

Rollespillets fremtid

af **Sanne Harder**

Ideen til denne artikel opstod på grundlag af en debat afholdt på Viking Con d. 13/10 2000. Mit oprindelige forsæt var at skrive et referat, men det har vist sig at være lettere sagt end gjort fordi min partiske og subjektive hukommelse allerede har siet de ting fra som den ikke anså for væsentlige. Altså håber jeg at de andre tilstedeværende ved debatten forstår at jeg ikke har forpligtet mig til at gengive alt hvad der blev sagt, og slet ikke hvordan det blev sagt.

Du vil sandsynligvis kun finde denne artikel interessant hvis du, som jeg, er en af de rollespillere der er begyndt at interessere sig for rollespil på metaplan. Metaplan er tit forbundet med den slags diskussioner om klausuler i regelbøger der afbryder et scenarios forløb. Men betegnelsen indbefatter meget mere: Det er diskussionen om rollespil.

„Hvad kan man bruge den diskussion til?“ spurgte en ung mand ved Viking Con debatten. Hans pointe var at for ham handlede rollespil „bare“ om at have det sjovt. Han følte ikke han havde behov for at intellektualisere over noget så simpelt. Men pointen er at hvis ikke *nogen* på et eller andet tidspunkt havde sat sig ned og tænkt grundigt over hvordan man kunne udvikle de dele af rollespil der var mest interessante, så havde der ikke været noget at have det sjovt med. Rollespil er jo produkt af et udviklingsforløb, og da mediet er så nyt som det er, ser jeg ingen grund til anse dette forløb for afsluttet.

Rollespil er et uudforsket medie med mange muligheder. Rundt omkring i landet sidder der kloge hoveder der har gjort sig tanker om hvilke retninger mediet kan udvikle sig i. Det var fire af disse hoveder som udgjorde debatpanelet på Viking Con. Karakteristisk for dem var at de havde meget forskellige tilgangsvinkler og interessefelter indenfor rollespil. Man kunne udmærket kalde panelet for en slags „tænkeboks“, for i krydsfeltet mellem disse forskellige perspektiver mener jeg at der blev sluttet nogle vigtige pointer om rollespillets fremtid som jeg tror vi alle vil kunne drage nytte af at kende til.

To af debattørerne (Frederik Berg Olsen og Dennis Gade Kofod) fokuserede på selve rollespilssceneriet og hvilke muligheder der ligger i det. Deres ideer om „rollespillets fremtid“ gik på udviklingen af scenariets form. Mads Brynnums fokus var på spillesessionen og hvordan man kunne udvikle den måde hvorpå scenarierne afvikles. Ask Aggers fokus var det der umiddelbart lå fjernest fra de andres: Rollespilmiljøets fremtid.

Altså tre forskellige områder indenfor hvilke det er interessant at spekulere over en fremtid for rollespil.

Frederik Berg Olsen
og Dennis Gade Kofod

I fremtiden skal **rollespil** være eklektisk

Frederik Berg Olsens og Dennis Gade Kofods tilgang til emnet var scenarieforfatterens – med fokus på at videreudvikle, eller måske snarere at frigøre, selve rollespilsscenarioet (det vil sige alt det der på forhånd udarbejdes af scenarieforfatteren, til forskel fra det der improviseres af spillerne). De opponerede mod den tanke at man kan definere rollespil som noget der involverer nogle spillere, en spilleleder og en fremadskridende handling. Rollespil skal i fremtiden være langt løsere defineret – det skal skabes omkring det eller de elementer som forfatteren anser for at være essentielle. Forfatteren vælger at skabe en syntese af de dele som er relevante for det specifikke scenarie. Dennis specificerede at det eklektiske ikke kun handler om scenariernes form, men også deres indhold. Ligesom man som scenarieforfatter vælger fortællestil, vælger man også en genre med alle de konnotationer dette indebærer. Dennis' udgangspunkt er dog meget tydeligt historien, oplevelsen – kort sagt: Det han har på hjerte, fremfor valget selv.

