

## Et rejsebrev

af Jacob Schmidt-Madsen

# Om Rollespillets Universielle Modningsproces

Fra tid til anden er det sundt for både krop og sjæl at forlade andedammen og søge nye horisonter – ikke kun for horisonternes skyld, men også for andedammens. At rejse ud drejer sig ikke så meget om at finde nyt som at skue tilbage på det gamle. Distanceret fra vanelivet er det lettere at skelne værdierne fra hinanden og se, hvad der er mose og, hvad der er bevaringsværdige fund. I fremmede omgivelser erstattes ligegyldige tanker af nye indtryk, så kun det egentlige bliver tilbage at sætte op mod den ændrede baggrund.

Selv er jeg for nylig draget til Australien med et virkelighedens rollespil for øje, og denne artikel indeholder nogle af de observationer og refleksioner, jeg har gjort mig omkring rollespillet og de såvel individuelle som universelle kræfter, der ligger bag det.

## Australsk kongreskultur

Fra d. 29. september til d. 1. oktober var der *Unicon* på Melbourne University. Jeg var faldet over en programfolder en uges tid forinden, og selv om den ikke virkede særligt lovende, besluttede jeg mig for at lade min nysgerrighed råde. Jeg var end ikke nået op ad trappen til receptionen, før en tyk ung mand med pizza i hånden og *Star Trek* på maven spærrede min vej og udstødte et skingert: “*Beep!*”. Jeg gik høfligt uden om ham med et skævt smil og blev straks ramt af den samme *hvorfor?*-følelse, jeg har ved ankomsten til danske kongresser. Ovenpå styrede jeg ned mellem to rækker borde med foldede papirskilte, der præsenterede de forskellige scenarier. Jeg studsede over et par enkelte titler som *Cthulhu does Shinjuku* og *I was abducted by aliens and all I got was this lousy t-shirt*, men nåede ellers usvækket frem til check-in-bordet. Hér instruerede en midaldrende mand med briller, veltrimmet fuldskæg og *Off this planet*-t-shirt mig i, hvordan jeg skulle gå rundt til de forskellige scenarierborde og aftale spiltidspunkter med de ansvarlige. Problemet var bare, at de ansvarlige var dybt uansvarlige, og at de fleste andre spillere var ankommet i præ-genererede parties, hvilket ikke levede mange muligheder for enlige eventyrere som mig. Heldigvis var der en del spillere, der ikke dukkede op, og i sidste ende blev jeg shanghaget af en uoplejet teenager til at deltage i *Contingency X*, et *Aliens*-inspiret scenarie. Min spilleleder var tydeligt nervøs, men havde taget forholdsregler mod mytteri ved at iklæde

sig en t-shirt med teksten: “*Don’t shoot! I’m a plot device!*”. Han satte scenariet i gang midt i en baggrundsforklarende sætning, mens spillerne sad og stod spredt rundt omkring i lokalet. Hverken historie- eller rollespilmæssigt var der noget at komme efter, men alligevel var spillederen svært begejstret efter seancen, og jeg kunne forstå på mine medspillere, at det efter deres målestok havde været en ganske udmærket oplevelse.

Det første, jeg tænkte, da jeg forlod spillokalet, var noget, der kan koges ned til ét ord: “*Amatører!*”. Tanken blev hængende på vej hjem i bussen med de andre (der er ikke tradition for at blive og sove på australske kongresser), men så snart jeg var alene igen, uddybede jeg den. Det forekom mig, at jeg ligesåvel kunne have oplevet det samme på en dansk kongres. Ja, det slog mig endda, at jeg har oplevet det samme på danske kongresser – masser af gange!

## Tvæggede tvillinger

Udviklingen i australsk rollespil kan nemt sammenlignes med udviklingen i dansk rollespil. Det har bevæget sig fra forældrenes mørklagte stuer over foreninger og klubber til velbesøgte kongresser. Den oprindelige spilform er ligeledes blevet udvidet med større personfokus, flere teaterelementer og færre terninger. Den eneste væsentlige forskel er den store vægt, der i Australien lægges på *freeforming* – dvs. scenarier i ukonventionelle eller direkte eksperimenterende rammer og typisk med 15-20 interagerende spillere (til tider helt op til omkring 100).

