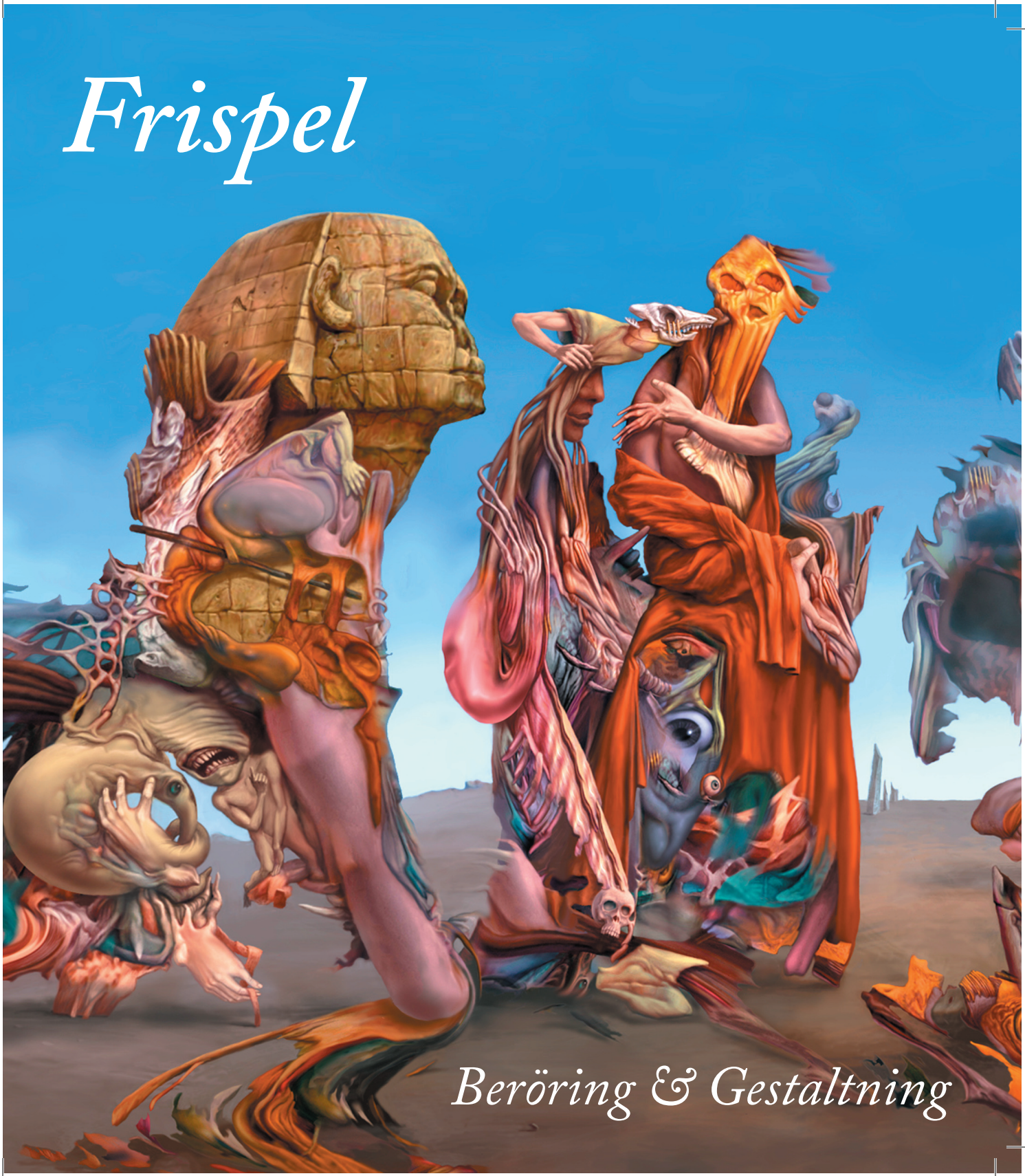
# *Frispel*



*Beröring & Gestaltning*

# Beröring & gestaltning


**Lovord till Thalia & Meplomene** - Sida 4

**Att beröra** - Sida 6

**Revolutionera ditt spelledande** - Sida 13

**Spelglädje** - Sida 20

**Att gestalta** - Sida 24

**Jeepform, friform, klapp eller kyss?** - Sida 29

**Fågelperspektivet** - Sida 40

**Konfliktproblem och problemkonflikter** - Sida 42



**Skribenter**
Texterna i denna tidning är skrivna av Martin Brodén, Thorbiörn Fritzon, Tobias Wigstrand, Sven Söderkvist, Johan Nilsson och Martin Svahn

**Illustratörer**
Omslaget och illustrationerna på sida 5, 21-23, 25-26, 28 & 43-44 skapades av Bernard Dumaine (http://bernardumaine.deviantart.com), på sida 5 i samarbete med Ton Haring, sida 21-23 & 25 med Deborah Valentine, sida 26 med Rodney Gee, sida 28 med Ben Pearce & sida 43-44 med Sally Hunter
Sidorna 7-8 & 11 illustrerades av Andrea Andersson
Bilderna på sidorna 13-14 & 17-18 skapades av Anders Björkelid
Sidorna 31-32, 35-36 & 39 illustrerades av Andreas Sandlund

**Redaktion**
Redaktion & Layout: Martin Svahn & Johan Nilsson

**Hemsida**
www.frispel.nu

**Tryck**
Arkitektkopia, Örebro



Frispel ges ut av den ideella SVEROK-anslutna föreningen med samma namn. Varje kreatör äger rätten till sitt eget verk, men Frispel förbehåller sig rätten att använda verket eller delar av det i reklamsyfte för detta nummer och för återtryck av detta nummer, analogt som digitalt. Citera gärna, men glöm ej att ange källa. Eftertryck utan skriftligt tillstånd av Frispel är förbjudet.



Frispel nummer tre - beröring och gestaltning, gavs ut 2006 i 100 exemplar. Den gavs ut med en förhoppning om att friformen skall nå nya höjder.

# Lovord till Thalia & Meplomene

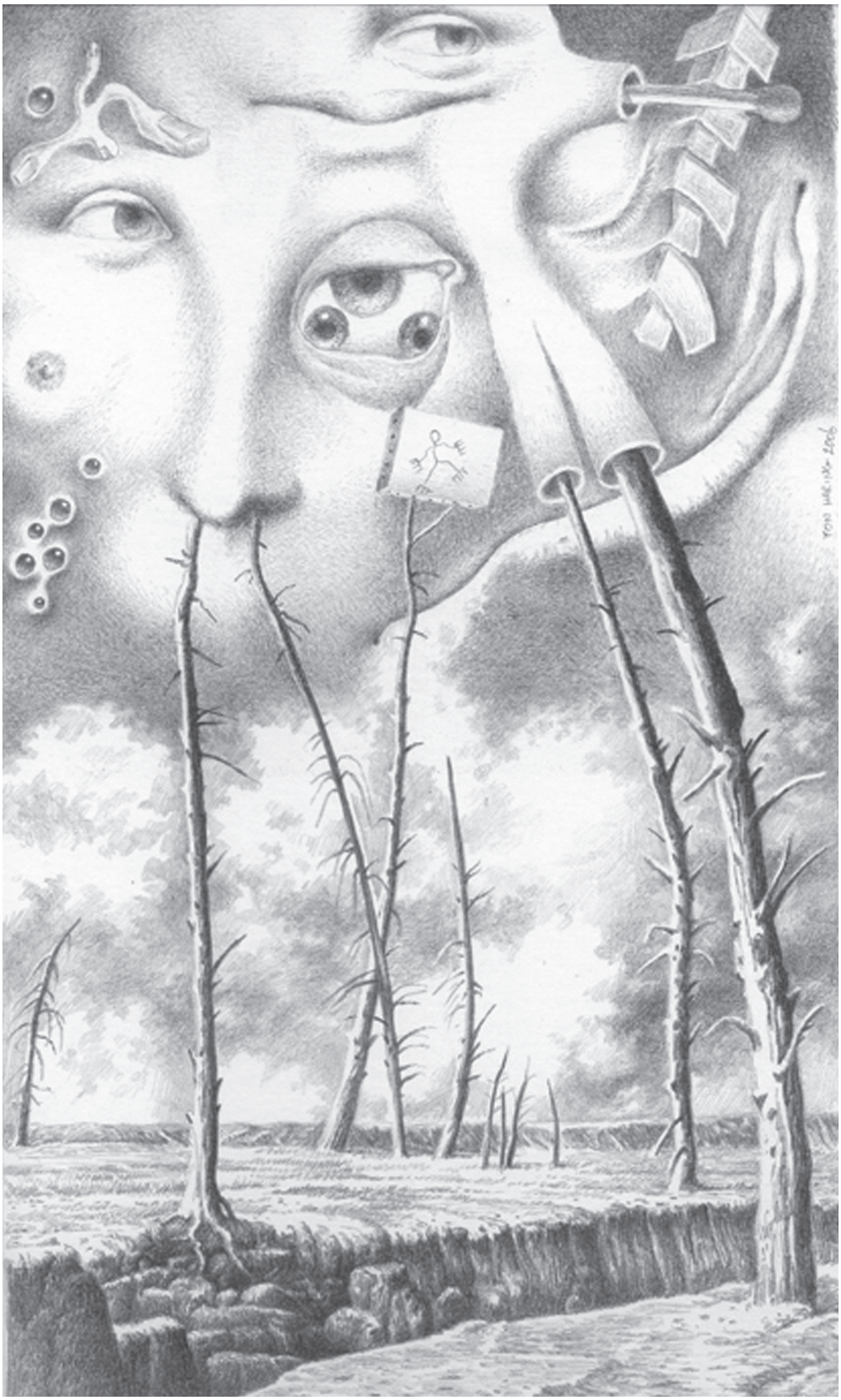
*av Frispel*

Välkommen till *Frispel nummer tre – beröring och gestaltning*! Framför dig har du en verbalt korpulent skrift som kan komma att te sig motsägelsefull vid genomläsning. De idéer som presenteras går nämligen till viss del stick i stäv med varandra då de utgör olika läger i det skyttegravskrig som rasar kring synen på rollspel. Låt de rödglödgade gevärspiporna få svalna och slå dig ner vid förhandlingsbordet. Låt oss lyssna på varandras idéer och låt oss forma en rollspelskultur byggd på lyhördhet och förståelse.

Genom åren har vi försökt släppa på dogmerna. Det finns inget som är viktigast för alla scenarion. Ibland är det viktigaste det poetiska i rollspel, ibland är det spelglädjen, ibland är det temat, tempot, storyn, rollerna, berättarformen, systemet, reglerna, tärningarna, pauserna, spänningen, deltagarna, ibland är det gestaltandet. Alla scenarion är olika, i alla fall alla frispelsscenarion. Dessutom varierar ofta det vikigaste från stund till annan inom ett och samma scenario. I den första scenen kan det vara tempot som bör prioriteras, i den andra stämningen, i den tredje formen och i klimax kan gestaltandet vara av största vikt. Vad vi lägger tonvikt och eftertryck på måste få följa av annat än dogmer och tradition. För att visa på detta har vi i detta nummer försökt bredda synsättet. Vissa delar kanske inte faller dig i smaken medan andra är ljuvliga. Se det som en chokladask.

Temat, det poetiska i rollspel och vikten av att våga uttrycka något större än det vanliga är vårat viktigaste budskap. Vi tror dock inte att konstruktören kan göra detta utan en verktygslåda fylld till bredden med berättartekniker som passar hennes visioner. Enbart verktyg gör dock ingen hantverkare utan det krävs även alternativa infallsvinklar. Med olika perspektiv syns olika saker: en chokladbit verkar kanske god medan den samtidigt är onyttig och tillverkad av ett företag vars verksamhet endast den likgiltige kan tänka sig stödja. En rollspelsteknik kan likaså vara passande, frestande, fyrkantig eller hindrande vid förmedlandet av ett budskap.

I artiklarna i detta nummer dyrkar vi formen, kontrollen, spelglädjen och problemen i rollspel. I verkligheten är vi dock slavar under våra kvädens krumbukter och hyllar med skratt och suck Thalia och Meplomenes skönhet i våra skapelsers frukter där även lockrop till ömsom Kalliope och ömsom Erato brukar smyga sig in. Det viktiga när du skriver rollspel är inte att undergivet följa några tekniker, det viktiga är att hitta din musa och bli hennes ödmjuka tjänare.



# Att beröra

*av Johan Nilsson*

Vi är väl överens om att en bra film eller en god bok ska beröra oss. Att berättelsen ska gripa tag och lämna avtryck på djupet. Detta synsätt gäller även andra enkelriktade medier som musik, foto och annan konst. I de interaktiva medierna hamnar dessa kvalitéer ofta i skymundan för annat som spelmekanismer och känslan av framåtskridande. Denna artikel kommer att undersöka vad det innebär att beröra, passa in begreppet i en rollspelskontext samt slutligen ge exempel på hur vi kan gå till väga för att beröra.

## En kanal till själen

De flesta av oss har en ganska grå vardag, ett stabilt normaltillstånd eller ett själens jämviktsläge. Vi känner varken kärlek eller hat, vi känner oss varken glada eller ledsna, varken modiga eller rädda. Ibland sätts känslorna emellertid i svaj och fyller oss. Något som oftast är en konsekvens av vår omgivning. Det kan kännas både bra och dåligt men vi upplever ofta en blandning av både sötma och bitterhet när känsloutbrotten kommer oavsett om det rör sig om kärlek eller ångest. Det gör ont, men det storslagna livet gör sig påmint.

Menat i en bred bemärkelse ger konsten oss möjlighet att förmedla känslor och den kan ses som ett verktyg att uppleva exempelvis kärlek, glädje och rädsla genom. Vi kan lotsas in i en fiktiv värld där intryck, personer, situationer och händelser alla är projektioner på vår fantasi som sätter våra känslor i rörelse så som verkligheten. En avgörande skillnad är dock att vi närhelst vi vill kan låta lotsen ta oss tillbaka till verklighetens hamn som väntar oförändrad och trygg. Denna möjlighet till att sätta känslorna i gungning kan även användas för att förmedla djupgående skildringar av situationer som ännu inte upplevts av betraktaren. Konstruktörens budskap sprids och empati för främmande företeelser kan väckas.

Mer konkret kan man säga att det finns ett symbolspråk som berör oss. Som får oss att känna glädje, sorg och skräck. Ett språk som tonsättare, regissörer och romanförfattare känner till, men som vi rollspelskonstruktörer inte har utforskat ordentligt än. Visst händer det att vi lugnar oss med att det bara är på låtsas. Visst händer det att rollspel berör som det är. Frågan är bara när och varför.

## Vad berör vem?

Som talesättet proklamerar är smaken som baken. Alla berörs vi inte av samma saker och nyckeln till att skriva en bestseller är att beröra så många som möjligt samtidigt. Det finns en mängd olika faktorer som bidrar till om det

samlade intrycket berör oss eller inte. Några av dem är huruvida framställningen känns realistisk, om den ligger nära vår verklighet, om den är estetiskt tilltalande och om den hjälper till med att förmedla det berörande budskapet. Men det viktigaste är att vi som betraktare känner sympati och empati för huvudpersonerna i berättelsen. Ytterligare en faktor är om vi förstår framställningen och vad som är gripande med den. Ibland går berättelsens anda fram, ibland skapar vi våra egna budskap, ibland blir vi sura och distanserar oss och ibland begriper vi ingenting alls. Som konstruktörer får vi därför gå en balansgång mellan att vara tydlig och riskera att skriva målgruppen på näsan och att vara vag och riskera att inte bli förstådd. I denna balansgång avgörs om berättelsen blir realistisk eller ej, om vi känner sympati och empati eller ej. I denna balansgång avgörs vem som berör vem.

Beroende på målet med skapandet kan det vara intressant att göra en målgruppsanalys och fundera på vilka vägar som finns öppna att beröra med. Dessutom är det intressant att fundera över vilka vägar som är minerade och bör undvikas. Vi kommer i resten av denna artikel att utgå ifrån att målgruppen som skall beröras har bakgrund och intressen snarlika författarna och lämna vidare diskussioner om målgruppsanalyser därhän.

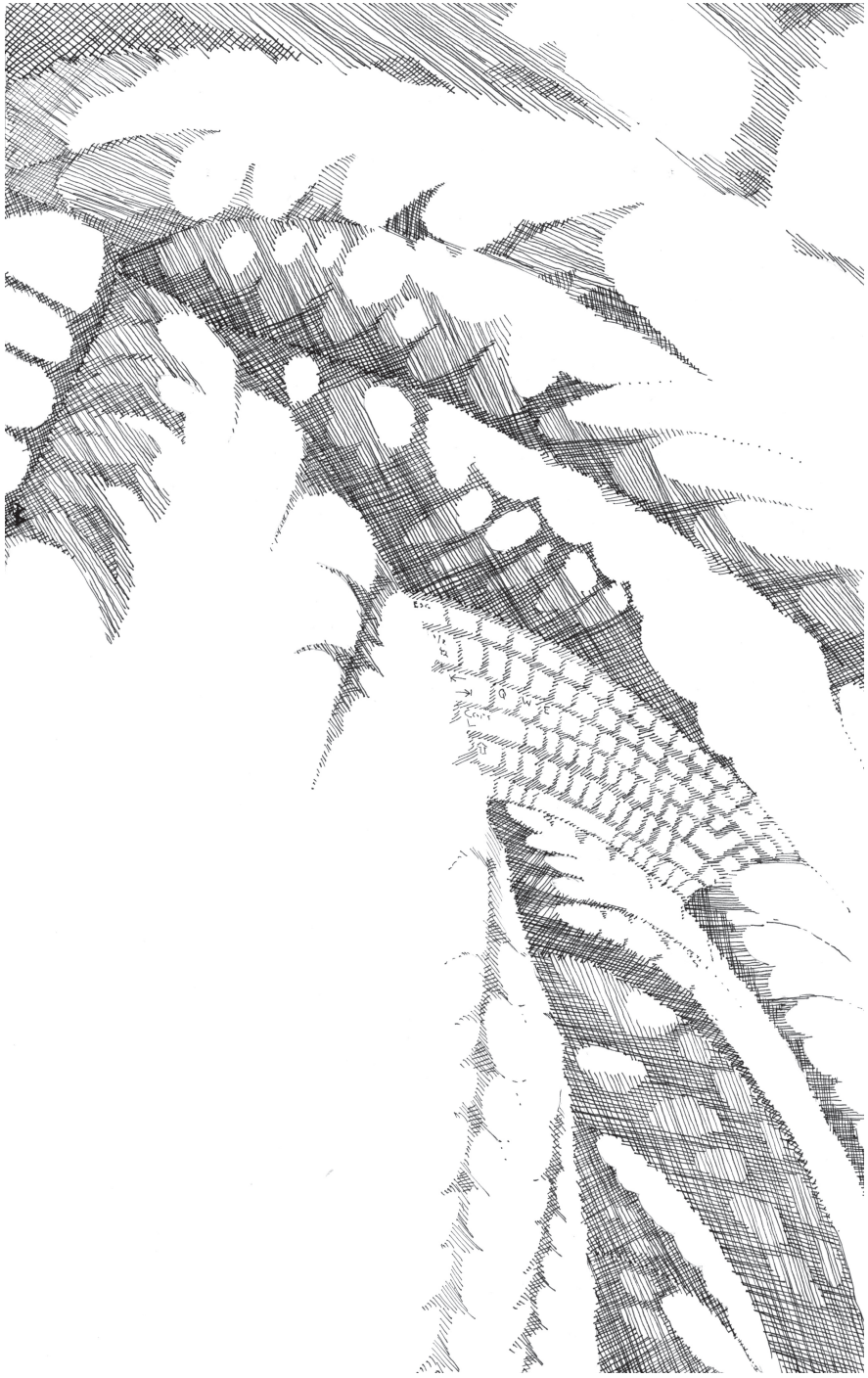
## Att beröra med rollspel

Under konstruktionen av rollspelsscenarion brukar det inte alltid tas i beaktan att beröra, men i vissa fall kan rollspel beröra ändå. Det är dock intressant att systematiskt planera hur ett rollspelscenario ska beröra spelarna för att dels förmedla scenariots budskap effektivare och dels utnyttja den potential som rollspelsmediet faktiskt besitter. Vår erfarenhet säger dessutom att de scenarion som berör oss ordentligt är de klart bästa.

## Att hålla kvar känslan

Att skapa är i de flesta fall en högst individuell och privat företeelse, så det faller sig naturligt att alla kreatörer tänker på sitt eget sätt och har sina egna strategier. Vi måste därför utgå från vår egen tankeprocess. Trots det hoppas vi att du ska ha nytta av och känna igen dig i de tankegångar som följer.

