

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 14.02.24

Om leksikonet: https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/om_leksikonet.pdf

Rollespill

(_sjanger, _drama, _dataspill) Rollespill kan foregå på mange måter. Det finnes rollespill med utkledd skuespillere, rollespill som brettspill, digitale rollespill m.m. Mange rollespill har ikke faste regler, snarere retningslinjer og løst styrte muligheter. En “game master” styrer spillet, f.eks. som historieforteller. Brettspillvarianten kalles ofte “tabletop role-playing game” (TRPG).

Deltakerne skal spille ut rollen til en karakter (ofte ved hjelp av et karakterark som fylles ut). Noen ganger står valget mellom helt ferdige karakterer, men i mange spill kastes det terning om hvordan karakteren skal bli. Karakterene skal kunne utvikle seg, i en permanent prosess gjennom spillet.

“Fantasierollespill er en form for kreativ lek der handlingen utvikler seg etter hvert som man spiller. Rollespilling foregår vanligvis i grupper på fire til åtte deltakere. Spillerne forestiller seg en fantasiverden, og hver spiller tar på seg et alter ego som befinner seg i denne verdenen. I bordrollespillet [...] anvender spillerne bare språket, eller samtalen, for å bygge opp fantasiverdenen og handle i den. Hvert rollespill har en spilleleder som beskriver fantasiverdenen for de andre spillerne, og som vet hvilke oppgaver og problemstillinger spillerne vil bli stilt overfor. Før spillet begynner, må deltagerne skape seg en karakter, dvs. en oppdiktet rollefigur med visse egenskaper, et visst utseende og en viss bakgrunn. Dette gjør de ved hjelp av regelverk, terninger og fantasi. Spillerne gir karakteren sin et navn, og ofte får den en særegen personlighet. Vanligvis starter spillet med at spillederen gir karakterene en oppgave som må løses. De andre spillerne styrer rollekarakterene sine ut fra de egenskapene karakterene har, og påvirker på den måten handlingen i spillet. [...] *sorcerer* er en trollmann som praktiserer magi ved hjelp av onde ånder, mens en *wizard* er en person med magiske evner.” (Pia Høgmo Andersen i *Språknytt* nr. 1 i 2008 s. 13 og 15)

“In a nonelectronic role-playing game, players use different personas, called characters, who are specifically designed to interact in a world defined by the game and the person who is moderating or running it – the game or dungeon master. Conflicts within the game are usually resolved by rolling dice, using playing card values, or considering the character’s statistics alone. The world in which the game

is played is usually defined by the book containing the rules, with additions by the game master.” (Eberhart 2006 s. 276)

“Man sätter sig ner med en liten grupp personer kring ett bord, med ett regelverk som utgör ramarna för spelet. Utifrån spelets regler skapar alla spelare (som kan jämföras med skådespelare i en teaterpjäs), en egen rollkaraktär som med siffror visar t.ex. hur empatisk, livskraftig och smart hon är. Sedan är det spelledarens uppgift (som kan jämföras med teaterpjäsens regissör) att presentera kronologiska händelser (som kan jämföras med pjäsens handling) för spelarna som interagerar med varandra genom sina rollkaraktärer för att lösa händelsens situationer, problem och mysterier. Ofta används tärningar för att lägga till en spänningsmoment i det oförutsägbara, då rollkaraktärerna även kan misslyckas, skadas och berövas livet. Det handlar mer om samarbete än att någon skall “vinna”. Hela konceptet kan jämföras med improvisationsteater där bordet är själva scenen, fantasin är verktyget och där utgången är långt ifrån säker.” (Peter Bergman i <http://www.jrrtolkien.se/essa/rollspel; lesedato 21.01.20>)

En situasjon kan være at spillerne i fantasien skal befinne seg på et vertshus for å vente på noen der. Det kan da være opp til spillernes fantasi å tenke seg hva vertshuset heter og hvor det ligger, hvordan det ser ut, hvor mange mennesker som er der og hva slag vær det er utenfor. Spiller noen kort inne på vertshuset? Er det en vakker kvinne som serverer mat og drikke? Hva drikker og spiser gjestene? Har noen våpen eller verdifulle gjenstander på seg? Er det musikanter der og hva spiller de? Svar på slike spørsmål kan vise seg å være viktige for den videre utviklingen av historien (<https://journals.openedition.org/itineraires/3453>; lesedato 04.11.23).

Sammen med regelboka for rollespillet kan det følge med en slags skjerm av papp som spillederen skal bruke for å skjule noe av det som han har fått tildelt. På pappsidene er det illustrasjoner som spillerne ser mens de spiller. Med spillet kan det også være lagt ved et kart som både har praktisk funksjon og som vekker assosiasjoner og drømmerier om det som kan foregå i en slik verden (Isabelle Périer i <https://journals.openedition.org/itineraires/3453>; lesedato 04.11.23). Kartet bidrar til å skape den imaginære verdenen, blant annet fordi kartet viser mange detaljer som gjør den fiktive verdenen mer omfattende.