Jeg mener det er på sin plads med et eksempel for at konkretisere Frederiks og Dennis' tanke. Forestil dig, at du har fundet på en genial historie der passer perfekt til rollespillets særprægede form. Det eneste problem er at der kun kan være én hovedperson i fortællingen – og traditionen siger at der skal være flere, helst fem-seks, spillere i et scenarie. Ideen med eklektisk rollespil går ud på at løsrive sig fra disse traditioner. Frederik og Dennis mener man som scenarieforfatter kun forpligter sig til at benytte de elementer af rollespil man har brug for til at fortælle hvad man har på hjerte. I ovennævnte eksempel ville løsningen simpelt hen være at acceptere at man skulle springe op og falde ned på de fire-fem andre traditionelle deltagere. Man kunne forestille sig mange andre og endda mere radikale ændringer. Et andet eksempel kunne være at fjerne plottet og kun fokusere på spillerens interaktion. Meningen med den eklektiske tankegang er at scenarieforfatteren får uendeligt mere frihed – og samtidig også kreativt rum.

Kritikken af denne fremtidsvision gik bl.a. på at den er for tolerant i forhold til hvad der kan få lov at høre under betegnelsen „rollespil“. Grænserne bliver udvandede. Samtidig med at alt er tilladt, er retningslinierne for modtagerne (i denne sammenhæng spilleleder og spillere) langt mere uklare. Hvor-

for ikke stå på skuldrene af de eksisterende definitioner om hvad rollespil er i stedet for at forkaste alt og begynde på ny? Lød spørgsmålet. Frederiks svar var at han ikke ønskede at forkaste noget, blot at udvide grænserne for det tilladte.

Et problem jeg allerede har oplevet i forhold til diskussionen om hvor bredt betegnelsen „rollespil“ må have lov at favne, har at gøre med fortælle-scenarioet. Mange spillere mener at dets form er så forskellig fra rollespil at de føler sig snydt når de på en con af vanvare er kommet til at melde sig på et sådant. At kalde det for „rollespil“ sender forkerte signaler, mener de. Der er brug for fortællere, ikke rollespillere. Frederik mener det er at begrænse mulighederne hvis man begynder at lave regler om hvornår noget kan kaldes for rollespil eller ej. Det er altså ikke kun scenarieforfatternes opfattelse af scenariet der skal laves om, men også spillernes idé om hvad der kan forventes af dem.

En af debatdeltagerne benyttede lejligheden til at spørge Frederik hvorledes han definerede rollespil når alting var så løst?

Det var et svært spørgsmål som det tog Frederik et par dage at finde svar på. Da jeg talte med ham en uges tid senere, gav han mig denne definition: „Et rollespil er når mindst én af bestanddelene er dynamisk (altså improviserbar)“.

Mads L. Brynnum

Man må komme ud over det
dogme at **roller** kun kan skildres
naturalistisk

Mads Brynnum udbyggede sit postulat ved at forklare at han ser rollespil som en form for teater. Udviklingsmæssigt mener han dog ikke rollespil er nået længere end teateret var i slutningen af 1800-tallet, dvs. før det absurde. I øjeblikket finder man kun rollespil der stræber efter det ikke-naturalistiske i det komiske scenarie. Den udvikling Mads efterlyser, er i spillestilen såvel som i handlingen. Først og fremmest mener han at initiativet ligger hos scenarieforfatterne, da det er i scenariet oplægget skal ligge.

Problemet her er dog at det på den anden side kræver temmeligt erfarne spillere, før man kan forvente de forholder sig til rollefremførsel. Rollespil har det problem at det endnu ikke har fundet sig til rette med sin egen form: Det behandler stadig spillerne som et publikum der kun er tilstede for at blive tilfredsstillet, i stedet for at behandle dem som aktører. Spørgsmålet er om det ikke ligger implicit i Mads' opfattelse af rollespil som en form for teater at spillerne bliver skuespillere.

