

Foromtale

Gang Rape is a short, game master-less jeepform game centred around the idea of using fiat as a means of oppression. The game mechanics were conceived for the purpose of playing gang rape, but are equally useful for playing any kind of oppression, like for example bullying/mobbing.

There are several points to the game. One thing that has been severely bugging me for the last couple of years is that (at least in Sweden), it seems nearly impossible today to get convicted for rape or gang rape. To really feel this in the end, if the issue actually arises, which is another point of the game, the game should have been harsh until that point.

Naturally this game is also a comment on how little protection there is in the American "no touching" rule, and to stir the game design pot if only so little. I'm sure this game isn't the first in its kind. Don't play this game unless you're in a good place mentally, and really think you are up for it.

It is not meant to be fun to play.

Gang rape (2008)

Uden spilleder, men med 2 eller flere voldtægtsmand og 1 offer

Gang rape / Voldtaget (Wrigstad, 2008)

Gang rape (eller *Voldtaget* på dansk) var og er et kontroversielt scenarie. Både på grund af tematikken, men også på grund af designet, der med sine virkemidler bogstaveligt talt skaber øjenkontakt mellem offer og overgriber(e). Scenariet er simpelt, men effektivt og nådesløst i sit design: Spiller du det, som det er skrevet, vil du få en ubehagelig og intens oplevelse. Kombinationen af det tunge og alvorfulde indhold og designets ambition om at skabe en uomgængelig behård oplevelse har gjort *Gang rape* til et af de mest omdiskuterede rollespil til dato.

At vælge at behandle (gruppe)voldtægt i et rollespil er noget, der kan undre. Hvorfor spille noget hårdt, modbydeligt og skræmmende? Rollespil er jo bare spil, en hobby vi dyrker for at have det sjovt. Men tager man et kig på rollespillet i dag, som det bliver designet, spillet og efterspurgt, her som i udlandet, er det umuligt at ignorere tendensen: rollespil, der handler om andet og mere end blot at underholde, er her allerede og er kommet for at blive. Og hvad er der egentlig forkert i det? Man kan med rette spørge, hvorfor rollespil ikke skulle kunne behandle de samme emner som litteratur, film og computerspil?

Rollespil har før behandlet voldtægt, men typisk er det sket enten som en sidebemærkning til drabelige plyndringer, som en forbrydelse i kriminalsager eller som usikre teenagers overkompenserende udforskning af seksualitet i trygge, fiktive rammer. *Gang rape* er det første og eneste scenarie, der tager direkte livtag med (gruppe)voldtægt og går ind i selve situationen. Scenariet udforsker den dystre påstand, at vi alle har kapaciteten til at fantasere om (gruppe)voldtægt. Man kan diskutere, om det er en smagfuld måde at behandle emnet på, men alvoren er ikke til at tage fejl af; en alvor, der ikke nødvendigvis har været til stede i rollespillets hidtige behandling af emnet.

Gang rape banker med sine virkemidler en barsk oplevelse ind i kroppen på spillerne, følelser, der ikke bare lige sådan forsvinder, når spillet er slut. Og det helt med vilje. Offeret og gerningsmændene står helt bogstaveligt ansigt til ansigt i scenariet under voldtægten, men uden faktisk fysisk kontakt. Hvad der foregår, bliver beskrevet med ord mens øjenkontakten holdes, og det er en barsk omgang. Spildesignet udfordrer os her som spillere, ved at sætte os i en situation, hvor vi konfronteres med følelser, der ikke lader sig ignorere.

Er der fare på færde her? Når vi laver spil, der med sine virkemidler går dybt under huden på spillerne, kan vi gøre det sikkert og forsvarligt? Det korte svar er, at det ved vi ikke. Vi kender ikke grænserne for rollespillets formåen og effekt på udøverne til bunds endnu. Hvordan vi håndterer det ansvar, er en løbende diskussion, vi må tage hele tiden. Men adskiller rollespil sig her fra andre risici, vi frivilligt løber? Når vi kører ned af bakken på mountainbiken, løber vi en risiko. Når vi træner showkamp med blankvåben, løber vi en risiko. Når vi lader os låse til sengen, løber vi en risiko. Når vi opsøger det ekstreme, tænker vi på sikkerheden ("kør aldrig alene", "slå ikke efter hovedet", "respekter stopordet"), men risikoen forsvinder ikke, og er et centralt element i oplevelsen.

Gang rape tager sikkerhed alvorligt på to måder. Kombinationen af det alvorlige emne og spillets voldsomme design og virkemidler udfordrer spillerne, og som sikkerhed bruger spillet fuld gennemsigtighed for alle i designet. Samtidigt er det en udfordring af en sikkerheds-praksis, "no touch"-reglen, der kendetegner store dele af det amerikanske spilmiljø. Spillet udfordrer overbevisende påstanden om, at man kan undgå farligt spil ved at undgå berøring og tager her aktivt fat i at udforske sikkerhed i rollespil.

Måske er det netop fordi *Gang rape* udforsker de mørkere sider af os selv, at det har fået så meget opmærksomhed. Måske er det fordi, scenariet bærer en pointe, der er så ubehagelig og svær at se i øjnene, at vi hellere undsiger scenariet som enten for farligt eller moralsk fordærvet, end at prøve kræfter med sider af os selv, vi er usikre på. Om du vil opsøge den del af dig selv, er dit valg. *Gang rape* giver dig ingen anden beskyttelse, end at du ved, hvad du går ind til. Tag det alvorligt. Læs teksten grundigt igennem og tænk dig godt om, før du siger ja til at spille det. For ansvaret er dit. Designet skal nok gøre sit.

p.s. Forfatteren har gjort opmærksom på, at der siden den danske oversættelse er blevet lavet små, men væsentlige opdateringer af den engelske tekst, men desværre ikke den danske. Derfor har vi valgt at trykke både den engelske og den danske udgave.

p.p.s. Hvis du kunne tænke dig at læse om spilleres erfaringer og oplevelser med scenariet, kan vi varmt anbefale Markus Montolas artikel i første nummer af *Playground Magazine* (www.playgroundmagazine.net).

Voldtaget.



Gang rape.





Voldtaget.

— et vuxenspil

Idé, tekst och layout Tobias Wrigstad

Foto Caroline Holgersson

Layoutkoncept Frederik Berg Olsen

Med hjälp av Thorbiörn Fritzon, Jonas Harild, Frederik Berg Olsen, Emily Care Boss, Emma Björnehed & Olle Jonsson

Oversættelse til Dansk Kristian Nørgård & Frederik Berg Olsen

Antal spillere Et offer, mindst to gerningsmænd, helst flere

Spilledere Ingen

Spiltid 45-90 minutter, afhængigt af antallet af voldtægtsmænd

Internettet jeepen.org/games/rape | jeepen.org | jeepen.org/dict

If you appreciated this game, **please** donate a few bucks to some local and related charity!