*Freeforming* er ikke live-scenarier i traditionel forstand, men snarere forstørrede intrigescenarier, som trods udklædninger godt kan foregå omkring terningbelagte borde. Det er interessant, at australierne således betragter scenarier bygget op om spilpersonerne som en selvstændig spilform, der står i skarp kontrast til andre former for rollespil. Højest sandsynligt er denne forskel på dansk og australsk rollespilmentalitet dog ikke andet end en tilfældighed i udviklingen. Det er i hvert fald ikke øget medieforståelse, der præger *freeforms* som dem, jeg har set, hvor folk spiller bavianer i et bur i zoologisk have eller hobgoblins i kong Georges England.

Hvad miljøet hernede – eller heroppe, som de selv siger – angår, er der også indlysende ligheder. For simpelt set repræsenterer Melbourne Københavns konservatisme, mens Sydney med dens bølge af katarsis-scenarier står for den århusianske avantgarde, og Canberra som Odense er den indeklemte lillebror, der hverken manifesterer sig som det ene eller det andet – og måske burde søge noget helt tredje.

Mudderkastningen er således, som jeg kender den hjemmefra: Melbourne anklager Sydney for at være nogle arrogante og elitære røvhuller. Sydney tager til genmæle og kalder Melbourne for en flok reaktionære stoddere. Ud af disse ligegyldige tilsvininger opstår så debatforummer på Internet, hvor de implicerede kan mundhugges i kontrollerede rammer og i parentes tilføje, at de i øvrigt slet ikke mener, hvad de skriver.

Hvor Sleipner kommer ind i alt dette er ikke så ligetil at gennemskue. Dog er der en australsk paraply-organisation ved navn *Vurt*, der med større eller mindre held prøver at samle alle de løse tråde og yde assistance, hvor en sådan måtte efterspørges. Rent praktisk vil dette sige, at de hjælper med at arrangere kongresser, designe hjemmesider og oplyse den uforstående offentlighed om mysteriet: rollespil.

Er du interesseret i at vide mere om *Vurt* og deres aktiviteter, kan du gå ind på deres website: <http://www.vurt.net/>

### Selvimponerede øer af ambitionsløshed

I forordet til Canberra-kongressen, *Phenomenons* program hedder det sig, at “*Freeforming and Systemless styles are Australian inventions*”. Der står det sort på hvidt og puster stolthed og selvtillid ind i de australske rollespillere. Men hvad med ladheden og den selvtilstrækkelige arrogance, som ligeledes følger i kølvandet på et storladent – og dog alligevel småligt – udsagn som dette? Medmindre folkene bag disse ord tilhører en despotisk, massesuggerende bevægelse, må svaret nødvendigvis være, at de ikke opfatter de negative sider af deres egen selvforherligelse. På samme måde som danske rollespillere ikke opfatter det begrænsende i at proklamere: “*Vi er verdens førende inden for scenarioskrivning.*”

Grunden til, at jeg i nuværende stund i særdeleshed opfatter disse, rollespillernes selvbehængte medaljers bagsider, er sandsynligvis, at jeg er rejst ud for at luge kroppens, sindets og sjælens bed. Jeg er på udkig efter ukrudt, og jeg har ingen diplomatiske forbindelser at pleje, ingen interesse i at være partisk. Jeg kan tillade mig at være ligeglad med alt andet end de brudstykker sandhed, jeg finder.