Ligheden med teater viser sig også i Mads' ønske om at vi skal forholde os til det rum hvor scenariet udspringer sig. Det fysiske – kropssproget – bør være en integreret del af rollespillet, og derfor er det nødvendigt at vi skaber nogle rammer som man kan forholde sig til fysisk. Følgen heraf er bl.a., som Mads udtrykte det under debatten, „den store cons død“. Hele konceptet med at afholde rollespilskonferencer på skoler mener han hæmmer rollespillets udfoldelses- og indlevelsesmuligheder. Vi bør sørge for en ramme der understøtter illusionen, i stedet for at nedbryde den.

Panellet

Frederik Berg Olsen: Frederik vandt i 1999 den Århusianske con Fastavals pris, Ottoen, for „Bedste Scenarie“. Han har arbejdet meget med formeksperiment, hvor han bl.a. har søgt at fokusere på de enkelte enheder i rollespillet – fx bipersonerne. Hans fokuspunkt er primært scenarioskrivning.

Mads L. Brynnum: Mads studerer teatervidenskab på KUA. Han har arbejdet med spilkaraktens rolle i scenariet og modtog ved Fastaval 2000 juryens specialpris for scenariet *Elysium*. Mads' opmærksomhed er i særdeleshed rettet mod selve rollespilssessionens forløb.

Dennis Gade Kofod: Dennis er litteraturstuderende ved RUC og har arbejdet med fortællingen i rollespil. Konsekvensen af dette er at han har måttet bryde med scenariets traditionelle opbygning.

Ask Agger: Har vundet talrige Ottoer på Fastaval og har desuden gennem mange år som en af rollespilsmiljøets hovedstøtter været med til at sprede udbredelsen af rollespil. Hans arbejde synes at være kendt af alle, sandsynligvis fordi han som en af de få har formået at føre sine projekter ud over amatørstadiet. I dag arbejder han professionelt med rollespil i forbindelse med PR., konceptudvikling og firmakurser.

Mads' ønske om at gøre mere ud af omgivelserne grunder ganske givet i at han ikke opfatter rollespil som en fortælling, men som et drama. Adversativ til denne holdning er opfattelsen af rollespil som et mundtligt medie hvor indførelsen af et fysisk element distraherer spillerens koncentration om den illusion, han har opbygget i fantasien. Skal man endelig involvere det fysiske, skal man gå hele vejen og sørge for gennemførte kulisser og kostumer (men så taler vi selvfølgelig ikke længere om rollespil, men om live). Man kunne selvfølgelig springe tilbage til Frederiks tanke om det eklektiske rollespil. Heri ligger jo en tolerance der ikke taler om hvad der er rigtigt eller forkert, men bare konstaterer at rollespil er *forskelligt*.

Mads' vigtigste fokus er som tidligere nævnt selve rollespilssessionen snarere end scenariet. En anden af hans tanker går ud på at spillerne vil være bedre tjent med at have en aktiv indflydelse på skabelsen af deres karakterer: Hvorfor ikke lade spilpersonerne vokse frem under scenariets forløb? Det man selv har skabt, har man større interesse i at spille. Mads' eget scenarie „Elysium“ (Fastaval 2000) er et forsøg på at omformulere spillestilen ud fra netop denne tanke – hvis spillerne selv har del i skabelsen af deres karakter vil de bedre formå at spille den. I „Elysium“ er spillernes eneste udgangspunkt derfor nogle handouts som de selv skal fabulere videre ud fra.

Ask Agger

Man kan ikke erobre verden med rollespil

Ask Aggers spådomme om fremtiden angik nærmere rollespilsmiljøet end selve rollespillet og udsigterne er i følge ham ikke alt for gode.

Hvis man skal karakterisere rollespilsmiljøet, kan man i følge Ask dele det i to: Hack n' slasherne og avantgarden. Denne holdning er inspireret af amerikaneren Mike Pondsmiths (manden bag bl.a. Castle Falkenstein) opdeling af købere af rollespilssystemer, men både kategoriseringen og den tilhørende profeti kan overføres på hele det danske miljø.