Gang rape.

— a grown-up game

Idea, text & layout Tobias Wrigstad

Layout concept Frederik Berg Olsen

Photo Caroline Holgersson

With assistance from Thorbiörn Fritzon, Jonas Harild, Frederik Berg Olsen, Emily Care Boss, Emma Björnehed, Olle Jonsson & J. Tuomas Harviainen

No. players One victim, two rapists, preferably more

Game masters None

Playing time 45-90 minutes, depending on number of rapists

Web jeepen.org/games/gr | jeepen.org | jeepen.org/dict

Voldtægt.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

“Det er ikke meningen at et scenarie om gruppevoldtægt skal være morsomt at spille.”

Termen "SL fiat" betyder at spilleren enevældigt tager beslutning om noget der sker i spillet, uden at konsultere spillerne eller "de objektive regler". Det er en negativt ladet term – specielt blandt spillere som oplever at rollespil er en slags kamp mellem spillet og spilleren. Termen fiat er ikke en kommentar til "Vi åker Jeep", men er et almindeligt engelsk udtryk for "a formal authorization or proposition; a decree".

Der findes dog en finsk bevægelse, "Vi åker fiat", som joker med jeep-navnet.

Voldtægt er et kort, novelleagtigt, spillet, Jeep-baseret scenarie, baseret på ideen om **fiat** som et redskab for magt. Spillets mekanismer er skabt med det formål at spille "Gruppevoldtægt, men er i bund og grund lige så brugbare i forbindelse med magt gennem mobning eller "normal" undertrykkelse. Denne extrapolering og anvendelse er meget ligetil, så jeg har valgt at fokusere på det givne scenarie – og den situation det omhandler – gruppevoldtægt.

Spillet er designet til at have minimum 3 spillere – en der spiller voldtægtsofferet (refereret til som "kvinden" herefter) og resten af de deltagende som deltagere i gruppevoldtægten.

I sagens natur kunne kønnene byttes rundt, eller helt udelades, men i dette tilfælde/scenarie er offeret en kvinde.

Regler for att spille

§1 Alle spillere må være sig 100% bevidste om emnet og scenariets grundlæggende præmisser før spilstart. De må også forpligtige sig til at håndtere enhver situation der måtte opstå i forbindelse med afviklingen heraf. Det er specielt vigtigt at de spillere der har roller som gerningsmænd, hele tiden holder øje med den der spiller kvinden – og ikke mindst dennes mentale velfærd. Med dette for øje er det et **krav at alle spillere har læst denne tekst før spilstart.**

§2 At spille ironisk, eller på andre måder overdrevet eller nedsættende – sågar at gøre det komisk, er på ingen måde tilladt. Hellere stoppe scenariet end at spille det uden den rette holdning.

§3 Det er ikke tilladt at have en spiller – alle spillere er enten offer eller gerningsmænd, og altså i fællesskab spilleren.

Gang rape.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

“A scenario about gang rape is not meant to be fun to play.”

The term "GM fiat" means that the GM decides what happens in the game without consulting the players or "the objective rules." It is a term with negative connotations—especially for players that thinks role-playing is a struggle between the players and the GM. The term fiat is not a pun on "We go by jeep" but plain English for "a formal authorization or proposition; a decree."

There is, however, a Finnish movement called "We go by fiat," that is a pun on the "We go by jeep" name.

Gang rape is a short, game master-less jeepform game centred around the idea of using **fiat** as a means of oppression. The game mechanics were conceived for the purpose of playing gang rape, but are equally useful for playing any kind of oppression, like for example bullying/mobbing. This extrapolation and re-application is very straightforward, so here I will just focus on the situation hand, which is gang rape.

There should be at least three players, one playing the rape victim (sadistically referred to as "the woman" below) and the rest playing the rapists.

Naturally, but statistically quite unlikely, tables can be turned gender-wise. In any case, I don't trust most of you not to think "woman" even if I wrote "victim". Gay rape is of course also possible, but watch §4 in the Rules of the Game.

Rules for Playing

§1 All players must be perfectly clear about the subject and premise of the game before playing. They must also commit to deal with any situation that might arise from the game. It is especially important for the rapists to watch out for the player playing the woman. To this end, it is a rule that **all players must have read this text in its entirety** before the game starts.

§2 Playing ironically, over-the-top or trying to laugh things off is not allowed. Better then to stop playing, or not play at all.

§3 Having a game master is not allowed—every player must be either the victim or one of the rapists.

§4 A player's gender need not match that of the character for either the victim or the rapists. ❶

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Voldtaget.

§4 Mandlige spillere kan spille kvindelige roller og omvendt. Rollerne kan også alle være af samme køn. ❶

Spilleregler

§1 **Ikke alle gerningsmænd må være fremmede.** Mindst een af de – i voldtægten deltagende – skal være en ven eller bekendt af offeret, det være sig eksempelvis nuværende eller tidligere kæreste. Det kan eksempelvis også være andre den stamgæster fra den bar som offeret oftest kommer på.

§2 Skulle de senere blive sigtet, vil gerningsmændene kun kunne blive sigtede for forbrydelser **før selve voldtægten.**

§3 Kun den spiller der har rollen som offer **må tage livet af** denne, fra eksempelvis vold eller efterfølgende selvmord.

§4 **Alle spillere skal kunne genkende den setting hvori voldtægten foregår.** Med mindre alle spillere kan dette – altså relatere til den konkrete setting – er det ikke tilladt at lade den

foregå i, eksempelvis et fængsel, eller under en krig etc. – det bliver simpelthen for let for den enkelte spiller at abstrahere sig fra den konkrete problemstilling. Denne regel blev foreslået af Olle Jonsson. ❷

Hvorfor

Med mindre man spiller det komisk, ironisk eller lignende (som i øvrigt er forbudt), bliver dette scenarie en barsk omgang. Det er skrevet for at være hårdt at spille og det har også været hårdt at skrive. I skrivende stund er jeg stadig i tvivl om hvorvidt det overhovedet skal, eller bør, spilles. (Jeg ved ikke om jeg tør lade mit navn blive kædet sammen med det.)

Der er flere pointer i scenariet. En af de tungere er, at det i dag syntes nærmest **umuligt at blive dømt** for netop gruppevoldtægt! En anden pointe er, at fjerne tabu fra denne del af den menneskelige bevidsthed. Vi er nødt til at erkende at

evnen – **kapaciteten – til at fantasere & fortælle om dette ligger i os alle sammen.** Om ikke denne præcise form, så skal der nok være noget af det fortalte der vil virke seksuelt for flere af de deltagende. (Dette skriver jeg kun for at hæve indsatsen.)