Som oppfinner av brett-rollespillene regnes amerikaneren Gary Gygax. Hans første spill, *Dungeons & Dragons*, utviklet fra 1971, var inspirert av Tolkiens fantasy-verden.

“While few board games propose an imaginary world as a setting for game events, role-playing games typically do so. Building on the tradition of tabletop wargaming, game designer David Wesely developed the first role-playing game in 1967, a Napoleonic wargame set in the fictional German town of Braunstein. In earlier war games, players controlled whole armies, but in Wesely’s game players controlled individuals and play was more open-ended. A few years later in 1973,

Wesely's friend and fellow wargamer Dave Arneson, along with Gary Gygax, started TSR (Tactical Studies Rules) Inc. to sell their *Dungeons & Dragons (D&D)* rule set, which was published as a game in 1974 and was inspired by the renewed interest in the fantasy genre. Like the building sets mentioned earlier, *Dungeons & Dragons*, using systems of rules and sets of dice, allowed players to create their own imaginary worlds and use them as game settings. TSR also published a number of games with ready-made settings that players could use, including Muhammad Abd-al-Rahman Barker's *Empire of the Petal Throne* (1974), Dave Arneson's *Blackmoor* (1975), and Fritz Leiber's *Lankhmar* (1976). TSR was not alone for long; another company, Chaosium, was started in 1975 by Greg Stafford to publish his game *White Bear and Red Moon* (1975) which introduced the world of Glorantha. TSR also published the Dragonlance series of novels written by Margaret Weis and Tracy Hickman, which grew out of a role-playing session and became a growing franchise itself: Other sets of role-playing rules have appeared, for example Steve Jackson's GURPS (Generic Universal Role-Playing System) which can be adapted to any gaming environment. Role-playing also left the tabletop as players got into character, with the rise of live-action role-playing (LARP) games in which players act out their characters in costume. Just as a novel's author guides readers along, role-playing games often required one player to act as "Dungeon Master" (or DM), the controller of game world events and referee, and games could only run smoothly if all players consented to the DM's decisions." (Wolf 2012 s. 139)

"For TRPGs, interfaces include the actual table, dice, information sheets, and players themselves. Rules include the systems governing play. Goals include any player motivation encouraged by the system and social circumstances: competition (gamism), creating believable imaginary people in imaginary worlds (simulationism), and spinning an engaging story (narrativism). Entities are the various diegetic and extradiegetic "facts" established in the narrated fiction: a sword does 2D8 damage; Phyllis is mad at Marshall and won't let him into the house yet; Skeletor has a "Climb" skill. Entity manipulation involves agency over and conscious experimentation with these entities: I hit him with my sword, Marshall uses his predicament to make his escape, Skeletor takes a penalty to climb Snake Mountain in the rain." (Torner 2016)

"Players assuming Author stance make character decisions based on what they as a player want, but "then retroactively 'motivates' the character to perform them" [Ron Edwards i *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*, 2004]. For example, a player who wants more action might have her character start an unnecessary fight, and then justify it as being something the character would do, given the circumstances. Without the retroactive motivation, players have assumed Pawn stance toward their character, akin to most computer RPGs: the character is simply a vehicle for fulfilling whatever the player wants without justification. Finally, Director stance means that players have the capability of framing one's environment, whole scenes, the kind and timing of events that happen to the

character, and so on. The Director position in a TRPG provides one of the most powerful tools to reflect on the medium itself, as the player is able to frame their own interpretation of their performative acts into actual, diegetic TRPG performance. TRPG play often sees oscillation between Actor and Author stance, with Pawn stance perceived as poor play.” (Torner 2016)

Digitale rollespill deles inn i blant andre PBeM (Play-by-mail games, spilt gjennom bruk av vanlig post eller e-post), MUD (“Multi-user dungeon”, eventuelt “domain” eller “dimension”) og MMORPG (“Massively multiplayer online role-playing game”).

“A role-playing game unites multiple players with different styles of play. Some enjoy the theatrelike aspect of role-playing, some appreciate the tactical challenges, and some just like to get together with friends.” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 89). “At any moment, one can consider who is acting as world-builder, who as story-builder, and who as story-player.” (Knobel og Lankshear 2007 s. 72)

“It’s a game you play with friends in a social setting. ...

It’s an exploration of intriguing or fanciful scenarios. ...

It’s a chance to be someone you’re not. ...

It’s a celebration of sticky situations. ...