En ny scenarioidé är ofta svår att beskriva. Det krävs mycket strukturerande och eftertanke för att visa vad den går ut på. Detta gäller inte bara då den ska presenteras för andra, utan även då man själv ska skapa sig överblick. Scenariot uppenbarar sig till en början som en vision av



lösryckta händelser, personer och känslor. Under bearbetningsprocessen som följer paketeras dessa beståndsdelar till uttryckbara enheter och det är då lätt att viktiga nyanser går förlorade. Trots att känslor är viktiga i visionerna blir de ofta bortgallrade under systematiseringen eftersom de är abstrakta och svåra att beskriva. Ett första steg till att beröra är därför att redan i början av skapandeprocessen identifiera vilka känslor som genomsyrar scenariots vision. Genom att tänka igenom det kan visionens känslor konserveras och återinföras närhelst de sipprar ur scenariot. Ett sätt att är att skapa små saker som fokuserar på känslorna och som man kan gå tillbaka till senare. Till exempel text, mind maps, bilder, fotografier, musik, låtlistor, poesi eller vad du vill.

En vanlig metod för att få scenarioidéer hanterliga är att dela in dem i scener. Det kan vara användbart även i detta sammanhang eftersom man ofta vill förmedla olika känslor i olika delar av scenariot. Genom att dela upp scenariot i scener och sedan förstärka varje scens tänkta känsla kan processen göras hanterlig och överskådlig. På detta sätt undviker man att känslor får stryka på foten av strukturingsarbetet. Ett annat sätt att fånga flyende känslor är att blicka tillbaka på den ursprungliga visionen. Genom att ta del av det material som inspirerade till och skapades med intryck från scenariots vision får vi tillbaka våra gamla associationer och kan hitta de förlorade idéerna igen. Ta ett mentalt steg tillbaka och överblicka både vision och struktur och hitta de trådar som gått av på vägen. Utvärdera om de bör knytas ihop igen eller om de var överflödiga och dåliga.

## Från vision till upplevelse

Ett förenklat sätt att se rollspelsscenarion på är att betrakta konstruktörernas vision som scenariots essens. Denna essens ska sedan överföras till deltagarna i en så oförvanskad form som möjligt. Det krävs alltså att alla aspekter av visionen följer med under de steg som tas från vision till upplevelse. Det är dock inte nog med att alla beståndsdelar i visionen måste formuleras, de måste även ha samma betydelse för alla deltagare – de måste uttryckas med ett språk som är gemensamt för samtliga. Vi bör därför fundera på hur entydiga signaler vi sänder och om de kan beröra deltagarna på olika sätt.

Ett bevingat ordstäv säger att konsten skapas i betraktarens öga. Konstnären ser en bild och upplever en känsla, men på duken finns bara färgpigment. Betraktaren ser kanske bara färg men troligast ser hon en bild och upplever en känsla. Denna känsla behöver dock inte vara den som konstnären avsåg. I denna typ av privata upplevelser vållar inte detta några problem, men i rollspel som är ett kollektivt medium kan det bli missförstånd om olika deltagare blir berörda på olika sätt. Möjligheterna att spela med varandra blir färre och spelgruppen börjar dra åt olika håll. Det är därför viktigt att vara tydlig så att detta problem inte uppstår.

## Hur man berör

Låt säga att vi nu lyckats identifiera alla de känslor som vi vill förmedla genom rollspelsscenariots olika delar. Hur gör vi nu för att beröra spelarna? Hur kanaliserar vi dessa känslor till spelgruppen? En tonsättare skulle kanske använda stråkarna vid ömma scener, flöjterna vid uppspelta avsnitt och trumpeterna i berättelsens heroiska epicentrum, men hur gör vi och vad har vi för instrument? Det beror på hur rollspelsmediet delas upp. I klassisk problemlösningsanda bör inte bara visionen delas upp i känslor och andra fragment. Rollspelsmediet bör också dissekeras och analyseras för att sedan kunna bli en kanal från konstruktörens vision till deltagarnas själar.

I Frispel nummer ett – teori och vision presenterades ett synsätt som gick ut på att ett rollspelsscenario delas in i tre maktnivåer. Den första av dessa är den fiktiva makten som styr över den fiktion där scenariot utspelar sig. Den innehåller spelets verklighet, alla som befolkar den och allt som händer i den. Den är helt skiljd från vår egen verklighet, men den utesluter inte scenarion som fiktivt utspelar sig på denna plats i detta nu. Den andra maktnivån är den strukturella makten som kopplar ihop det fiktiva med verkligheten. Den styr hur fiktionen pressenteras för rollspelets deltagare. Berättarteknik, rekvisita och regler är bara några av de beståndsdelar som bygger upp denna maktnivå. Den tredje och sista maktnivån är den interpersonella makten. Den innehåller allt som rör sig mellan spelets deltagare utan att överskrida gränsen till fiktionen. Exempel på interpersonell makt är deltagarnas rollspelsvana, deras förutfattade meningar och relationerna mellan dem.

Med hjälp av denna rollspelsmodell kan både tillgångar och problem kring beröring identifieras. Till att börja med har varje maktnivå sin potential som verktyg för beröring. Genom den fiktiva makten kan handlingen, karaktärerna och miljöerna stimulera deltagarna att beröras. Genom den strukturella makten kan kommunikationstekniker som handouts, musik och vanligt hederligt berättande användas. När känslor väl börjat befästa spelgruppen kan de dessutom spridas genom den interpersonella makten.

Det största hindret som måste övervinnas för att kunna beröra finns i den interpersonella maktnivån. Där finns statusförhållanden som är svåra att överbrygga eftersom det strider mot det sociala kontrakt som omger oss att bortse från dem. Där finns även tabun som bestämmer vad vi får göra och känna i närvaro av andra. Vi vågar inte låta fiktionen komma för nära så vi håller den på en armlängds avstånd. Som de flesta vana rollspelare vet så ger övning i att övervinna den interpersonella maktnivåns restriktioner färdighet i att ta till sig de känslor som scenariot har att erbjuda. Det gäller att inse att rollspel är en abstraktion av verkligheten och att det inte finns något farligt i att ge sig hän. Ett sätt att begränsa den interpersonella makten kan vara att använda masker. Den enskilde deltagaren blir dels mindre medveten om kamraternas fysiska närvaro och dels känner hon sig mer avskärmad från verkligheten och kan således bli mer delaktig i fiktionen. Masker har dock en del praktiska problem som komfort och begränsad mimiken.

## Tema

En kraftfull hjälpreda i processen att få visionen att genomsyra scenariot är tekniken som vi kallar för tema. Den är inte unik för rollspel och används bland annat i Hollywood vilket ger vissa indikationer på dess trubbiga kompromisslöshet. Med överblick och eftertanke är det dock ett oslagbart verktyg. Tekniken går ut på att hitta visionens tema och sedan se till att det genomsyrar hela scenariot.

Ett scenarios tema formuleras genom att komprimera dess vision till en enda mening. Ett vanligt exempel är ”gammal kärlek rostar aldrig”. Det mest klassiska temat torde dock vara ”det goda vinner till sist”. Ibland är det svårt att bestämma ett tema utan att stympa visionen men då kan man formulera temat med två eller tre utsagor för att få med allt väsentligt. Kanske kan man hitta ett primärt och ett par sekundära teman. Att det är en mening är inte heller så viktigt. Det skulle kunna vara ett ord med en förklarande kommentar. Det viktiga är att det är kort och direkt och att det kan ligga i tankens centrum utan att vara mentalt skrymmande.

När temat är formulerat så går man igenom scenariot och ser till att varje beståndsdel på ett eller annat sätt belyser temat och att hela scenariot ger den bild man vill förmedla. Om någon del inte ligger i linje med temat så bör den ändras så att den på något sätt harmoniserar med det som ska förmedlas. Något enstaka element som går stick i stäv med kan bidra med en intressant kontrastverkan som ger andra infallsvinklar i berättelsen. Detta är ett svårt arbete som ofta involverar ett visst ”kill your darlings”-moment, men görs det ordentligt blir resultatet värdigt bra.

## Att beröra genom spelledande

För att beröra med rollspel krävs det ibland att man tänker i nya banor och bryter mot en del oskrivna regler. Genom att använda metoder inom den strukturella maktnivån som ligger utanför de gängse rollspelsvanorna kan man förstärka viktiga detaljer i scenariot. Det är extra viktigt att dessa detaljer ligger i linje med vision och tema eftersom de troligen kommer att bli ett starkt intryck och därför en stor del av rollspelsupplevelsen. I ett scenario med tema ensamhet skulle till exempel spelledaren få en väldigt passiv roll för att spelarnas känslor av att ta ett ovanligt stort ansvar för både sig själva och berättelsen skall väckas. I Frispel nummer ett – teori och vision finns en del uppslag som kan ge idéer till denna typ av vansinne.

Det finns berättartekniska knep som kan användas för att komma närmre spelarna. De går i grund och botten ut på att bryta mot det oskrivna kontrakt som är upprättat i den interpersonella maktstrukturen och som skyddar spelaren från det som händer i fiktionen. Ett exempel är att låta fiktionen beröra spelrummet på ett handgripligt sätt. Istället för att berätta att det bultar på en dörr kan man knacka sina knogar mot undersidan av bordsskivan. Istället för att berätta att motorsågsmördaren sparkar upp dörren kan en andra spelledare göra entré med motorsågen i högsta hugg. Detta kan egentligen drivas hur långt som helst och gränsen för vad som är helt upp åt väggarna är upp till dig och din spelgrupp. Vågar man närma sig den gränsen kan de viktigaste detaljerna i scenariot kryddas med något som berör lite extra.

## Flottarkärlek

För att knyta ihop säcken kommer vi avslutningsvis att pressentera en scenarioidé och sedan applicera den teori som pressenterats. För att sätta det som gåtts igenom på prov måste scenariot självklart bygga på en känsloladdad stomme och vad är mer känsloladdat än kärleken? I linje med Frispels nyliga alster använder vi flottningen i västerdalarna som skådeplats och den förbjudna kärleken mellan en flottare och en kvinna hemmahörande på en herrgård vid ett av områdets bruk. För att spetsa till det hela ytterligare är flottaren en yngling och kvinnan något äldre och gift med självaste brukspatronen. Det hela bäddar för ett smaskigt drama som kan glida vilken konstruktör som helst ur händerna under välvillig abstraktions och strukturingsiver.

Men vänta nu! Har inte scenariots essens redan gått förlorad? Genom att formulera beskrivningen av det sorterades ju en hel del information bort! Vi återgår till visionen

och formulerar ett tema redan nu. Scenariot ska inte bli ett orättvisedrama där kärlek står mot principer och makt. I det fallet skulle ”kärleken vinner till sist” vara en slagkraftig sammanfattning. I det här fallet vill vi fokusera på att kärleken kan kräva sitt offer, men ändå ge mångdubbelt tillbaka. En ”Romeo och Julia”-historia där vinsterna med kärleken överträffar förlusterna. Temat formuleras därför som: ”det enda rationella är kärleken”.

Nu kan vi känna oss något sånär trygga i att behålla scenariots essens och rikta in oss på berättelsen. Handlingen bestäms till 1920-talet och en hel del forskande om flottning, bruksbygder och svenskt 1920-tal lägger en grund att bygga vidare från. Ett anslag skulle kunna porträttera mötet mellan de två huvudrollerna. Ett uppsluppet och förvirrat möte som sätter myror i huvudet på båda parter. Därefter följer en episod där vi får följa mannens vardag, tankar och dialoger med kollegorna vid flottningen. På motsvarande sätt följer vi kvinnans situation i herrgården. Det blir ofrånkomligt att påvisa skillnaderna i kultur och miljö mellan de båda platserna och trots att det inte har direkt med temat att göra kan det användas till vår fördel. Ett till möte måste äga rum där relationen befästs på något sätt. Detta möte leder till ytterligare två scener där huvudpersonerna porträtteras var för sig, där kärlekens möjligheter och risker mäts mot varandra. Här ska kontentan bli att det enda rationella är kärleken och en avslutande scen för de förälskade ihop på något sätt. Avslutningen får gärna bli en spännande flykt, men det är viktigt att det slutar lyckligt eftersom man annars kan ana att det finns andra rationella alternativ än kärleken. I det fall spelarna inte väljer kärleken bör slutet enligt samma resonemang bli olyckligt.
Nästa steg blir att passa in denna berättelse till rollspelsmediet utan att förvanska budskapet. Eftersom vi vill ha fyra spelare tänker vi oss att varje huvudperson spelas av två deltagare. En spelar en inre röst och den andra spelar karaktären på ett mer traditionellt sätt. Detta inbjuder även till argumentationer och inre dialoger mellan en kärlekspråkande och en traditionsbunden sida vilket ligger helt i temats linje. I de scener som bara involverar en av huvudpersonerna ska de två överblivna deltagarna ta sig an biroller som kollegor och vänner som huvudpersonen kan öppna sig inför.

Scenariot börjar ta form och vi går nu igenom varje scen för att undersöka hur de kan utformas för att berätta om att kärleken är det enda rationella. I den första scenen sås det frö som ska gro genom hela scenariot, ett laddat möte i en vardaglig situation. Känslan som ska väckas här är nyförälskelse, flirt och pirr i magen. För att beröra måste scenen skrivas så att spelarna kan identifiera sig med situa-

tionen. För att få lite hjälp på traven ger vi de inre rösterna i uppdrag att väcka intresset för den andre genom sina rollbeskrivningar. Detta kommer att centrera hela spelgruppen runt just kärlekstemat redan från början. Efter den första scenen skiljs karaktärerna åt och två likartade scener visar dem i sina vanliga miljöer. Dessa scener har till uppgift att förstärka intresset för den andre och dessutom visa vad man har att förlora på att följa kärleken. Patronskan riskerar sin sociala status, sin goda ekonomi, en älskvärd familj samt en del vänner och bekanta medan flottaren riskerar sin plats i det lokala samhället, sitt arbete och kanske möjligheten att få barn. Medlet för att förmedla detta är dialoger mellan huvudpersonen med sin inre röst och några anförtrodda.

Inför nästa scen som rymmer ett nytt möte mellan de båda ska de vara på det klara med sina känslor. För att påminna om myntets baksida får det gärna bli lite omständligt för de förälskade att klargöra sina känslor för varandra utan att riskera att någon obehörig avslöjar dem. För att göra scenen mer påtaglig bryter vi mot det oskrivna kontraktet i den interpersonella makten och tvingar fram fysisk kontakt mellan spelarna. Detta bygger så upp till två scener där de på var sitt håll får väga risker och förluster mot kärleken och möjligheterna. Scenerna skall vara strukturerade på samma sätt som sina tidigare motsvarigheter och argumenten ska om möjligt balanseras så att kärlekens vågskål väger över lagom mycket. För att nyansera det hela lite kan det berättas om hur någon valde kärleken allt för tanklöst vilket slutade i elände. Den avslutande scenen kan med fördel lämnas någorlunda öppen för spelarna att definiera så länge den gestaltar ett lagom lyckligt slut där kärleken framstår som det enda rationella trots de bittra offer som måste göras i dess namn. Måste kärlekspar fly eller går brukspatronen med på skilsmässa efter ett raseriutbrott?

Genom hela scenariot är det viktigt att alla deltagare har snarlika idéer om vart berättelsen är på väg. Lyhördhet är viktigt för att slippa maktkamper och för att skapa outtalad konsensus. Musik och handouts är exempel på verktyg som kan förtydliga detta.

## Avslutande ord

I exemplet ovan låg fokus fullständigt på att beröra. Även andra kvaliteter bör beaktas när ett rollspelsscenario konstrueras men de lämnades därhän av utrymmes- och fokusskäl. Det viktiga i sammanhanget är att komma fram till vad som ska förmedlas och sedan tänka ohämmat på hur detta ska göras. Gräv nu fram alla de där gripande scenarioidéerna som lagts i minnets dunkla magasin och försök än en gång göra dem rättvisa. Det är dags att beröra!

# Revolutionera ditt spelledande

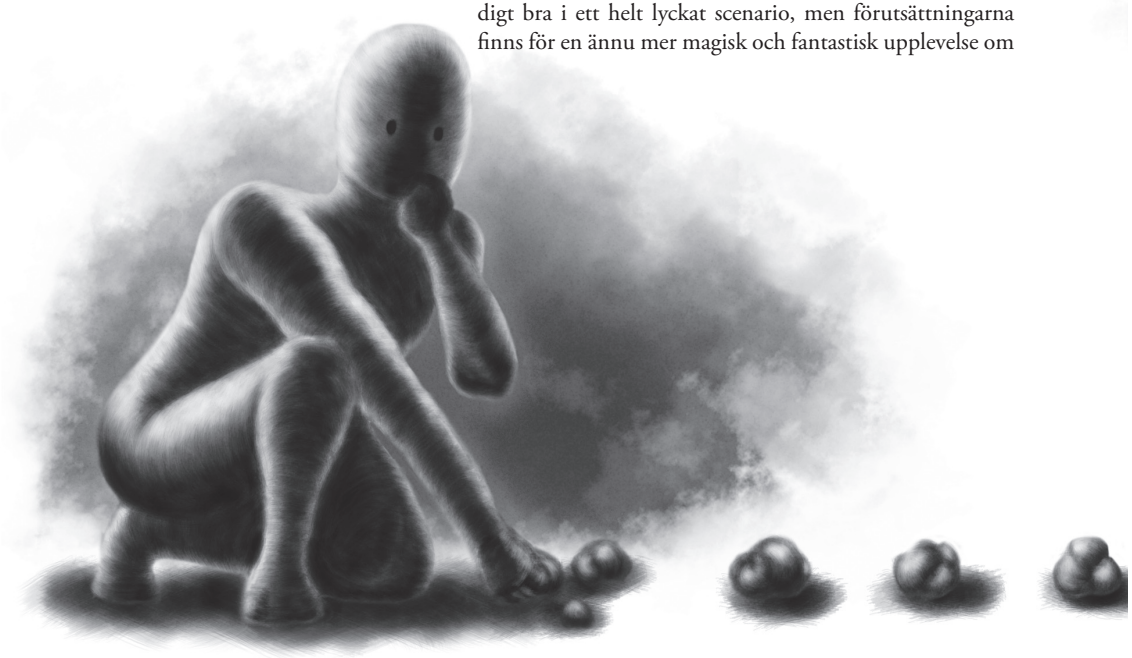
## med positiv förstärkning

*av Sven Söderkvist*

Rollspel kan vara magiskt. Det kan vara fantastiskt. Det är sällan det. Rollspel är ofta omständliga berättelser långt från magi och fantasi. Ofta är orsaken att spelarna gör fel. Det är spelledarens uppgift att styra spelarna rätt i berättelsen, men när det väl blir fel är det inte mycket spelledaren kan göra för att åtgärda saken, annat än att tänka vad fan i helvete gör jag nu. Jag har befunnit mig i många sådana situationer som spelledare, då jag tänkt vad fan i helvete gör jag nu. Insikten har alltid varit att det inte finns något bra jag kan göra, sedan har jag, i desperation, gjort något dåligt. Efter sådana tillfällen har jag diskuterat saken med mina vänner, som ofta just spellett samma scenario. Ingen kan säga annat än att det jag gjorde, det gjorde jag i desperation och att annat fanns inte att göra. Vid sådana tillfällen har de själva just upplevt sina egna situationer av hjälplöshet när det gäller att korrigera felaktiga beteenden hos spelare.

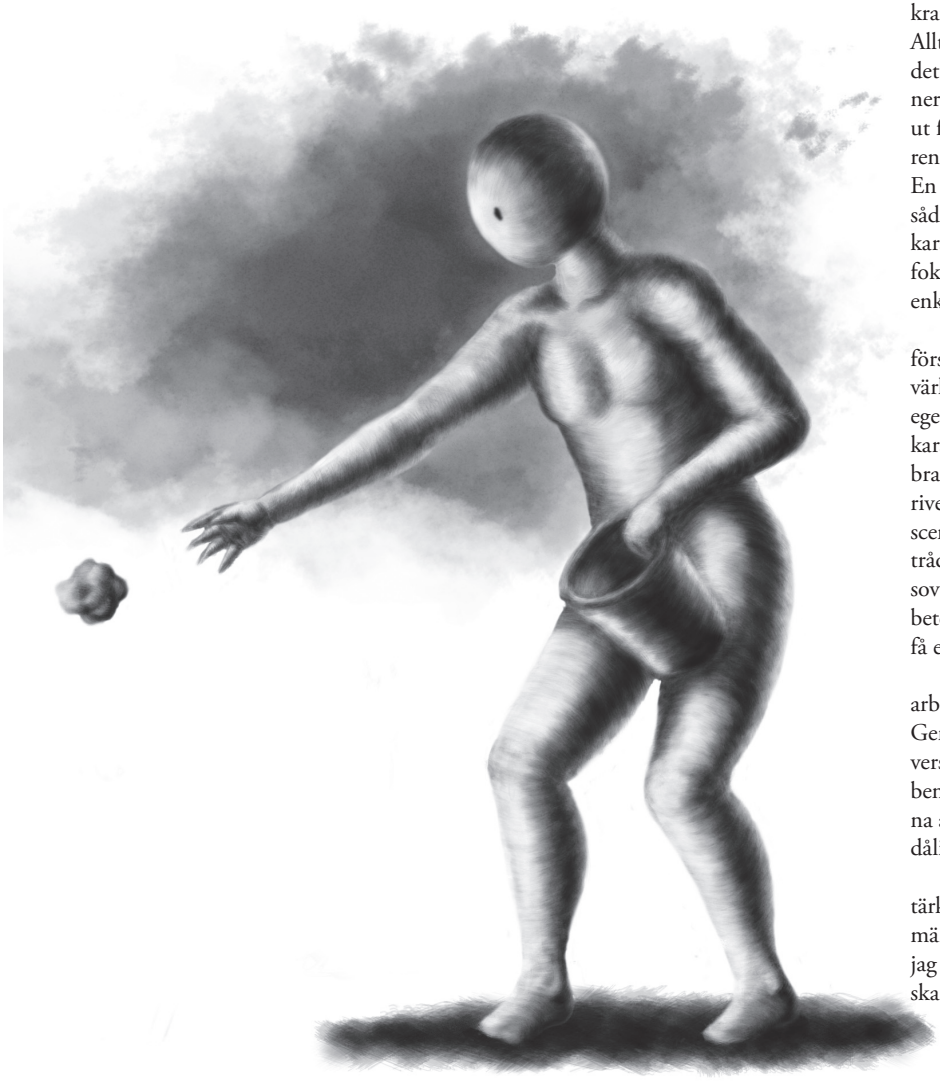
De beteenden jag talar om är inte felaktiga i betydelsen att de är förkastliga, utan de är felaktiga i betydelsen att de förekommer för ofta, för sällan eller i fel situationer. Det beror oftast på att spelaren är i otakt med spelet, antingen för att spelledaren inte lyckats förmedla takten eller för att spelaren inte är lyhörd. Det kan till exempel vara: spelare som beter sig actionfyllt i ett psykologiskt kammarspel, spelare som söker ledtrådar i en hypnotisk skräckberättelse, spelare som får ledtrådar utan att agera på dem, spelare som sitter tysta i ett hörn eller spelare som dominerar berättelsen trots att de spelar en blyg karaktär.