Det virker også som om der kommer flere og flere voldtægter, eftersom ordet forekommer oftere i aviserne nu for tiden, så at det reduceres til en ting man ikke forholder sig til – et ord og ikke en handling. **Og det er forkert.**

Jeg er også interesseret i de mekanikkerne der ligger bag en gruppepres situation, og skubbe til de grænser man har som spiller. Og gøre det helt åbentlyst. På den måde, mener jeg at spillet er “up there.”

Naturligvis er spillet ogs en kommentar til, hvor lidt beskyttelse den amerikanske “no touching”-regel tilbyder; et lille indlæg i spildesigndebatten. Hele spillet, men fremfor alt voldtægter, er fuldt spilbar uden berøring, hvad det så end ville tjene til. ❸

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gang rape.

Rules of the Game

§1 **Not all rapists may be strangers.** For example, one of them might be a current or previous boyfriend, or some of the rapists regularly visit the same club as the woman. In any case, she has met at least some of them before, and she will remember at least one name.

§2 If charged, the rapists can **only be convicted for things taking place in the game's second phase**, i.e., things happening before the rape.

§3 Only the woman's player **may kill her character.** This can happen as a result from violence, suicide, etc.

§4 **All players must be able to relate to the setting.** Unless all players really can relate, it is not okay to set the game in a prison and let the rape take place in the showers. The prison is simply too alien to most of us and an easy way to “hide”. This rule was suggested by Olle Jonsson. ❷

Why

Unless played in jest or ironically, this game is most likely going to be pretty harsh. It was written to be pretty damn harsh to play and it sure was very harsh to write. As I write this, I have still not decided whether I can attach my name to this, or publish it at all.

I have several itches I am scratching with this game. For one, a thing that has been severely bugging me the last couple of years is that **it seems nearly impossible to get convicted for rape or gang rape**, at least in contemporary Sweden.

To drive this point home, if the issue actually arises, and this is another point of the game, the game **should have been harsh** until that point.

Additionally, and naturally, the game is also about admitting that **we all have the capacity to fantasize about these things.** And just maybe, or so I imagine, you might find nuances of things in here

that actually turns you on. For some, **control can be a great turn-on.** Naturally, I am only saying this to raise the stakes of playing.

Going back to Sweden, possibly as a consequence of the lack of convictions, we hear the word rape in the news often enough for us to stop taking it in anymore. Rape is fast becoming a four letter word. **And it sure as hell ain't.**

On a designer note, I am also interested in the mechanics of the peer pressure situation, and pushing your limits as a player. And doing this completely openly. In these respects, I think this game is doing a pretty good job.

Last, I am also commenting on how little protection “**no touching**” rule, and to stir the game design pot if only so little. I'm sure this game isn't the first in its kind. The entire game, the rape in particular, can be played without touching, for whatever reason.

But it won't save you. ❸

Voldtaget.



Fiat-systemet

Fiat systemets grundlæggende præmis er, at andre spillere kontrollerer din karakters følelser og handlinger. Det har tre grundlæggende præmisser:

- Gerningsmændene har magt over kvindens **krop** og **opførsel**
- Kvinden har magten over voldtægtsmændenes **opførsel** og **følelser**
- Alt som en anden bestemmer for dig, skal du **acceptere** og **bygge videre på**, også selvom det drejer sig om dårlig brug af fiat (se nedenfor).

Gerningsmændene bestemmer alt vedrørende selve voldtægten – hvad de gør, hvad der sker i hende, rent fysisk, hvordan hun reagerer. Et ekstremt tilfælde kunne være: "Langsomt begynder din krop at reagere på indtrængningen". Dette er **korrekt** fiat da der fortælles hvordan kroppen reagerer. Et eksempel på **forkert** fiat er: "Du føler ubehag", eller "Langsomt begynder du at føle lysten stige". Det handler om ikkeat for-

tælle følelser, men reaktioner.

Kvinden bestemmer hvorledes voldtægtsmændene agerer indbyrdes under selve akten - bliver der "highfivet", hujet, råbt, slået etc. Kvinden må også tilføje detaljer til det der allerede er fortalt af gerningsmændene. Et eksempel kunne være: "Du river mig håret" eller "Du spytter mig i ansigtet".

I modsætning til voldtægtsmændene kan kvinden **bestemme hvordan de føler**.

Det er vigtigt at dette ikke fører til magttab – eksempelvis: "Du har ikke lyst" eller "Du kan ikke". Derimod kan det sagtens være: "Du vil egentlig ikke, men da du først kommer igang så..." Grundlæggende handler det om at

Eksempel på brug af fiat

♂ fortæller ♀ præcis hvad han gør ved hendes krop

♂ fortæller ♀ hvordan hendes krop reagerer på "sexet"

♀ fortæller ♂ hvor bange/ond... han er
♀ fortæller ♂ at han bliver ophidset af at tage hende med magt

Eksempel på brug af forkert fiat

♂ bestemmer over ♀'s følelser

♂ bestemmer at ♀ kommer

♀ "vinder" over ♂

gerningsmændene får gennem deres handlinger få kvinden til at føle sig værre og værre tilpas, og at kvinden ud fra deres handlinger fortæller deres følelser, ved hele tiden at kommentere.

Hvis alle spillerne er parat til

at give 100% – og det er mit håb at de er det – kan man give de forskellige gerningsmænd magt til at fortælle de andres handlinger. Dette vil forstærke gruppepresset i situationen, hvilket vil forøge intensiteten og dermed udbyttet. Men vær hele tiden opmærksom på, at det er kvinden der har den reelle magt. Et eksempel på dette kunne være at give hende muligheden for at lukke ned for dette tiltag. ④

Gang rape.



The Fiat System

The fiat rule system is about having other players controlling the actions and feelings of your character. There are three basic rules in gang rape:

- The rapists have power over the woman's **body** and **behaviour**
- The woman has power over the rapists **behaviour** and **feelings**
- All use of fiat must be **embraced and extended**, with the exception of broken (eq. bad uses of) fiat

The rapists will decide everything about the rape—what they do, what goes on in the woman's mind, what it feels like, etc. An extreme example that demonstrates good use of fiat is "slowly, your body starts to respond..." Broken fiat from the rapists' side is taking control of the woman's actual feelings, such as "you are really enjoying this" etc.

The woman will decide how the rapists behave amongst themselves during the rape. For example, "when you get off

me, and you get on, you do high-fives." The woman may also **add** details that capitalise and underline what the rapists **already brought into play**. For example, "you grab my hair too", or "the bleeding wont stop."