Hack n' slashere er betegnelsen for en type rollespillere der i høj grad spiller den slags rollespil som kan karakteriseres som todimensional. Karaktererne er stereotype, handlingen er simpel og kræver ikke den store stillingtagen til problemer af hverken moralsk eller følelsesmæssig karakter. Ask betegnede denne form for rollespil som tilhørende en teenagekultur der mest af alt går ud på at underholde.

Skal man se på denne gruppes fremtid, er det plausibelt at antage at mange af disse spillere, i takt med at den teknologiske udvikling gør det mere attraktivt, vil gå over til computerspil. Inden længe vil dette medie kunne tilfredsstille mindst lige så mange af hack n' slashspillernes behov som rollespil kan i øjeblikket. Allerede nu findes der online computerspil med spillerinteraktivitet, og snart vil spildesignere ganske givet få øjnene op for mulighederne. I en epoke hvor tid er en mangel, er det et praktisk alternativ at kunne tænde for sin computer i stedet for at skulle organisere en tid og et sted hvor fire til otte fortravlede personer kan mødes.

„Avantgarden“ er på den anden side Asks betegnelse for den gruppe rollespillere der vælger at

udforske mediet. Det er avantgarden der står for rollespillets udvikling, idet den gennem eksperimenter finder frem til nye muligheder. Avantgarden lader sig ikke tilfredsstillende af færdigkøbte løsninger og kan således ikke spises af med computerspillenes begrænsede, prægenererede muligheder. For avantgarden er det netop muligheden for at afprøve sig selv og sin egen kreativitet der er det attraktive element i rollespil.

Rollespilmiljøets problem i forhold til avantgarden er at det hverken byder på penge eller berømmelse. Dette hænger delvist sammen med rollespillets status som subkultur, men er også i høj grad forbundet med en udbredt holdning indenfor miljøet om at „vi alle er lige“. Det anses for selvpromoverende at ønske at høste økonomisk overskud eller anseelse. På grund af dette forhold bliver rollespilmiljøet degraderet til en slags „legeplads“ for avantgarden – det vil sige et sted hvor man udvikler sine evner, for så at rykke videre til et seriøst medie der byder på anerkendelse og evt. økonomisk afkast.

Omkring „elitens“ problemer er der en vigtig pointe i at det er ting i mediets natur der gør det vanskeligt at opbygge et konstruktivt miljø, da der ikke kan eksistere en fast struktur for statusfordeling og erhvervelse.

Ask har efter mange års aktiv deltagelse i rollespilmiljøet mistet troen på at miljøet nogensinde vil formå at udleve rollespillets potentiale.

Rollespils udbredelse i fremtiden

Panelet var enige om at rollespil – såfremt man vælger at definere rollespil bredt – trives i bedste velgående uden for miljøet, og bliver mere og mere udbredt. Eksempler på dette er Big Brother, Robinsonekspeditionen og nyere tiltag indenfor computerspil. I alle eksemplerne er der, ligesom i rollespil, tale om konstruerede universer.

Karakteristisk for disse tiltag, mente Ask, er dog at de er amatøragtige i forhold til den ekspertise som „rigtige“ rollespillere kan præstere indenfor feltet. Han mener det er en skam at rollespilmiljøet forpasser sin chance for at etablere sig i den professionelle verden.

Dennis og Frederik mener på den anden side at der er stor forskel på kommercielt rollespil, og den slags som de ønsker at lave. Asks fokus på rollespilmiljøet er for dem bagvendt, idet det er scenariet der er kernen i rollespil – miljøet er noget der er vokset op omkring denne kerne. Derfor er det også i forbindelse med scenariet man skal være ambitiøs. Dennis klargjorde at hans ambitioner er at skrive rollespil for sig selv – ikke for miljøet, og ikke for at opnå anerkendelse. Hans fremtidsvisioner er på en langt mindre skala; nemlig at skrive et rollespil der giver en form for kunstnerisk tilfredsstillelse. At han i løbet af denne proces også bliver nødt til at udvikle rollespillets form, er en sideeffekt.

Er man tolerant bør der være plads til begge holdninger. Udfordringen ligger måske bare i at forholde sig til at rollespil kan være så meget.