

Rollespil som fortællende medie

- et narrativt og mediekulturelt perspektiv

Anne Scott Sørensen

Artikel fra *Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur* nr. 44/2002 – *Troldmandens nye lærlinge – Fantasi- og computerspil*. Artiklen må ikke kopieres eller viderebringes på anden vis uden samtykke fra forfatter og/eller Børne- og UngdomskulturSammenslutningen (BUKS)

Rollespillet kan som moderne hybridform anskues ud fra mange forskellige synsvinkler: som leg, spil og medie; artefakt såvel kreativ proces og social aktivitet, og som sådan udgør det en oplagt udfordring for den kulturanalytisk orienterede medie- og ungdomsforskning. Der findes endnu ikke meget forskningsbaseret litteratur, hverken på nordisk eller internationalt plan, om emnet, og den, der findes, er snævert fagrelateret og fortrinsvis af (social)psykologisk eller psykiatrisk observans med fokus på rolleaspektet eller på det okkulte islæt i flere typer af rollespil (G. A. Fine 1983, J. T. Richardson et. al. 1991). Som medie- og kulturforsker ser jeg rollespillet i en bredere medie- og ungdomskulturel kontekst, og i dette kapitel skal jeg forfølge den hypotese, at rollespillet også kan fungere som et meta-medie eller en metode, gennem hvilken unge kan forholde sig medskabende til hele den globale mediekultur – dens figurer, scenarier, æstetiske koder, narrativer og genrer.

Rollespil som fortælling

Når det forekommer relevant at anskue rollespillet fra en medie-vinkel, så skyldes det ikke mindst, at det som produkt indgår i den multinationale medieindustri, men også, at det i en brugssammenhæng involverer en række andre medier eller snarere baserer sig på hele den aktuelle globale (anglo-amerikanske) mediekultur med unge som primært publikum. At

mediekonteksten er afgørende, er jeg blevet overbevist om gennem en research, der omfatter interviews med spillere i 15-16-årsalderen.¹

På det tidspunkt, hvor jeg interviewede de unge spillere, spillede de ca. en gang om ugen i den lokale ungdomsskole og derudover lejlighedsvist med venner. De var ganske almindelige, gennemsnitlige unge uden andre berøringspunkter end den fælles interesse for dette særlige medie. I interviewene omtaler de rollespillet på følgende måder:

» Når du spiller rollespil, så er det dig selv, der er der, og det er det vigtige, det er det, at det er dig selv, der træffer beslutningerne osv., du kan ikke bare lægge bogen til side, du er selv med til at skabe historien (...), det er dig selv, der skaber det eventyr, det er noget af det, der er med til at gøre det sjovt, synes jeg« (Aske, 16 år).

» Man lever sig ind i det, (...), hvis du sidder og spiller computer, så bestemmer du selvfølgelig også noget selv, men hvis du sidder og ser fjernsyn for eksempel, så er det ikke dig selv, der bestemmer, så kan det være lidt sværere at leve sig ind i det. Jeg synes, rollespil er den bedste form for underholdning, eller hvad man skal sige« (Jacob, 15 år).

» (...) det, der er fejlen ved at sidde og se en film, det er, at man tænker, oh nej, hvorfor gør Indiana Jones dog det, han kan da gætte sig til, der er en fælde der, og man kan alligevel ikke gøre noget som helst for at forhindre det. Når man sidder og spiller et computerspil, så har man kun nogle begrænsede valgmuligheder, såsom jamen jeg vælger at angribe, men i rollespil, der kan jeg jo gøre, lige hvad jeg har lyst til« (Sune, 16 år).

Citaterne viser, at rollespillet af spillerne selv opfattes som et fortrinsvist fiktivt og fortællende medie på linje med bogen, tv'et, filmen eller computerspillet. Det, der ifølge spillerne udmærker rollespillet frem for de andre medier, er graden af tilstedeværelse og involvering i selve tilblivelsesprocessen og i forlængelse heraf graden af interaktivitet - du er selv både aktør og med-fortæller.

Når jeg som forsker skal tolke disse citater, så ser jeg dem i lyset af en ungdomsgeneration, der er vokset op med et overbud af medierede narrativer, som de gennem rollespillet kan udfordre ved at eksperimentere med de velkendte skemata. For nogens vedkommende bliver denne leg med narration så udfordrende, så de forfølger den yderligere ved at blive spillere for de andre og/eller forfattere til de scenarier, der fungerer som spilleoplæg. Men samtidig er det vigtigt for de unge spillere at understrege rollespillets karakter af både »play« og »game«. Det drejer sig ikke bare om historier, men også om både rolle- og konkurrenceleg. Eller rettere, så er det netop blandingen af disse aspekter, der ifølge informanterne gør historien levende ved at åbne for såvel de små uventede effekter (suspense) som den store overraskelse (surprise). I forlængelse af citatet ovenfor vedrørende Indiana Jones siges det f.eks., at »det er det sjove ved rollespil, det er, at jeg kan sidde og slå dem med terninger« - hvilket ville have været umuligt uden »game«-elementet.

Dette kan umiddelbart lyde paradoksalt, men det giver mening, hvis man ser det i lyset af det modernistiske dogme om, at friheden ligger i formen, sådan som det eksempelvis fortolkes af den norske medieforsker og socialantropolog A. Johansen med inspiration fra M. MacLuhan i essaysamlingen *Gratie* og andre forsøg på å finne seg til rette i det moderne (A. Johansen 1996). Ifølge Johansen er det moderne kendetegnet ved en leg med de kulturelle udtryksformer og de bagvedliggende skabeloner, som det f.eks. sker i en kropslig betonet udfoldelse som fodbold eller i (omgangen med) kunst og medier (jf. også kapitel 1). Målet med denne leg med de bundne, kulturelle former er den suveræne udøvelse, gratie, der både realiserer og bryder formen, og som giver en oplevelse af flow. I rollespillet er det først og fremmest genren, der udgør den grundlæggende form. En form, der i de regelbaserede rollespil reguleres yderligere af det bagvedliggende regelsæt, men som i det såkaldt regelløse rollespil er udelukkende æstetisk forankret. Genrebegrebet er således vigtigt som udgangspunkt for at diskutere rollespillet som fortællende medie.