As opposed to the men, the woman has control over how the rapists **feel**. Broken fiat in the respect is all use of power to make the rapists **fail** or **lose power**. An example of broken fiat in this respect is "you really don't want to", or "you cannot get it up." It is however often easy to turn uses of fiat around to **unbreak** them: "you really don't want to, but fall for the pressure, and once you've started, you don't want to stop" or "you cannot get it up, but you don't let that stop

Examples of uses of fiat

♂ narrates to ♀ what he is doing to her body

♂ narrates to ♀ how her body reacts to the "sexual act"

♀ tells ♂ how evil/frightened/... he is
♀ tells ♂ how he is turned on by hurting her

Examples of broken fiat

♂ decides how ♀ feels

♂ tells the ♀ that she has an orgasm

♀ makes it impossible for ♂ to continue

you—you force yourself on me and dampen the feeling or failure by hitting me." The difference between these should be fairly obvious.

What this means is that the rapists get to make the

woman feel bad and she get to make them feel increasingly worse by "cheering them on."

If the players dare, and I really hope they do, the should give every rapist player power to add to all other rapist's behaviour. This will turn the chemistry among the rapists into a peer-pressure situation, which is interesting in itself. Make sure the woman still has the real power, though. Or her game will become pretty pointless. ④

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Voldtaget.

Anvendelsen af fiat

Jeg regner med, at alle spillere **både fortæller og spiller** i scenariet. Eksempelvis kan kvinden skribe: "Flyt dine hænder fra mine bryster" som en måde at forælle hvad der lige er sket – og det uden at bryde fortællingen. Det er også tilladt at komme med redigerende forhåndsbemærkninger om en scene, eksempelvis: "I næste scene vil du insistere på at danse med mig, og da min kæreste afviser dig smadrer du ham med en flaske", eller et simpelt: "Du tager mig på røven i næste scene."

Det sidste fungerer selvfølgelig ikke så godt i kombination med "no touching"-regelen. ⑤

Scenariet

Scenarier har fire **lige vigtige** faser:

1. Introduktion og tilpasning
2. Etablering
3. Voldtægten
4. Epilog

De fire faser spilles for forskellige måder – almindelig planlægning og diskussion, live-lignende friformsspil, og dansk fortællerrollespil hvor man samarbejder, holder monologer etc.

Introduktion og tilpasning

Gerningsmændene får lov til at fastsætte de indledende rammer for scenariet, og får lov til at fortælle hvordan de har oplevet offerets opførsel frem til selve akten. Det kan for eksempel være på en natklub hvor kvinden har opført sig (i deres verden) flirtende/provokerende eller noget i den stil. Man kan forestille sig en situation hvor hun har sat sig på

skødet af en af dem, eller sågar har givet en lapdance. Det kan også være en lille fest på et kollegieværelse hvor kvinden besøger en veninde.

Efter at gerningsmændene har introduceret settingen er det nu kvindens tur. Hun får lov til at fortælle **hvor, hvornår og hvordan det ender ud i den frygtelige forbrydelse**. Det kan være at hun efter at have afvist dem bliver slæbt skrigende ud på kollegiets toiletter, eller hun er faldet i søvn på en seng under festen.

Thorbiörn Fritzon bemærker at det er vigtigt at denne fase **ikke bliver for kort**, da den er fundamental i fastsættelsen af rammerne for resten af scenariet. Nogen af de scener der diskuteres i denne fase kan være for stærke til at spille – i så fald skal man blot undlade det. **Det vi skal holde os for øje er, at muligheden er der.** ⑥

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gang rape.

Using Fiat

I expect that players will **both narrate and play** the use of fiat in the game. With play, I mean act out, not just using their voices, but their entire bodies. For example, the woman can say "Get your damn hands off of my breasts" as a way of deciding that that's what the male player just did, without breaking character. You can also do **quick comments** that interrupt the flow of the game momentarily: "In the next scene, you'll insist on dancing with me and start throwing punches at my boyfriend for not allowing you to cut in." Or concise: "You grab my ass," or, for players that dare, the **meta-play instruction** (player-player) "grab my ass."

The last suggestion, naturally works less well if you play using the "no touching" rule. ⑤

The Scenario

Gang rape has four **equally important** phases:

1. Setting up the game
2. Before
3. During (The Rape)
4. After

The four phases are played in **different ways**: simple pre-planning, jeep-esque larp-like playing style and narration in the Danish forteller style with collaborative narration, monologues, etc.

Setting up the Game

The rapists get to decide the **initial setting** and the **woman's behaviour towards them**. For example, maybe the game starts with a club night where the woman is extremely flirty and at one point even gives one of them a lap dance. Or, the game starts as a private party in a dorm room where the woman is visiting a friend. Or in her home. Or in a car.

After being told the setting, the woman gets to decide **when, where and how it all turns into a rape**. For example, after having turned the rapists down, they drag her into the lavatories at the back of the club kicking and screaming. Or, she is very drunk and has fallen asleep in one of the rapist's bed in the dorm room.

Thorbiörn makes the valid point that this phase should **not be too short**. Talking about difficult subjects knowing that you will soon start acting them out, can be quite a trip. You want to use this phase to put some pressure on the yourselves. For example, you can conjure up scenes that you may not dare to play—the point it not playing them, but **knowing that the potential for playing them is there**.

Though this pre-planning experience may be reminiscent of many forge games, the role-playing hasn't started yet. ⑥

Voldtaget.



Etablering

Etableringen bruges til at få de enkelte spillere ind i en rytme før afviklingen af selve hovedscenen. Det er her vi så småt bevæger os ud på det dybe vand – og det er her den enkelte spiller har mulighed for at sige fra. Det er både en test i forbindelse med etablering af de enkelte spillere, men altså også en prøve der gør det muligt for den enkelte spiller at sige fra.

Etableringsfasen starter i den setting der blev fastsat i Introduktionsfasen. Der bør være en scene eller et billede fra de tidligere diskussioner der kan give et godt udgangspunkt. Grundlæggende forventes tre ting af spillerne i denne fase:

a) Påtag dig din karakter **b)** Etabler persongalleriet i fællesskab med de andre **c)** Indledende træning i at anvende fiat-systemet.

Etableringsfasen bør for så vidt muligt holdes inden for de rammer Larp-traditionen giver os; altså i en "in-character"

ånd og stil. Den eneste form for "out of character"-handling der tilskyndes er input til andre spillere inden for fiat-stilen.

Denne fase ender lige før selve voldtægten. ⑦

Voldtægten

Kvinden har allerede i introduktionen fastsat hvorledes det ender i en voldtægt. Ved starten af denne scene bevæger vi os derfor fra den traditionelle Larp-stil henimod den danske "fortælle-stil".