Det kan även vara spelare som gör sina karaktärer väldigt bra i ett helt lyckat scenario, men förutsättningarna finns för en ännu mer magisk och fantastisk upplevelse om



de skulle lyfta sig ännu en nivå. Hur gör jag som spelledare när jag vill modifiera en spelares beteende utan att förstöra stämningen? Det är inte riktigt gångbart att pausa spelet och påpeka för en spelare att karaktärstolkningen är jättebra, men att den skulle bli ännu bättre om spelaren bara tonade ned humorinslagen. Jag förmodar att det i och för sig skulle vara ett effektivt sätt att tona ned humorinslagen.

Det var först när jag började arbeta med beteendeterapi och rent handgripligt ägnade mig åt att korrigera felaktiga beteenden hos människor, som jag en dag insåg att det inneburit en revolution för mitt spelledande.



Revolutionen består i att tänka beteendevetenskapligt och att arbeta med spelare på samma sätt som vi arbetar med människorna på mitt jobb. Vi arbetar med att identifiera bra beteenden och dåliga beteenden och sedan förstärka de bra och försvaga de dåliga. Metoden vi använder för att förstärka bra beteenden heter positiv förstärkning. Den går ut på att vi ser till att bra beteenden följs av bra och roliga saker, så kallade förstärkare. Vad som är bra och roligt är väldigt olika från person till person, så en förstärkare kan vara vad som helst. I mitt arbete är de vanligaste förstärkarna uppmärksamhet, glada hejarop, kaffe och godis. I rollspel är det förmodligen andra saker som fungerar som förstärkare. En spelledare har tillgång till mycket kraftfulla förstärkare genom sin kontroll över universum. Allt som händer kontrolleras ytterst av spelledaren. Även det som spelare gör, görs endast om spelledaren sanktionerar det. En spelare kan säga att dess karaktär kastar sig ut från det brinnande huset, men det är först när spelledaren sanktionerar det som karaktären faktiskt kastar sig ut. En sanktion av handlingen kan utebli av olika orsaker. En sådan orsak kan vara att det inte finns något fönster, att karaktären misslyckas med ett tärningsslag, att universums fokus är riktat någon annanstans eller att spelledaren helt enkelt inte hör vad spelaren säger.

Det finns två nivåer spelledaren kan arbeta på för att förstärka bra beteenden. Den första nivån är inom spelvärlden och det är en nivå vi alla arbetat på. Det är när vi i egenskap av universums styrare bestämmer effekten av en karaktärs handling och belönar ett bra beteende med extra bra effekter. Om en karaktär plötsligt fattar släggan och river en vägg, ett bra beteende i till exempel ett lovecraftscenario, så låter vi självklart karaktären finna en bra ledtråd som egentligen var tänkt att ligga i en skrivbordslåda i sovrummet. Om rivningen av väggen skulle vara ett dåligt beteende, som i ett kammarspel till exempel, så låter vi det få enbart negativa konsekvenser.

Den andra nivån ligger utanför spelvärlden och är att arbeta med spelarnas beteenden istället för karaktärernas. Genom att spelledaren med hjälp av sanktioneringar, universums fokus, sitt kroppsspråk och sin uppmärksamhet bemöter bra och dåliga beteenden olika så kommer spelarna att påverkas att öka sina bra beteenden och minska sina dåliga. Spelarna formas utan att vara medvetna om det.

Det är här vi återkommer till den enormt starka förtärkaren spelledaren har tillgång till, nämligen sin uppmärksamhet och universums fokus. Grundprincipen som jag kommer att utveckla i mina exempel är att spelledaren ska ge sin uppmärksamhet och rikta universums fokus mot

spelaren när den har ett bra beteende, men vid dåliga beteenden så skall spelledaren ignorera spelaren och låta den hamna i spelskugga.

Jag har egen erfarenhet av att spela med en spelledare som, förmodligen omedvetet, arbetar så. Om jag säger att min karaktär gör något som inte passar in i den tänkta händelseutvecklingen så hör han mig inte, eller ignorerar mig helt enkelt. Om jag däremot säger att min karaktär gör något som han gillar och tror kan bli bra så riktas fokus direkt på min karaktär och jag sugs in i en hissnande action. Skillnaden blir mycket märkbar mot att sitta ohörd och inte göra någonting alls. Det påverkar mig och gör att jag, omedvetet och medvetet, anpassar min spelstil till att passa berättelsen, så att jag skall få roligare. Det visar också varför sådan här manipulation är av godo. Genom sin spelledarstil påverkar han mig att bli mer lyhörd mot berättelsen och att bli en bättre spelare.

Det finns varianter av den här metoden som vi redan använder. Till exempel när rollspersonerna är på väg att rejält avvika från den tänkta utvecklingen genom att ta tåget till norrland. Det är vid sådana tillfällen vi tänker vad fan i helvete gör jag nu. Därefter agerar vi panikslaget och defensivt och allt deras prat som rör norrlandsresan bemöter vi genom att titta ned i våra papper och på sin höjd klämma fram ett skeptiskt mmmmm. Om de besöker stationen för att köpa biljetter så verkar kvinnan i kassan märkligt ointresserad. Järnvägsstationen beskrivs med att det är en helt vanlig järnvägsstation, inget intressant alls med den faktiskt. Om sedan någon av rollpersonerna skulle ta ett enda steg åt rätt håll, till exempel över gatan för att köpa en tidning, så lyser vi upp som lyckliga barn och beskriver med entusiasm hur intressant det är att gå bort från järnvägsstationen och hur mycket spännande mystiska saker som väntar bara de slår bort tankarna på att resa till norrland.

Även om det är dåligt genomfört så är det ett bra exempel på hur man kan använda positiv förstärkning för att förstärka ett bra beteende, att gå bort från stationen, samt försvaga ett dåligt beteende, att åka till norrland. I det här fallet handlar det egentligen inte om att hindra spelarna från att åka till norrland utan att få spelarna att bli mer lyhörda mot berättelsen. Vi vill påverka spelarna på ett omedvetet sätt och vi vill arbeta med stora beteenden som gör dem till bättre spelare och spelsessionen till magisk och fantastisk.

Om spelledaren kan fördela sina förstärkare med omsorg kommer det att hjälpa spelarna att spela bättre rollspel. Saken kompliceras dock av att det även finns andra förstärkare som påverkar spelarna. Beteenden styrs inte bara av faktiska förstärkare, utan även av förhoppningen eller förväntningen att nå en förstärkare. En spelare som uppvisar ett felaktigt beteende kan göra detta för att hon i vanliga fall brukar bli förstärkt, i sin vanliga spelgrupp till exempel. När hennes spelstil inte längre fungerar så kommer hon ändå inte att överge den direkt. Hon gör de saker som brukar fungera, som till exempel att slå ned väggar för att hitta ledtrådar, även om det inte fungerar alls då spelledaren ibland inte verkar lyssna på henne och ibland bara torrt konstaterar att det tar hela kvällen att slå ned väggen. När hennes karaktär står och bankar på väggen hela kvällen medan de andra brottas med elefanter på zoo är förhoppningen att hon ska tröttna på det. Dock har hon hittat så många ledtrådar i sönderslagna väggar genom åren att beteendet är väl etablerat. Det kommer i ett sådant extremt fall krävas många tråkiga stunder av väggbankning innan hon tröttnar.

Andra förstärkare som påverkar en spelares beteende är de andra spelarnas reaktioner. Om medspelarna viker sig av skratt så fort hon hittar en slägga och börjar banka på en vägg så spelar det ingen roll om spelledaren ignorerar henne, hon kommer att glatt fortsätta banka på väggar. I en sådan situation hjälper inte den positiva förstärkningens indirekta påverkan, utan vi får ta till vår egen slägga, den direkt påverkan, och tala om att hennes karaktär inte längre vill slå på väggar och att karaktären dessutom har blivit allergisk mot släggor.

Det finns även beteenden som är självförstärkande. En del människor tycker att det är så trevligt att höra sin egen röst att det räcker för att förstärka dem alldeles oavsett hur resten av världen reagerar. Så i alla de situationer och exempel jag går igenom här finns det alltid en massa olika förstärkare närvarande förutom de spelledaren kontrollerar, men eftersom vi inte kan påverka dessa så är det inte mycket att göra åt dem, även om det är bra att vara medveten om dem.

## Exempel

Här följer två exempel som visar hur positiv förstärkning kan användas i ett par olika situationer. Det första exemplet behandlar en spelare helt i otakt med scenariot, medan det andra behandlar en bra spelare som behöver sporras lite extra. I båda fallen kommer vi att förstärka en del beteenden och försvaga andra. Vi förstärker beteenden genom att använda positiv förstärkning, vilket innebär att vi ser till att beteendet direkt följs av spelledarens uppmärksamhet

och andra bra och roliga saker av lämplig art. Spelledarens personliga agerande kan också vara en förstärkare, så när vi vill förstärka något skiner vi upp och ler.

Om spelaren har svårt att lyckas med bra beteenden kan spelledaren hjälp lite på vägen genom att använda en prompt, vilket är en liten knuff i rätt riktning. Syftet med en prompt är att hjälpa en person att lyckas med ett bra beteende så att personen skall nå den positiva förstärkaren och förstå att den finns. I rollspel kan promptar ta formen av antydningar och små påminnelser eller av verbal handledning då spelledaren styr karaktärens beteende i rätt riktning.

Vi försvagar beteenden genom frånvaron av positiv förstärkning, vilket innebär att vi antingen ignorerar spelaren eller låter beteendet direkt följas av dåliga och tråkiga saker av lämplig art. Vi är också återhållsamma med leenden, ögonkontakt och trevlighet. Vad gäller de bra och dåliga sakerna av lämplig art skall vi komma ihåg att det skall vara ur spelarens perspektiv. En spelare som gillar stillsam mystik förstärker vi med stillsam mystik, en spelare som gillar action förstärker vi med action. Det är därför viktigt att lära sig vad spelaren är intresserad av.

## Problemspelaren

Det här är en spelartyp som oftast är en yngre kille och som kan ha spelat mycket rollspel, men inte så mycket berättelser. Det kan även vara en mer begåvad spelare som av någon anledning är obstinat och inte lyssnar till berättelsen.

**Beteende**: Problemspelaren agerar på ett sätt som inte alls passar berättelsens stil. I det här exemplet deltager spelaren i ett stämningsfyllt scenario, men försöker döda alla spelledarpersoner.

**Vad vill vi förstärka**: Alla ageranden som inte är våldsamma.

**Vad vill vi försvaga**: Alla våldsamma ageranden.

**Dåligt beteende**: I scenariot besöker spelarna en pensionerad journalist för att försöka ta reda på vad som egentligen hände i Årsta partihallar hösten –83. Så fort de kommer in i pensionärens rum på ålderdomshemmet ropar problemspelaren att han drar sin pistol.

**Bemötande**: Om det är möjligt så ignorerar vi honom fullständigt och fortsätter med vår beskrivning av pensionären och rummet. När någon annan spelare nämner något så spelar vi vidare på det. Problemspelaren kommer snart med ett nytt initiativ, om det är lika dåligt så fortsätter vi att ignorera det, men om det är åt rätt håll, så förstärker vi det direkt! Om det inte är möjligt att ignorera honom, så sanktionerar vi händelsen utan mycket dramatik och går sedan vidare i berättelsen, där ingen noterat att karaktären tagit fram en pistol.

**Kommentar**: I en situation där problemspelaren spårat ur är det bra att så fort som möjligt få med honom i spelet igen. Vi kan dra in honom i någon händelse eller dialog där han har chansen att visa bra beteende så att vi kan förstärka det. Det är viktigt att problemspelaren lyckas med saker lika ofta som förut och har lika roligt, annars tröttnar han förmodligen. Den skillnad vi gör är att han aldrig ska kunna lyckas och aldrig ska få roligt genom dåligt beteende, utan det krävs ett bra beteende. Vi ska dock lägga ribban för att lyckas så lågt att han faktiskt har möjlighet att lyckas och vi ska prompta honom så att han lyckas med bra beteenden. Kräver vi allt för mycket så kommer han att få sin tråkigaste rollspelsupplevelse någonsin. Användbara promptar i det här fallet kan vara att låta honom hitta ledtrådar eller dra in honom i dialoger. Om han endast visar upp sporadiska måttligt bra beteenden så får vi förstärka dessa och på det sättet sporra honom i rätt riktning. Vi kan därefter höja kraven i takt med att hans beteenden blir bättre.

**Dåligt beteende komplicerat**: Som spelledare har vi kontroll över allting utom spelarna. Vad gör vi om vi ignorerar problemspelarens agerande, men medspelarna uppmärksammar det och ropar åt honom att inte skjuta. Problemspelarens beteende har då blivit förstärkt av de andra spelarna. I en sådan situation får vi försöka modifiera medspelarnas felaktiga beteende att uppmärksamma problemspelarens felaktiga beteende. Metoden är återigen ignorering och därefter positiv förstärkning av första bästa bra beteende, vilket i det här fallet är vad som helst som leder berättelsen framåt. Medan vi ignorerar deras mellanspel för vi samtidigt händelserna vidare på ett sätt som är oberoende av deras agerande. Vi låter journalisten få en hostattack och falla ihop eller låter anhöriga komma på besök. Spelarnas beteende skall kännas som en parentes i verkligheten, så vi gör något som sätter slutparentesen.

Om spelarna skulle spela ut en storartad konflikt mellan varandra, och allt är en parentes, så är det helt befogat att ta ignoreringen till en ny nivå och lämna rummet, inte demonstrativt, utan med en socialt kompetent ursäkt. När vi kommer tillbaka återupptar vi berättelsen vid en punkt just innan det spårade ur. Ja, ni hade just hittat journalistens rum och tittat in. Hon ligger i sin säng och det luktar gammal människa och kaffebröd. När hon ser er reser hon sig halvt upp och muttrar något ohörbart.

**Kommentar**: Det är inte bara enskilda spelare som gör fel, utan gruppbeteenden är ibland också felaktiga. Detta är svårare att hantera eftersom det inte går att styra berättelsen till dem som beter sig bra. Om det är en hel spelgrupp som beter sig helt fel är den bästa lösningen förmodligen att inte spelleda dem alls. Annars gäller samma principer och metoder som för enskilda problemspelare. Spelledaren styr berättelsen och de kan aldrig komma framåt utan att bete sig bra. Men spelare skapar även sin egen berättelse och om de tycker att den är intressantare än spelledarens har vi förlorat vår starkaste förstärkare. I det skedet är det bara att satsa på att vinna tillbaka spelarna till berättelsen. Alternativt, om spelarnas berättelse verkar roligare, så hakar vi på den och improviserar.

**Bra beteende**: Problemspelaren står och lyssnar på diskussionen med journalisten, butter över att ingen bryr sig om hans pistol. Plötsligt upptäcker han att journalisten ljuger och anklagar henne genast. Han är hotfull, men han använder inte sin pistol och hans mål är inte att döda journalisten utan att föra berättelsen framåt.

**Bemötande**: En glimt av bra beteende är allt vi väntat på, det förstärker vi omedelbart! Vi lyser upp, ler och låter journalisten gorma åt spelaren. Vi vet att spelaren tycker om action, därför väljer vi att förstärka honom med lämplig action som passar situationen.

**Kommentar**: Det här är faktiskt den svåra delen. Det är ointuitivt att behandla ett fullständigt ordinärt agerande som om det vore det mest inspirerade vi sett. Att anklaga journalisten för lögn är ett helt förväntat agerande, dock inte för vår problemspelare! Eftersom vi försöker modifiera hans beteende, så justerar vi ibland vårat bemötande och även berättelsen. Kom ihåg att målet är att uppnå en bra rollspelshistoria och att det inte är möjligt förrän problemspelarens dåliga beteende har upphört.

### Potentialspelaren

Det här är en spelare som spelar sin karaktär och berättelsen bra, men som kan blanda bra insatser med dåliga eller överdriva någon egenskap hos karaktären för mycket. Det kan också vara så att hon inte utnyttjar karaktärens alla möjligheter.

**Beteende**: Använder en del beteenden för mycket och en del för lite.

**Vad vill vi förstärka**: Alla de bra beteenden hon redan har och speciellt de beteenden hon visar för lite av.

**Vad vill vi försvaga**: Beteenden hon visar för mycket av.

**För ofta använt beteende**: I scenariot är spelarna pensionärer på ett ålderdomshem i Solna. De upptäcker att saker som hänt för länge sedan börjar dyka upp igen och med dem även nyfikna personer. De har alla alltså lite befogad paranoia, men potentialspelaren överdriver dock paranoian och hennes pensionerade journalist är konstant hysterisk och försöker regelbundet spärra dörrar med möbler och misstänker personalen så till den grad att scenariot blir svårspelat.

**Bemötande**: Det första vi skall se till är att vi på inget sätt förstärker det överdrivna beteendet, så att vi inte bidrar till att det överdrivs. Därefter tonar vi ned vårat bemötande när hon visar det paranoida beteendet, men ignorerar henne inte då vi ändå vill att hon ska fortsätta med det. Försöker hon spärra dörren och någon annan spelare samtidigt försöker göra något annat, så fokuserar vi på den andra spelaren. Om vi ändå sanktionerar hennes beteende, så gör vi det på ett ganska neutralt sätt och låter inte hennes handlingar påverka utvecklingen särskilt mycket.

**Kommentar**: Vi måste akta oss för att kuva hennes entusiasm! Det är orsaken till hennes överdrivna beteende, men det är samtidigt grunden för alla hennes bra beteenden. Vi vill endast styra hennes entusiasm till mer balanserade beteenden, så därför ser vi till att hon blir grundligt förstärkt för alla sina bra beteenden!

**För sällan använt beteende**: Potentialspelarens karaktär är en gammal kvinna som rör sig med svårighet och har ont i höften. Hon talar också med en bräcklig röst och använder mycket slang från 50-talet då hon var ung. Men spelaren tänker inte på sin rolls speciella karaktär utan spelar på som hon brukar göra. Hon säger att hon springer ned för trappor och ropar åt folk trots att det är något den gamla kvinnan inte förmår. Onekligen skulle karaktärstolkningen bli ännu bättre om spelaren tog hänsyn till sin gamla kropp och sina värderingar från 50-talet.

**Bemötande**: Här är det läge att prompta fram det önskade beteendet för att förstärka det.

**Spelare**: Jag springer ned för trappan.
**Spelledare**: Du skyndar dig allt du kan, steg för steg, fastän höften smärtar.
**Förhoppningsvis**: Ja, jag tar det ju lugnt och stapplar ned för trappan...
**Spelare**: ”Vad fan gör ni i mitt rum!”
**Spelledare**: Du reser dig halvt upp och muttrar något ohörbart.
**Förhoppningsvis**: Jag får tag i löständerna och plockar ut dem, sedan reser jag mig argt upp...

**Kommentar**: Förhoppningsvis leder promptar likt de ovanstående till att spelaren själv börjar anamma stilen och tänka på sin kropp och sitt tal. Om hon gör det så förstärker vi beteendet omedelbart. Skulle hon inte anamma stilen får vi göra en bedömning av om hon förstått våra promptar eller inte. Verkar hon förstå vad vi är ute efter, men ändå väljer bort det så får vi antingen ge upp eller börja använda ignorering när hon inte agerar enligt karaktären.