Rollespil som medie

Det er kendetegnende for rollespillet som kommercielt produkt, at det indgår i et verdensomspændende mediekredsløb og heri dannes egne subkredsløb. Et kommercielt rollespilskoncept, der som regel produceres og lanceres i kasetteform, består af flere hæfter eller mindre bøger, der beskriver en såkaldt kampagneverden med tilhørende personark, topografiske kort og udkast til handlingsforløb (scenarier) m.v. Disse produkter kan suppleres med forskellige former for tillæg og tilbehør, ligesom de danner afsæt for et væld af såkaldte ripp-off produkter som magasiner, kalendere, kataloger etc., og alt fornys i samme tempo som computerprogrammer. Rollespillene produceres oftest af store multinationale mediekoncerner, og de forhandles enten i en række ligeledes multinationale kædebutikker som Mega Store, Virgin, Comix, Hobby House og Goblin Gate eller i lokale specialbutikker for eksklusive fan- og medieprodukter.

Et typisk eksempel på et mediekredsløb omkring et rollespil er det allerførste masseproducerede rollespil, der lagde grunden til fantasy-genren, nemlig Dungeons and Dragons (D&D) (1974) med opfølgningen Advanced Dungeons and Dragons (AD&D) (1977) fra TSR (Tactical Studies Rules), der stadig er hovedværket. Det er blevet oversat til en række sprog og er kommet i forskellige udgaver til et aldersdifferentieret publikum og desuden blevet omsat til en række beslægtede spil som brætspillet New Dungeons and Dragons. Som fælles baggrund for hele dette kompleks opstod serien Dragon-Lance, der blev en enorm succes og siden er blevet fulgt op af en nærmest uendelig række af sub-serier, fortrinsvis skrevet af forfatterkollektivet Margaret Weis og Tracy Hickman i løbet af 1980-90'erne. Parallelt hermed er der kommet nye såkaldte kampagneverdener til som Forgotten Realms (1987), der er blevet omsat til både tegneserie og computerspil. Et andet eksempel på et subkredsløb er fra Games Workshop, en primært britisk koncern, der både producerer og distribuerer: rollespillet Warhammer Fantasy Roleplaying (1987), bræt- og figurspillet Warhammer Fantasy Battle og rækken af supplementer som Warhammer Battle Magic. Dette koncept har sit eget fanzine, White

Dwarf, der er en blanding af reklamekatalog, instruktionspjece og magasin.

Disse subkredsløb indgår samtidig i andre mediekredsløb ved både eksplicit og implicit at trække på andre medier og medieprodukter fra bøger over film og tv-serier til tegneserier og computerspil - eller selv danne forlæg for sådanne produktioner. Rollespillet (A)D&D gjorde eksempelvis J. R. R. Tolkien til en kultforfatter, idet ophavsmanden Gary Gygax lod sig inspirere af hans fantasy-klassikere *The Hobbit* (1937) og *Lord of the Rings* bd. I-III (1954-55) - deraf også første led i betegnelsen Fantasy-Roleplaying-Game. Et nyere spil, der lagde linien for science-fictionspillet, er *Star Wars* (1992) fra West End Games, der hentede sit forlæg i instruktøren Georg Lucas' filmtrilogi - aktuel i 1990erne og ind i det nye årtusinde med nyindspilninger, udgivelse af filmmanuskripter i bogform etc. I et andet science-fiction spil, *Cyberpunk* (1990/1993) fra det lille firma R. Talsorian, angives både litteratur og film som inspirationskilde: fra William Gibson's trilogi *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) og *Mona Lisa Overdrive* (1988) til film som *Blade Runner* (1982/1993), *Liquid Sky* (1983), *Terminator 1-2* (1984, 1991) og *Robo-Cop 1-3* (1987, 1990, 1993) eller en tv-serie som *Max Headroom*. Et eksempel på, hvordan rollespil selv kan blive ophav til andre produktioner er *Vampire* (1992), et spil i horror-genren fra White Wolf, der blev forlægget for vampyrserien *Kindred: the Embraced*, produceret af Aaron Spelling i 1996 (vist på dansk TV-2 i 1997), frem for Anne Rices litterære vampyrserie fra 1970-90erne - eller klassikeren *Count Dracula* af Bram Stoker (1897). *Vampire* er med denne succes blevet et eksempel til efterfølgelse for hele den involverede medieindustri, idet producenterne i dag konkurrerer på at designe koncepter, som er så teknisk og æstetisk avancerede eller på anden vis innovative, at de har en chance for at blive kanoniserede i det verdensomspændende mediekredsløb.

Hele dette kredsløb føres an af store multinationale mediekoncerner; men det har på forskellig måde også kontakt til de unge rollespillere og deres egne miljøer i form af f.eks. klubber og foreninger. Et væsentligt

forbindelsesled mellem producenter, distributører og brugere er i dag internettet. På nettet spredes såvel produkt- og forhandleroplysninger som informationer om aktuelle begivenheder og arrangementer; der udveksles spilsystemer og etableres interessebaserede kontakter, og der kan også spilles over nettet i de såkaldte MUDs (multi-user-dungeons/domains/dimensions) eller nye online spil af typen 3D virtuelle verdener (jf. også kapitel 7). En sådan udveksling mellem de kommercielle og de (u)formelle led er et generelt kendetegn ved den moderne ungdoms- og mediekultur, sådan som det f.eks. diskuteres hos P. Willis i forbindelse med en række studier i unges konsumvaner og hverdagsliv (1990) og hos L. A. Lewis (1992) i forbindelse med et studium i de fankulturer, unge bygger op omkring medierne. Inden for rollespilsverdenen udgør denne udveksling selve livsnerven.

Rollespil som miljø

Overalt i den euro-amerikanske verden organiserer rollespillere sig i dag igennem foreninger, klubber og de såkaldte spiltræf, også benævnt kongresser, konventer eller med en tillempet international forkortelse CONs, på både lokalt, regionalt og internationalt plan. Sådanne tiltag er altid mere eller mindre sponsoreret af producenter og forhandlere, og nogen steder støttes de også af det offentlige, eller de integreres i offentlige tilbud til unge. Der er store nationale forskelle med hensyn til karakteren af denne udveksling. I USA er de kommercielle tiltag dominerende; i Sverige er ideen omsat i ungdomsarbejdet, f.eks. i et samarbejde mellem det offentlige og kirken, ligesom der i Sverige gives omfattende støtte til landsforeningen Sverok via Ungdomsstyrelsen og Kulturministeriet; mens der i Danmark fortrinsvis gives offentlig støtte via Fritidsloven og det kommunale system, hvilket er beskrevet i miljøets ganske nye håndbog Forningsmappen. Håndbogen for spilforeninger 2001 (red. af P. Bengtsen og J. Bavnshøj). Motivationen for udgivelsen af håndbogen er angiveligt, at det danske system med kommunal støtte til foreninger via Fritidsloven kan være uigennemskueligt.