Det er ikke op til mig at bedømme, hvorvidt dansk eller australsk rollespil er bedst eller højst udviklet. Mit eget sparsomme indtryk af australsk rollespil er – ud fra mine spiloplevelser, samtaler med indviede og

gennemlæsninger af diverse kongresfoldere at dømme – at den uskyldige entusiasme er større hér end i Danmark, men at selvkritikken derfor naturligvis også er mindre. Australiernes valg af historier – og især deres voldsomt selvironiske præsentation af dem – tyder på manglende seriøsitet og selvrespekt. Derimod virker deres lyst til at eksperimentere med mediet enorm, omend den til tider skæmmes af uvilje mod at gå linen helt ud og give tingene et gennemført finish.

At fortsætte ud af denne tangent vil imidlertid – hvor end interessant – være stik imod min intention med at nævne den: nemlig, at spørgsmålet ikke er, hvem der er bedst og til hvad, men at vi alle kan lære af hinanden og blive bedre. Jeg véd, at det lyder meget 70'er-idyllisk, men det må det også gerne, når vi har at gøre med et problem af denne kaliber. I den udstrækning jeg interesserer mig for udnyttelsen af rollespillets muligheder, er det en kolossal frustration at se dets foregangsmænd bure sig inde i lukkede kredse og klappe hinanden på ryggen uden anden anledning end, at de gider være rollespillere – som om at drømme var at realisere. Hvis ens ambitionsniveau således ikke rækker ud over de små 50 mennesker, man kan imponere på en tilfældig kongres et tilfældigt sted i verden, bør man ikke tale i superlativer om sig selv eller sammenligne rollespil med andet end endnu et bevis på konsumkulturens globale overtag. Så bruger vi med andre ord tid og penge på noget, fordi det er sjovt, ikke fordi vi vil noget med det. Og misforstå mig ikke: underholdning er så absolut en del af rollespil – men afrikansk lattersyge er også den eneste lidelse, der er mere dødelig end Ebola!

### Rollespillets sjæl

Når alt kommer til alt, er der ikke brug for folk som mig og dig i internationale rollespilsammenhænge. I hvert fald ikke i vores egenskaber af skribent og læser. Ved at fortsætte de endeløse paroler om rollespillets dit og dat og ingenting hjælper vi kun til med at holde liv i det nepotistiske selvsmageri og ryglapperi. Ganske rigtigt holder vi liv i andedammen uden at gøre nogen uoprettelig skade, men vi gør så sandelig heller ikke nogen varende gavn. Se blot på, hvordan artikler i danske rollespilmagasiner har gentaget sig selv over de sidste 10 år. Det er blevet daglig praksis at finde de vises sten, men som regel er deres visdom desværre gammel, og deres opdager nytilkommer, der forgæves graver i rollespillets hullede hukommelse. Og dette måske, fordi det ikke er os, men rollespillet, der rykker.

Selv om min distancerede oplevelse af dansk og australsk rollespil på overfladen er grå og desillusioneret, har den også en anden, en dybere og mere positiv, side. Det er en side, jeg altid har vidst var der, men hvis eksistens, jeg aldrig bevidst har anerkendt. Var det ikke for den, havde jeg for længst mistet troen på rollespil som et vedkommende og brugbart medie. Jeg ville have opfattet det som et rigidt stykke værk-

tøj frem for den levende og velvillige organisme, det i virkeligheden er. For den side af rollespillet, jeg taler om, er selvfølgelig dets udødelige sjæl, som altid vil være til stede, om vi beskæftiger os med den eller ej – og, hvad vigtigere er, om vi beskæftiger os med den kompetent eller ej.

Ud fra min hastige skitse af dansk og australsk rollespil er det interessant at se, at vi ikke blot har gjort de samme negative, men også de samme positive tiltag. Det er således ikke lighedernes natur, men selve lighedernes tilstedeværelse, der optager mig. Når man ser på, hvor lokale og lukkede rammer, rollespillet udvikler sig inden for overalt i verden, undrer lighederne. De burde ikke være der. Til trods for, at de amerikanske rollespilgiganter som en anden imperialistisk kolonimagt markedsfører alle de isolerede spilsamfund med de samme produkter, har samfundene forskellige forudsætninger for at udvikle sig og gør dette individuelt som små øer, hvorfor stadier og enkeltheder i deres udnyttelse af mediet burde være forskellige. Kontakten mellem rollespilmiljøer på tværs af landegrænser er så minimal, at opfattelsen af miljøernes simultanudvikling som værende tilfældig forekommer mig stærkt usandsynlig. Ligesåvel som det forekommer mig stærkt usandsynligt, at udviklingen skyldes vedtægtsdrevne foreninger, stordebatterende fora eller kritiske og analyserende indlæg som dette.