## Slutord

De metoder jag har presenterat här skulle kunna betraktas som verktyg i spelledarens verktygslåda, men det skulle vara fel. Det är mer ett sätt att tänka och se världen. Har du en gång fattat de här verktygen i handen så är de där för alltid. Däremot inte sagt att de kommer naturligt. Alla situationer vi hamnar i är nya och oförutsägbara och får oss ibland att tänka vad fan i helvete gör jag nu. Har du väl tänkt den tanken så är det lika bra att tänka: Positiv förstärkning kan revolutioner mitt spelledande.

# Spelglädje

*av Martin Svahn*

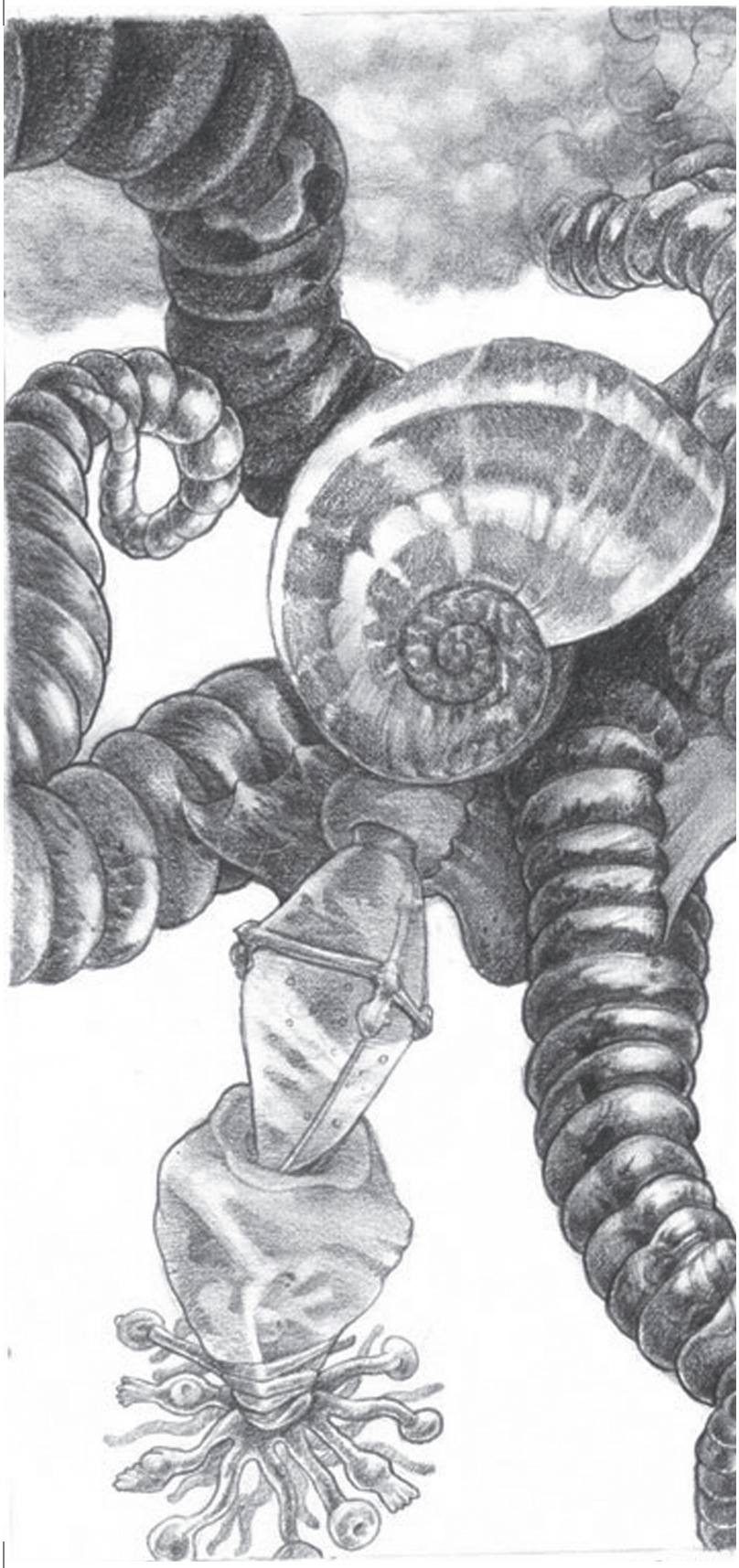
Vad är det som gör rollspel roligt? Vad är det som lockar en till spel? Är det tärningarnas rassel mot bordsskivan som suger in unga fjortonåringar i de interaktiva berättelserna? Eller är det interaktiviteten, lockelsen att få vara med och bestämma, som gör det? Är det den sociala gemenskapen, chansen att umgås med några andra inom ramen av uppsatta regler? Är det möjligheten till att berätta berättelser? Möjligheten till att simulera en annan verklighet? Är det underlandets fantasiska enhörningar som lockar eller rymdens tystnad som skall utforskas? Vi har nog alla olika idéer kring vad i hobbyn som roar oss och ofta kan nog olika idéer samsas inom ett och samma spelpass. Problemet är att flera element som gör spelet tråkigt även kan samsas inom det samma. Denna artikel tar upp några av dessa samtidigt som den försöker ringa in svaret på den första frågan. Låt oss ta en titt på det som roar och låt oss börja med det som roar smedjan.

## Roliga Smedjan

Något som nuförtiden är stort i rollspelsteori är *the Forge* (se www.indie-rpgs.com). En av deras grundteorier är den så kallade GNS-teorin, vilken delar upp spelarna i tre olika grupper beroende på varför de spelar. Teorin säger att man spelar för att antingen klara utmaningar (Gamist), vara med och berätta (Narrativist) eller trovärdigt simulera en person i en värld (Simulationist). Även om vi som spelare känner igen oss i delar av dessa kategorier så fångar de ändå inte det vi uppfattar som glädjen i att spela, framförallt fångar den inte det roliga med att spelleda. För oss finns det något som är roligare, nämligen att gestalta.

När vi spelar rollspel fokuserar vi inte på att lösa problem, inte på att berätta en berättelse och inte på att simulera en karaktär i en värld så realistiskt som möjligt. Utan dessa element skulle rollspelet inte bli av, men främst handlar det om att gestalta saker, oftast karaktärer. Det viktiga är inte att det blir helt korrekt, att det blir på det bästa sättet för att lösa problemet eller att berätta något specifikt, det viktigaste är att vi finner nöje i det vi gestaltar. Det viktigaste är att spelglädjen finns där.

När det kommer till gestaltning finns det många metoder som passar in i rollspel. I pendangartikeln *Gestaltning* lägger vi ut orden kring gestaltande och där kan du ta del av synsätt kring saker som roar, stimulerar och utmanar dig att gestalta. Kring detta kan du som individ och ni som grupp vara kreativa i rollspelsmediet. Det är här spelglädjen blir som störst. Det finns dock några andra fällor som spelglädjen kan försvinna i. En brist som vi tycker är generellt förekommande finns i spelets rytm.



## Timing och driv

För att ett scenario inte ska blir långtråkigt krävs driv. Det måste hända något, antingen med rollerna eller i berättelsen. Samtidigt får det inte hända allt för mycket, som deltagare måste vi känna att vi någonstans har en möjlighet att hänga med och påverka, att handlingen inte springer iväg och akterseglar oss. Skriv inte ett scenario där tio viktiga saker skall hända under varje timme, det blir rörigt och forcerat. Motsatsen, att skriva ett scenario där väldigt lite händer är naturligtvis också tråkigt. Man kan tycka att det är upp till spelarna att det händer något när scenariot står och stampar, men de kan bara få sina roller att göra det som scenariot ger uppslag till. Om rollerna saknar driv förmår inte alltid spelarna att lägga in det själva. Rytmen måste finnas i både spelarna och scenariot likväl som i deras samarbete. Konstruktören skapar hela tiden förutsättningarna för det deltagarna kan gestalta. Som deltagare skall du inte bara sitta och vänta på flygande stekta sparvar, du måste ta ett eget ansvar för att jobba med det material som finns. Du skall hela tiden tro att historien blir roligare om du bara följer karaktärens incitament. Risken är annars att du klamrar dig fast vid det som är roligt för stunden. Vi måste våga spela scenariot, och vi blir modigare om vi förväntar oss att det blir roligt!

## Äventyrsflykt

Det händer att rollspelare inte vågar följa scenariot för att de tror att det är tråkigt. De tycker att resten av scenariot verkar tråkigare att gestalta än den del de är i för stunden. En vanlig orsak till detta är att rollerna försätts i en sämre situation, vilket krävs för att föra scenariot framåt.

Detta kan ta sig uttryck i ett scenario där rollerna är tänkta att sälja sina själar till djävulen. Då karaktärerna varken tror på själen eller djävulen ser de inget problem med detta men då det i berättelser ofta går illa om någon säljer sin själ kan spelarna dock tro att detta är dumt och vägra låta sin roll göra det. Att vägra ta den risk som försäljningen innebär hindrar här berättelsens utveckling och gör att spelets rytm hackar. Det är roligare att sälja sin själ och hamna i ett problem som måste lösas än att sitta i timtal och argumentera för eller emot affären.

En mer generell misstro mot scenariots planerade utveckling visar sig när berättelsen är på väg genom en klassisk rollspelsklisché. Eftersom vi spelat sådana förut och väntar oss att händelseförloppet blir tråkigt och förutsägbart vägrar vi gå igenom den. Vi följer inte det uppdrag som vi får utan går istället på krogen för att prata skit.

Istället för att sätta oss på planet till Burma där scenariot är tänkt att fortsätta så packar vi i tre timmar. Det må vara roligt att gestalta snacket på krogen eller packningen inför resan, men om vi vägrar lämna det ger vi inte scenariot någon chans. Rytmen är redan förstörd. Om du absolut vill poängtera att din roll har en före detta man som hon jämt pratar om kan hon lika gärna göra det i djungeln i Burma som på krogen. Vill du visa upp rollens osunda intresse för skor kan du lika gärna kommentera skorna på alla du möter som att dra ut på packningsscenen i tre timmar. Att bränna allt sitt krut på en scen som är utan vikt för scenariot är inte att ge berättelsen en chans. Att vägra följa med i transfusioner mellan scener är att förstöra spelets rytm.

Det gäller att våga spela ut riskerna i scenariot och det gäller att inse att du kan karaktärsspela även under passager som är rollspelsarketypiska. De beteendemönster som beskrivits ovan brukar vi kalla *äventyrsflykt*. När spelare försöker undvika äventyret – det som är farligt och ofta rollspelstypiskt.

För att minimera risken för äventyrsflykt bör du som konstruktör undvika element som spelare tenderar att fly ifrån. Kanske kan du poängtera extra mycket att karaktärerna inte tror på djävulen eller på att hon har någon själ, kanske kan scenariot börja med att de stiger av planet i Burma. Det gäller att komma förbi den punkt där spelarna själva accepterar scenariot och istället göra det åt dem, dock utan att de känner sig tvingade och styrda i allt för hög grad. Det bästa är när accepterandet är oundvikligt men samtidigt roligt att gestalta. När valen redan är bestämda men skälen till dem är oklara kan scenen bli intressant och rolig att gestalta. Att veta att kvällen för Södertörns Simsällskap kommer att sluta med flykt längs E4: an i en stulen Opel Astra Combi gör kvällen intressant att gestalta. Det blir resan, inte målet som är utmaningen och behållningen.

Det finns många sätt att få spelarna att acceptera scenariot. Det vanligaste är att motivera karaktärerna med en oproportionerligt stor belöning. Smidigare är det att lägga incitamenten i karaktärernas mer personliga intressesfär. Den konstruktör som vill vara säker på att få rollerna dit den vill använder båda åtlarna. Skoentusiasten åker nog villigt till Burma som välavlönad reporter på en stor asiatisk skoutställning.

Det finns även berättartekniska knep att ta till för att undvika äventyrsflykt. Det vanligaste är att vi börjar in medias res. Berättelsen börjar när spelarna kidnappar kommunalrådet i Hässelby och sedan låter vi dem återberätta hur de som medlemmar i kanotföreningen kom att hamna i den situationen. Problemet för spelarna blir inte vart historien är på väg utan hur de skall ta sig dit. Vill du behålla lite av överraskningen och känslan av frihet kan du ge mer generella mål eller mål som från början verkar obetydelsefulla men som sätter gruppen i rörelse i rätt riktning. Det finns många sätt att presentera målen på, de kan exempelvis vara skrivna mellan raderna i karaktärerna – i Kristinas karaktärsbeskrivning står det att hon är förtjust i Erik, något som riktar henne mot ett av scenariots mål, nämligen att Kristina skall kyssa Erik på nyårsfesten. Ett mer rättfram sätt är scenkort – se exempel på detta i *Frispel nummer ett – teori och vision* eller scenariot *Dan före dan*.

## Ha roligt

Spelglädjen påverkas även av ambitionsnivå och framgång. Ibland blir det roligt att ha en låg ambitionsnivå, ibland att ha en hög. Ibland är det roligt att misslyckas i berättelsen, ibland vill vi spegla oss i framgångens sken. Här gäller det att vara lyhörd för vad som passar så att vi lägger oss på rätt nivå. Är det en seriös tragedi som förberetts men vi är uppsluppna måste någon ändra inställning. Kanske går det att vänta med tragedin? Kanske kan gruppen förändra sitt förhållningssätt? Hur som helst måste du vara beredd på att ändra dig. På samma sätt är rigiditet aldrig speciellt bra, oavsett om det är spelledaren, spelarna, berättelsen eller uttryckssättet som är stelt och oföränderligt. Anpassning är positivt, speciellt anpassning till nya uttryckssätt. Därav skall du inte heller rista dina riktlinjer i sten, eller skriva under manifest i blod. Du skall aldrig säga aldrig till en spelstil, till friform eller till ett specifikt system, någon gång är det kanske det du avsvurit dig som passar bäst.

Det är roligare att spela med någon som tycker att det är kul att gestalta. Glädjen smittar. Uppskattar du det du spelar och visar det för dina medspelare så ökar chansen att de i sin tur tycker att det är roligt.

Så våga ha roligt!

B. DUTRAIX 2005

# Att gestalta

*av Martin Svahn*

Allt i rollspel gestaltar något. Tärningsslaget gestaltar karaktärens framgång, att ta tag i luften kan gestalta att en dörr öppnas, pennan kan gestalta en batong och du kan själv gestalta en person, ett djur, en möbel, en vägg, ett landskap, en byggnad, en känsla, ja i stort sätt vad som helst. Vanligtvis använder vi oss av genvägar, vi har regler och tekniker som underlättar vårt gestaltande, allt för att göra det mer samstämmigt. När gestaltandet blir bättre blir rollspelet roligare. Ju bättre du är på att gestalta, ju fler tekniker och spelsätt du behärskar desto roligare kan du ha. Tänk på motsatsen, hur kul skulle det vara att få en roll som inte går att gestalta på något sätt? Visst kan utmaningen sporra men i längden blir det bara frustrerande att inte hitta några uttryckssätt alls. Det blir roligt först när du hittar möjligheter att gestalta rollen på.

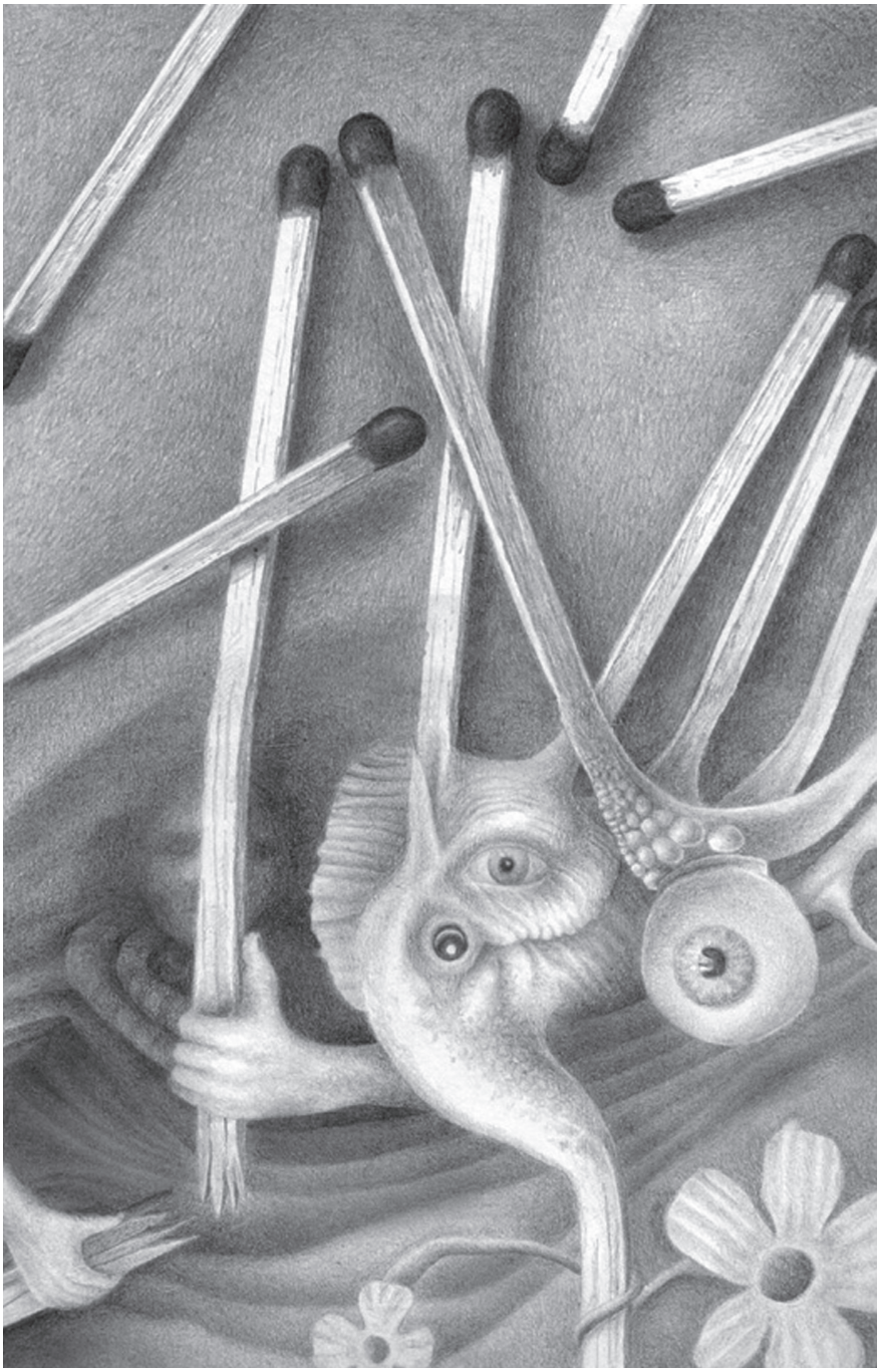
Om det roliga i rollspel nu ligger i gestaltandet, hur förbättrar vi då det? Det finns mängder med tekniker för att gestalta saker, framför allt inom teatern men även i rollspel. I korthet kan vi dela in dem i följande kategorier: gestaltande genom sig själv, gestaltande tillsammans med andra och gestaltande med rekvisita. Ju fler tekniker vi kan hantera under spelet desto roligare har vi potential för att ha.

## Gestaltande genom sig själv

Allt gestaltande där man utgår från sig själv, kan bli bättre av en ökad medvetenhet om sina egna uttryckssätt. Självfallet finns det många sätt att öka denna på och nedan följer några som du kan testa.

I rollspel är det vanligt att gestalta med sin röst och därför är det inte fel att ge den lite uppmärksamhet. Att öva på olika dialekter, taltempo och tonlägen är inte så svårt och att anpassa dessa saker efter scenariots natur gör en stor skillnad. Att lyssna på talband, stand-up komik och andra väldigt verbala uttryckssätt ger ofta god inspiration. Att härma en person du känner, en kändis eller ett djur när du talar är sätt som ger trovärdighet till det du porträtterar.

Kroppsspråket utgör en stor del av det vi människor kommunicerar och att medvetet använda oss av det gör att vi blir tydligare i det vi gestaltar. För att studera ditt kroppsspråk finns det ett oslagbart hjälpmedel och det är spegeln. Ställ dig framför en spegel och observera vad som händer när du drar upp och sänker axlar, mage och armar eller när du vrider benen, fötterna, händerna och huvudet åt olika håll. Kroppen kan du röra på för att ändra ditt budskap och den status du utstrålar. Om du är avslappnad eller orolig i kroppen, om du går med en jämn takt eller ömsom småspringer och ömsom stannar upp, så påverkar det hur folk ser dig. Det största uttryckssättet din kropp



har är dock ansiktet och dess mimik. Att veta vilken skillnad det är mellan att spänna pannan och att slappna av lite extra i munnen ger dig oändliga gestaltningsmöjligheter. Ofta blir det även subtilare än ett yvigt kroppsspråk eller en bred dialekt vilket gör att det känns mindre konstlat.