It’s collaborative daydreaming. ...

It’s exercise for your personal sense of drama. ...

It’s a way to trick ourselves into creating interesting things. ...

It’s something you’ve been doing all along.” (Epidiah Ravachol sitert fra Torner 2016)

“In 2013, TRPG designer Ravachol needed a business card, so he invented a new genre of TRPG: the nano-game. *Vast & Starlit* became a business-card-sized *Guardians of the Galaxy*-esque game about escaped space convicts on the run in a stolen starship. Narrative tension in the TRPG revolves around contested leadership and potential adventure in galactic exploration. The game, published on a piece of glossy, color-stock cardboard, sold for \$1 and sparked a burst of nano-game ideation and creation in global RPG communities. [...] Collective fiction creation is already a messy procedure, and the game itself is suitably gonzo: 3-5 players take on the roles of bank-robbers who have the perfect cover, for they are also astronauts scheduled to launch that day. One player is the leader of the bank robbery, a second the leader of the space mission, and yet another is an astro-robber with a pang of conscience and wants them to turn themselves in. The game creates

a farce, a form of comedy that uses highly improbable situations and crude characters to answer the question “How are they going to pull this off?” The TRPG itself presents no answer. Ravachol’s minimalist rules not only produce a series of absurd and increasingly silly play scenarios in the course of an hour, but also correspond with a specific argument about what role-playing games are. Playing the game means a confrontation with game theory in the raw, particularly with respect to emergence and improvisation. [...] According to Mackay (2001), TRPGs consist of “role-playing performances, extra-performative conversations, and character planning” (p. 126). These performances, including our act of calibrating them and persuading other players to accept and play off of them, can be thematized in a game’s procedures and content.” (Torner 2016)

“TRPGs use presentation and implementation of rules to adjust temporality and how we frame time (Torner, 2015). [Spillet *What Is a Role-Playing Game?*, 2013, av Ravachol] uses its rules to put players in the middle of the action as quickly as possible, with “the action” already pre-framed by potentially irresponsible decisions they have made which are then integrated into the gameplay without problem. Did someone choose to bring a rocket launcher to the bank robbery? Excellent. Does the traitor choose to remain loyal to her friends after all? Then the players at the table can appreciate the moment-to-moment dramatic irony, just as the traitor player experiences the emotional conflict as a first person audience. [*What Is a Role-Playing Game?*] offers not only a written statement of criticism and self-reflection on TRPGs, but also presumably enacts this statement through the emergent properties of play. The game uses explicit self-reflexivity to give groups of players both a window into designer-based TRPG theory as well as a couple of hours of dumb fun.” (Torner 2016)

Rollespill kan utgis som hefter eller bøker. Det gjelder f.eks. Tomas H. V. Mørkrids *Rollespillet Fabula* (utgitt på Cappelen i 1999). Spillet foregår i fantasilandet Orianna, der deltakerne er heltinner/helter som skal løse kriminal-gåter, grave opp skatter, kjempe mot trolldom og vekke slumrende drager. Spillet er ifølge forlaget beregnet for alderen 10 år og oppover. I rollespillbøker står det beskrevet scenarier, som så spilles av konkrete personer og med improviserte endringer i forhold til beskrivelsene. Hvis personene opptrer i forkledning, med sverd m.m., kalles rollespillet en laiv. Laiving blir på engelsk av og til forkortet til LARP (live-action role-playing). Rollespill blir ofte delt inn i to grupper: live action (laiving) og bordspill (table top).

“Dungeons & Dragons (D&D) var det første rollespillet, og kom opprinnelig ut i USA i 1974. Konseptet var ganske enkelt: én person er spilleleder, og beskriver en fantasivirkelighet for 4-5 spillere. Disse spiller hver sin rolle, for eksempel krigere, trollmenn, alver og dverger (ikke helt ulikt skikkelsene man finner i J.R.R. Tolkiens bøker om Ringenes Herre). Rollenes valg avgjør handlingen i fortellingen, som improviseres frem i fellesskap. Det er ikke noe manus, og det er rollene som er hovedpersonene. [...] Rollespill kan minne om improvisert teater eller barns frie

rollelek. De vokste imidlertid opprinnelig frem fra brett- og krigspilltradisjonen, og de tidlige variantene hadde dermed mange regler, tabeller og eksotiske terninger. 40 år senere finnes det rollespill for enhver smak. Noen har florlette regler og ligger nærmere fri improvisasjon, andre har fortsatt terningkast og mer eller mindre kompliserte regler som er med på å styre fortellingen. [...] Det handler om å leve seg inn i en fortelling, glede seg over den felles improvisasjonen, og se rollen utvikle seg over tid.” (Ole Peder Giæver i *Bibliotekaren* nr. 7-8 i 2014 s. 30)

