



BA ritgerð

Þjóðfræði

**„Ég reyni að hræra í sögupottinum til þess að láta
eitthvað gerast“**

Sögusköpun í hlutverkaspilum

Kolbrún Þóra Einarsdóttir

**Leiðbeinandi: Elsa Ósk Alfreðsdóttir
Febrúar 2020**



HÁSKÓLI ÍSLANDS
FÉLAGSVÍSINDASVIÐ

FÉLAGSFRÆÐI-, MANNFRÆÐI-
OG ÞJÓÐFRÆÐIDEILD

„Ég reyni að hræra í sögupottinum til þess að láta eitthvað gerast“
Sögusköpun í hlutverkaspilum

Kolbrún Þóra Einarsdóttir

Lokaverkefni til BA-gráðu í þjóðfræði

Leiðbeinandi: Elsa Ósk Alfreðsdóttir

12 einingar

Félagsfræði-, mannfræði- og þjóðfræðideild

Félagsvísindasvið Háskóla Íslands

Febrúar, 2020

„Ég reyni að hræra í sögupottinum til þess að láta eitthvað gerast“

Ritgerð þessi er lokaverkefni til BA í þjóðfræði
og er óheimilt að afrita ritgerðina á nokkurn hátt nema með leyfi rétthafa.
© Kolbrún Þóra Einarsdóttir, 2019

Prentun: Svansprent
Reykjavík, Ísland, 2019

Útdráttur

Hér er farið í hverslags hópur og menning innan þess hóps myndast þegar fullorðnir menn taka sig til og fara í þykjustuleik þar sem ímyndunaraflíð hleypur með mann út um allar villigötur. Frá undirbúningi sögumanns til útúrdúra hins almenna spilara. Allt milli himins og jarðar getur gerst innan söguheims og við borðið á milli spilara þar sem andstæð sjónarmið mætast oftar en ekki. Ef valið stendur á milli hvort það eigi að brenna munaðarleysingjahælið eða bjarga krökkunum gæti millivegurinn orðið sá að krökkunum er bjargað einungis til að selja þau fyrir stórgróða.

Hvaðan kemur innblástur sögumanns og spilara? Hver hefur hvaða nálgun á spilið, hverju tekur trúður hópsins upp á og hvernig snýr sögumaðurinn hnífnum í sárinu eftir ákvörðun spilaranna? Hvað er það sem fær fullorðna einstaklinga til þess að setja sig í hlutverk allskonar hetja og/eða skúrka í ævintýralandinu eða í eyðilandinu eftir heimsendi „ala“ *Mad Max*. Hversu langt eru sumir tilbúnir að ganga í illvirkjum vitandi það að þetta er einungis fantasía og þá má ekki gleyma frásagnarlistinni sem hefur svo mikið að segja upp á upplifun spilara og sögumanns. Ef sögumaðurinn gerir sitt besta í að mynda andrúmsloft eftir klassískri Drakúlamynd en spilararnir kjósa að leika sína hlið eins og *21 Jump Street* þá verður uppi mjög sérstök blanda. Eitt er víst að þetta er oftast þrælgaman.

Í þessari BA-ritgerð í þjóðfræði er sögusköpun í hlutverkaspili rannsökuð. Rannsóknin byggir á fimm viðtölum sem tekin voru við karlmenn sem eru allir hluti af sama spilahópnum, fjórir spilarar og einn sögumaður. Viðmælendur eiga það allir sameiginlegt að vera reyndir hlutverkaspilarar, þó með mismikla reynslu. Skoðað er hvernig sögusköpunin fer fram í undirbúningsvinnunni áður en hið eiginlega spil getur hafist. Síðan er kannað hvernig sögusköpunin er í ævintýrinu sjálfu ásamt þeim hliðarverkefnum og útúrdúrum sem spilarar lenda oftar en ekki í. Einnig er skoðað hvernig sögusköpun kemur fram í sköpunargáfu og spuna spilara og sögumanns.