För att en gestaltning skall bli riktigt bra krävs nämligen att den känns naturlig, att det är en karaktär i rummet och inte en spelare som anstränger sig för att vara en karaktär. Att verka naturlig är till mångt och mycket att reagera spontant. Spontanitet är något vi har tagit upp förut i Frispel och därför kommer vi inte att gå in på det noggrant men improvisationsteater är ett bra sätt att lära sig spontanitet från. Vi varnar även för den värsta spontanitetsboven i rollspel, nämligen det alltför utbredda ”fråga om lov”-beteendet. Har min karaktär med sig sin cigarettändare? Finns det en bibel på hotellet? Frågor som spelaren kan besvara minst lika bra som spelledaren men som ändå ställs i tron att spelledaren måste godkänna alla steg som görs. Spelet blir med många frågor ej spontant utan hackigt. Det omvända förhållningssättet är bättre. Anta att allt som verkar naturligt går att göra så får spelledaren ändra på det som blir fel. Detta ger färre avbrott och bättre spel, i alla fall om spelledaren har bra koll på vad hon måste rätta till och vad som kan släppas till spelarna. Ofta är det sämre för spelarna att ha för lite medbestämmande än det motsatta, så länge du som spelledare är spontan och improviserar utifrån vart berättelsen är på väg.

## Gestalta med andra

Vid sidan av att uttrycka dig genom din kropp måste du i rollspel kunna deltaga i ett gemensamt gestaltande. Kanske är det en familjemiddag, ICA-kön eller den arbetslöses dialog med AMS som skall porträtteras, hur som helst gör du det i samspel med andra. De råd vi har om hur du gestaltar tillsammans med andra är: lyssna mer på de andra än på dig själv, följ upp det de andra introducerar och försök inte bestämma utgången.

Anledningen till att du skall ha mer uppmärksamhet riktad mot de andra än mot dig själv är att du inte skall missa tonfall, gester och annat som kommuniceras till dig. Fastnar du i en inre monolog där du tänker på vart scenen är på väg kommer du inte att kunna vara spontan. Du verkar gestalta någon som tänker på något annat, oavsett vad det är du försöker dig på. Ser du däremot till att ha uppmärksamheten riktad mot dina medaktörer, vaksam på vad de tar upp och hur de handlar, kan du lättare agera adekvat.

Att följa upp det som de andra introducerar ger dramat en röd tråd. Frågar Jenny dig vid familjemiddagen vad du gjorde på semestern och du svarar att du inte hade någon så händer inget. Fortsätter hon med att konstatera hur bra vädret varit och du svarar att det inte varit något speciellt, varken bra eller dåligt, kan du kanske få henne att i panik säga: ”Men du ser i alla fall fräsch ut”, och du kan då avsluta det hela med att nicka instämmande samtidigt som du petar ointresserat i salladen, men scenen tar sig inte framåt. Att istället svara med ”jo Jenny, vet du att det var så konstigt på semestern för jag sprang in i ditt ex som också var nere på Malta och jag fick det här paketet att leverera till dig…” är att acceptera det den andre introducerar och är även livgivande till scenen. Det händer något!

Att inte försöka bestämma slutet på scenen och att inte styra vart handlingen bär, är också viktigt. Rollspel har oftast cirka fyra spelare som tillsammans porträtterar berättelsen och för att alla skall bli delaktiga bör varje enskild spelare ta ungefär vart fjärde beslut. Även om du ser ett jättebra slut på scenen och dessutom har en snitslad kilometerbana som för er dit, så måste du kunna ta avsteg från denna för att spelet skall bli roligt även för de andra deltagarna. Sätt endast upp var fjärde snitsel och strunta i slutmålet. På detta sätt blir alla delaktiga och du slipper kravet på dig att styra hela spelet.

Förutom dessa allmänna tips finns det en rad tekniker som underlättar det gemensamma gestaltandet. Att flera personer spelar samma karaktär är ett sätt, där en deltagare har hand om gestaltandet av kroppen och en annan uttrycker karaktärens tankar. Det finns åtskilligt fler tekniker och vi hänvisar till andra artiklar i Frispel för mer konkreta tips, ex. *Jeepform, friform, klapp eller kyss* i detta nummer.

## Gestaltande med rekvisita

Att gestalta med hjälp av saker eller procedurer är vad vi kallar att gestalta med rekvisita. Det mest uppenbara är när du använder rekvisita så som den är. Fiktionen och verkligheten överrensstämmer. Paraplyet används för att gestalta ett paraply. Levande rollspel använder ofta denna princip som regel, det du ser är det du får.

Sedan finns det imaginär rekvisita som ibland kallas osynliga saker. När du agerar som om du hade ett paraply i handen gestaltar du din karaktär med ett paraply. Även då du förändrar saker, använder en sak som något annat, kallar vi det imaginär rekvisita. Paraplyet används för att gestalta en käpp eller ett gevär. Några stolar bredvid varandra blir en soffa eller framsättet på en bil, en lampa blir ett träd och en mugg blir en pistol. Plötsligt är vårt gestaltande inte begränsat av verkligheten, men samtidigt ignorerar vi den inte, vi tar hjälp av och låter den berika vårat spel.

En sista typ av hjälp för att gestalta är procedurerna, rituella beteenden som motsvarar något annat i berättelsen. Ofta är de så invanda att vi tar dem för naturliga, att knacka i bordet betyder att du knackar på dörren, att prata i tredje person betyder att du gestaltar det du tänker, att slå några tärningar betyder att din karaktär attackerar någon. Dessa utanpåverk, dessa rutiner varierar självfallet från spelgrupp till spelgrupp och är ofta skapade för att underlätta något som just den spelgruppen inte funnit något bättre sätt att gestalta på. Det finns många praktiska procedurer som en spelgrupp kan använda sig av i sitt rollspelande. Hur skall vi exempelvis gestalta intimare situationer? Bilfärder? Långrandiga möten? Tristess? Smärta? Tidshopp? Karaktärsbyten? Behövs det procedurer eller skall vi låta det vara upp till var och en? Är vissa ämnen så känsliga att de skall snabbspolas förbi och vilka är de i sådana fall? Hur skall du som deltagare signalera att scenariot är på väg in på ett känsligt ämne? Vad har vi svårt att gestalta och skulle vi kunna dra nytta av en procedur som hjälper oss med det? Vilka procedurer behöver vi å andra sidan inte längre för att gestalta?

## Tekniker: Ankare och visualisering

Vi har redan föreslagit att du kan härma någon bekant när du gestaltar. Vi kallar detta för att ha ett ankare, att gestaltningen är förankrad i verkligheten. Det viktiga är inte att bli så lik ankaret som möjligt, då rollspel inte handlar om att imitera. Det viktiga är att hitta ett spår att följa i din gestaltning. En röd tråd för beteenden, uttryckssätt och kroppspråk. Ett sätt att förstärka ankaret är att visualisera rollen, att tydliggöra för dig själv vem eller vad det är du försöker gestalta. Hur beter sig rollen när den äter frukost, när den handlar, när den är på jobbet, när den hämtar barnen, när den besöker krogen? Det är bättre att försöka få fram sin karaktär i normala än i extrema situationer, eftersom den karaktär som kommer fram under extrema förhållanden lätt själv blir extrem. I det extrema beter sig de flesta även snarlikt.

Visualisering och ankare är något som kan vara speciellt bra för att kunna hålla isär de olika karaktärerna som skall gestaltas. Att bestämma att Pia på macken beter sig som din gamla gymnastiklärare, att Kenneth uttrycker sig som din mamma och att pundar-Lina har samma flåsiga sätt som en hund gör det mycket lättare att växla mellan

dem och att hitta tillbaka till dem då de återkommer i berättelsen. Visualisering kan även användas för att skapa klara inre bilder av miljöer och landskap vilket är till stor hjälp när du skall porträttera byggnader och natur. Det är mycket lättare att beskriva något du själv sett om än bara för ditt inre öga.

Ett annat sätt att förstärka gestaltandet av en tidsålder eller litterär stil är att använda sig av typiska nyckelbegrepp. Vi såg det för första gången när Anders Björkelid använde detta i sin Lovecraftianska scenariosvit för att få fram det typiska i Lovecrafts språkbruk. Genom att använda ord som särdrag, uråldrig, mossbelupen, multnande, guttural, förruttnande, dekadent, dunkel, antediluviansk, blasfemisk, degenererad och ogudaktig där de passade förstärktes intrycket av att berättelsen hade kunnat skrivits av Lovecraft. I scenariot *Med rötterna i mörker* använde vi samma metod för att fånga 1700-talet. Fröjdetårar, mönja, damasker, pantalånger, bockraggsperuk, hungertärd, plafond, liktornar, krämtande, stånka, bolster, skampallen, Bruxellespets, klädespersedlar, morgonsupen, likörkammare, kålsoppa och väpplingen var några av de ord vi rekommenderade. Likaså är citat vanligt förekommande på karaktärsbeskrivningar för att ge deltagaren rolltypiska uttryckssätt att använda sig av.

Att gestalta i rollspel är för oss synonymt med att ha roligt. Således bör varje deltagare verka för att stärka sina egna men fram för allt sina kamraters möjligheter till detta. Att prata om hur vi gestaltar och vad som passar i den grupp vi spelar i ökar möjligheterna för alla att ha roligt och få synas. Även att diskutera vad som är eller inte är roligt att gestalta ökar möjligheten för gruppen att välja de scener och situationer som är roliga framför de som sedan länge är uttjatade och rutin. Fler tips på att gestalta finns i detta och tidigare nummer av Frispel och de artiklarna kan nog hjälpa till att fylla ut de konturer av gestaltning som denna artikel satt upp. Tillsammans gestaltar nog alla de artiklarna vårt budskapet bra mycket bättre än var för sig enskilt. För så är det också när vi gestaltar, tillsammans kan vi gestalta saker mycket bättre än vad varje individ skulle kunna klara av. Det är därför vi spelar rollspel tillsammans med varandra.

# Jeepform, friform, klapp eller kyss?

*av Tobias Wrigstad*

**Det finns många olika sätt att se på rollspel. För att belysa detta bad vi konstruktörgruppen *Vi åker jeep* att sammanfatta sin syn på tekniker och förhållningssätt. Denna artikel följs även av det illustrerande scenariot *Fågelperspektivet* av Jeepen.**

---

Denna artikel utgår från vår punktvisa beskrivning av Jeepform och vårt tekniklexikon (se http://jeepen.org/dict). På begäran plockar jag några russin ur kakan som jag känner är viktiga att beskriva, och några tekniker för att illustrera dem. Mycket nöje!

## Jeepform?

Vad är jeepform? Är det någon skillnad mellan jeepform och friform? Det är svårt att svara på. Jag sätter personligen gärna ett likhetstecken mellan jeepform och friform. Samtidigt har jag också en tendens att uttrycka mig väldigt dogmatiskt om vad friform är, så jag kallar det jeepform här för att slippa att eventuellt exkludera något som någon annan tycker är friform. Om din friform är jeepform är ingen gladare än jag. Grattis!

Men låt oss börja med några universella sanningar: begränsningar främjar kreativitet, en story har en premiss eller ett budskap, setting är inte ett substitut för story, bara du tycker att din setting är fet, dina spelare kan hantera komplicerad form och komplexa storys, alla spelare och spelledare måste alltid vara överens om vart storyn är på väg, att spela runt ett bord begränsar spelet, samt korta scenarier är ofta bättre än långa och få spelare är ofta bättre är många. Och slutligen: tradition och gammal vana är de sämsta motivationerna.

Låt mig säga något om ordet story också: jag använder det här utan att definiera det. Det är ett svårdefinierat ord. Det är mer än berättelsen, mer än vad som händer. På något plan är storyn budskapet eller premissen. Men tänk på det som du brukar tänka på det. Det är förmodligen precis det vi menar.

### Formen är lika viktig som storyn

Jag beskriver gärna jeepform som formkåt friform, eller möjligtvis formorienterad friform. 2004 började vi nedteckna en slags beskrivning av jeepform under namnet friform på ett wiki inför och efter en bitvis katastrofal workshop på Solmukohta (Finska namnet på Knutpunkt). Som så ofta på wikisidor flöt diskussionen och beskrivningen iväg och blev svårgripbar. För ungefär ett år sedan satte vi oss och destillerade allt till ett antal punkter som vi

också publicerade på nätet (se http://jeepen.org/dict). Den första punkten lyder: ”how you tell a story is as important as the story itself”. En fri översättning av detta är att form och innehåll är av samma vikt. Även om punkterna inte på något sätt är rangordnade är det ingen slump att denna punkt står först. Över en öl sade Thorbiörn häromdagen ”Ibland är formen viktigare, men det talar vi tyst om.” Jag höll med delvis.

## Formen skall anpassas efter storyn

Friform betyder att formen är fri. Fri i betydelsen att den inte är låst till ett specifikt system; fri i betydelsen att den kan anpassas för varje situation. Jeepform är formkåt friform. Form, regler och speltekniker, måste skapas så att de passar den aktuella storyn. Ett galet scenario kanske bäst understöds av galen form; ett scenario om sanningsbegreppet kanske bäst understöds av självmotsägande spelarinstruktioner och svårgripbara speltekniker. Det finns speltekniker för att göra tråkiga vardagsscener intressanta (se t.ex. Kontextualisering nedan). Det finns speltekniker för att tillåta spel på flera olika nivåer att pågå på en och samma yta samtidigt (se Sittande/stående spel nedan). Ingen spelteknik skall användas utan eftertanke.
Frågor man kan ställa sig innefattar till exempel:

- Frågor man kan ställa sig innefattar till exempel:
- Varför skall en spelare ”äga” sin roll? Varför är den inte delad?
- Varför skiljer vi inte på vad rollen vet och vad spelarna vet – varför får inte spelarna veta vem som är mördaren från början?
- Varför finns det fem huvudpersoner?
- Varför är tiden linjär?
- Varför spelar vi varje scen bara en gång?

Ibland kan halva scenarioarbetet vara att hitta rätt tekniker för att berätta det du vill berätta. Med rätt speltekniker är inget scenario dåligt.

## Flyt

För Jeepen är flytet i spelet väldigt viktigt. För närvarande är vi alla överens om att det är bättre med ett kontinuerligt, oavbrutet spel än ett som t.ex. är scenindelat. Huvudsaken är dock att man är konsekvent – så att det finns en spelrytm. Detta gör att konventionella rollspelsregler[†] oftast inte passar sig. Regler bryter ofta flytet – helt plötsligt kan spelet byta från att vara ett rollspel till att bli ett strategispel eller handla om modifikationer och tabelluppslagning. Ett scenindelat spel lider inte av samma problem – spelet byter inte karaktär mellan scenerna, och scenbyten kommer också ofta vid tillfällen där de känns naturliga.

För att slå vakt om spelflytet undviker jeepform all kommunikation som inte är i roll. Frågor till spelledaren ställs hellre som repliker i spel eller med enklare gester och ögonkast. Spelledarens viktigaste roll är att bekräfta spelarna och berättiga spelet. Spelledaren nickar, gör tummen upp, ler och entusiasmerar. Hennes voice over avbryter inte spelet utan blir en vokal kuliss.

En viktig teknik, som väl används i all friform, är att låta spelrummet representera spelets verklighet. Det blir snabbt uppenbart hur man kan ”översätta” från klassrummet eller vardagsrummet till skyddsrummet. När spelledaren hukar sig framgår det för alla hur lågt till tak det är. Att ställa sig upp rakryggad när man går ut betyder något. När Jeppe tar i dörren håller spelledaren för för att visa att det är låst. Rummet är avdelat i två delar, som representerar idag och igår. När man vill kontrastera gårdagens lyckorus mot dagens förtvivlade situation med en kort scen går man bara två steg, och slutar huka sig. Alla förstår vad som händer. Inget avbrott är nödvändigt. Det flyter på.

## Sätt storyn i första rummet

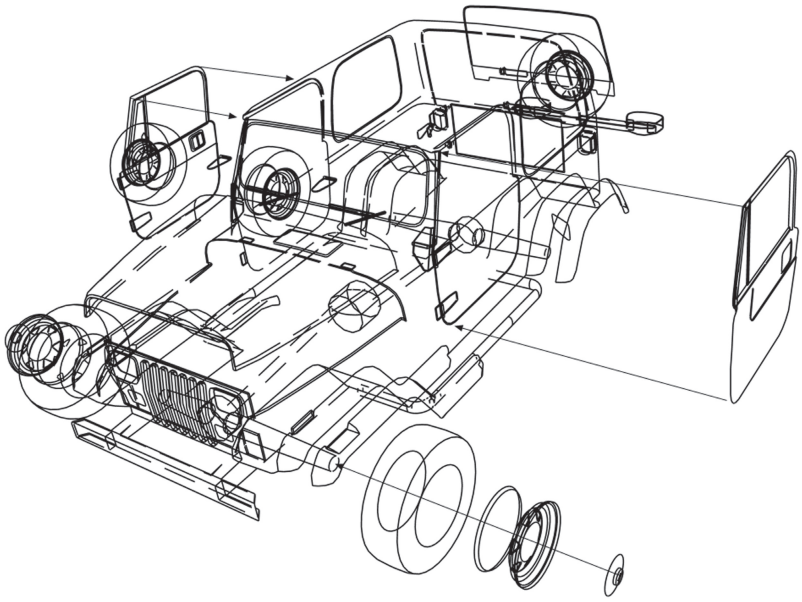
Scenariots syfte är att förmedla storyn. Dess syfte är inte spelarnas inlevelse eller möjlighet till utlevelse. Det betyder t.ex. att lapptäckstekniker – berätta en story genom ett antal (osammanhängande, orelaterade, med olika roller) händelser eller scener, eller att sätta flera spelare på en och samma roll är utmärkta tekniker och att scenarier inte behöver vara roliga att spela. Rollerna och storyn bör skapas parallellt, så att de passar och stöder varandra i största möjligaste mån.

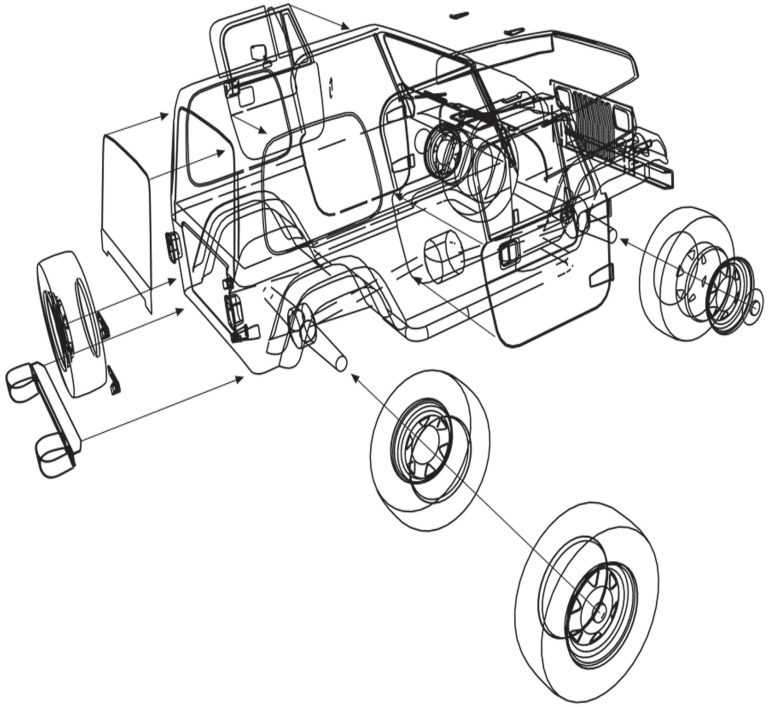
## Samarbete, Rekvisita, Transparens

Rollspel handlar om samarbete. Jeepform handlar om story. Att spela jeepskt handlar om att samarbeta för att skapa den bästa möjliga storyn utefter scenariots förutsättningar. Ett annat ord på detta torde vara friform.

Symbolisk rekvisita, dvs. att använda ett föremål för att representera ett annat, är bra. En penna som en kniv kan stjälas, knäckas, hållas mot strupen på en annan spelare och bli en ros i nästa sekund. Riktig rekvisita begränsar spelet: den kanske inte kan knäckas, den inbjuder till att man använder den bara för att den finns eller tvärtom – undviker en scen för att man inte kunde förutse behovet av rekvisita. Två pennor ”mot varandra” är mindre fånigt än en penna mot en kniv.

[†] *Det finns naturligtvis många typer av regler, och det finns alltid ett regelverk i alla sammanhang, men det är inte det som är poängen. Exempel på jeepformsregler är t.ex.: Du får lägga till vad som helst i spelet som gör det bättre. Om du inser att spelet skulle bli bättre av att din roll pluggat på KTH, om du hade en flaska vin eller ett startklart plan så är det så. Var bara lyhörd för vart spelet är på väg. Om en scen handlar om att din roll skall känna sig hotad av en man med kniv är införandet av en pistol förmodligen helt fel. Eller: Som spelledare, försök att röra vid dina spelare så ofta som möjligt. När du talar om en viss roll, stå bakom dess spelare så att hon inte kan se dig. Massera också gärna hennes axlar eller rör vid hennes hår. Eller: Spelet är slut om Lady säger att hon är gravid.*





En stor fördel med rollspel över lajv är att det normalt innefattar färre spelare på en mindre yta. Det är lättare att fullständigt förändra settingen, att resa i tiden, eller introducera symbolisk rekvisita när alla som berörs är i samma rum och omedelbart förstår vad som händer och kan anpassa sin bild av spelet. Av denna och andra anledningar bannlyser jeepform ”split party”. Det betyder också att alla spelare har all information om vad som händer i spelet hela tiden och hemligheter mellan roller inte är hemligheter mellan spelare.