Under selve voldtægten vil gerningsmændene skiftevis sidde foran offeret. Der er to simultane scener – en primær hvor offeret sidder overfor den enkelte gerningsmand, og en sekundær der foregår sammen med resten af spillerne. I den primære scene vil de to deltagende spiller eskiftes til, at fortælle begivenhedernes gang. Voldtægtsmanden vil i denne scene fortælle kvinden præcist hvad han gør ved hende; hvordan han berører hende, hvad han siger etc. Berøring må

kun foregå med hænderne og **kun** hvis spillerne på forhånd har aftalt at dette er tilladt. Han må under ingen omstændigheder fortælle noget om sit "indre spil," altså hvad han føler eller tænker – ej heller er det tilladt for ham at bruge monologer. Han er beskrivende i forhold til sine handlinger – ikke sine tanker.

Kvinden skal forholde sig passiv under denne del. Det er tilladt for hende at uddybe hans sindstilstand – altså tanker og følelser. De to spillere får altså ansvaret for henholdsvis ydre og indre faktorer. Disse restriktioner er indført med den tanke at der kun kan tilføres begrænset relevant input fra kvinden, og det kyniske synspunkt at fortællingen om, at hun sætter sig til modværge ikke kan bære at blive fortalt i hver eneste scene.

Magtudøvede er her fx. "Jeg vender dig om på maven, så du ikke kan se mig" eller "sådan gør jeg med dig nu, og sådan føles det" eller "du kan ikke holde ud at se mig i øjnene, så du håndterer det ved at slå mig i ansigtet til jeg kikker væk".

Gang rape.



Before

The reason for playing the before situation is to get the players into the right frame of mind before the game starts for real, and to give players a chance to quit while they are ahead. Think of it as a "practise round."

The before situation starts in the setting determined in the previous phase. There is probably a good scene framing for this scene already from the discussion above.

In this phase, the players are expected to do three things:

- a)** Find and get into their characters,
- b)** Establish each others' characters, and
- c)** Practise the fiat rule system

The before situation should be **played relatively jeeply**, i.e., acting everything out as you would in a (symbolic) larp with a minimum of out-of-character discussion. The only kind of out-of-character discussion that is endorsed is input from the players to each other using the fiat rule system.

This phase continues seamlessly until the start of the actual rape, when the game moves to the next phase. ⑦

During (The Rape)

The woman has decided how it all turns into a rape. When this happens in the game, it marks the transition into the phase of the actual rape. **The actual rape is not played as larp**, rather, we use story-telling in the Danish forteller style, much like in games like Once Upon a Time.

During the gang rape, **the rapists will take turns sitting in front of the woman**. There are two simultaneous scenes, a primary one-on-one scene with the woman and one rapist, and a secondary scene with the rest of the rapists.

In the primary scene, the two players will take turns **narrating or playing** the events. The rapist will tell the woman what he is doing to her and act towards her. **He may only touch her with his**

hands (unless you use the "no touching" rule), whisper in her ears, etc. **He may not expose his inner play**—not hold monologues or play insides/outside.

The woman must be still and passive in the primary scene. She may give inner monologues, add details about the rapist's behaviour and importantly tell the rapist **what he feels like** in this situation.

The reason for restraining the woman is that there is very little relevant input that she can do. Playing a screaming or crying or futilely kicking person in a number of consecutive scenes wont bring the game anywhere.

Good uses of fiat here are for example, "I turn you around so that you cannot look at me", or "this is what I do to you and this is how it feels," or "you cannot stand looking me in the eyes and you deal with that by hitting me in the face until I turn my face away and stops looking at you."

Voldtaget.



Etablering

Etableringen bruges til at få de enkelte spillere ind i en rytme før afviklingen af selve hovedscenen. Det er her vi så småt bevæger os ud på det dybe vand – og det er her den enkelte spiller har mulighed for at sige fra. Det er både en test i forbindelse med etablering af de enkelte spillere, men altså også en prøve der gør det muligt for den enkelte spiller at sige fra.

Etableringsfasen starter i den setting der blev fastsat i Introduktionsfasen. Der bør være en scene eller et billede fra de tidligere diskussioner der kan give et godt udgangspunkt. Grundlæggende forventes tre ting af spillerne i denne fase:

a) Påtag dig din karakter **b)** Etabler persongalleriet i fællesskab med de andre **c)** Indledende træning i at anvende fiat-systemet.

Etableringsfasen bør for så vidt muligt holdes inden for de rammer Larp-traditionen giver os; altså i en "in-character"

ånd og stil. Den eneste form for "out of character"-handling der tilskyndes er input til andre spillere inden for fiat-stilen.

Denne fase ender lige før selve voldtægten. ⑦

Voldtægten

Kvinden har allerede i introduktionen fastsat hvorledes det ender i en voldtægt. Ved starten af denne scene bevæger vi os derfor fra den traditionelle Larp-stil henimod den danske "fortælle-stil".

Under selve voldtægten vil gerningsmændene skiftevis sidde foran offeret. Der er to simultane scener – en primær hvor offeret sidder overfor den enkelte gerningsmand, og en sekundær der foregår sammen med resten af spillerne. I den primære scene vil de to deltagende spiller eskiftes til, at fortælle begivenhedernes gang. Voldtægtsmanden vil i denne scene fortælle kvinden præcist hvad han gør ved hende; hvordan han berører hende, hvad han siger etc. Berøring må

kun foregå med hænderne og **kun** hvis spillerne på forhånd har aftalt at dette er tilladt. Han må under ingen omstændigheder fortælle noget om sit "indre spil," altså hvad han føler eller tænker – ej heller er det tilladt for ham at bruge monologer. Han er beskrivende i forhold til sine handlinger – ikke sine tanker.

Kvinden skal forholde sig passiv under denne del. Det er tilladt for hende at uddybe hans sindstilstand – altså tanker og følelser. De to spillere får altså ansvaret for henholdsvis ydre og indre faktorer. Disse restriktioner er indført med den tanke at der kun kan tilføres begrænset relevant input fra kvinden, og det kyniske synspunkt at fortællingen om, at hun sætter sig til modværge ikke kan bære at blive fortalt i hver eneste scene.

Magtudøvede er her fx. "Jeg vender dig om på maven, så du ikke kan se mig" eller "sådan gør jeg med dig nu, og sådan føles det" eller "du kan ikke holde ud at se mig i øjnene, så du håndterer det ved at slå mig i ansigtet til jeg kikker væk".

Gang rape.



Before

The reason for playing the before situation is to get the players into the right frame of mind before the game starts for real, and to give players a chance to quit while they are ahead. Think of it as a "practise round."

The before situation starts in the setting determined in the previous phase. There is probably a good scene framing for this scene already from the discussion above.