Þakkarorð

Ég vil þakka viðmælendum mínum fyrir að taka þátt í rannsókninni því án þeirra hefði þessi BA-ritgerð ekki orðið að veruleika. Strákarnir fá mínar bestu þakkir fyrir að leyfa mér að fylgjast með spilastundunum og spyrja óteljandi spurninga þegar eitthvað vakti forvitni mína. Einnig vil ég þakka mági mínum, Óskar Gíslasyni Meldal, fyrir yfirllestur á ritgerðinni. Sérstakar þakkir fær leiðbeinandi minn, Elsa Ósk Alfreðsdóttir. Hún hafði trú á mér og rannsókninni og náði að hvetja mig áfram. Einnig vil ég þakka henni fyrir mikinn stuðning og þolinmæði á meðan á skrifum stóð. Ritgerð þessi er tileinkuð tveimur mikilvægustu mönnum í lífi mínu sem ávallt hafa stutt mig í gegnum súrt og sætt. Þessir tveir herra menn eru eiginmaður minn, Kristinn Már Gíslason, og pabbi minn, Einar Þór Jónsson.

Kristinn Már Gíslason

Kristinn veitti mér ómetanlegan stuðning á meðan á skrifunum stóð. Hann var ávallt tilbúinn að stökkva upp úr sófanum og setjast hjá mér við borðstofuborðið þegar ég lenti í vandræðum með ritgerðina. Hiklaust svaraði hann þegar mig vantaði upplýsingar eða fróðleik um söguna sem hann var að stjórna eða hlutverkaspil yfir höfuð.

Einar Þór Jónsson

Pabbi var mér ómetanlegur stuðningur við ritgerðaskrifin. Pabbi hvatti mig áfram við ritgerðarskrifin með óteljandi símtölum, heimsóknum og samtölum í gegnum *Snapchat*. Jafnvel í veikindum sínum var hann áhugasamur um hvernig skrifin gengu hjá mér. Því miður lést pabbi áður en hann hafði tækifæri á að sjá ritgerðina kláraða. Hann lést eftir erfið veikindi þann 24. júní síðastliðinn.



Til vinstri: Kristinn. Til hægri: Pabbi

Efnisyfirlit

Útdráttur	4
Þakkarorð	5
Kristinn Már Gíslason.....	5
Einar Þór Jónsson.....	5
Efnisyfirlit	6
Inngangur	8
1 Hlutverkaspil	10
1.1 Rannsóknir á hlutverkaspili	10
1.2 Saga hlutverkaspils	12
1.3 Skilgreining á hlutverkaspili	15
1.4 Spilun hlutverkaspils.....	18
2 Hugtök og kenningar	20
2.1 Hópur.....	20
2.2 Leikur	21
2.3 Hlutverk	27
2.4 Frásagnarlist	28
2.5 Millibilsástand	29
3 Aðferðafræði og efnistöð	31
3.1 Aðferðafræðin	31
3.2 Viðtölin og framkvæmd viðtalsrannsóknar	32
3.3 Viðmælendur.....	33
4 Sögusköpun í hlutverkaspili	36
4.1 Undirbúningsvinnan bak við allt	36
4.2 Sagan sjálf.....	40
4.3 Hliðarverkefni og aðrir útúrdúrar	45
4.4 Sköpunargáfa og spuni	47
4.5 Sögusköpun í hlutverkaspili í ljósi hugtaka og kenninga.....	50
Niðurstöður	53
Heimildaskrá	58
Prentaðar heimildir	58
Netheimildir.....	59
Munnlegar heimildir.....	59