“Mange rollespillprodusenter har hatt lisens til å lage rollespill basert på kjente franchiser [...], andre har foregått i produsentens egne verdener, eller vært generiske slik at spillerne selv kan bygge fantasivirkeligheter i fellesskap. [...] Rollespillere har siden tidenes morgen (det vil si 1974) laget sine egne hjemmekreerte regler og spill, eller flikket på reglene til spill som allerede fantes. Siden begynnelsen av dette århundret har hobbyspillskaperne i stadig større grad funnet sammen via internett, og det finnes en hel underskog av selvpublikerte “indiespill”. *Apocalypse World*, som foregår i en post-apokalyptisk setting, er et av de mest kjente.” (Ole Peder Giæver i *Bibliotekaren* nr. 7-8 i 2014 s. 31)

Laiving er improvisert skuespill, et slags friteater der deltakerne inntar roller og iklær seg identiteter. Spillingen utføres vanligvis i det “skjulte”, dvs. på steder der spillerne får være i fred og det er få forbipasserende. Spillerne blir enige om hovedtrekkene i en historie som det skal improviseres rundt. Noen av deltakerne utnevnes til dommere, og disse deltar ikke direkte i historien. En dommer avgjør utfallet av en hendelse som har uklar utgang, og passer på at hovedtrekkene i historien blir fulgt opp.

“Ikke alle rollespillere slo seg til ro med å sitte i mors kjellerstue og fortelle fantastiske historier rundt et bord. I løpet av 80-tallet begynte mange å kle seg ut, og trakk ut i skogen for å spille levende rollespill, også kjent som “laiv”. De tidligste laivene foregikk hovedsakelig i fantasysettinger, men på samme måte som med “bordrollespill” er det ingen grenser for hvilke sjangre og verdener spillene kan utforske. I år settes den engelskspråklige Harry Potter-laiven “College of Wizardry” opp på et ekte polsk slott, for over 120 deltakere [...]. I fjor [2013] ble *Battlestar Galactica*-laiven “Monitor Celestra” arrangert tre ganger på det svenske krigsskipet Småland, med over 130 deltakere per gjennomføring. Mange norske laiver det siste tiåret har vært “historiske dramaer”, ofte satt til 17-1800-tallet med flotte kostymer og vekt på personlige intriger rollene imellom. For mange er det en viktig del av hobbyen å selv lage kostymer som passer til den historiske perioden eller sjangeren som spilles. Andre er mindre opptatt av dette og leier, låner eller får hjelp til kostymet. Noen laiver, særlig de såkalte blackbox-laivene, har ikke kostymekrav overhodet; du kan komme som du er.” (Ole Peder Giæver i *Bibliotekaren* nr. 7-8 i 2014 s. 31-32)

“Når man går tur i skoven en søndag og pludselig støder på en flok unge klædt ud som elverfolk med spidse ører og kunstige sværd, så ved de fleste, hvad der er på

færde: Der er et rollespil i gang i skoven. En ungdomsaktivitet, hvor deltagerne er del af en fantasiverden, og som indtil for få år siden var anset for at være en lille, nørdet subkultur. Men tingene har ændret sig, og antallet af rollespil er vokset. I dag er det en fritidsinteresse for tusinder af unge, og også erhvervsliv og undervisningsinstitutioner benytter rollespil. [...] I begyndelsen af 1980'erne fandt grupper af entusiastiske rollespillere på at prøve eventyrene af på egen krop. Man begyndte at dyrke rollespil, hvor en fysisk verden blev skabt i for eksempel en skov eller en passende bygning, og så trak man selv i kostume og skuespillede sig frem til sin rolles personlighed. Kampenes udfald afhang nu ikke længere af spilmestre og terningslag – nu var det spillernes evne til at kæmpe med bløde våbenattrapper, som gjorde udslaget.” (Marie Carsten Pedersen i <https://faktalink.dk/titelliste/roll; lesedato 28.04.21>)

“I Danmark afholdes hvert år over 200 rollespilsarrangementer. Rollespillerne i Danmark holder 25 kongresser hvert år og samler på dem over 3000 mennesker. På de to største i Århus og København kommer 600-700 deltagere. Ved kongresserne bliver der hvert år præstenteret flere end 200 premierescenarier til rollespil. Der findes omkring 140 rollespilsforeninger i Danmark – de fleste i større byer.” (<https://www.kristeligt-dagblad.dk/kirke-tro/fakta-rollespil; lesedato 28.05.21>)