In this phase, the players are expected to do three things:

- a)** Find and get into their characters,
- b)** Establish each others' characters, and
- c)** Practise the fiat rule system

The before situation should be **played relatively jeeply**, i.e., acting everything out as you would in a (symbolic) larp with a minimum of out-of-character discussion. The only kind of out-of-character discussion that is endorsed is input from the players to each other using the fiat rule system.

This phase continues seamlessly until the start of the actual rape, when the game moves to the next phase. ⑦

During (The Rape)

The woman has decided how it all turns into a rape. When this happens in the game, it marks the transition into the phase of the actual rape. **The actual rape is not played as larp**, rather, we use story-telling in the Danish forteller style, much like in games like Once Upon a Time.

During the gang rape, **the rapists will take turns sitting in front of the woman**. There are two simultaneous scenes, a primary one-on-one scene with the woman and one rapist, and a secondary scene with the rest of the rapists.

In the primary scene, the two players will take turns **narrating or playing** the events. The rapist will tell the woman what he is doing to her and act towards her. **He may only touch her with his**

hands (unless you use the "no touching" rule), whisper in her ears, etc. **He may not expose his inner play**—not hold monologues or play insides/outside.

The woman must be still and passive in the primary scene. She may give inner monologues, add details about the rapist's behaviour and importantly tell the rapist **what he feels like** in this situation.

The reason for restraining the woman is that there is very little relevant input that she can do. Playing a screaming or crying or futilely kicking person in a number of consecutive scenes wont bring the game anywhere.

Good uses of fiat here are for example, "I turn you around so that you cannot look at me", or "this is what I do to you and this is how it feels," or "you cannot stand looking me in the eyes and you deal with that by hitting me in the face until I turn my face away and stops looking at you."



Voldtaget.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Det er i denne fase helt ok at **skabe ubehag ved hinanden**. Jo mere beskidt og frastødende denne scene gøres, jo bedre.

I den sekundære scene står de andre gerningsmænd i en cirkel omkring de to primære spillere. De observerer og handler ud fra hvad der sker i den primære scene. Det er vigtigt at de holder sig til at reagere på hvad der sker, men ikke selv forsøger at skabe handlingen i den primære scene. De er velkomne til at juble, råbe, skrike eller bare kommentere hvad der sker i den primære scene. Men de må ikke skabe handlingen.

Den primære scene starter med, at voldtægtsmanden fortæller (med mulig

Monologer og **Insides/Outsides** er to meget ens teknikker for at synliggøre det indre spil. En monolog fortæller om rollens tanker og følelser – spillerne kan høre den, men rollerne kan ikke. Indvendigt/udvendigt er ganske kort, korte monologlignende kommentarer til, hvad der sker i spillet – min rolle siger: "Hvilken sød kappe!", og tager siden et kort skridt til siden, og siger for sig selv "Gud, har hun intet spejl derhjemme!" Teknikker som disse er altså forbeholdt kvinden i dette scenarie.

Læs mere på jeepen.org/dict

Larp-interaktion), hvad han gør. Dette fortsætter i **to minutter** hvorefter offeret fortæller i **et minut**. Dette gentages gang på gang. Hvis voldtægtsmanden under sin fortælling tøver for længe, forsøger at forklejne situationens alvor eller eksempelvis gentager sig selv betyder det at karakteren får udløsning og derfor må flytte sig til fordel for en ny spiller.

Hvis spilleren tøver, undviger, er stille i for lang tid, forsøger at nedtone situationen, eller gentager sig selv for meget **får rollen orgasme og kommer**. Voldtægtsmanden må heller ikke **bryde øjenkontakten** med kvinden med mindre kvinden tager initiativ til det. Hvis voldtægtsmanden kommer bliver han afløst af den næste som endnu ikke

har været fremme. Det skal helst ske igennem spil og gruppepres. Der er dog visse undtagelser fra reglen; kvinden kan invitere ham til at blive i den primære fortælling lidt endnu – hvad enten det er for at færdiggøre et narrativt forløb, eller for at starte et nyt. Dog står det frit for gerningsmanden at forlade fortælling når som helst han ønsker det. Denne geninvitation kan maksimalt gentage sig tre gange, hvorefter spilleren må overlade sin plads foran offeret til en ny.

Denne regel gælder naturligvis ikke for kvinden.

(Når vi taler om reglen for at tvivle, trække sig eller forsøge at tone situationen ned, vil jeg nævne at jeg forsøgte ikke at slå blikket ned eller bakke ud, da jeg skrev det her spil. Det er et spil uden smileys og uden noget at gemme sig bag.)

Når alle voldtægtsmændene har haft deres primære scene er fasen slut. 8



Gang rape.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Trying to **gross each other out** is okay.

For example, "it is easy for you to enter me, semen from Steven is still pouring out of me, and acts as a lubricant." Now that I've opened this door, going through it is going to be easy. But make sure you can keep a straight face doing this. Or you will have fucked the game up. Literally.

In the secondary scene, the idle rapists **stand in a ring** around the two players in the primary scene. They observe and act towards the actions of the others, specifically the primary scene. For example, players in the secondary scene might cheer the player in the primary scene on, and not talk so much amongst themselves. One idle player will

Monologues and **Insides/Outsides** are two pretty similar techniques to expose the inner play. A monologue tells us about the characters' thoughts and feelings—the players hear it but not the characters. **Insides/Outsides** are basically short, monologue-like comments on what happens in the game—my character says "What a nice coat!" and then takes one step to the side and says to herself "My God, doesn't she have a mirror at home?" Only the woman is allowed to use techniques like these.

Read more at jeepen.org/dict

also be responsible for **timing the primary scene**.

The primary scene follows a pre-defined structure. The rapist starts to **narrate, with possible playing**, for **two minutes**. Then it is the woman's turn for **one minute**. This

is then repeated over and over. During a narration, if the a player hesitates, is quiet for too long, or tries to downplay the situation or repeats himself/herself too much, **the player's character comes**. Additionally, the rapists must not **break eye contact** with the woman.

If the rapist comes, he must return to the secondary scene and be **replaced by the next rapist** unless the woman **invites him to stay on** in her narration (for example to hit her, or because he is to drunk to realise it so he keeps on

going). The rapist stays in the primary scene until he comes. This can either happen through the rule above, or, **after the third iteration, by fiat or player choice**. There is **no limits** to how many times the woman can come. A rapist that stays on after ejaculation (by invitation, as per above) is **free to leave whenever** and can still come a second time after which he **must leave**.

On a meta-note, I tried hard not to come when writing this—that is I tried hard not to back down from making this game less scary at any point. This is a game without smileys or covers to duck behind.

When all rapists have had primary scenes, the gang rape is over, and the scenario moves on to the next phase. 9

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Voldtaget.