Viðauki 1	61
Viðauki 2	63
Viðauki 3	64

Inngangur

Sögumaður: „Þegar þið gangið inn fyrir hliðið á búgarðinum tekur á móti ykkur ljót sjón. Helmingur fjölskyldunnar sem bjó þarna hefur verið myrt og stillt upp til sýnis á þann máta sem mætti lýsa eins og trúarlegri fórnarathöfn. Restin af fólkinu er hlekkjuð meðal búfénaðarins og þau sem eru ekki brotin andlega geta einungis sýnt fram á eina tilfinningu ... ótta. Hægt og rólega koma ribbaldarnir úr skuggunum við hlöðuna, íbúðarhúsið og skemmuna. Þeir eru flestir vopnaðir einföldum vopnum eins og öxum, sleggjum og sveðjum. Þó eru tveir af þeim vopnaðir haglabyssum, tvíhleypum. Ribbaldarnir eru ekki að ráðast á ykkur þó þeir séu iðandi í skinninu að vega ykkur. Þeir bíða og þegar stór voldug kona kemur, vopnuð vélbyssu, berja þeir vopnum saman eins og að tilkynna hana sem leiðtoga. Konan er rétt undir tveir metrar á hæð, vopnuð beltishlaðinni M60 vélbyssu. Hún er klædd í brynju samsetta úr víkingasveitarbúnaði og slökkviliðsgalla. Hún lítur yfir ykkur, lyftir hendinni sem gerir það að verkum að ribbaldarnir falla í hljóð og bendir með sömu hönd að ykkur sem merki um að þið megið tala. Hvað viljið þið gera?“

Siggi: „Ég ætla að draga hana á talar!“

Sögumaður: „Í alvöru?“

Siggi: „Já, maður!“

Sögumaður: „ ... jæja, leiktu það og rúllaðu teningnum ...“^{1 2}

Þetta er dæmi um atvik sem hafa borist mér til eyrna þar sem ég sat í sakleysi mínu, á mínum eigin sófa, ekkert að trufla á meðan eiginmaðurinn minn stýrði einni af sínum fjölmörgu sögum í stofunni. Svona glefsur sem ég heyrði útundan mér þótti mér alltaf áhugaverðar og skemmtilegar. Þetta varð til þess að áhugi minn á þessum hlutverkaspilum óx verulega. Ég greip í að spila sjálf, en það var lítið og mörg ár síðan sem þýðir að mín reynsla kemur aðallega sem áhorfandi. Maðurinn minn hefur stungið hugmyndum að mér einstaka sinnum en sumar þeirra hef ég getað nýtt sumt úr þjóðfræðinni við ráðgjöf. Það sem ég hef hins vegar tengt saman við spilakvöldin er hversu vel þetta passar í þjóðfræðilegu samhengi. Ég hef eytt allmörgum kvöldum í að hlusta á hópinn spila og fylgjast með hvernig sögusköpunin fer fram. Hvernig sögusköpun fer fram hefur heillað mig lengi og áhuginn jókst við að taka þrjá áfanga í þjóðfræði við Háskóla Íslands sem féllu vel að þessu sviði. Áfangarnir voru *Sagnir, ævintýri og sagnamenn: Þjóðsagnafræði*, námskeiðið *Munnleg hefð og íslenskar fornsögur og kvæði* og að lokum

¹ Kristinn Már Gíslason (2), munnleg heimild, 31. mars 2019.

² Framhald í lok ritgerðar.

Ævintýri og samfélag: Hjálparhellur, hetjur og vondar stjúpur. Áhugi minn á hlutverkaspili varð til þess að ég ákvað að taka þau fyrir sem viðfangsefni þessarar ritgerðar.

Markmiðið með þessari rannsókn er að komast að því hvernig sögusköpun í hlutverkaspili fer fram. Ritgerðinni er skipt í fjóra meginkafla. Í fyrsta kafla verður fjallað um hlutverkaspil í víðum skilningi. Farið verður stuttlega yfir rannsóknarsöguna og þaðan er farið yfir í hvernig spilið hefur þróast í gegnum tíðina. Einnig er spilið skilgreint ásamt því að stuttlega er fjallað um hvernig spila á hlutverkaspil. Í öðrum kafla er fræðileg samræða þar sem fjallað er um þau grunnhugtök og kenningar sem stuðst verður við þegar kemur að greiningu viðtalanna. Í þriðja kafla er fjallað um þá aðferðafræði sem notast er við ásamt því að viðmælendur eru kynntir til sögunnar. Í fjórða kaflanum sem er greiningarkaflinn verða viðtölin greind og sett í þjóðfræðilegt samhengi. Helstu niðurstöður rannsóknarinnar verða síðan dregin saman í niðurstöðukaflanum þar sem greint verður frá því hvernig sögusköpun í hlutverkaspilum fer fram.