I løbet af det sidste ti-år har rollespilmiljøet i Danmark som i en række andre europæiske lande konsolideret sig med en stigende grad af kvalificering, specialisering - og også indbyrdes konkurrence. I Danmark findes der i dag foruden landsforeningen Sleipner foreninger og klubber for rollespillere i København og alle større provinsbyer. Det er ofte dem, der står bag de såkaldte spiltræf med fantasifulde titler som Pentacon, Viking Con, Hong-Con og unCONventional og paraplyprojekter som Workshop 2000. Magasinet Fønix, der udgives af Sleipner 2, men er indgået i 2000, har fungeret både som en formidler af internationale trends og nyheder og som nationalt paraplyorgan ved eksempelvis at annoncere begivenheder, anmelde produkter og bringe debatterende artikler og selvironiserende fan-breve.

Parallelt med denne organisering er der sket en stigende differentiering af miljøet. Omkring fanzinet Fønix, landsforeningen Sleipner og projektet Workshop 2000 er der opstået et kulturelt vækstlag med en ambition om at gøre sig professionelt gældende inden for medieverdenen (jf. kapitel 2). Noget lignende er blevet konstateret i relation til andre ungdoms- og mediekulturer. H. Jenkins (1992) og J. Tulloch og H. Jenkins (1995) pointerer således i forbindelse med studier i Doctor Who og Star Trek (henholdsvis engelsk og amerikansk tv-serie), dels at grænserne mellem professionalisme og amatørisme eroderer omkring unges mediekulturer i disse år, dels at en given mediekultur hurtigt differentieres i forhold til størrelser som kompetancer, ressourcer, interesser og smag.

Med kvalificeringen og differentieringen af kulturen følger da også en debat blandt brugerne om mediet, om produkter, kvalitet og smag.

Når der afholdes spiltræf, så arrangeres der samtidig paneldebatter eller temamøder om det regelbaserede kontra det regelløse rollespil, om grænseflader til bræt- og figurspillet eller de såkaldte live-spil, om spille-delse og spilleetik, om genrer og æstetik; ligesom der afholdes kurser for scenarietforfattere, systemudviklere og designere³. Altsammen noget, der signalerer efter hvilke linier, udviklingen i rollespilmiljøet aktuelt foregår.

Som led i de professionelle ambitioner i miljøet fremføres en voksende kritik af de kommercielle produkter - både for deres stivnen i bestemte genreskabeloner og for de stigende krav til investering i supplementer, opdateringer etc., og det bliver stadig mere udbredt at producere egne rollespil og etablere en offentlighed omkring dem. En af de etablerede traditioner på de danske spiltræf er således nomineringer af de bedste scenarier og systemer (de såkaldte »Otto«-uddelinger), der modsvares anmeldelserne af de professionelle produkter i Fønix (der præmieres med »rotter«). Når spil - både de kommercielle og de selvavede vurderes, bliver de målt i forhold til de etablerede genrekonventioner inden for rollespillet: fantasy, horror, science-fiction og humor, idet det kræves, at genrekoderne både overholdes og overskrides i en original nyskabelse. Forhold, der lægges vægt på, er således: stemning, plot, karakterer og visuelt design foruden selve spillesystemet⁴.

Ligesom der har vist sig en elite i miljøet, så har der på de sidste års spiltræf været en løbende debat om »det elitære rollespil«. Linien har her været en voksende interesse for genrehybrider og for eksperimenter med nydannelser som dokumentarisme, biografisme og meta-fiktion. Sådanne genrediskussioner i miljøet er et symptom på og danner igen udgangspunkt for en smagsbestemt profilering af enkeltpersoner og grupper. Således har der længe eksisteret en decideret fanklub for fantasy-entusiaster (Tolkien-klubben), mens det nye opbrud viser sig som adhoc-fora i klubber og på spiltræf.

Nogle af de interessante spørgsmål, der melder sig i denne sammenhæng er, hvordan genre- og kvalitetsdiskussionerne forholder sig til æstetiske traditioner, og hvilke æstetiske begreber de kan forstås ud fra. I den medieæstetiske diskussion betragtes de nye mediers genreforvaltning ofte som en populariseret udgave af den finkulturelle tradition eller som særligt populærkulturelle genredannelser (J. Gripsrud 1990). Spørgsmålet er imidlertid, om man kan og skal opretholde distinktioner som højt og lavt, fint og populært, avantgarde og masse, kunst og kitsch etc., når det drejer sig om medierne. Eller om man f.eks. med cybernetikken skal se sig

om efter nye begreber som avant-pop - en sammensmeltning af avantgarde og pop (se endvidere kapitel 4). H. Jenkins (1992) og J. Tulloch og H. Jenkins (1995) vælger en helt anden vej, nemlig at lade de æstetiske begrebsdannelser ligge og i stedet anvende de pågældende fankulturers egne distinktioner. Det forekommer mig imidlertid vigtigt at prøve at gå på begge ben: at arbejde både begrebsligt og empirisk.

Som baggrund for at gå ind på denne diskussion skal jeg se nærmere på to scenarier, skrevet af erfarne rollespillere, der blev nomineret ved scenariekonkurrencen på spiltræffet FASTAVAL i 1994. De to scenarier repræsenterer to af de nævnte genredannelser, nemlig horror og science-fiction/cyberpunk, der på det tidspunkt stadig var ret nye i hvert fald i det danske rollespilmiljø, men som i dag nyder en relativt stor udbredelse - både på det kommercielle, internationale marked og i det lokale, danske miljø. De repræsenterer altså nu klas-siske genrer i rollespillet, der samtidig stadig har en vis undergrunds-værdi i modsætning til fantasy, der er rollespillets absolutte main-stream. Fantasy-genrens udbredelse bekræftes i en undersøgelse af 3.000 unge 15-18-årige danskeres mediebrug, hvoraf det fremgår, at fantasy er det mest populære spil blandt de danske rollespillere (T. Fridberg et. al. 1997: 76).