Avsaknad av hemligheter benämns ”transparens”. Hemligheter i rollspel försämrar möjligheten att samarbeta. Om alla vet att Jeppe är förrädaren kan alla hjälpas åt att skapa bra spelsituationer kring detta. Det finns en tendens, tycker vi, att hålla saker hemligt i friform för att det brukade vara så förr. Det är fel. Jeepform handlar inte om ”ha-ha” och överraskningar.

## Roller, Det inre spelet

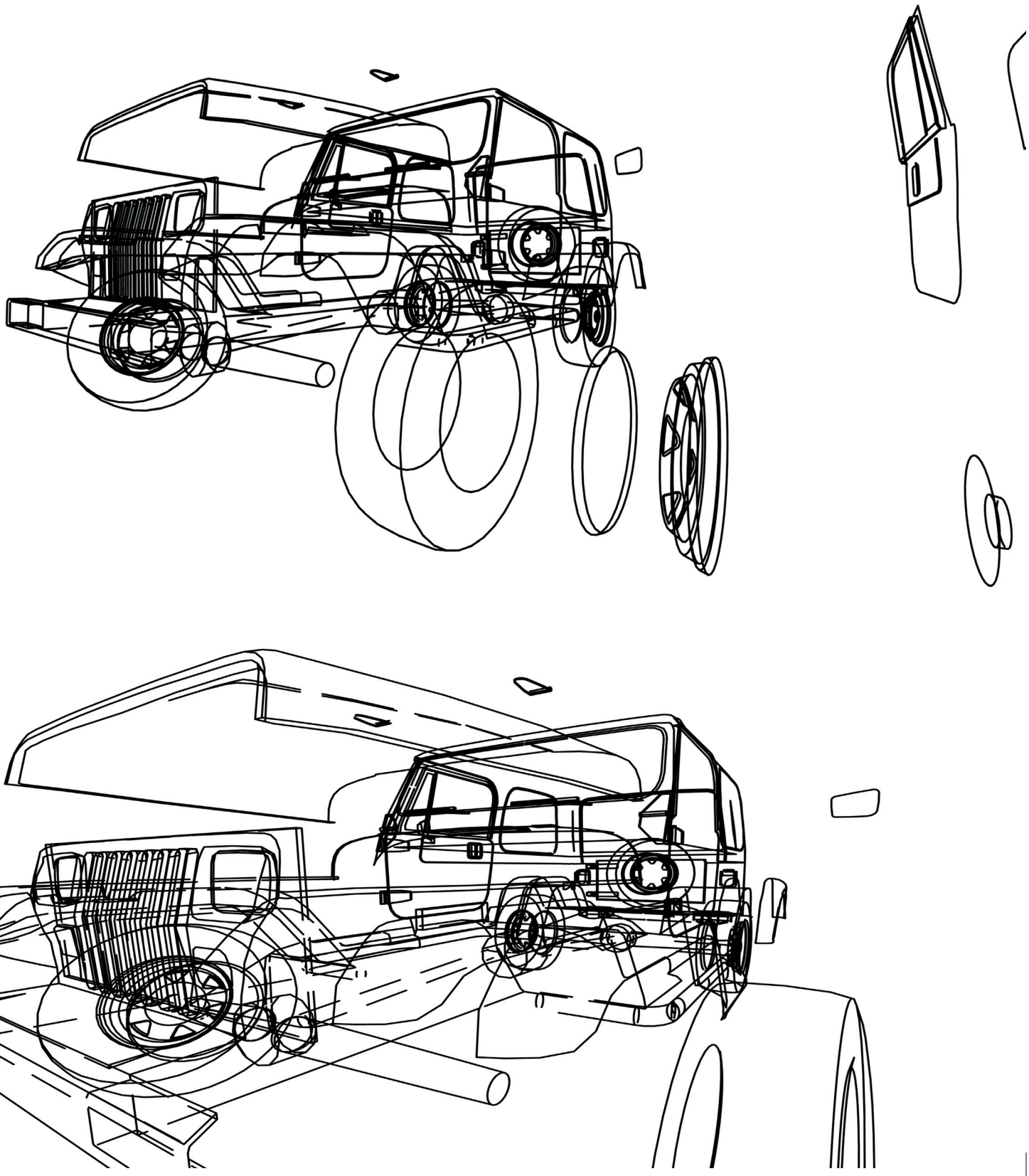
Jeepen ser rollerna som spelarnas gränssnitt mot storyn. Rollen är spelarens referenspunkt för hur storyn skall upplevas. Såvida inte poängen är vad som händer när man inte har ordentliga roller så är ett scenario utan ordentliga roller inte jeepform.

Rollerna skapas gärna parallellt med storyn. Story och roller måste stödja varandra. Om storyns premiss är ”gammal kärlek rostar aldrig” kan det vara bra att sluta arbeta på händelseförloppet efter att man kläckt premissen och låta själva rollskapandet vara det som styr hur berättelsen skall utvecklas och hur storyn skall förmedlas.

Rollerna måste vara som magneter som attraherar varandra. Det måste finnas en poäng av att föra just dessa roller samman. Rollerna behöver inte känna varandra, men nästan allt blir mer intressant mot en gemensam bakgrund. Rollmaterial behöver inte innehålla text och skall aldrig börja från början. Roller på formatet ”Du föddes redan i späd ålder i främmande land … föräldrarnas yrken … skola … etc.” är bannlysta och bestraffas med döden.

En roll skall framförallt ge två saker: en hastighet och en riktning. Med det menas att när man har läst rollen skall man förstå vart rollen är på väg och på vilket sätt.

Det inre spelet, dvs. vad som försiggår i huvudet på rollerna, är lika intressant som det yttre spelet, dvs. hur rollerna agerar och interagerar. Jeepen tycker att det är synd att vad en roll tänker eller känner och vart den är på väg, etc., ofta glöms bort, trivialiseras eller är privat i friform. Det inre spelet måste lyftas fram i samma utsträckning som det



yttre spelet. Bra tekniker för att få fram det inre spelet är t.ex. monologer, ensamscener och allegoriska scener. Tänk på att vi har avskaffat alla hemligheter.

### Metaspelet

Metaspelet, dvs. det ”spel” som pågår mellan spelarna, till skillnad från mellan rollerna, är lika viktigt för spelet som själva rollspelandet. Vill du skrämma rollerna, spelarna eller båda i ditt skräckscenario? Spelarna blir förmodligen mindre skrämda av spelledarens beskrivningar än av att strömmen går, av att ett fönster slår på ovanvåningen, eller att telefonen ringer en signal och ringer av flera gånger under spelet.

En gammal klassisk spelledarteknik för att skapa spänning i metaspelet (kanske för att det inte riktigt fanns ett ordentligt rollspel att kontrastera metaspelet mot på den tiden) var att slå en dold tärning och konsultera ett tabellhäfte. Mer raffinerade tekniker kan vara att bryta förtroendekontraktet mellan spelledare och spelare (t.ex. att allt spelledaren säger är sant), använda verkliga och nära händelser, etc. I ett jeepskt scenario spelar de två spelledarna ”good cop/bad cop” med spelarna i metaspelet. Rollerna kan påverkas genom spelarna – man skall inte begränsa sig till bara det omvända.

### Den jeepska estetik

Jeepska spel utspelar sig gärna i modern tid, i Sverige och med riktiga människor som varken är hjältar eller antihjältar. För många av Jeeparna var friformen inte bara en reaktion på hur slump kunde förstöra ett historieberättande, men också en allergisk reaktion mot drakar – och New York. Självklart är inte Ockelbo bättre än New York och rädda Joppe är inte bättre än rädda världen – men inte heller det omvända. Jeepen odlar Det Scandinaviska Mythos för att det är det vi vill och för att vi har lättare att relatera till vardagsdramatik än vampyrdramer och galen, bloddrypande epik. Vardagsdramatik är oändligt mer intressant! Vi går gärna loss på att försöka hitta fetman i det banala, gärna genom intressant form, för att det är precis det vi gillar. Skottlossning (om det nu skall vara nödvändigt) är mer intressant bland kolonilotter än på månen, trots att rymddräkten är så tunn, så tunn. I slutändan är det personerna och relationerna som spelar roll, inte om jorden går under eller ej. En klassisk jeepsanning är att vad som sägs inne i bilarna är viktigare än vem som vinner biljakten.

En intressant iakttagelse är att jeepform (och all annan friform vad vi vet) saknar bra tekniker för att hantera action och strid. Det har helt enkelt inte varit viktigt och följaktligen har inga sådana tekniker tagits fram. Situationen där A och B hotar varandra med pistoler är fet fram till den punkt då pistolerna går av, och blir ibland fet när skjutandet är avklarat. Hur man beter sig med en pistol i handen och hur rädd man är att bli träffad är intressanta frågor. Hur det känns att ta en taxi till akuten med en blödande arm likaså. Allt annat är ovidkommande och kan gärna hoppas över eller snabbspolas igenom. Det bör vid varje sådan situation vara uppenbart för spelarna vilken utkomst som är bäst för storyn och som skapar bäst spel. Utmaningen ligger i att komma dithän på bästa möjliga sätt. Slump har absolut en plats i jeepform, där den har en poäng. Som vi ser det finns det få sådana tillfällen.

Danskarna har formen ”fortællerscenarie”, som i många avseenden liknar kollektivt historieberättande. Det är ett fullt fungerande sätt att lösa actionliknande moment. Se också några av våra tekniker nedan.

### Spårvagn

Att ett scenario inte är en spårvagn är inte en ursäkt för att storyn suger. Så var det sagt.

Punkterna ovan är inte avsedda som regler eller som ett manifest utan som ett försök till en beskrivning av vad jeepform är. Ett viktigt tillägg är att det alltid är okej att frångå ovanstående för att göra en poäng.

## Jeepska tekniker

Nu vet både du och jag vad vi menar med jeepform. Så låt oss gå vidare in på några tekniker som vi gärna använder. Jag har svårt att tro att teknikerna är helt unika för Jeepen, men om det är något som saknas inom friformsrollspel så är det utbyte av form och teknik. Här är några beprövade jeeplösningar, både i form av tekniker som kan användas av scenarioförfattaren och spelledaren och exempel på bruk av teknikerna i Jeepska scenarier.

### Sittande/stående spel

Sittande/stående spel användes först i Inga spår efter Alex för att tillåta spelet att pågå på flera olika nivåer samtidigt. I Inga spår efter Alex spelar åtta spelare fyra roller i samma rum – två parallella världar med tretton år emellan. Varje roll finns alltså i två versioner, 1969 och 1982. Spelet handlar mycket om minnen och felminnen och de två lagen, -69 och -82, närmar sig varandra, trots att de aldrig direkt interagerar.

Följande spelnivåer existerar: verkligheten, dvs. rollerna i soffan i vardagsrummet, 1969 eller 1982, lögner, minnen och möjliga framtider, samt det inre spelet. De två lagen

sitter spegelvända mot varandra i varsin halva av rummet. Sittande/stående spel skapades för att tillåta spelet att pågå i de olika spelnivåerna utan att flytet skulle bli lidande. I Inga spår efter Alex fungerar det på följande sätt: En spelare som sitter ned sitter i soffan i vardagsrummet i spelets verklighet. En spelare som står upp befinner sig i ett minne eller i en dröm. En spelare som står upp ensam och stilla spelar ut sitt inre spel. Eftersom jeepska spelare inte gärna vill sitta utan röra på sig uppmuntrar detta till spel i minnen och drömmar, vilket är precis vad scenariot vill.

Tekniken gör det lätt att se på vilken spelnivå en spelare befinner sig. Det är därför lätt för spelet att pågå på flera nivåer samtidigt, utan att man blandar ihop de olika nivåerna och utan att riskera att Lina klampar in i Stellans och Petters drömda rymdresa med en saftkanna utan att det faktiskt är meningen.

Om en sittande spelare tilltalar en stående, t.ex. säger ”men var det egentligen så det gick till?”, kan man tänka sig att den stående omedelbart sätter sig, och att en diskussion på första spelnivån fortgår om vad som egentligen hände och hur det gick till. Sedan kanske den stående scenen omstartas med förändringar. Man kan också tänka sig att den sittande personen bjuds in i den stående scenen, oavsett diskussion eller inte.

Sittande/stående spel har en tendens att låta oändligt mycket krångligare när man förklarar det än när man tillämpar det. Efter första halvtimmen inser man att tekniken är enkel och flexibel. Naturligtvis kan man tänka sig andra typer av nivåer och andra sätt att representera nivåerna än att sitta eller stå.

## Repetition

Repetition är en teknik för att finslipa en scen. Man kan spela samma scen om och om igen för att förbättra den, för att belysa olika aspekter av den, eller för att undersöka möjliga utkomster av den. Man kan tänka sig att man spelar Jeppes mardröm flera gånger med allt jobbigare slut som effekt. Jeppe prövar nya sätt att komma undan men misslyckas gång på gång vilket visar hur hopplös situationen är. Man kan spela första gången Jenny tar Jeppe med sig hem till sina föräldrar ur alla inblandades perspektiv och använda olika scener för de olika perspektiven om man är lagd åt det allegoriska hållet. Ett klichéexempel ur Jennys pappas perspektiv är att Jeppe och Jenny har sex medan Jennys föräldrar äter middag vid sängbordet.

Ibland kan det vara vettigt att behålla alla spelade versioner av en scen inför resten av scenariot. Kanske för att man ännu inte kan bestämma vilken som är sann, eller för att vilken som är sann är mindre relevant än själva utspelandet av dem. Ibland kan man förkasta alla utom den som var bäst och säga ”den kör vi på”. Det är naturligtvis inte helt trivialt att göra detta utan att bryta flödet, men man lär sig. Ofta kan man inkorporera repetitionen i spelet eller i de övriga spelmekanismerna så att det blir naturligt. I ett spel som handlar om perspektiv spelas naturligtvis varje scen en gång för varje roll i scenen och allt går av bara farten.

Repetition kan också användas för kollageeffekter. Man kan t.ex. etablera ett karaktärsdrag hos en viss roll genom att spela samma scen om och om igen med små modifikationer. Man kan visa på monotonin i en mordutredning genom att spela samma morgontrötta kaffedrickarscen varje morgon. Och för att visa hur bra det går så ber spelledaren inför varje repetition: ”litet tröttare, litet trumpnare.”

## Stålmannensystemet

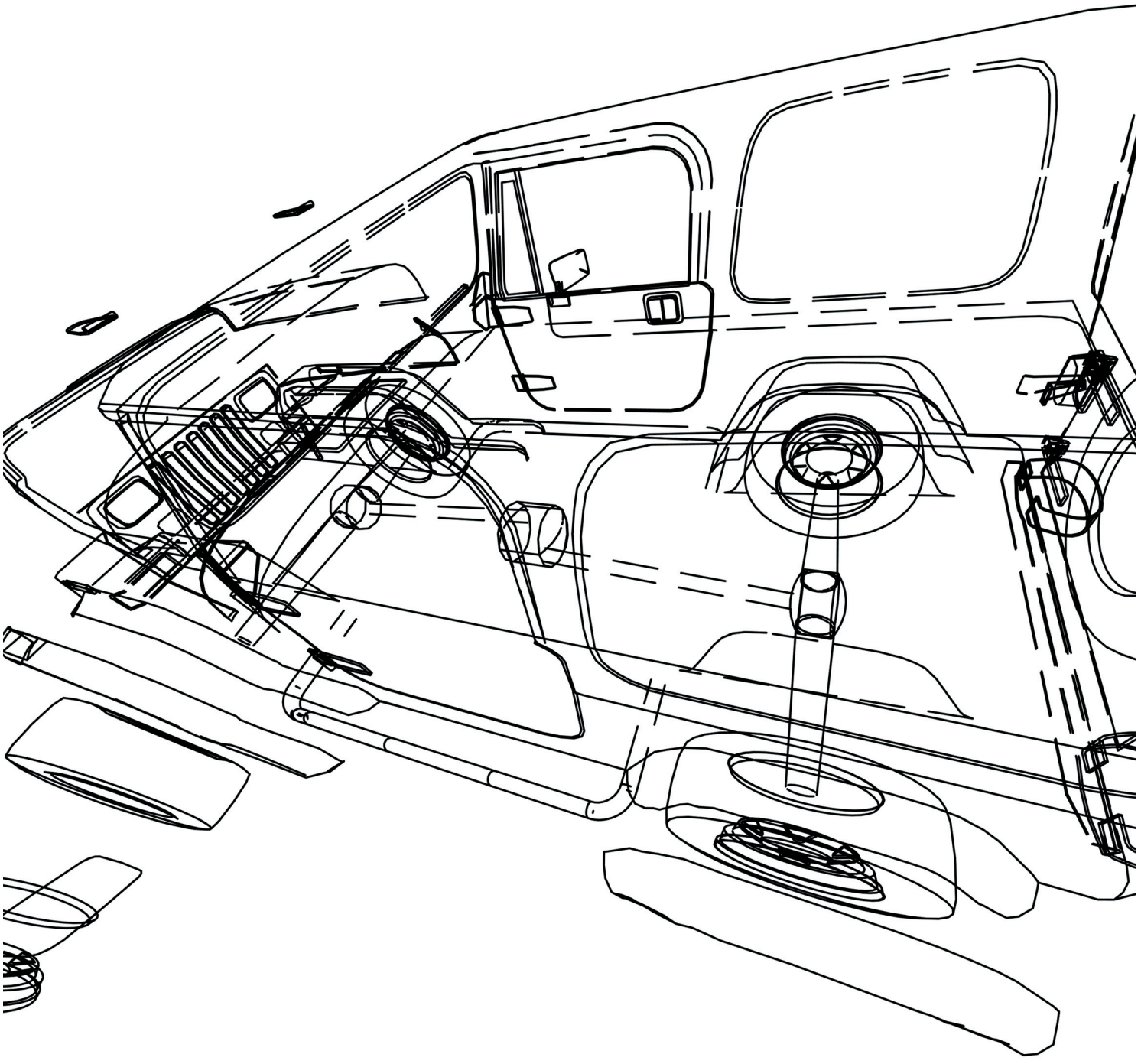
Stålmannensystemet går ut på att etablera en ”målscen” långt in i spelet och sedan spela sig från början av scenariot till målscenen. Ibland kan man börja ett scenario med att spela första och sista scenen för att t.ex. visa på skillnaderna i rollernas relation till varandra, eller för övrig kontrastverkan. Scenariots mål blir sedan för spelarna att ta sig från första scenen till slutscenen på ett bra och övertygande sätt.