“I Københavnsområdet dannedes en fast gruppe af unge, som mødtes i Hareskoven for at slås med sværd, og efterhånden også for at spille roller på samme måde, som de gjorde omkring bordene derhjemme. I 1991 begyndte man at organisere et fast spil den første søndag i hver måned i Hareskoven, og samtidig oprettedes Danmarks første forening for live rollespil, Copenhagen Live Roleplaying. I løbet af tre år samlede Hareskovsspillene nok deltagere til, at der var grundlag for at danne en forening. Denne fik navnet Semper Ardens (latin: Altid brændende), og blev med sin størrelse – cirka 100 medlemmer – det første “flagskib” for rollespillet. I kølvandet herpå opstod en række mindre foreninger med egne, små arrangementer landet over. I Århus startede rollespil nogenlunde samtidig med Hareskovens første arrangementer, men i forhold til København gik der endnu et par år, før man i 1996 oprettede foreningen Einherjerne, som også begyndte at lave faste rollespil hver måned. I 1997 afholdtes det første “Knudepunkt”-arrangement i Oslo, en internordisk kongres for levende rollespil. Mange danskere deltog og vendte hjem med ny inspiration. Dette betød, at spillene, som hidtil havde fokuseret meget på kamp, bulder og brag, lige så stille begyndte at handle mere om intriger, følelser og egentlig udforskning af de enkelte rollers potentialer. I 1999 afholdtes “Knudepunkt” i Danmark, og herefter begyndte mængden af arrangementer at vokse, både i antal og i størrelse. Der blev arrangeret store sommer-rollespil både i Jylland og på Sjælland, hvoraf de største samlede over 500 deltagere. [...] I 2003 var der “Knudepunkt” igen i Danmark med gæster fra hele Norden samt Tyskland og Italien. Man oplevede samme år det hidtil største deltagerantal i et dansk rollespilsarrangement: Junior-rollespillet “Tempus Vivo” samlede i vinteren over 1.200 børn i Vestsåkov ved København.” (Marie Carsten Pedersen i <https://faktalink.dk/titelliste/roll; lesedato 28.04.21>)

“Kulisserne forestilte kongebyen Jelling i år 965, og otte midtjyske sognes konfirmander gikk rundt og legede smede, traskærere, soldater, hedenske prester og kristne missionærer, mens de voksne prester spilte viktige roller som for eksempel Harald Blåtand. Missionærene forsøkte å gjøre danerne kristne – og det lykkedes, fortæller Markus Davidsen, som var spilleleder. Han lærer selv religionsvitenskap, og ble tidlig inspirert til å spille rollespill – blant annet, fordi hans mor, sogneprest i Mårslet, Hanne Davidsen, har arbeidet med kirkespill og dramapædagogik. [...] Cand.psyk. Thomas Henriksen, som arbeider med, hvordan man kan bruke rollespill i undervisningen, fortæller, at han senest var med i et rollespill, som iscenesatte den cubanske presidents julemiddag i 1959. [...] Konfirmanderne i Midtjylland var meget fascinerte av møtet med hedninges tro, men de ble ikke selv asetroende av den grunn, fortæller Markus Davidsen. - Men de lærte om kristendommen ved å sette den over for hedenskap, og de forstod noe om nadver ved å oppleve den i forhold til en hedensk ofring, sier han.” (Anne Korsholm i <https://www.kristeligt-dagblad.dk/historie/rollespil-bruges-af-pr%C3%A6ster>; lesedato 28.05.21)

I bordspill kan terninger brukes til å avgjøre utfallet av en hendelse eller et “sammenstøt”. Det er vanlig at hver spiller har et karakterskjema med beskrivelser av fysiske og psykiske egenskaper, f.eks. representert i tallskalaer. En forteller presenterer handlingen og spiller alle bipersoner som deltakerne møter underveis. Han/hun skaper bakgrunnshistoriene (“vever bakgrunnsteppet”), fungerer som dommer når det er en tvist, og deler ut de erfaringspoengene som gjør at spillerne øker sine evner. Fortelleren kan både belønne og tvinge de andre. En gruppe bordspillere består ofte av 4-6 personer. Sammen med fortelleren skaper spillerne en kompleks imaginær verden.

Hvis spillerne skal oppholde seg i en liten hule i fiksjonsverdenen, er det ikke plass til alle. De som av plassmangel befinner seg utenfor hulen, kan ikke vite hva som foregår der inne, noe som kan innebære at noen rollespillere må forlate rommet slik at de ikke kan høre hva personene i “hulen” sier til hverandre (Schirrmester 2002 s. 136).