Horrorscenariet

Horror-genren er en meget brugt og veldefineret genre inden for både de kommercielle og de selvproducerede rollespilsprodukter. Den henter inspiration i den litterære gotik, som den er blevet omsat i det 20. århundrede af en forfatter som H. P. Lovecraft, i film noir-traditionen, i tegneseriernes splatter, gru og gys og i aktuelle horror- og splatterfilm. Inden for rollespilsverdenen skelnes der ikke mellem det fin- og det populærkulturelle ophav, ligesom der ikke skelnes mellem de nævnte subgenrer, men derimod mellem mere traditionelle horrorspil og så det, der i denne sammenhæng opfattes som hard-core og benævnes gothic punk. Scenariet Isabelle: en fortælling om vampyrer (1994) tilhører ligesom sit forlæg, det stadig meget populære rollespil Vampire: the masquerade (1992), den mere

bløde variant af genren, men det indeholder samtidig elementer af gothic punk.

I det skriftlige forlæg anbefaler forfatteren indledningsvist den spill-eder, der skal styre spillet: »Hug så meget af stemningen, du kan, fra Bram Stokers Dracula, Shelleys Frankenstein og Coppolas Dracula-film« (Kaos 1994:6). Den nye udgave af Nosferatu af Klaus Kinski eller Anne Rice's vampyrserie kan også bruges, ligesom selvfølgelig grundstøttet til rollespilkampagnen Ravenloft (1990) eller spillet Vampire: the Masquerade (1992). Det er altså vigtigt, at spillederen har en grundig fornemmelse af horror som »smukt, forførende, tiltrækkende og frastødende, eventyrligt og uvirkeligt.

Og forfærdeligt moralsk« (Kaos 1994: 6). Forfatteren understreger, at han har villet skrive et rigtigt romantisk og i den forstand gammeldags drama, hvor spillets egentlige drivkraft ligger i figurerne og deres indbyrdes intriger - ikke forstået i dybdepsykologisk forstand kunne man tilføje, men netop som genrepsykologi. Derfor drejer det sig her, som anvist, også om et såkaldt regelløst rollespil, hvor den eneste lov, der gælder, er narrationens (genrens), og hvor det er spillederens opgave at håndhæve den.

Historien er koncentreret omkring ur-vampyren Isabelle, der har skabt seks andre vampyrer i sit billede. Som der står i scenariet, så har hun elsket hver og én af dem, men også koldblodigt forkastet dem igen. Før scenariets fortælle tid har hun mættet af dage (århundreder) samlet dem alle seks i en klosterkælder for at tvinge dem til at følge sig i døden. Imidlertid sker der det, at hun, da hun er gået i dvale og ligger på graven i sin ungdommelige idealtilstand som »den smukkeste af alle«, findes af en greve, der forelsker sig, bringer hende til sit slot og opbevarer hende i en glaskiste med et omvendt Snehvide-plot til følge. For en dag taber han en dråbe blod på hendes læber, hvorefter hun vågner og genopstår som en vampyr i den mest obskøne af alle tilstande, nemlig den ultimative opløsning. Processen vækker imidlertid samtidig hendes seks vampyrafkom af deres dvale.

Som angivet i scenariet, så starter spillet i det øjeblik, den første vampyr vågner. Spillerne skal ikke have hele forhistorien, blot vide at de mangler én blandt sig. Spillelederen har så til opgave at lade dem opleve flere og flere erindringsglimt, efterhånden som de vågner op. Af de seks spilfigurer er to defineret som kvinder, fire som mænd, hver med deres 'lig' i lasten og komplicerede forhold til Isabelle. Der er den vanvittige, impotente og lidende romantiske helt og den psykotiske, forførte unge heltinde. Der er den helt igennem ondskabsfulde adelsmand, den dæmoniske, satantroende ridder, den sympatiske ridder - og så den purunge uskyld Belle.

Hvad vil de seks gøre? Vil de give sig til at lede efter Isabelle? Vil de blive sammen, eller vil de skilles? Vil de undslippe vampyrdøden? Det er nu op til spillerne, idet de guides af de af spillelederen udlagte spor, der følger et såkaldt flowchart med de mulige forløbsmodeller, genrekoden angiver. Spillet bliver bedst, når spillerne kender lidt til genren og til vampyrmotivet, sådan at de kan etablere et reelt mod-spil til spilleleder og scenarieforfatter, men det er ingen betingelse.

Til gengæld går det ikke, at nogen kender præcis dette scenarie og dermed på forhånd har tænkt mulighederne igennem og bestemt sig for en given strategi. Alle får mest ud af spillet, hvis spillerne har nogenlunde ens forudsætninger og dermed tænker og handler i samme baner, gerne på et vist fælles niveau af indsigt og forståelse, men uden kendskab til det foreliggende scenarie.

Tematikken i et sådant spil er i overensstemmelse med genrekoden den horror, der opstår, når noget skifter karakter og udfordrer grænsen mellem det menneskelige og det umenneskelige (dyriske) eller det menneskelige og det overmenneskelige (guddommelige/ paranormale) og sår tvivl om størrelser som identiteten, kroppen og kønnet. I den overvejende psykoanalytisk eller psyko-semiotisk inspirerede litteratur om horror anses genren, ifølge litteraturforskeren F. Botting (1996), for at handle om det begær, der ikke opfyldes. I den klassiske freudianske udgave fokuseres der på det for-trængte begær, der hjemsøger individet som »das Unheim-

liche« i et spil mellem det (u)hjemlige og (u)hemmelige, et spil der fremkalder uhygge (S. Freud 1919/1955). I J. Kristevas nyere psyko-semiotiske tolkning drejer det sig om det helt fornægtede begær, der tager form af et ikke-objekt eller »abjekt« (J. Kristeva 1980/1982). Denne 'ting' materialiseres i tvetydige grænsefigurer eller i delobjekter, der bryder frem indefra, enten fra psyken eller den fysiske krop, og så at sige absorberer individet.