1 Hlutverkaspil

Hlutverkaspil er orð sem margir hafa heyrt en færri hafa góðan skilning á hvað málið snýst um. Í raun er hlutverkaspil einfaldlega skáldað sögusvið sem leyfir spilurum að bregða sér í gervi persónu sem þeir hafa skapað fyrst á pappír og þróa svo með gjörðum sínum í gegnum sögu sem er stjórnað af sögumanni. Hlutverkaspil gefur einstaklingnum tækifæri á að leika út gjörðir og atburði sem hann/hún mun að öllum líkindum aldrei upplifa eða hafa í sér að fremja. Hlutverkaspil getur virkað sem hópefli, trausttilraun eða getur jafnvel haft sálhjálpandi áhrif ef einstaklingurinn fær að leika í gegnum atburði sem líkja eftir áfalli eða erfiðleikum í lífi hans. Oft líta utanaðkomandi á þetta áhugamál sem fullorðið fólk að leika sér í búningum ef þetta skyldi vera lifandi hlutverkaleikur (e. *live action role-playing game*) eða fullorðið fólk að leika sér í þykjustuleik með plastfígúrum. Þetta er í raun skiljanlegt viðhorf þar sem skilningur á þessu áhugamáli er ekki fenginn með því að fylgjast með í gegnum glugga, heldur þarf að ganga í gegnum hurðina, setjast við borðið, rúlla teningunum og nota skrítnu röddina sína þegar talað er fyrir sína einstöku persónu.³

Hér á eftir verður farið yfir rannsóknir sem hafa verið gerðar á hlutverkaspili. Stiklað verður á stóru þegar fjallað er um rannsóknirnar þar sem ekki er um auðugan garð að gresja þegar kemur að rannsóknum, hvorki innlendum né erlendum. Eftir þá umfjöllun verður farið yfir sögu hlutverkaspils. Allt frá stríðs- og herkænskuleiknum *Kriegspiel* yfir í uppruna og þróun hlutverkaspils. Síðan verður farið ítarlega í að útskýra hvað hlutverkaspil fjallar um. Notast verður við skilgreiningar hinna ýmsu fræðimanna ásamt öðrum gögnum við útskýringarnar. Að lokum er farið yfir hvernig á að spila hlutverkaspil.

1.1 Rannsóknir á hlutverkaspili

Þegar erlendar rannsóknir eru skoðaðar þá eru tveir fræðimenn sem eiga það sameiginlegt að vitnað er í rit þeirra í flestum akademískum ritum um hlutverkaspil. Fræðimennirnir sem hér er rætt um eru Gary Alan Fine og Daniel Mackay. Fræðiritin þeirra hafa orðið að grundvallaritum við rannsóknir á hlutverkaspilum. Fine, sem er prófessor í félagssálfræði⁴, gaf út ritið *Shared Fantasy: Role Playing Games As Social Worlds* árið 1983. Í rannsókn sinni fylgdist hann með ásamt því að taka þátt í fjórum

³ Kristinn Már Gíslason (1), munnleg heimild, 19. mars 2019.

⁴ Gary Alan Fine, 2019.

mismunandi fantasíu-hlutverkaleikjum (e. *fantasy role-playing games*).⁵ Spilakvöldin sem rannsökuð voru áttu sér stað í þremur mismunandi umhverfum. Þau áttu sér stað á einkaheimilum, félagsheimilum og einnig á ráðstefnum tileinkuðum þessum áhugasviðum. Rannsóknarvinnan, sem tók rúmlega ár, fór í heildina í yfir þrjúhundruð klukkustundir á meira en fimmtíu spilakvöldum.⁶ Í umræddu riti veitir Fine mikilvægt sjónarhorn um eðli leiksins og samskiptamunsturs innan hans.⁷ Daniel Mackay er sviðslistafræðingur sem gaf út ritið *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art* árið 2001. Í ritinu rannsakar hann ítarlega hlutverkaspil út frá sviðslistafræði ásamt því að fjalla almennt um hlutverkaspil og sögu þeirra. Mackay skiptir ritinu upp í fjóra hluta þar sem hver hluti fjallar um ákveðna hlið hlutverkaspils. Þessar hliðar hlutverkaspils sem hann fjallar um eru menningarlega hliðin, formlega hliðin, félagslega hliðin og fagurfræðilega hliðin.⁸