“Rollepill er en lek der deltakerne spiller roller med andre karakterer, motivasjoner og bakgrunner enn sine egne. Politi og røver er en enkel form for rollespill, Dungeons & Dragons er et bordrollespill, mens World of Warcraft er et nettbasert rollespill. Man kan også sammenlikne det med et improvisert teater, og i levende rollespill er det vanlig at spillerne har på seg kostymer og bruker rekvisitter [f.eks. skjold og sverd]. Media Farm [et firma som Nøst er leder for] bruker også begrepet læringsteater, det tilsvarer det engelske begrepet *serious game*, hvor hovedhensikten med spillet ikke er underholdning, men læring.” (rollespillutvikler Knut Nøst i intervju i *Dagbladet* 24. juni 2008 s. 44)

Et eksempel på et litterært og pedagogisk rollespill er fra Nottingham i Storbritannia: “Robert Mellors barneskole i Nottingham [var for tre år siden] blant de dårligste i England da elevenes kunnskapsnivå ble målt. Så innførte skolen magiske temaer i timene, lot elevene kle seg ut som sine favoritter i Harry Potter-bøkene og delte hele skolen inn i fire hus: Griffing, Håsblås, Ravnklo og Smygard. Nå scorer skolen langt høyere, og har fått ros fra statlige inspektører, spesielt for matematikkundervisningen – der de gjerne later som om elevene lærer trylleformularer i stedet for gangetabell.” (*Aftenposten* 30. november 2007 s. 8) Rollespill fremmer lesing av litteratur, hevder en fransk ekspert (Trémel 2001 s. 62).

“Med rollespillet *Lærelyst* (Høyskoleforlaget 2008) ble rollespill tatt i bruk som undervisningsmetode i grunnskolen. [...] Røde Kors Ungdom har i en årrekke arrangert rollespillet “På flukt” for å bidra til å informere om flykntingers situasjon. Også andre barne- og ungdomsorganisasjoner har benyttet rollespill til opplæringsarbeid.” (Ole Peder Giæver i *Bibliotekaren* nr. 7-8 i 2014 s. 31-32)

“Middelalderbyen Malstrømvik sover. Det fredelige elvefolket venter på at en ny dag skal begynne. Lite aner de om at de snart skal få besøk av både ørkennomader og pirater. I tillegg lurder det en gjeng med jålete, men grufulle riddere i skogen. Fordi vannet i jordas hav har tørket ut, har ulike folkeslag begynt å vandre og trekke sammen til Malmstrømvik, hvor det fortsatt finnes mat og drikke. Og når pirater, riddere og ørkennomader møtes, da er det klart for skikkelig kulturkrasj. For sjette sommer på rad arrangerer Skogens Lys Eventyrspill laiv i Elverum i Hedmark. 32 laivere er samlet på Terningen Skanse, som fra 1673 var Elverums viktigste forsvarsanlegg. - Laiving gir deg mer frihet enn å spille skuespill. Du kan spille en rolle og leve deg inn i en helt annen verden, sier Jonas Ø[...] (15) der han står utkledd som byens åndelige leder. Kort fortalt er laiv en form for improvisert drama som foregår uten publikum, og uten fastlagt manus. Likevel får deltakerne utdelt hver sin rolle som er kort beskrevet. Rollen skal de være gjennom hele spillet, som gjerne går over flere dager, men replikkene og hvordan karakteren utvikler seg bestemmer de selv. For eksempel har Andersen fått vite at han skal spille Serius Snuklebart. En eksentrisk og halvsprø åndelig leder som fikk sin religiøse åpenbaring da han drakk grisehyleri, det sterkeste rusmiddelet i Malstrømvik, som 14-åring. Den dag i dag mener han selv at det er gjennom berusende drikker man kommer nærmere gudene.” (*Dagbladet* 6. september 2013 s. 46)

“- Jeg liker at jeg kan være full, krige og ha helt andre karaktertrekk enn jeg har til vanlig [...] Det er Martin Løken (26) fra Elverum som er hovedarrangør for laiven. Han har brukt dag og natt de siste sju dagene på å forberede fire dager med rollespill. Det 43 sider lange dokumentet som beskriver de ulike rollekarakterene i spillet, har han utarbeidet sammen med de eldste laiverne. De har skrevet sammen i et felles dokument over nettet. - Alle rollespillerne får utdelt egne mål som de skal nå. For å nå målene, må de bruke seg selv. Jeg tror de lærer å utfordre det

bestående. At ting ikke trenger å være som de alltid har vært. Én person kan endre skjebnen til alle som er med i spillet, sier Løken. [...] - Utviklingsminister Heikki Holmås har uttalt at laiv kan forandre verden. Det er jeg enig i. Du lærer mye om de ulike rollene i samfunnet, det å uttrykke deg, og det å spille riktig rolle til rett tid, sier han. [...] Hun tar seg på hodet, noe som betyr at hun er “off-laiv”. Det vil si at hun ikke eksisterer i laivspillet akkurat da, og kan prate som seg selv. [...] Jeg har spilt mange forskjellige roller, fra overlegen rikmannsdatter, til ei småfull, flørtete vertshusjente og ei skikkelig husmor. Jeg oppdager hvilke sider av meg selv som jeg har, og hvilke jeg må skape [...] Laiverne lærer at hvis du gjør en innsats for å få ting til å endre seg, vil det skje. Det gjør det lettere å ta ansvar og spille hovedrollen i eget liv på ordentlig.” (*Dagbladet* 6. september 2013 s. 46-47)