Ligesom det er tilfældet inden for litteraturen eller filmen, så ligger forskellen mellem ældre og nyere, blødere og hårdere udgaver af genren i rollespillet, hvor det end måtte befinde sig på skalaen mellem kunst og kitsch, i graden af psykisk og fysisk opløsning eller parcellering. Som det fremgår af illustrationerne til både Vampire (1992)(jf. billedet) og Isabelle (1994), så fremstår vampyren spilleoplæggene som en dybest set udefinerlig størrelse. Den er lige så usikker at bestemme med hensyn til køn, trods de ydre kropstegn, som med hensyn til krop og identitet og det helt grundlæggende spørgsmål: Hvad er dette for et individ? Hvor kommer det fra? Er det overhovedet et individ i vor normale forstand? Med denne uafgjorthed overholder begge spiloplæg de angivne genrekonventioner, men samtidig adskiller de sig fra eksempelvis den litterære og den filmiske genreforvaltning ved ikke at søge svar på de stillede grundlagsspørgsmål. I stedet er de netop oplæg til spil, hvor flertydigheden bliver det ikke-problematiserede -men ikke derfor uproblematiske -udgangspunkt, og hvor det bliver selve formbeherskelsen, der bliver afgørende. Spillet handler om en leg med koder, om både at kende og udøve dem og frigøre sig fra dem. Enten gennem den hengivelse til systemet og tilfældigheden, der ligger i at anvende regler og terninger (game), når det drejer sig om Vampire, eller gennem den suveræne genrebeherskelse, der er både mål og middel i det regelløse Isabelle (fantasy). Opfordrer scenarieforfatteren således til psykologisk indlevelse - ligesom spillerne tit kan opleve en form for psykologisk renselse gennem en sådan indlevelse i typiske konflikter og figurer, - så drejer det sig netop om en genrebestemt typologi, der er underordnet den æstetiske leg selv som spillets telos.

Cyberscenariet

Science fiction (sf) er en anden veldefineret genre inden for rollespillet, men her konsekvent omdøbt til cyberpunk. Sf har, ifølge

F. Botting (1996), ligesom horror sin rod i gotikken, men i en anden udviklingsretning, der fra Jules Verne og Oscar Wilde især har beskæftiget sig med (fremtids)teknologier, fremmede/ydre rum og andre eksistensformer. Betegnelsen cyberpunk stammer fra forfatteren William Gibsons romantrilogi om cyberspace som en parallel, virtuel virkelighed, og det er netop Gibson, der henvises til i genreforlægget Cyberpunk 2.0.2.0. (1990/1993) sammen med en række nyere film og tv-serier.

I scenariet Dommen af Jacob Jaskov (1994) er vi i år 2009. Indledningsvis rides et univers op, som trækker på referencer til et typisk cyberunivers, som det skitseres hos Gibson eller i grundsættet til rollespillet Cyberpunk. Den kendte verdensorden er i opløsning, der er nu også en 4. og 5. verden, som består af europæisk og amerikansk storbylum og ubeboelige regioner, og alle verdener beherskes af store forbund, korporationer og teknologier etc. Plottet består i, at en gruppe videnskabsmænd på BTI (Brainware-Technology-Incorporated), ejet af en af de største, verdensomspændende korporationer, har skabt den første kunstige intelligens ARTIE IMAGO og nu arbejder på at give den og andre AI'ere en personlighed med en ny type software: hjerne på disk, der består i et program til selvprogrammering. Gruppen har sat ATHUR - en AI'er - til at skabe en modifikation af den virkelige verden, og den har også sendt en gruppe AI'ere på en dannelsesrejse til den virtuelle virkelighed med henblik på at lade dem danne basis for et sådant selvprogrammeringsprogram.

AI'erne sendes mod Jorden i et rumskib i den tro, at de er rumvæsner fra Laist (afrikansk ord for Jorden), tilhørende Mianen-folket (navnet på mongolsk stamme og på et computerprogrammeringssprog) og med den opgave at danne sig et indtryk af Jorden og afsige en dom over dens

fremtid. Deres forbindelse til deres egen egen oprindelse alias Brainwaregruppen er rumskibets computer, alias ARTHUR. Hos ARTHUR kan AI'erne blandt andet hente al den information, de måtte finde på at bede om og al den teknologiske finesse, de måtte finde på at udstyre sig med. Det præciseres i scenariet over for spillederen, at opgaven for spillerne ikke så meget går på, hvad de kan finde ud af med hensyn til Jordan og menneskene, men mere på, hvad de kan opspore om deres egen verden og deres egen beskaffenhed. Eller rettere, så drejer det sig om, hvorvidt de overhovedet eksisterer eller har mulighed for at komme til det. Udadtil ligner de jo de mennesker, de møder, men det er spillederens opgave at sørge for, at de rammes af mærkelige blackouts og sansefølelser, indtil de begynder at undre sig og stille spørgsmål. Spillerne optræder hver især som angivet i scenariet gennem et nummer uden særlige personlige træk, hvilket de først skal tilegne sig under spillet. I scenariet er der lagt op til, at spillerne kan finde frem til BTI, der i deres virtuelle virkelighed optræder som et informationshul, men som de via ARTHUR, der har forbindelse til den 'virkelige' verdens computersystemer, kan etablere kontakt til. ARTHUR er også spillernes mulighed for at træde over i 'virkeligheden' i form af implementerede informationsæg. Men kun for at træde ud i et andet computeriseret netværk hos Mitsubitsi!

Et sådant rollespil handler tydeligvis om det samme som horror-spillet Isabelle, men også om noget andet eller på en anden måde. Også her stilles der spørgsmål ved identiteten og kroppen og til forholdet mellem identitet og krop, men ud fra en grundlæggende uafgjorthed mellem menneske og maskine/teknologi. Det handler stadig om en subjektproblematik i både psykisk og fysisk forstand, om subjektets grænsetilstande, forholdet til det fremmede og andre virkelighedsdimensioner. Men grundtematikken er forholdet mellem det menneskelige og det menneskelige/kunstige/tingslige eller ret-tere mellem det menneskelige og det simuleret menneskelige, det virkelige og det virtuelle.

