkelighedsfordoblinger, der har erobret et territorium af tid og deltagere, ingen havde drømt om, herunder størstedelen af den lille niche, som de nu forældede former bestred.

7. Railroadning.

Rollespillets dødsfjende er den originale spiller, der er så opfyldt af sin vision, sin morale, sit udsyn, sin humor, sine ideer, sin charme, at han finder det til spillernes fordel, at holde dem som gidsler i den bagerste vogn af det tog, der ruller igennem hans egne fantasier. Spillederen som *auteur* er rollespillets banemand.

8. Von And.

Rollespillet dør i hænderne på den spiller, der ikke gør sig sårbar, spiller ind og spiller ud. Som i stedet puger med sine fortællinger, sine hemmeligheder, sin uendelige beholdning af trumfer i ærmet; klynger sig til dem som gnieren til sine mønter.

9. Færdige systemer.

Udgivne spilsystemer er ikke fortællinger, men maskiner, der producerer historier. Og færdige, forfatterberegne scenarier er de fattigste rollespil. Rollespillet kendetegnes af en ødselhed af ideer og af muntert kaglande fravalg. Vælger man de færdige spilsystemer til, vælger man rollespillet fra.

10. Den velmenende vampyr.

Rollespillet suges langsomt tomt for blod af de parasitter, der i alle mulige gode sagers tjeneste – læring, kreativitet, team-building, dannelse, kommunikations-træning, selvudvikling, osv. – dræner spillet og miljøet for kræfter i den tro, at de kan holde noget af det, der var rollespillets

værddi – legen, spontaniteten, vildskaben – i live
i deres kolde, velmenende hænder.

BONUSTABEL:

Rollespillet er... (rul 5d6)

5. ... et bacchanal.
6. ... et åndehul.
7. ... et Projekt.
8. ... et håndværk.
9. ... en kaffeklub.
10. ... en jungle.
11. ... et kapløb.
12. ... dilletantteater.
13. ... en øvelse.
14. ... et lokomotiv.
15. ... en fugl uden vinger.
16. ... en steppebrand.
17. ... en krigshandling.
18. ... en virus.
19. ... en duel.
20. ... en dansetime.
21. ... et værktøj.
23. ... et måltid.
24. ... forbuden frugt.
25. ... en biljagt.
26. ... en flirt.
27. ... et samleje.
28. ... en vintergæk.
29. ... en blindgyde.
30. ... en okkult sekt.