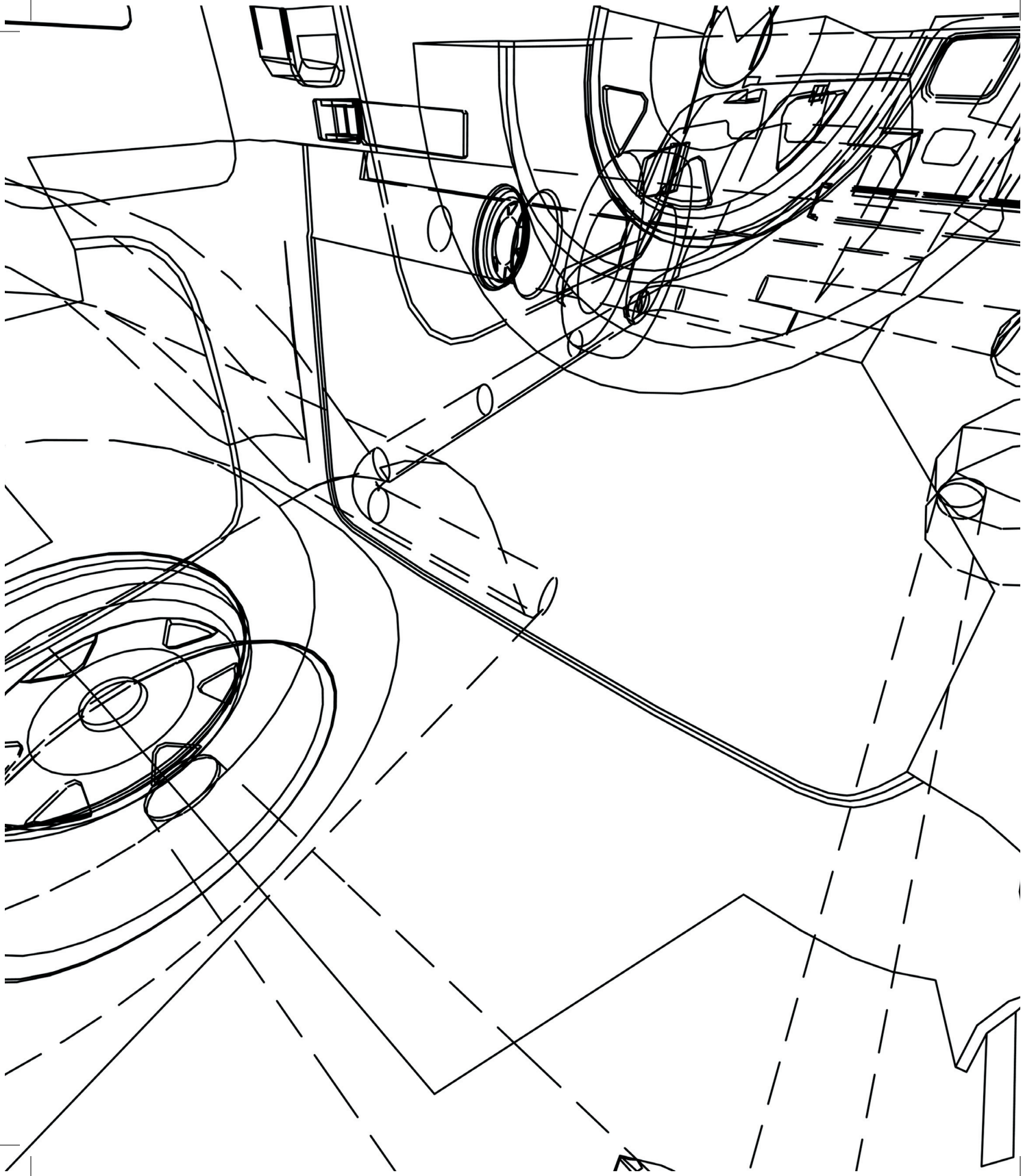
Ett delikat problem med stålmannensystemet är att det kan vara svårt att kasta spelarna hals över huvud in i en tung eller intensiv scen utan gradvis upptrappning som skall pågå mot en bakgrund som ännu inte har spelats. Att spela en valfri oviktig scen innan som inte ens behöver vara med i scenariot eller att spela scenen flera gånger, är bra motmedel.

En målscen är bra för att ge spelarna ett gemensamt mål att gå mot. Förmodligen kommer det att krävas mindre koordination från spelledaren eftersom riktningen är klart utstakad. Man kan låta vissa delar av målscenen vara luddiga om man inte vill avslöja för mycket, låta målscenen vara en lögn, eller låta scenariot sluta innan man når målscenen. Det är bra att vara försiktig med de två sistnämnda – de blir gamla ganska fort.

## Snabbspolning

En teknik som vi gjorde stort bruk av i Byt upp mig! var snabbspolning. Det finns många scener som måste vara med eller blir naturliga att ha med för flödets skull, men som är förutsägbara, uppenbara eller tråkiga. En scen där A skall ragga upp B kan lätt bli tråkig om det inte är en





bra dag för spelarna. Varje gång en scen går i stå eller ser ut att gå i stå ropar någon ”fem minuter senare!” Det kan vara spelledaren, någon av spelarna i scenen eller någon bisittare. En uppenbar utökning av snabbspolningen är att man t.ex. säger ”fem minuter senare, en örfil!”, eller ”fem minuter senare, på sängen”, etc. för att snabbt föra handlingen framåt och hoppa över transitioner i scenen som skulle vara långsamma eller tråkiga att spela ut.

Snabbspolning har använts t.ex. för att visa att en roll mal på i all oändlighet om något: femminutershoppen påverkar knappt hennes långa monolog. Den används gärna också för att spela de viktigaste brottstyckena av en lång scen eller för kollageeffekter. För komiska scenarier är snabbspolning en ypperlig teknik eftersom den underlättar komisk tajming.

På detta sätt blir det förstås också möjligt att spela en scen baklänges, vilket dock kan vara en tung uppgift för spelarna – att hela tiden spela sig fram till början av föregående brottstycke.

## Action i Jeepform

Som jag skrev innan saknas det bra tekniker för att lösa action i jeepform. Att spela actionmoment är sällan nödvändigt i vår typ av spel, men ibland behövs det. I jeepska termer talas det om ”att drunkna på lineoliumgolv”. Det är helt enkelt inte speciellt häftigt, varken att spela eller att se på. Uppenbara tekniker för att komma runt action är förstås att ersätta alla actionmoment med spelledarbeskrivningar, att klippa vid rätt tillfälle och att göra allt annat än själva actionmomentet viktigt och fokusera på det istället.

Jeepscenariot Byt upp mig! handlar om en dokusåpa av typen ”Treasure Island”. Det innehåller ibland bungyjumpmoment eller beachballmatcher, som är svåra att spela ut bra. Eftersom allt utspelar sig på en teveskärm, antingen i studion där deltagarna tittar på veckans klipp, eller på en teveskärm i ett svenskt hem går det utmärkt att klippa till åskådarens perspektiv i de kritiska momenten. När Jeppe lägger en straffspark klipper vi till Jeppes föräldrar som sitter klistrade framför teven hemma och genom att se på deras reaktioner (som i detta fall kan vara ordlösa) blir det uppenbart om Jeppe lyckas eller inte. I regel låter vi spelarna som spelar Jeppes föräldrar avgöra om Jeppe lyckas eller inte. Ett annat alternativ är att klippa till en intervju där den intervjuade uttalar sig om just detta ögonblick.

Denna typ av klippning fungerar förstås även utan tevemetaforen, även om den kanske kan bli mer krystad.

Vår förkärlek för att lyfta fram det inre spelet gör att vi gärna löser actionproblemet genom att spela någons inre monolog. Vad som pågår i Rinas hjärna när hon försöker dränka sig utanför bryggan är det vi spelar upp utan att Rinas spelare behöver ligga och flaxa på ett golv. En stor poäng med både monologer och runtklippning är förstås att tiden går mycket långsammare i Rinas hjärna eller i tevesoffan än vad det gör i actionsituationen. Å andra sidan kan ett kort och gott ”helvete!” säga allt som behöver sägas.

## Monologer

Monologer har funnits i friform i tio år, och är still-going-strong. Monologen som teknik för att visa vad som försiggår i hjärnan på en roll är suverän. Tidiga monologer var ibland färdigskrivna, och det vet vi nu är fel. Om man vill styra någon räcker det med ett par enkla stödord, eller genom att låta någon läsa en text och sedan återberätta den med egna ord (tänk på flytet!). Monologer kan berika ett spel – rollens handlingar ställs i kontrast med vad rollen verkligen vill. Det har förstås också med transparens att göra. Ju mer man vet om spelet, desto enklare kan man göra paralleller, allegorier, metaforer, flirta med sådant som vi men inte våra roller vet, etc. Eftersom det inre spelet är lika viktigt som det yttre måste det hitta ut! Jeepform handlar inte om att säga ”och då tänkte min roll så här” efteråt.

Monologen tillåter alltså att rollens tankar förmedlas utan att man behöver bryta rollspelandet och prata om det. Monologer kan vara medvetandeströmmar, korta kommentarer, ena sidan av en konversation med någon annan, en monolog riktad till de andra rollerna, eller varför inte spelarna.

Ett pokerparti är oändligt mycket mer intressant om man hör vad alla tänker. Likaså situationer där man beter sig annorlunda än vad man menar, t.ex. två personer som bryter upp men älskar varandra eller scener där man är oförmögen att säga vad man tycker och tänker högt i scenen. I Salaligan används monologer t.ex. för att komma runt en actionscen (monologerna berättar vad som hände), för att visa hur den upplevdes av de olika rollerna, och för att göra en vändning i storyn tydlig.

## Kontextualisering

Kontextualisering handlar om att sätta en händelse ett i ett större sammanhang som ger ytterligare tolkningsmöjligheter eller ger händelsen en ny eller förändrad innebörd. Vi brukar ofta göra kontextualiseringar i form av en kort scen, som avbryter spelet, för att inte ta för mycket fokus och energi. Kontextualiseringen kan eventuellt betraktas som ett specialfall av sittande/stående spel.

I komedin Byt upp mig! delas den fysiska scenen (där spelet ageras ut) in i tre delar: det förflutna, nuet och möjliga framtider. Spelet pågår normalt i nuet men kan avbrytas när som helst av spelledare eller spelare, både de som är på scen och de som tittar på. En avbruten scen fryses och spelet fortsätter istället på någon av de andra scenerna för att sätta den frusna scenen i ett nytt perspektiv. ”Perspektivscenen” är ofta kort och kärnfull och när den har spelats fortsätter den frusna scenen som om inget hade hänt. Den som bryter scenen får ett slags spelledarroll i perspektivscenen eftersom hon vet vad det är för slags utökad bild hon vill ge.

Till exempel: Jeppe och Jenny sitter i en soffa på Byt upp mig!-hotellet och är genuint lyckliga. De har äntligen vågat berätta att de älskar varandra och hela deras samvaro känns så där härligt ny och fräsch och laddad. Olle, som inte är med i scenen reser sig plötsligt och går in i den scen som avser det förflutna och drar med sig Frederik. Jeppes och Jennys spel har pausats eftersom det är uppenbart att Olle är på gång med något. Olle säger, helt kort för att inte störa flytet: ”Jeppe, igår.” Nu förstår alla att Olle spelar Jeppe och att scenen utspelar sig dagen innan den scen som Olle avbröt. Olle kallar sedan Frederik för Maude (för att att telegrafera till alla vem Frederik är) och de börjar spela en kopia av scenen som han just avbröt. Olle gör en poäng av att upprepa flera av Jeppes repliker så exakt han minns och Frederik är snabbt med på noterna. Olles Jeppe och Maude vågar äntligen berätta att de älskar varandra och hela deras samvaro känns så där härligt ny och fräsch och laddad. Efter två minuter slutar Olle och Frederik och går ned från scenen och Jeppe och Jenny fortsätter där de var. Olle har förändrat hela deras scens innebörd, och förmodligen också en del av Jeppes roll som kanske upplevts som genuint helylle fram till detta. Som exemplet visar är kontextualisering en kraftfull teknik som man följaktligen också måste vara försiktig med.

### Basroller och biroller

En jeepsk standardteknik är att låta spelarna spela alla roller och försöka att som spelledare ta så få biroller som möjligt. Ofta blir spelledarens biroller, såvida hon inte gör så många att det blir svårt att hinna med att faktiskt spelleda, särbehandlade. Det ligger i många spelares natur att lägga extra vikt vid en roll som spelledaren för in, kanske bl.a. för att spelledaren är en maktroll i rollspel. Att låta ett antal spelare dela på birollerna ger också oftast ett bättre resultat – det är svårt att göra många olika roller på kort tid och det är lätt att förlora perspektivet när man inte längre betraktar spelet från sidan. Detta gör också att det blir lättare att göra scenarier där inte alla spelare har en huvudroll eftersom det finns ett stort persongalleri att spela ut.

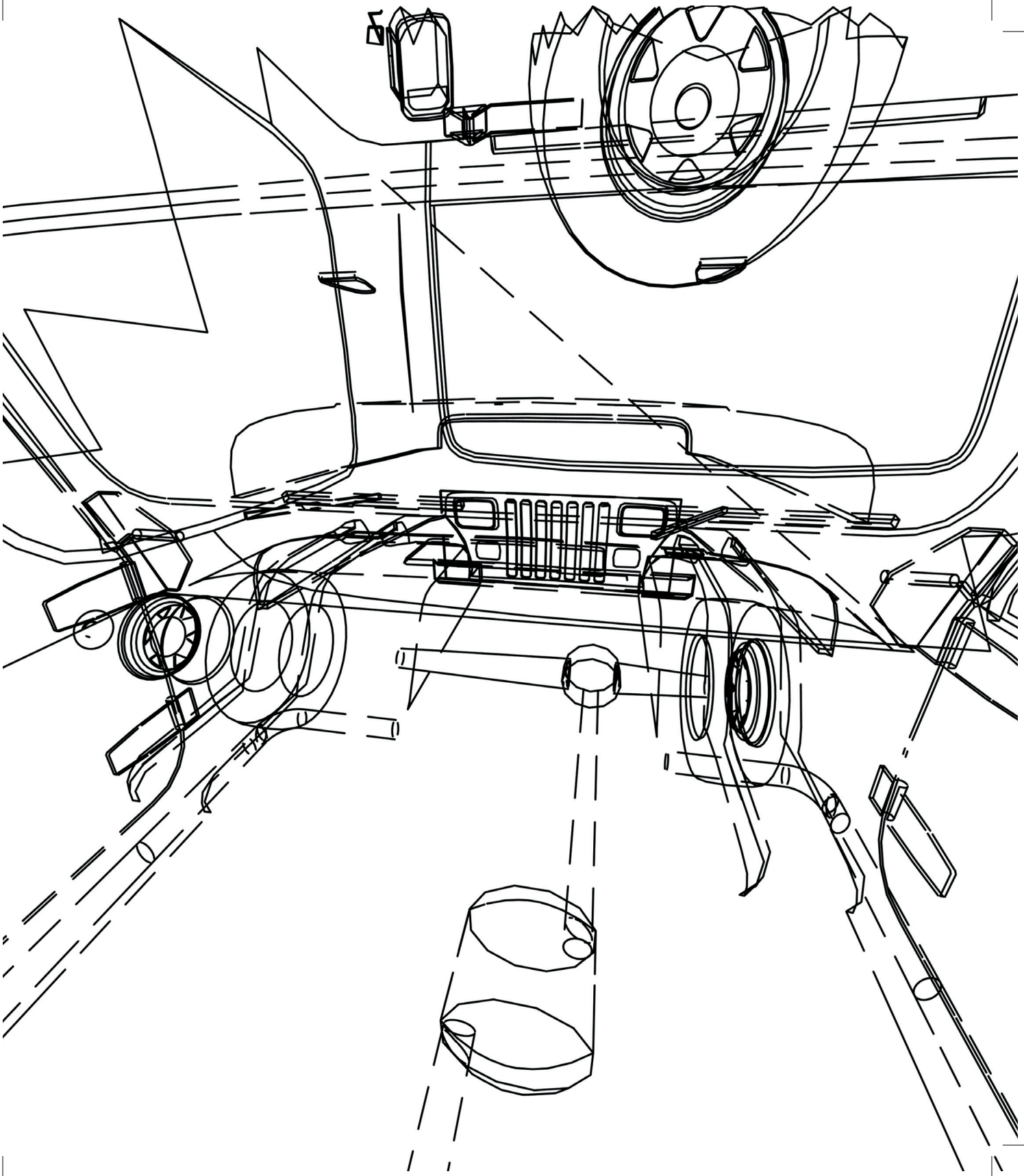
Basrollen är den jeepska termen på en roll som faktiskt ägs av en spelare (ingen annan spelare spelar den rollen), i kontrast till biroller som kan spelas av många. Rollpooler där rollerna delas mellan alla spelare är intressanta, man kan göra en ”metapoäng” av vem som spelar portiern i olika skeden av scenariot, och spelarna måste ägna uppmärksamhet åt tidigare spelares rolltolkning av portiern för att kunna fortsätta i samma stil. Just eftertänksamhet kring tilldelning av biroller kan vara extra relevant: spelaren som spelar barnet som föräldrarna vårdnadstvistar om spelar också domaren som fattar beslutet. Här blir metaspelet oerhört viktigt, och mekanismerna som för element från metaspelet in i storyn tydliga.

## Avslutning

Jeepform är formkåt friform. Spelupplevelsen är en produkt av berättelsen och formen och målet med scenariot är storyn. Ett scenario som är ospelbart kan fortfarande vara ett bra scenario, och en spelsession kan säga väldigt litet om hur bra eller dåligt ett scenario verkligen är. Jeepen tycker att Sverige är en bra spelplats, och att ett icke problematiserande scenario om hur en kvinna blir lycklig av en bröstförstoring är bättre än Tolkien. Genom att utforska olika typer av speltekniker har vi lyckats göra komplicerade scenarier med vaga eller svåra premisser utan att spelupplevelsen blir haltande. Byt upp mig! är ett scenario där allt som utspelar sig i nuet är ganska banalt eller tråkigt – förälskade par på stränder som håller varandra i handen. Utan sin form skulle Byt upp mig! vara ihåligt och berättelsen skulle förmodligen behöva bli ännu mer klichétyngd för att samma negativa syn på dokusåpor skulle komma upp till ytan. Storyn är viktigare än formen, men utan form blir många scenarier platta.

Jeepform (och friform) spelas bäst utan ett bord. Jeepform spelas som ett lajv med symbolisk rekvisita och där inlevelsen offras för storyn och logistiken tillåter formen och därmed också storyn att vara mer komplex, subtil och intressant. Jeepform spelas lågmält, och den som vevar mest med armarna är en idiot.

Ett spel behöver inte vara pretentiöst eller tackla svåra frågor för att vara bra. Man skall ha en bra story som man är intresserad av att förmedla och skapa de tekniker som behövs för att förmedla storyn på det sätt man vill. Du skriver alltid för dig själv, inte för någon annan. Det var det Martin Brodén menade när han sade ”ge aldrig publiken vad publiken vill ha”.



# Fågelperspektivet

*av Martin Brodén, Thorbiörn Fritzon & Tobias Wrigstad*

Fågelperspektiv är ett scenario om fåglars perspektiv på människors aktiviteter för fem eller fler spelare och en spelledare.

## Bakgrund

På en gård ute på landet bor Amanda Ohlsson, en 30-åring ensamstående kvinna med sin femåriga dotter Felicia och katten Behemoth. Felicias pappa Love stack för fyra år sedan. Idag har Amanda kommit över honom; hon har ju trots allt fortfarande en dotter, en katt och fyra kossor kvar.

Livet på gården går vidare – ett jobb som aldrig tar slut. Felicia körs till dagiset varje morgon, på helgerna leker hon på markerna runt gården. Behemoth älskar att jaga mössen på gården och lurpassa på fåglarna som ofta sitter på telefontråden utanför huset.

Amanda har två älskare. Hon är lite förtjust i Gunnar som är fem år yngre än henne. Gunnar gillar Amanda mer. Han hoppas att de ska ta sin relation till nästa nivå. Kanske kan Amanda tänka sig att skaffa ett barn till? Gunnar kommer över till gården ibland. Amanda njuter av sex med Gunnar, men vill hålla deras relation på den nivån.

David, Amandas andra älskare, kör bokbussen. Han är äldre och stabil, och Amanda leker med tanken på att de skall flytta ihop. David tycker om att vara fri, han tycker om att fika med Amanda på tisdagarna, och vill helst inte tala om deras relation eller göra den offentlig.

## Instruktioner

Fågelperspektiv spelas på tre olika scener i rummet. Dessa används för olika sorters spel och spelarna växlar mellan de olika scenerna under de olika faserna i spelet (se bild).

Scenplats 1 (S1) är telefonsamtal. De som samtalar sitter på varsin stol vända mot Scenplats 2 (S2) och talar förbi spelarna på S2. Spelare i S1 skall bortse så mycket som möjligt från vad fåglarna i S2 säger.

Scenplats 2 (S2) är telefontråden mellan de två som samtalar. På telefontråden sitter tre eller fler fåglar och snappar upp samtalet genom tråden. De upprepar fragment av samtalet till varandra.

Scenplats 3 (S3) är resten av rummet. Där spelar fåglarna vad de tror att samtalen handlar om, och vad som händer runtikring.

## Spelet

Spelet består av sju telefonsamtal. Varje samtal börjar med att två spelare som inte spelat föregående samtal sätter sig i Scenplats 1. Övriga spelar fåglar på tråden (S2).

Telefonsamtalet börjar. Fåglarna är tysta och lyssnar på samtalet med örat mot tråden. Efter en stund börjar de tala med varandra i form av brottstycken ur samtalet och meningar från sina roller.

Fåglarnas samtal tar över och mynnar ut i att fåglarna går upp på S3 och spelar sin upplevelse av samtalet och vad som skett runtikring – någon bestämmer sig för att flytta till S3 och eftersom fåglar är flockdjur följer alla andra efter. Nu går spelarna i S1 till S2. Varje telefonsamtal bör mynna ut i ett möte och fåglarnas utgångspunkt blir vad som hände på och kring det mötet. Spelet på S3 avslutas när spelledaren säger ”Ring! Ring!”. Två spelare från S3 går till S1. Övriga till S2.

## Roller

Alla mänskliga roller har redan introducerats i bakgrundstexten, men kan behöva broderas ut i samtal. Varje spelare skriver två fågelroller. En fågels roll består av mellan 10 och 15 meningar eller fraser som är de enda spelaren får använda i roll, förutom fraser som har snappats upp från telefontråden. Man får låna fraser av varandra, kombinera och mutera fraser. Under spel i S3 gäller inte denna begränsning.