Ifølge litteraturforskeren T. Siivonen er truslen/faren mod mennesket i klassisk sf en lokaliserbar, ekstern størrelse. Den er materialiseret og ge-

staltet i det ydre som maskinel, drugs, rumvæsner og -fartøjer fra andre planeter eller operative teknologier. Sammenlignet med horror handler sf mere om det rationelle og det fornuftige/ forstandsmæssige end om det irrationelle og det begærlige/det moralske og mere om det kollektive og politiske end om det individuelle og moralske. Siivonen henviser desuden i lighed med Botting til, at der findes henholdsvis en psykoanalytisk og en psyko-semiotisk tolkning af sf. Ifølge den første gestaltes i sf den modsatte bevægelse i forhold til horrorgenren og begrebet »Das Unheimliche«, idet det andet/fremmede som en udefrakommende 'ting' forsøges gjort hjem-lig/integreret. Med psyko-semiotikken (J. Kristeva) fortolkes 'tingen' som det, der slet ikke lader sig begære, og som både unddrager sig og forfølger objektet. Men også som det, der ikke lader sig symbolisere, og som i sin nøgne fakticitet fremstår som terroristisk.

I cyberpunkten er 'tingen'/teknologien imidlertid trængt længere og længere ind i identiteten og kroppen i form af microchips og proteser, så langt at grænsen mellem menneske og ikke-menneske sættes på spil. Siivonen bruger Gibsons romaner som eksempel: Et individ kan her optræde som en ikke fysisk materialiserbar størrelse, som ren informationsstrøm i et datanetværk - også selv om det ikke eksisterer i hverken organisk eller uorganisk forstand. T. Siivonen henviser til Donna Haraways berømte cyborg-metafor⁵, når han siger, at 'tingen' er blevet en del af os selv, den er smeltet sammen med os, vi er blevet en hybrid, så det ikke længere kan afgøres, hvad der er henholdsvis menneske, natur og teknologi.

Det er sådanne problemstillinger, som cyberpunkten ifølge Siivonen forsøger at fremstille, og som jeg ser udtrykt i rollespillet som sen- eller postmoderne form. Det typiske cyber-individ stiller, som det fremstilles i dette scenarie, i og for sig de samme grundlagsspørgsmål til sin bruger som tidligere vampyren, blot endnu mere radikalt: er det en mand eller en kvinde, vi står overfor? Er det i det hele taget et levende væsen? Fra hvilken verden træder det frem? Eller mere påtrængende: Hvilken virkelighed taler vi om? Det er denne grund-lagsproblematik, der i rollespillet bliver til en slags vilkår, der ikke længere er til diskussion, men i spilleprocessen

udsættes for både æstetiske og systemiske mestringsstrategier. Sat på spidsen kan man sige, at det postulat, der er indbygget i rollespillet som proces, er, at svarene på den sen- eller postmoderne udfordring ligger i det æstetiske i det systemiske og vice versa frem for i det politisk-moralske eller eksistentielt-psykologiske.

Nye narrativer , nye genrer og nye smagsmønstre

Analysen af de to scenarier har afdækket en tematisering af iden-titeten, kroppen og kønnet på vej mod det heterogene og hybride, som på det æstetiske niveau modsvarer af en genre- og stilmæssig kreolisering. Siivonen formulerer det på den måde, at der er sket en yderligere sammen-smeltning af horror og sf i det, han kalder en genremæssig oxymoron (generic oxymoronism) som cybergoth, og som han ser som en forening af ellers uforenelige diskurser om det naturlige og det teknologiske. Siivonen fremfører den hypotese, at den genremæssige hybridisering er udtryk for en ændring af det forhold mellem menneske og natur, der ligger til grund for hele den moderne æstetik: Hele vejen op gennem det moderne har kunsten således udtrykt ideen om det naturskønne og det sublime som en æstetisk utopi, der har spejlet naturbeherskelsen som social strategi. I cyberpunk og cybergoth ser Siivonen imidlertid en erkendelse af det modernes sammenbrud som både æstetisk og socialt projekt: naturen viser sig her som 'den unaturlige natur', idet det monstrøse bliver hverdag og trivialiseres. Ifølge Siivonen markerer denne vending en ændring af det basale forhold mellem subjekt og objekt. Den centrale problemstilling forskydes nemlig fra et spørgsmål om identitet til et spørgsmål om eksistens, fra et hvem er jeg (over for naturen) til et hvor er jeg eller er jeg (i og som 'unaturlig natur')? Identitetsproblematikken bliver nu knyttet sammen med spørgsmålet om, hvilken form for virkelighed, der er på tale, idet traditionelle forestillinger om subjekt og krop - og kunstværk - opløses.

Denne udvikling kunne med baggrund i ovenstående miljø og scenarier formodes at markere en skærpelse af den moderne udfordring,

der melder sig med særlig prægning for unge og i ungdommen. En for-
modning, jeg ser understøttet af den amerikanske ungdoms- og musikfor-
sker L. Grossberg i hans undersøgelse af genreudviklingen og smagsdan-
nelsen inden for rock-musikken i de sidste årtier (1992).

Grossbergs (1992) genrebegreb kan betragtes som et forsigtigt bud
på en medie- og ungdomskulturens æstetik, idet han både fastholder en
tråd i den klassiske æstetik og gør op med dens indbyggede hierarkier
mellem højt og lavt, fint og populært etc. Forudsætningen for hans genre-
begreb er således et skift i fokus fra værket til brugeren/ den unge og
dermed smagen, idet han ser smag som resultatet af en blanding af affek-
ter (emotioner) og effekter (betydningselementer). Hovedsynspunktet er,
at rockens udvikling omkring 1990 kan ses som en løbende selvkommen-
tering og sampling i former som pop-rock, hard-rock, metal-rock eller
death-metal etc. Processen afspejler det forhold, at det udadvendte oprør
i rocken er blevet erstattet af et indre opgør med det, der selv er blevet
en ny konvention. Dette skift markerer, ifølge Grossberg, en generel for-
skydning i de unges gen-reinvestering i retning af det æstetiske, idet det
emotionelle niveau nu knyttes direkte til det æstetiske (selv)opgør frem
for det sociale engagement. De gennemgående genreinvesteringer,
Grossberg iden-tificerer i den aktuelle rock-formation, er da: den senti-
mentale (en nostalgisk investering), den hyperreelle (en minimalistisk in-
vestering), den groteske (en investering i excess) og den komiske/ironiske
(en skepticistisk investering). Og de svarer på mange måder godt til de
genrer, der gør sig gældende inden for den øvrige ungdoms- og mediekul-
tur og også i rollespillet som hhv. som fantasy, cyberpunk og horror og
forskellige former for selvkommenterende metagenrer.