Rollespil har sjæl, og det er kun gennem den enkeltes værdsættelse af sjælen, at den forfines. Men rollespil er et kollektivt ansvar og dermed også en guddom, der desværre hovedsageligt tilbydes af snævertsynede fanatikere, hvoraf de få leder de mange. Ritualerne er endeløse variationer over de samme temaer, dirigeret af karismatiske, men selvforblindede manipulatorer, der misbruger gamle kræfter og ikke ser de nye vokse bag sig dag for dag. Langsomt vågner rollespillet op overalt på kloden og inspirerer dets tilhængere med underbevidste impulser, der uanset rollespillernes egen sindsformørkelse manifesterer sig på nøjagtig samme vis, med nøjagtig samme ord (dog på forskellige sprog): *personbaseret, systemløst, vækstpunktsfikseret* osv. Da er det, at vi ikke længere har at gøre med selvhævdende fremskridt og den ligegyldige insisteren på at have gjort dem. Da er det, at rollespil bliver en universel skaberkraft, der ikke vil defineres eller omstrides, men bruges af de troldmænd, som måtte vælge den.

### Nede på Jorden

På et mere forstokket dansk er min pointe, at rollespillets overordnede udvikling – eller modningsproces, om du vil – er i en sund og konstant fremadskridende forfatning overalt, hvor der findes rollespil-kulturer. Problemet, som jeg ser det, ligger derimod i rollespillernes egen modenhed og eget ambitionsniveau. Vores menneskelighed står ikke mål med det ideal, vi behandler, hvorfor idealet ofte realiseres på selvcentreret og intrigant vis. Ligesåvel som verden ville være et bedre sted, hvis alle religiøse udøvere var deres religioner, ville det skabende element, vi arbejder med, være smukkere og mere effektivt, hvis alle rollespillere var rollespillet – dvs. praktiserede dets grundlæggende forskrifter og udnyttede dets særegne potentialer. Men rollespillere arbejder generelt langt fra deres medies kerne uden at være klar over, hvad det egentlig er, de har med at gøre. Hvad dette egentlige er, vil jeg ikke komme nærmere ind på hér, da det hører til i en anden artikel, som jeg tidligere har skrevet og forelæst om. Lad det være tilstrækkeligt at sige, at rollespillerne selv – i en anden, men lige så høj grad som offentligheden – mangler forståelse for, hvad rollespil dybest set er og kan. Men i samme åndedrag er det vigtigt at nævne, at selv om denne mangel på erkendelse er en stor skam, er den ikke en decideret forringelse af rollespillets natur. Kristendommens kærlighedsbudskab forringes jo heller ikke af vildfarne kristne.

Hvad andet er der så at gøre end at lade stå til? Det er spørgsmålet, der indledningsvist satte mig afsted på min rejse gennem disse ord og sider. Det er også spørgsmålet, der står tilbage, når alt andet er sagt. Et indlysende forsøg på et svar – som jeg allerede har skitseret én gang – ville lyde noget i retning af, at økulturene, der udgør rollespillets sjæls manifestationer, burde være mere opmærksomme på hinanden og udforske nye tiltag og opdagelser på tværs af landegrænserne. Men det er ord, der er for nemme at skrive som konklusion, til at jeg vil efterlade andet end deres ekko i min artikels hulrum. Og det er også i dette hulrum, at jeg nu selv vil forsvinde – længere ud i bushen, dybere ind i rollespillet.

*Melbourne, den 13. november*