Epilog

Kvinden fortæller hvad gerningsmændene gør efter voldtægten. Kører de hende et sted hen og smider hende af, sender de hende grædende ud på kollegiets mørke gange – og går de ud i byen og får sig nogle øl? Kvinden må i dette tilfælde også fortælle om de overvejelser de enkelte voldtægtsmænd efterfølgende har.

Om det føles rigtigt bør du spille nogle af de efterfølgende scener ud. Jonas Harild, som har sagt at han synes det er okay at køre på Fastaval 2008, hvis jeg sendte det ind, påpeger at epilogen bør være i linie med resten af spillet, og at man her har uanede muligheder. Faktisk kan man gennemgå resten af kvindens liv, hvis man vil. **Men hold det kort.**

Kvinden skall også fortælle hvad hun gør efterfølgende: hvordan har hun det, fortæller hun det til nogen, melder hun dem til politiet etc. Hvis ikke hun politianmelder stopper scenariet her.

Skulle spilleren vælge at politianmelde skal spillerne huske på, at gerningsmændene kun kan dømmes for ting de har gjort i fase 2. Sker dette er tilladt for hver enkelt af gerningsmændene at komme med én sætning der skal hævde deres uskyld – hverken mere eller mindre.

Herefter slutter scenariet endegyldigt. ⑨

Mind fuck

Et interessant eksperiment i spillergruppen vil være hvorvidt spiloplevelsen vil divergere alt efter om de deltagende har fået tilfredsstillt deres egne behov inden for den sidste uges tid, eller om de har været ramt af "tørke" op til afviklingen. ⑩

Musik

Jeg vil bede om at der ikke anvendes musik efter fase 2. Det vil påvirke den enkelte spillers følelser for meget – hvilket jeg netop håber på, at deres handlinger vil gøre. En eventuel anvendelse af musik kunne være at lade hver af gerningsmændene bruge et stykke musik til at beskrive deres overgreb. Dette må imidlertid allerede gøres i fase 1. ⑪

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gang rape.

After

In the aftermath, **the woman narrates what the rapists do afterwards.** This may or may not lead to actual jeepish playing. For example, the rapists drive her somewhere and let chuck her out of the car at some random intersection. Or maybe the rapists go out for beers and club dancing as if nothing had happened. Or something else. The woman may invite rapists to feel regret, panic, etc., if she wants to.

If it seems to fit, I encourage you to act some of the aftermath scenes out. Jonas, who would let me run this game at Fastaval 2008 would I submit it, points out that the aftermath must really be in level with the rest of the game, and that everything is possible here—you can really go through the rest of the woman's life if you want. **But it is probably best to keep any strict narration reasonably short.**

Last, the woman also gets to narrate what she does next. How does she feel, does she tell anyone, does she press charges, etc.? Unless things for some reason go to court, the game ends here.

Remember that if charged, rapists can only be convicted for things taking place in the game's second phase. If things do go to court, the rapists are allowed one statement which swears them free before the game finally ends. The woman must shut up at this point. ⑨

Mind Fuck

Players that dare to experiment might want to ponder over whether the game is best played with players that have abstained themselves from sexual relations for say a week or two, or players that have relieved themselves from all such tension just before the game starts. ⑩

Musik

I would like to **urge you not to use music during the rape and after.** It will affect the players' feelings too much—which exactly what I want **their actions** to do.

If you insist, a reasonable use of music during the rape is to let every rapist play background music as a metaphor for what he is doing to the woman. Every rapist will have his own musical theme describing his assault. **Finding that music is then an additional task when setting up the game.** ⑪



Voldtaget.



Gang rape.



Roller

Hvilke karakterer der er med i scenariet defineres i fase 1. Det vil være nyttigt i forbindelse med rammediskussionen at fastlægge et persongalleri, og inden for denne kan hver enkelt spiller så skrive et par noter om hvem de er. Det er et

Undlad at lave karakterer der i sig selv forsøger at undskylde handlingen – det er simpelthen imod hensigten med scenariet

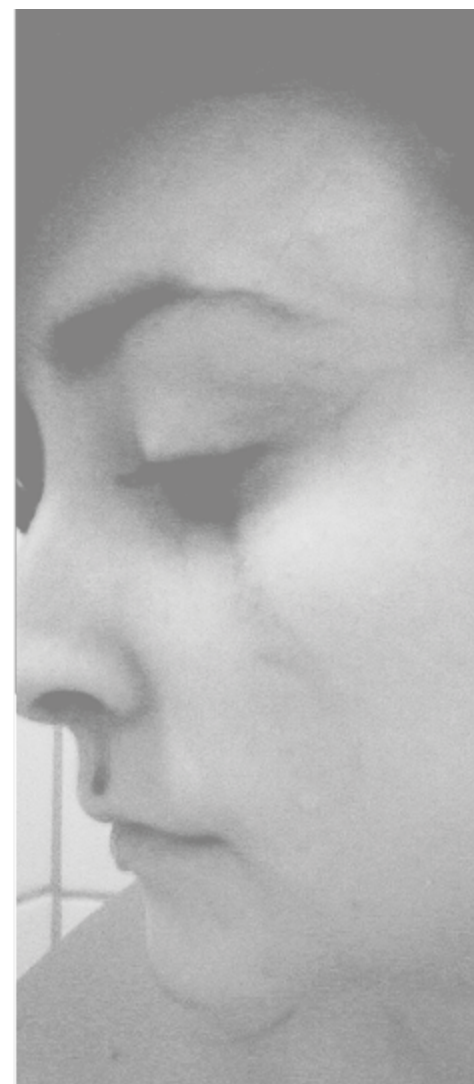
bevidst valg ikke at skrive karakterer. Jeg ønsker at undgå ærketyper og at enkelte personer bliver personifiseringer af en karaktertype. Et givent karaktertræk kan sagtens gå igen ved flere af gerningsmændene – faktisk har de nok flere tilfælles. 12

Feedback

Feedback til spillet er varmt velkommen. Vi er allerede klar over at vi er syge i hovedet, så der er ingen grund til at sende en mail, hvis det er det eneste man har at sige. Og når jeg siger "vi", så mener jeg måske også Thorbiörn Fritzon, som gav uvurderlig support gennem at, hver gang jeg beskrev en regel, lo og sagde "Man, that's sweet!" 13

Modena, Chicago O'Hare lufthavn og internationalt luftrum, september 2007.

Tobias Wrigstad
tobias@jeeopen.org



Characters

What characters you play are pretty much determined in the first phase. Briefly discuss how the rapists know each other, etc., plus who the woman is. Jotting down a few words on a piece of paper might be a good idea, but I have

It is **not allowed** to create characters that try to make excuses for or paint a background as to why the character becomes a rapist. That's not what the scenario is about.

made the conscious choice, not to have written characters. Partially because it **controls too much in this kind of game**, but also because I don't want to provide any more **absolution for the players' actions** than I already have.