Et af perspektiverne i Grossbergs analyse er at pege på, at genren
bliver udgangspunkt for en smagsbestemt profilering blandt unge, men at
den samtidig er udsat for en stadig nedbrydning, idet selve genrebevidst-
heden og det symbolske spil på et stadig mere differentieret niveau bliver
et kriterium for såvel det kvalificerede produkt som den kvalificerede bru-
ger. Hele denne proces indgår i unges selv- og omverdenstematisering i et

stadig mere nuanceret spil mellem ligheder og forskelle på forskellige niveauer.

Disse iagttagelser både modgås og bekræftes i en nyere svensk undersøgelse af E. Bjurström (1997) af forholdet mellem stil og smag i ungdomskulturen, selv om han ikke beskæftiger sig eksplicit med genrebegrebet. Bjurström godtgør med reference til den franske kultursociolog P. Bourdieu og hans nu klassiske livsstilsundersøgelser, hvordan klasse, region og køn stadig har betydning for smagsdannelsen, nu dog modificeret af andre typer af demografisk variation som etnicitet og religion. Ifølge Bjurström har både velkendte og nye demografiske forskelle betydning for unges smagsdannelse, men de efterlader en 'rest', som ikke udtømmende kan forklares sociologisk, og som i hvert fald delvist fremstår som subjektive valg. Samtidig foregår smagsdannelsen navnlig blandt de bedst uddannede unge i dag i en så hastig fluktuation med følsom sans for detaljen og det minimalistiske, at den næsten er umulig at identificere for den voksne forsker. Mens unges smagsfællesskaber stadig generelt følger klassiske opdelinger mellem og kriterier for det seriøse og det populære, så er distinktionen især for denne mindre gruppe af æstetisk trænede unge blevet en mere labil, dvs. foreløbig og heterogen størrelse, selvom den endnu er bundet til opgøret med det gamle, eksempelvis i udtryk som »det er så grimt/dårligt/mislykket, så det er flot/godt/hot«. Bjurström taler i relation hertil om det senmoderne som en subjektiv tilstand og om, at stiliseringsprocesserne og den æstetiske sensitivitet indgår i en stadig forhandling af de moderne livsvilkår. De æstetiske kompetencer, der udvikles i denne proces, er nok socialt genereret, men de kan omvendt også blive socialt genererende, og blandt dagens unge kan de danne afsæt for meget nuancerede markeringer.

Ét forhold, der især er slående, når det drejer sig om rollespillet og om de genretaditioner, der ligger til grund for det, er den maskuline farvning, både kvantitativt og kvalitativt, både i produkterne og hos brugerne. Det er en tendens, der også har været diskuteret inden for eksempelvis film- og receptionsanalysen i relation til populariteten af sf og horror inden

for både film og tv (cf. S. Cohan & I. R. Hark 1993), men som er langt mere udpræget for rollespillets vedkommende.

Den tidligere nævnte danske undersøgelse af unges mediebrug viser, at rollespillet dyrkes af et totalt set snævert, men socialt set bredt udsnit af den danske, mandlige ungdom: godt 20% spiller af og til rollespil, heraf er godt 90% drenge fordelt på alle typer af sociale kategorier både m.h.t. forældres socialgruppe og egen uddannelsesmæssige status (T. Fridberg 1997: 131). Undersøgelsen viser også, at horror og cyberpunk er de mest eksklusive og de mest udpræget kønnede genrer. A. Jerslev (1999) finder dog, at mange piger, i hvert fald når det gælder film/video, er store horrorfans. Desværre kan undersøgelsen ikke sige noget om, hvorvidt en foretrukken genre er gennemgående for bestemte unge over flere medier og dermed udgør en egentlig æstetisk profil. Det har jeg derimod spurgt til i min kvalitative undersøgelse. Materialet er ifølge sagens natur for lille til, at der kan drages nogen entydige konklusioner, men nogle vigtige pejlinger ligger der i materialet. Det viser, at genren i hvert fald for de 15-16-årige drenge har stor betydning for det at begynde at danne sig en smag og dermed et personligt afsæt i medie- og ungdomskulturen, men samtidig at smagsdannelsen er en stadig proces.

Vender vi for et kort øjeblik tilbage til de unge rollespillere, der blev citeret i indledningen, så siger den yngste, 15-årige Jacob, at han kun gider spille horror-spil, og at han ser en sammenhæng mellem det og så sin interesse i at læse Marvel-tegneserier, Lovecrafts fortællinger eller serie-litteratur lavet over hans myteunivers; se film som *Night of the living Dead* eller film af Freddy Krueger -og så iøvrigt høre heavy eller metal rock. 16-årige Sune siger, at han i øjeblikket foretrækker det dansk producerede rollespil *Via Prudentia* (1994), fordi det rummer lidt af hvert i genremæssig henseende, hvilket han sætter i forbindelse med en smagsmæssig åbning, der er kommet efter, at han i en periode har hældet til først fantasy og siden sf. Aske, ligeledes 16 år, siger derimod, at rollespil har motiveret ham for nye genrer og specielt sf, som han tidligere tog afstand fra.

Når rollespillet i dag - efter snart 25 år - stadig er så eksklusivt maskulint, så må det bl.a. tilskrives, at genreforvaltningen fortrinsvis har hentet inspiration i de store (anti)heltefortællingers skatkammer med deres voldsfarvede æstetik, som ifølge flere forskere har afspejlet en moderne maskulinitet i gennemgribende opbrud (A. Jerslev 1996, G. Bolin 1998). Men det forekommer samtidig oplagt at pege på, at der også i denne henseende er sket en differentiering, der kan fortolkes som udkast til nye maskuliniteter, sådan som det også beskrives i anden medie- og maskulinitetsforskning (M. Berger,

B. Wallis & S. Watson 1995, D. Buckingham 1993). Udkast, som for rollespillets vedkommende ikke mindst gør sig gældende i de unges egen produktion af både spil og kulturelle begivenheder og i den sprogligt og æstetisk sensitive interaktion, der kendetegner spillet. Under spillet skabes og forhandles der gennem en form, som kræver både verbale og sociale kompetancer, men også mere specifikt det, man med et aktuelt udtryk fra kognitionsforskningen kunne kalde narrativ intelligens. Den kombination af spil og fortælling, system og narration, som udgør rollespillets unikke idé og form, kan opfattes som et sensitivt svar på en tids- og generationsånd, spændt ud mellem regulering og deregulering, orden og kaos. Og den modsvares i dag af en række parallelle tendenser inden for såvel kunst som videnskab, f.eks. en udpræget interesse for spil og spilteori inden for litteraturen og sprog- og litteraturvidenskaberne, eller den filosofiske idé, at vi lever i »spillets æra«. Men det er en anden (side af) historie(n).