“Deadlands er et Western-rollespill utenom det vanlige, hvor det gode, gamle Ville Vesten har fått seg en solid omgang med skrekk, gru og djevleskap. Selv om gjenkjennelige arketyper som US Marshals, indianerspeidere, lynkjappe revolvermenn og eventyrlystne saloon-piker har sin faste plass, skjuler nattemørket mer enn noen skarve kvegtjuver. [...] Det har blitt utgitt flere varianter [av spillet], også med andre regelsystem som D20, GURPS, og fjorårets Deadlands: Reloaded til Savage Worlds. For årets ARCON vil Deadlands-jippoen bety en støvete, ståløyd, nådeløs og hurtig-skytende stil, og vi håper mange vil finne fram Stetsonhatten, penvesten, lommeuret, støvfrakken, de mange underkjolene og den dydige kysen.” (Echholt 2007 s. 4)

“Kjetilkomiteen [et rollespill utformet av Martin Bull Gudmundsen] er en øvelse i moralsk subversjon. Spillerne representerer henholdsvis Kjetil – et gjennomført godt menneske, og den mørke komiteen som skal manipulere ham til å bryte alle sine prinsipper. Spillet er under utvikling, og årets oppsetning blir en spilltest.” (Echholt 2007 s. 27)

Dataspillet *Torg* (1990) er et digitalt rollespill der mange ulike sjangrer følger etter hverandre i spillforløpet.

“Media Farm har også utviklet MiniTinget, Stortingets interaktive rollespill som har hatt besøk av tusenvis av elever i videregående skole fra hele Norge siden oppstarten i 2005. I løpet av tre timer spiller elevene politikere og skal gjøre vedtak i fire saker. Et nytt rollespill på Stortinget for ungdomsskoleelever er også under utvikling hos Stavanger-firmeret [dvs. Media Farm]. “2050 – Valget er ditt” er et prioriteringsspill som baserer seg på framtida og hvilke valg dagens ungdom må gjøre for å bevare og forbedre verden vi lever i. [...] Rundt omkring i verden finnes det mange digitale rollespill som har liknende funksjoner. Siida.com er et norsk spill om samisk historie og kultur, Games for change er spill som skal føre til endringer i den virkelige verden, mens American Army gir digital trening for potensielle amerikanske soldater.” (*Dagbladet* 24. juni 2008 s. 44) Det danskprodusert rollespillet *Globale Conflicts: Palestine* (2007), utviklet av Serious

Games Interactive, skal bidra til å forstå begge sider i den politiske konflikten mellom Palestina og Israel.

“I rollespillet “Refugee” skal deltakerne selv prøve seg som flyktninger i et rollespill og møte noen av de problemer og utfordringer som ekte flyktninger opplever. Rollespillet er basert på “learning by doing”, og deltakerne får oppleve små biter av det en virkelig flyktning går gjennom. De må kontinuerlig ta beslutninger og leve med de konsekvensene de får videre i rollespillet. For de som får muligheten til å oppleve rollespillet “Refugee” er sannsynligheten for at de glemmer det minimal. I løpet av 24 timer vil de møte store utfordringer, både fysisk og psykisk. De vil oppleve hvor hardt andre mennesker kan ha det, og de vil komme til å skjønne hvor godt det er å bo i et land som Norge. De vil i samarbeid med gruppen ta avgjørelser som vil påvirke dem senere. I rollespillet “Refugee” vil man oppleve frustrasjon, fysisk utmattelse, glede og skuffelser, men viktigst av alt, man får en stor opplevelse de vil huske resten av livet.” (<http://www.refugee.no/>; lesedato 30.01.15)

Innen rollespillmiljøer brukes betegnelsen “roleplaying” om hvordan en spiller oppfører seg i sin rolle, måten hun/han spiller på, rollefigurens framtrede, uttale og evne til både å interagere med de andre og bringe historien framover (Trémel 2001 s. 91). Et metaplot er i et rollespill den overordnede historien som holder alle hendelsene sammen, slik at det ikke blir helt løsrevne episoder.