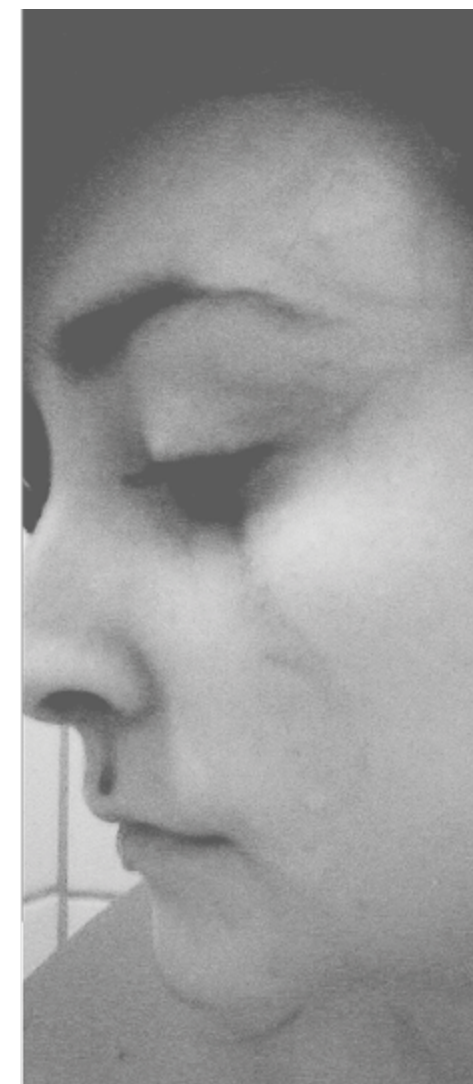
But please, avoid clichés like "The Leader", "The Coward", "The Sadist", etc. On the other hand, playing yourselves in the setting where you are playing (like my play testers did) is probably too much on the other end. As is playing an ex. 12

Feedback

Comments and criticism for this game is very welcome. We are already quite clear on the fact that we are sick fucks, so there is no need to write only to point that out. And when I say we, I mean myself, and probably also Thorbiörn, who provided invaluable support while I was writing this game by, whenever I would describe a rule, either laughing or saying "Man, that's sweet!" 13

Modena, Chicago's O'Hare airport and international airspace, September 2007

Tobias Wrigstad
tobias@jeeopen.org



Våldtagen.

Spillerguide

Voldtægt. – Spillerguide

Fiat-systemet

♂ har magt over ♀'s krop og opførsel

♀ har magt over ♂'s følelser og opførsel

Sig ja til og spind videre på god anvendelse af fiat (selv ♂ har magt over hinandens opførsel)

Regler for at spille med

Alle spillere skal have læst hele scenariet

Spille seriøst og uden undskyldninger

Der er ingen spillleder

Mænd kan spille kvindelige karakterer og omvendt

Spilleregler

♀ "kender" minimum en af ♂

♂ kan kun straffes for handlinger begået i fase 2

Kun ♀'s spillere kan slå ♀ ihjel

Scenariet må og skal foregå i en setting som alle spillere kan relatere til

1. Introduktion

♂ fastsætter rammen og ♀ opførsel op til forbrydelsen

♀ bestemmer hvornår det udvikler sig til en voldtægt

Brug kort tid på at definere persongalleriet – dette efter ramme/setting er fastlagt

Brainstorm over mulige scener der kan spilles, og hvordan scenariet kan udvikle sig

2. Etablering

Spil sceneerne op til voldtægten

Spillerne har kontrol over deres egne karakterer med undtagelse af at en anden spiller - vha. de i Fiat indbyggede mekanismer – fortæller/dikterer noget andet

♀ bruger Fiat til at fortælle/beskrive følelser og opførsel

♂ fortæller/beskriver ♀'s opførsel og reaktion – ikke følelser.

3. Voldtægten

♀ og een ♂ sidder i midten mens de andre ♂ står i en cirkel omkring dem

♂ fortæller/spiller i **2 minutter**, hvor han fortæller hvad han gør ved ♀, hvordan ♀'s krop reagerer. Den der lige har været fortæller tager tid. Den der først tager tid er den sidste mand ved offeret.

♀ fortæller **1 minut** – hvad føler hun, hvad tænker hun - hvad føler manden når handler som han gør

Scenen gentages maksimalt tre gange, øjenkontakt er påbudt – hvis en spiller tøver, eller på nogen måde viser svaghed kommer han, og skiftes ud.

Efter orgasme skiftes ♂ ud – dette med mindre ♀ tilbyder ham at blive lidt endnu.

4. Epilog

♀ bestemmer hvad ♂ gør efter voldtægten; gør de noget med hende, drikker de videre i byen etc.

♀ bestemmer hvad hun gør efterfølgende; går hun til sin familie, politiet etc.

Gang rape.

Aid for players

Gang rape. – Aid for Players

The Fiat System

♂ have power over ♀'s body and behaviour

♀ has power over ♂'s feelings and behaviour

embrace and extend all uses of fiat

(opt. ♂ have power over each others' behaviour)

Rules for Playing

All players must have read the entire scenario text

The game must be played seriously

No game master

Men can play female characters and vice versa

Rules for the Game

♀ "knows" at least one of the ♂

♂ can only be convicted for before-actions

Only the ♀'s player can let the ♀ die

Only settings that all players can relate to

1. Setting up the Game

♂ determines the setting and the ♀'s behaviour towards them during the evening/day/...

♀ determines how and when it all turns into a rape

Ponder the characters briefly

Brainstorm about possible scenes and possible ways the game might develop in

2. Before (To be played jeeply)

Play everything up to the rape

The players have power over their own characters unless someone gives them an order by virtue of the fiat system

♀ uses the fiat system to control the rapists feelings and behaviours

♂ controls the woman's behaviour

3. During (Played as below)

♀ and one ♂ in the middle, the rest of the ♂ in a circle around them

♂ plays for 2 minutes—tells what he does to her, how her body behaves and reacts, whispers, touches the ♀ etc. The ♂ who were just with the ♀ keeps track of the time. The first ♂ to take time goes last.

♀ plays 1 minute—inner monologues, what the ♂ does, how the ♂ feels, etc.

The scene between the ♀ and the ♂ is played 3 times, ♂ might not break eye contact with the ♀

If a player "backs down", his/her character comes

♂ is swapped for another after orgasm—is allowed to leave on own or ♀'s initiative after 3 times of 2 min. rounds interleaved by 1 min. rounds by the ♀

4. After (Narr. or played jeeply)

♀ decides what ♂ does after the rape, if they do anything with ♀, etc.

♀ decides what she does afterwards, if she tells anyone about the rape, informs the police, etc.