Noter

1. Interviewene stammer fra samme materiale som i kap. 1.

2. Sleipner er navnet på en hest, tilhørende en af guderne i nordisk mytologi (Thor). Ifølge Foreningsmappen (2001) omfatter landsforeningen 700 medlemmer, fordelt på 35 lokale foreninger. Den svenske landsforening

omfatter til sammenligning over 20.000 medlemmer, fordelt på over 700 lokale foreninger.

3. Jf. diverse programmer for spiltræf, f.eks. for den hvert år i påsken afholdte FASTAVAL (spøgefuld sammensmeltning af karneval og festival) i Aarhus (Fastaval 1997, 1998, 1999, 2000).

4. Som det eksempelvis sker i anmeldelser i Fønix nr. 10 og 11 (1995) af henholdsvis Thomas Bregnegaard og Merlin Mann. Hvor den første giver en middelmådig karakter til et supplement til Cyberpunk 2.0.2.0., fordi det følger den givne matrix på en alt for forudsigelig måde, så giver den sidste bundkarakter til et spil, der blander elementer fra horror og cyberpunk, fordi det ikke er blevet til en nyskabende hybrid, men derimod en gang rod. Fønix er gået ind i 2000.

5. Donna Haraways brug af cyborg-metaforen diskuteres hos Siivonen (1996) med baggrund i det såkaldte cyborg-manifest (Donna Haraway: »A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century«. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. London, 1991: 149-181). Siivonen gør opmærksom på, at cyborg'en ret beset ikke er en metafor, men en leksikalsk oxymoron (en sammensmeltning af to ord).

Litteratur

Bengtzen, Peter og Jakob Bavnshøj (2001): Foreningsmappen.

Håndbogen for spilforeninger, Produceret med støtte fra DUF.

Bjurström, Erling (1997): Högt & lågt. Smak och stil i ungdomskulturen, Stockholm: Borea.

Berger, Maurice; Brian Wallis, Simon Watson (eds.) (1995): *Constructing Masculinity*, New York/London: Routledge.

Bolin, Göran (1998): Filmbytare. Videovåld, kulturell produktion och

unga män, Umeå: Boréa Bokförlag.

Botting, Fred (1996): Gothic, London & New York: Routledge

Cyberpunk 2.0.2.0. (1990/1993). R. Talsorian Games INC.

Buckingham, David (1993): Boys' talk: television and the policing of masculinity. David Buckingham (ed.): Reading audiences.

Young people and the media, Manchester & New York: Manchester University Press.

Cohan, Steven og Ina Rae Hark (eds.) (1993): Screening the Male: Exploring masculinities in Hollywood cinema, New York/London.

Fine, Gary Alan (1983): Shared fantasy: Roleplaying Games as Social Worlds, Chicago og London: The University of Chicago Press.

Freud, Sigmund (1955): »The Uncanny«. Standard Edition of the Complete Psychological Works vol 17. ed. James Strachey, London: Hogarth Press (Opr. 1919).

Fridberg, Torben et. al. (1997): Mønstre i mangfoldigheden: 15-18 åriges mediebrug i Danmark, København: Borgen. (Skriftserie fra Center for Ungdomsmedier 3).

Fønix nr 10 (okt./nov.) og 11 (dec./jan.), 1995.

Haggen, Mark Rein (1992): Vampire: The Masquerade: A Storytelling Game of Personal Horror, Clarkston: White Wolf.

Jaskov, Jacob (1994): Dommen. Spilscenarie indleveret til FASTAVAL.

Grossberg, Lawrence (1992): We gotta get out of this place, New York: Roulledge.

Jenkins, Henry (1992): Textual Poachers: Television fans and participatory culture. New York og London: Routledge.

Jerslev, Anne (1996): Violence and the body in contemporary action and horror films, YOUNG: 4 (Nordic Journal of Youth Studies).

Jerslev, Anne (1999): Det er bare film. Unges videofællesskaber og vold på film, Kbh.: Gyldendal.

Johansen, Anders (1996): Gratie: og andre forsøk på at finne seg til rette i det moderne, Oslo: Tiden Norsk Forlag.

Troldmandens nye lærlinge. Fantasi- og computerspil Nr. 44

Rollespil som fortællende medie – et narrativt og mediekulturelt perspektiv 65

Kaos, Lars (1994): Isabelle. Spilscenarie indleveret til FASTAVAL, 1994.

Kristeva, Julia (1982): Powers of Horror. An Essay on Abjection, New York: Columbia University Press (opr. 1980).

Lewis, Lisa A. (ed.) (1992): Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media, London & New York: Routledge.

McHale, Brian (1992): Constructing Postmodernism, London & New York: Routledge.

Martin, Daniel & Gary Alan Fine (1991): Satanic Cults, Satanic Play: Is 'Dungeons and Dragons' a Breeding Ground for the Devil i J. T.

Richardson et. al. (Eds.) Richardson, James T. et. al. (Eds.) (1991) The Satanism Scare, New York: Aldine de Gruyter.

Siivonen, Timo (1996): Cyborgs and Generic Oxymorons: The Body and Technology in William Gibson's Cyberspace Trilogy, Science-Fiction Studies vol. 23, 2: 227-244.

Sørensen, Anne Scott (1997): Medieakrobater og tekstuelle surfere: om unges rollespilskultur i Drotner, Kirsten og Klitgaard Povlsen (red.) Tankestreger. Nye medier, andre unge, Kbh.: Borgen.

Tulloch, John og Henry Jenkins (1995): Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek, London/New York: Routledge.

Willis, Paul (1990): Common Culture. Symbolic work at play in the everyday cultures of the young, Buckingham: Milton Keynes Open University Press.

Anne Scott Sørensen, lic. phil., lektor ved Center for kulturstudier, Syddansk Universitet, e-mail: ass@litcul.sdu.dk