I en undersøkelse i Frankrike fra midten av 1990-tallet som refereres av Laurent Trémel, brukte 60 % av spillerne av rollespill 4-8 timer per gang når de spilte. 20 % spilte mindre en én gang per måned, 33 % spilte én gang per uke, og 14 % spilte mer enn to ganger per uke (Trémel 2001 s. 125). Av grunner til å spille ble disse nevnt av de franske rollespillerne (det hyppigst svarte kommer først, det sjeldnest svarte sist):

- ha en fin tid sammen med venner
 - leve i en annen verden, opptre som en annen person
 - oppleve at ens egen rollefigur utvikler seg
 - løse gåter
 - glemme hverdagsbekymringer
 - tilegne seg kunnskaper
 - overvinne mektige vesener
- (Trémel 2001 s. 127)

Tyskeren Ulrich Kiesows rollespill *Det svarte øyet* (1984) foregår i landet Aventurien. Det ble etter utgivelsen av spillet månedlig utgitt en “avis” kalt *Den aventuriske budbringer* med aktuelle nyheter fra Aventurien, skrevet i et middelalder-klingende språk (Schirrmeyer 2002 s. 133).

Fantasyrollespillet *HackMaster* (2001 og senere; designet av Jolly R. Blackburn m.fl.) ironiserer over rollespill. “Dere er helter som kjemper mot monstre for skatter og ære. Det som skiller HackMaster fra andre rollespill er tungt fokus på Hack n’ Slash, en haug unødvendig kompliserte, detaljerte og ekstremt strenge regler samt en mentalitet om at selv om dere er et lag kommer dine personlige interesser ofte foran andres.” (<http://forum.sksf.no/topic/41610-hackmaster-dawn-of-men/>; lesedato 07.02.19)

Det hender at den sjargongen som ivrige rollespillere bruker, anvendes av dem på hendelser og personer som tilhører dagliglivet (Trémel 2001 s. 167).

“Et kunstprosjekt inviterer nå til et rollespill der deltagerne skal leve som kjente filmkarakterer. Det hele skal foregå i Berlin i løpet av to uker, og prosjektet heter *Fictive Days*.” (*Morgenbladet* 14.–27. mars 2008 s. 33) Seks “skuespillere” delte en leilighet og litt av det som skjedde ble filmet.

Rollespillbok

Regelbok eller -manual som setter rammene rundt et rollespill. Rollespillbøker er ofte illustrert, og bildene gir visuelt uttrykk for hva slags verden og hva slags mentalt rom spillerne skal skape seg imellom. Det er en type instruksjonsbok. Noen av bøkene begynner med å fortelle et eventyr eller lignende, som skal skape en stemning.

Fortelleren i et rollespill kan også fortelle deltakerne hvilke tegneserier, filmer, romaner og andre fiktive univers som står i stil med det som skal spilles.

Matthijs Holters rollespillbok *Draug* (2004) beskriver og gir instruksjoner til et rollespill “hvor handlingen foregår i 1800-tallets Norge. Omgivelsene er dannet av historiske hendelser og de mytiske skikkelsene vi treffer i folkeeventyrene. I skogenes dype tjern ligger nøkken og venter på dumdristige forbipasserende; under haugene bor de underjordiske som aldri får se lyset. På hver gård bor en nisse, i hver bygd et skrømt, og på bølgene rir draugen – skrikende, på jakt etter sjeler. [...] Eventyrene i *Draug* er dramatiske. I en opplyst tid tar de for seg det som er mørkt og skjult. De tar for seg det overnaturlige og mystiske, men også det mørke som ligger skjult i menneskenes hjerter. Det er mye ondskap og forferdelser i verden, og noe av det kjemper spillerne mot i eventyrene.” (fra forordet)

I rollespillboka *Draug* står det blant annet følgende om karakter-/rolledannelse: “En rolle er lett å lage – bare se for deg hva slags person du kunne tenke deg å spille, og forsøk å beskrive ham/henne. Du trenger ikke å gå i detalj hvis du ikke har lyst, og du trenger slett ikke vite alt om rollen med en gang. Du har full

mulighet til å utvikle rollen etter hvert, ved å legge til trekk du ikke kom på i starten, eller som rollen har tilegnet seg etter hvert. Hvis du synes det er vanskelig å finne på en egen rolle, kan du velge en av de ferdige rolletypene” (2004 s. 45). Spill-lederens oppgave er blant annet å presentere et eventyr og i sin fortelling prøve å levendegjøre de rollene som inngår i eventyret, og eventuelt presentere situasjoner som praktiske, små slag (2004 s. 97). Spill-lederen er dessuten ordstyrer, en som spiller biroller og i tvilstilfeller den som avgjør hvilke regler som skal gjelde eller hvordan regler skal tolkes.

Litteraturliste (for hele leksikonet): <https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/litteraturliste.pdf>

Alle artiklene i leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>