## Fågelperspektivet

Fåglar: Hatar göken, tror att *alla* är rädda för katten, en partner i taget, byter varje år, knullar bara för att fortplanta sig, tvättar sig jämt, är alltid hungriga, saknar minne och tidsuppfattning, skiter när som helst, härstammar ifrån dinosaurierna, kan inte tänka abstrakt, talar alltid i fraser, pluraliserar och emfaserar genom upprepning, ljuger aldrig, grälar ofta – men hyser aldrig agg, lever i nuet, faller ibland döda ner, älskar det färggranna, mäter näbb, är ibland ringmärkta, kan inte relatera till att inte kunna flyga, lever efter poetens lag, skiter, kissar, och knullar med samma kroppsöppning, sticker när det blir för kallt men hittar alltid hem igen efteråt.

## Samtalen med Amanda

1: Gunnar ringer och vill träffas, Amanda ser fram emot det.

2: Gunnar ringer och berättar om den helkväll som han har planerat, Amanda accepterar motvilligt.

3: Amanda ringer David – telefonsex (under telefonsamtalet dör en fågel).

4: Gunnar fylleringer från mobilen oombedd på väg hem till Amanda.

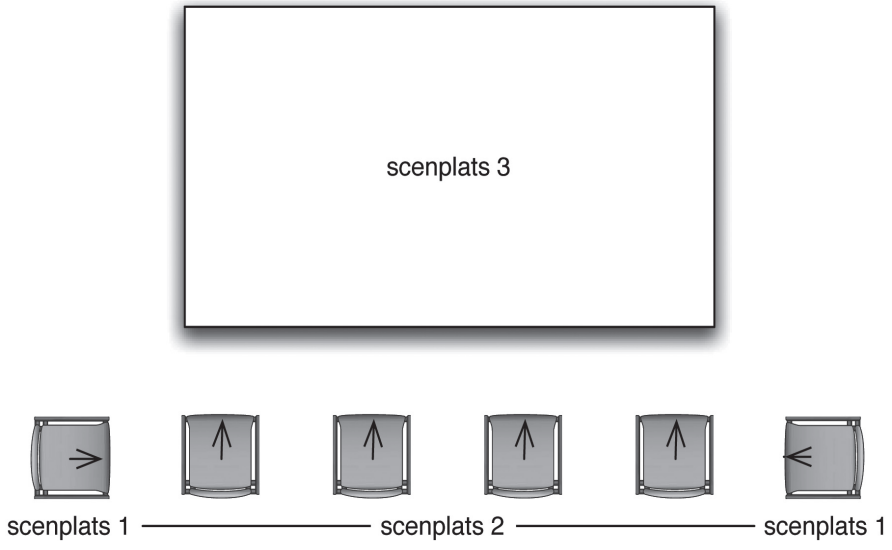
5: David ringer och vill avsluta relationen men blir övertalad att komma över.

6: Love ringer och vill tala med Felicia, men Amanda vägrar att lämna över luren.

7: Gunnar ringer och blir dumpad, han hotar med att ta livet av sig.

## Avslutning

Behemoth visar sig, och fåglarna lyfter från tråden. Upp, och ut.




*# stolar (scenplats 1 + 2) = # spelare*

# Konfliktproblem & problemkonflikter

*av Martin Svahn*

Ibland stannar spelet upp i ändlösa diskussioner och ett evigt gnabb medan berättelsen ligger som i koma. Spelledaren kan inget göra då spelarna inget gör och de är i sin tur osams. Eller snarare, rollerna de gestaltar är osams. Den ena tycker si, den andra tycker så, och ingen ger vika.

I denna artikel kommer vi att diskutera problem och konflikter. Ett problem är en motsättning mellan spelgruppen och något utanför den, medan en konflikt är någon form av inre motsättning i gruppen. Exempelvis är karaktärerna Kirsti, Daniel och Martina en spelgrupp och har ett problem i det att deras vän Andreas saknas sedan en vecka. De har dessutom en konflikt då både Daniel och Martina absolut vill köra den Fiat som vännerna förfogar över. När Fiaten inte vill starta i vinterkylan får de ett nytt problem och när Kirsti vill ta bussen medan Martina vill laga bilen har de en ny konflikt. På detta sätt kan vi se att de flesta scenarion är uppbygga kring ömsom problem och ömsom konflikter. Problemen leder ofta handlingen framåt medan konflikterna fastställer och reglerar rollernas relationer. I alla fall när respektive fungerar bra. Ibland leder dock inte problemen berättelsen framåt och förvånandevärt ofta reglerar konflikterna inte rollernas relationer på ett sunt sätt.

## Problem och konflikter

Det finns många typer av problem som en berättelse kan innehålla. De kan vara faror som måste övervinnas eller undvikas; information som måste anskaffas eller hinder i form av personer, gåtor och otillgängliga platser som skall passeras. Allt som utmanar karaktärerna är problem. Problemet är då det som driver handlingen framåt genom att karaktärerna hela tiden försöker lösa det. I jakten på lösningen stöter de på andra problem av mindre magnitud som de måste klara av för att ta sig vidare. Detta leder dem till större och svårare problem och till slut även till lösningen på det ursprungliga problemet.

Konflikter förekommer ofta vid de stora problemen. När spelgruppen ställs inför ett avgörande val hamnar karaktärerna ofta i konflikt med varandra. Där passar det och det kan utveckla relationerna mellan rollerna. På samma sätt kan en enkel konflikt vara användbar i början av scenariot för att fastställa rollernas relationer.

För Kirsti, Daniel och Martina är deras smågnabb om färdsätt något som hjälper dem att befästa sina relationer. Spåren efter deras försvunna vän Andreas leder dem till ett behandlingshem för narkomaner men då de inte tillåts träffa ungdomarna på behandling hamnar de i en konflikt. Skall de ta sig in ändå eller skall de prata med Andreas föräldrar om det hela? Daniel och Kirsti är helt övertygande

om att Andreas inte är någon knarkare och vill ta sig in för att reda ut det hela medan Martina tycker att de skall prata med hans föräldrar först för att inte göra något överilat. Innan denna konflikt blir löst fortskrider inte berättelsen.

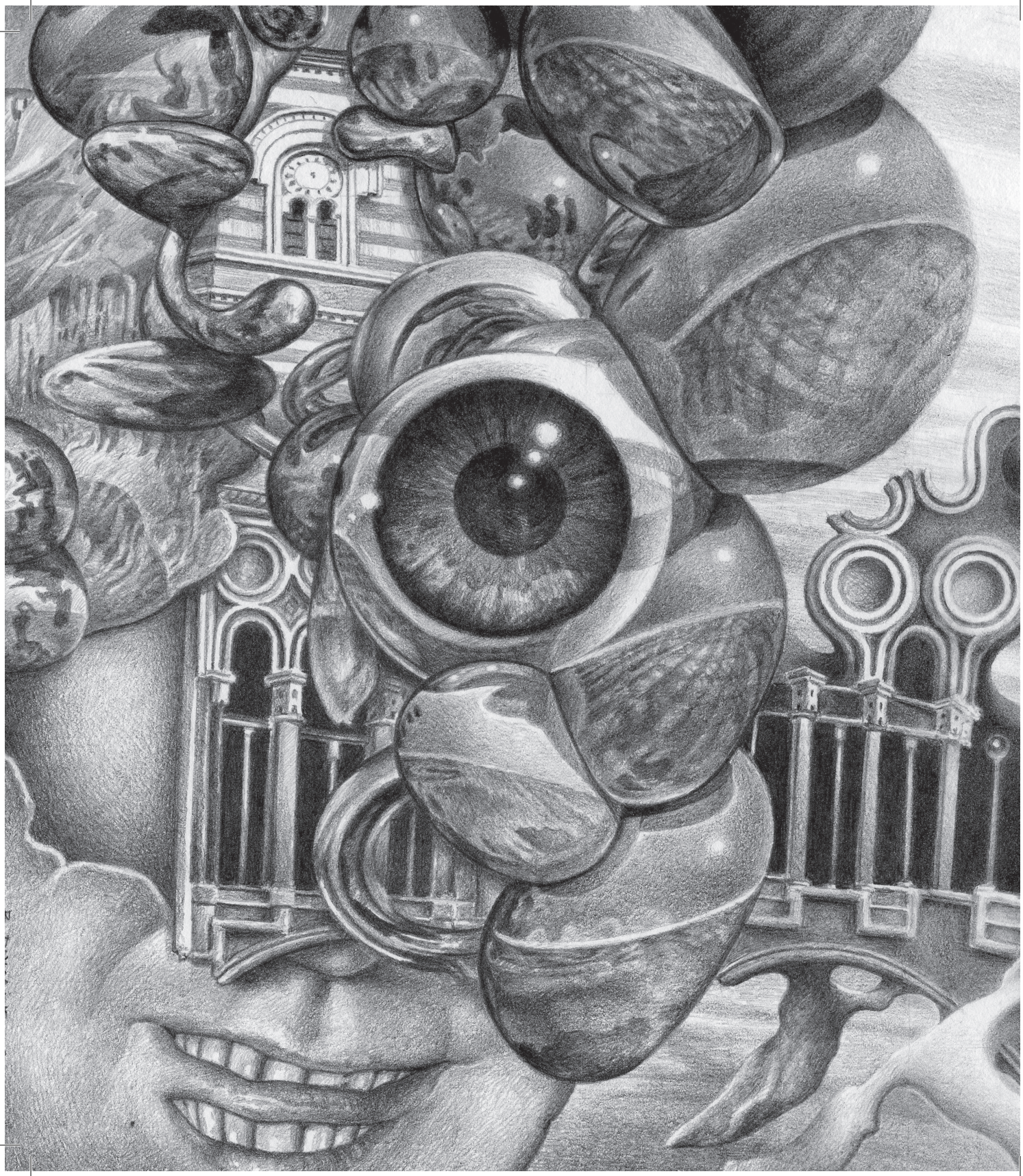
## Problem med problem

En berättelse försvåras om problemen inte är formulerade på ett passande sätt. Först måste problemet engagera. Skulle karaktärerna i exemplet ovan tycka att Andreas är en dryg idiot, så skulle de inte leta efter honom. Vi kallar det för att rollerna måste ha incitament för att följa berättelsen. En annan sak är att problemen inte får vara så svåra att berättelsen inte går att följa. Om den enda ledtråden efter Andreas är ett krypterat meddelande på hans lösenordsskyddade laptop som polisen beslagtagit kan vi inte vänta oss att rollerna skall klara av att följa berättelsen. Samma risk finns om problemen är för många eller för otydliga. Vad som är lagom när det gäller problem varierar dock ofta från spelgrupp till spelgrupp. För att hitta en lagom nivå bör du känna dina spelare väl eller testspela dina alster grundligt med detta i åtanke. Motsatsen är dock lika problematisk. En berättelse utan några som helst problem är vardag för karaktärerna och även om vardagen kan vara stämningsskapande är den i längden inte bärande för en berättelse. En alltför plötslig övergång från vardag till äventyr känns dessutom konstlad och därför är det viktigt att försöka få in problemen tidigt och på ett naturligt sätt.

I rollspel gestaltas varje karaktär av en spelare och därmed kan man ge spelaren metaproblem som inte karaktären har. Även om berättelsen är vardaglig och oproblematisk kan gestaltandet av den vara utmanande. Om Kirsti, Daniel och Martina istället för att leta efter den försvunne Andreas sitter och pratar om vad de minns om honom så är det inte en problemfylld situation för karaktärerna men om spelarna skall gestalta deras minnen så blir det en utmaning. Problemet finns i själva gestaltandet. Trots att berättelsen inte innehåller problemet så finns det ändå där för spelarna att lösa. På så sätt kan även utmanande rollbeskrivningar som stumma roller vara ett nog stort problem att hålla en spelare sysselsatt med hela berättelsen, även om det krävs mer än så för att skapa bra berättelser. Problemen behöver således inte alltid vara riktade mot karaktärerna, de kan även vara riktade mot spelarna.

## Konflikthantering

Konflikter förstör ofta drivet i scenarion. Att förebygga dem är dock varken realistiskt eller önskvärt. Vi vill istället kontrollera konflikterna och använda dem till vår fördel.



Enligt vissa scenarioförfattare är konflikter det som är allra roligast att spela men i berättelseorienterade scenarion ställer konflikterna ofta till det. I Westernscenariot *I mördarens spår* på GothCon 2005 spelades fyra Pinkerton-detektiver och scenariot gick ut på att lösa uppdraget de fått. Det skulle nog inte varit något problem att spela detta om inte en femte karaktär varit med, uppdragsgivaren. Han visste inte något om detektivarbete men ville hela tiden lägga sig i och var dessutom otrevlig, dum, dryg, arrogant och allt annat negativt man kan tänka sig. Spelgruppen utgjordes alltså av fyra karaktärer som mer eller mindre hatade den femte som i sin tur bara ville bli åtlydd. Att få dem att lägga konflikten på hyllan och följa scenariot tillsammans var nästan omöjligt utan att spelarna skulle känna att de svek sina karaktärer och agerade för scenariots bästa. Det svåra med konflikter visar sig mycket tydligt i detta exempel, berättelsen kan inte fortsätta förrän spelarna löser konflikten. De löser inte fallet så länge de bråkar om vem som ska bestämma och berättelsen går då inte framåt. Att lösa denna konflikt är svårt och det blir ännu svårare då karaktärerna tycker illa om varandra. Frågan är inte om scenariot blivit bättre utan denna konflikt, det skulle det, utan hur vi skall undvika att skriva in dylika saker. En annan fråga är hur vi som spelare ska spela för att tona ner konflikten.

## Bro över konfliktfyllda vatten

För att spelet skall kunna ta sig förbi en konflikt måste den antingen bortses från eller lösas. Att bortse från en konflikt kan vara att ignorera att de är osams eftersom det ändå inte är aktuellt för vad de gör. I exemplet med fiaten kan spelarna ignorera konflikten så länge de åker lokaltrafik, meningsskillnaden finns fortfarande mellan karaktärerna men den är inte aktuell. På samma sätt kan två karaktärer som ogillar varandra ändå arbeta sida vid sida så länge problemet de arbetar med är i fokus. Ett annat sätt att bortse från en konflikt är att splittra gruppen. Detta gjorde vi flitigt som unga rollspelare. Vid valet av vad som skulle göras först uppstod ofta en konflikt som löstes genom att alla gjorde sitt utan hänsyn till de andra. Konflikter kan ju bara uppstå mellan personer som bryr sig om att hålla ihop. Är detta irrelevant så blir även konflikterna irrelevanta och vi kan bortse från dem.

När en konflikt skall lösas måste en ståndpunkt lyckas bli den gällande. Detta kan antingen ske genom att någon går segrande ur konflikten eller att en kompromiss uppnås. Att en sida går segrande ur en konflikt kan antingen innebära att den andra sidan ger sig eller blir nedkämpad. Vanligtvis brukar spelgrupper använda våld mot omvärldens problem men inom gruppen är denna lösning något tabubelagd och en konflikt skall eskalera väldigt långt innan rollerna börjar ha ihjäl varandra. I Castle Falkenstein-scenariot En Orgie i Brott på Snökon 2000 gestaltade vi en grupp fascister vars ledare dog under inledningsscenen. När en ny ledare så skulle utses fanns två kandidater men vi kunde inte nöja oss med ett majoritetsbeslut – vi var ju ändå fascister. En duell mellan de båda ledarkandidaterna blev lösningen på konflikten. Duellen med dragna blixtrande värjor i form av hoprullade rollformulär fick snabbt ett utfall och konflikten var därefter överspelad och berättelsen kunde fortsätta.

Vanligare än att någon går segrande ur en konflikt är att lösningen kommer som en kompromiss. Sådana tar ofta lång tid och är sällan lika starka lösningar som när någon vinner, i den mening att konflikten oftare blossar upp igen. Kanske beror det på att ingen är helt nöjd efter en kompromiss vilket gör att beslutet lättare kan kritiseras i efterhand, ingen fick igenom sin vilja. Många är de spelomgångar som har dragit över passens tidsgränser på grund av att kompromiss efter kompromiss diskuterats. Anledningen till att vi kompromissar kan dessutom vara att scenariot inte kommer någonstans, att vi är trötta på diskussion och bara vill ha i gång handlingen igen.

### Konfliktlösning

För att en konflikt skall passeras krävs det att spelgruppen enas kring en lösning. När du diskuterar kan du bejaka andra åsikter men av någon anledning är det lätt att argumentera emot. En anledning är att det kan vara lockande att vara den som aldrig ger sig utan alltid står på sig när du gestaltar en annan individ. Konsekvensen blir att vissa konflikter bara kan lösas av att gruppen splittras eller att någon part segrar och då ingen ger sig kan seger betyda syskonmord. För att undvika detta måste spelare kunna ge sig. Det gäller att våga låta sin roll förlora en konflikt, och lära sig gestalta karaktärer som kan erkänna att de har fel, som stundtals kan vara starka och stundtals svaga, som inte är helt platta utan som kan variera i status. För att en konflikt skall kunna blåsa över måste nämligen någon av parterna sänka sin status. För att spelet sedan skall fungera riktigt bra är det dessutom nödvändigt att det inte alltid är samma person som lägger sig utan att alla då och då kan sänka sin status i berättelsens namn.

### System

Rollspelssystemens existens motiveras ibland med att de löser konflikter. Istället för att lämna makten över konfliktens utfall åt spelledarens godtycke ges den till systemets, ofta drivet av slumpen. Någon enstaka gång blir slumpens

utfall enastående, när du slår fem sexor i rad i det avgörande ögonblicket, men oftast är den inte så spektakulär, oftast är den vanligt tråkig.

Börjar Daniel och Martina bråka om något och det leder till handgripligheter kommer nog Martina slå ner Daniel, då den rollen är bättre på att slåss. Kanske är slumpen framme och Daniel vinner, vilket i sig skulle vara lite roligt, men antagligen bara leda till att Martina tar revansch senare. Det skulle även kunna slumpa sig så att någon av dem, på ren otur, dör vilket skulle vara en riktigt oväntad vändning.

I kampanjer kan det gå så långt att en spelare vars roll dött i en konflikt gör en ny med enda syfte att klå tillbaka mot just den spelare som slog ut hennes förra. Konflikten tar sig från det fiktiva planet där den ligger mellan rollerna, till det interpersonella där den ligger mellan spelarna. Blodiga vendettor och grupper där spelarna blir ovänner har förekommit. Att ta till andra lösningar på konflikter är inte bara bra och utan även nödvändigt. Rollspel tjänar på att någon av spelarna sänker sin status istället för att låta tärningarna tala.

### Konfliktanvändning

Hittils har endast konflikternas baksida vidrörts men riktigt så svartvitt är det inte. Konflikter kan nämligen vara förlösande, geniala, välanpassande och helt enkelt underbara. Det konstruktören bör tänka på är vilken funktion konflikten har för berättelsen. Det är möjligt att starta scenariot med en liten konflikt så spelarna har något att gnabbas om i början. Pårollningen brukar fungera bättre av detta men konflikten måste övervinnas efter en stund för att scenariot ska fortsätta. En annan konflikt uppstår när en av karaktärerna är en mullvad, en förrädare som har en annan agenda än resten av spelgruppen. Den konflikten utspelas ofta i själva klimax av scenariot. Det är svårt att få rollen som öppet förråder att stanna i gruppen. När mattanten har stuckit till Bali med kökskassan, eller lett de andra in i ett bakhåll på rektorsexpeditionen är det svårt att få samman gruppen igen. För att inte splittra gruppen brukar därför förräderiet ligga nära klimax. Undantagen finns dock i parallellspel – där förrädaren kan desertera till en annan grupp – och spel med biroller och biberättelser – där spelarna kan överge karaktärer som bränt sina broar utan att spelpasset förstörts.

Scenarion av kammarspelstyp bygger helt och hållet på konflikter. Där gäller det både som konstruktör och deltagare att kunna avgöra hur stor konflikten skall bli vid de olika delarna av scenariot. Du drar inte morakniven för att döda i introduktionsscenen och du skjuter inte konflikter på framtiden under klimax.

## Avslutande ord

Att skriva ett scenario utan varken problem eller konflikter går, men det är varken vanligt eller lätt. Problemen och konflikterna är en så naturlig del av rollspelsscenarion att de knappt går att undvika. Som konstruktörer kan vi dock tänka lite extra på vilka problem och konflikter vi väljer. Repetitionstvånget är starkt, framförallt inom SF, fantasy och skräck där de vanliga problemen och konflikterna skulle gynnas av variation. Nakenbadarna i Hjälmaren är minst en lika bra bakgrund för avundsteman som forskarna på rymdstationen, stöld av rabarberpajsrecept vid eko-kollektivet i Skattungbyn kan bli minst lika intressant som Bilbos eskapader i Smaugs grotta och den fryntliga tvåbarnsmamman från Nora kan i vissa sammanhang skrämmas mer än tentakeloida djuphavsmonster dyrkade av vanvettiga ockultister.

Problemen och konflikterna skall finnas, de behövs och de gör berättelser intressantare. De ger oss möjligheter och därför skall vi som skriver och spelar rollspel fundera på hur vi hanterar dem. Det gäller att forma dem till naturliga delar av en intressant berättelse. Det gäller att ta de konflikter som gynnar berättelsen och anamma de problem som för händelseförloppet framåt.