Að auki hafa fleiri fræðimenn lagt sitt á vogarskálarnar til þess að auðga fræðilega umfjöllun um hlutverkaspil og kynna hlutverkaspil fyrir almenningi. Þar má fyrst nefna Sarah Lynne Bowman. Hún starfar sem prófessor í hugvísindum⁹ og gaf út ritið *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity* árið 2010 sem byggt er á doktorsrannsókn hennar. Bowman framkvæmdi þátttökurannsókn ásamt því að taka viðtöl við hlutverkaspilara. Í ritinu fjallar hún um sálfræðilega og félagslega virkni hlutverkaspils.¹⁰ Einnig er vert að nefna Jennifer Grouling Cover¹¹ sem gaf út ritið *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games* árið 2010. Cover er prófessor í ensku, mælskufraði og ritlist. Í ritinu veitir hún frásagnarlist og tungumáli hlutverkaspils sérstaka athygli ásamt því að skoða hvernig spilarar og stjórnendur vinna saman að sögusköpun í hlutverkaspilinu.¹²

Enn fremur hafa fleiri rannsakað, fjallað um og skoðað hlutverkaspil með öðrum áherslum. Fjallað hefur verið um efnið í hinum ýmsu tímaritum, bókum og vefsíðum.

⁵ Fine, *Shared Fantasy*, 16.

⁶ Fine, *Shared Fantasy*, 22.

⁷ *Shared Fantasy*, [án árs].

⁸ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 2-3.

⁹ Bowman, *About Sarah Lynne Bowman*.

¹⁰ Bowman, *The Function of Role-Playing Games*.

¹¹ Cover hefur breytt eftirnafni sínu frá því að hún gaf út bókina árið 2010. Eftirnafnið hennar er núna Snider.

¹² Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Game*.

Tímarit á borð við *Interactive Fantasy: The Journal of Role-Playing and Story-Making System*¹³ og *Interactive Journal of Role-Playing*¹⁴ hafa í gegnum árin verið dugleg að birta hinar ýmsu greinar. Hlutverkaspil hafa einnig verið rædd á ráðstefnum tengdum áhugasviðinu. Má þar nefna ráðstefnur á borð við *PAX* þar sem spilarar geta hitt aðra leikmenn sem deila sínu áhugamáli, hvort sem það eru hlutverkaspil eins og *Dungeons and Dragons* eða tölvuleikir á borð við *Eve Online*.¹⁵ Þess má einnig geta að þjóðfræðingurinn Óli Gneisti Sóleyjarson ritaði meistararitgerðina sína um tölvuleikinn *Eve Online* og hefur efnið verið gefið út sem bók. Ritgerðin fjallaði meðal annars um hvernig spilarar eiga sinn þátt í því að skapa heiminn sem tölvuleikurinn fer fram í með hópamyndun, sögusköpun og persónusköpun.¹⁶

1.2 Saga hlutverkspils

Uppruna hlutverkspils má rekja aftur til ársins 1811 þegar stríðs- og herkænskuleikurinn *Kriegspiel* kom út. Leikurinn var umbreyting á leiknum *War Chess* sem hafði komið út um þrjátíu árum áður. *Kriegspiel* var notaður af prúsnesska hernum til þess að mennta liðsforingja sína. Leikurinn gekk út á það að spilarar voru andstæðingar í gervi-orrustu sem átti að líkja eftir raunverulegum aðstæðum á vígvellinum. Fræðast átti um það hvernig skyldi nýta best þau verkfæri sem spilarar hefðu hverju sinni, eins og til dæmis uppstillingu hermanna. Á meðan spilið gekk yfir fylgdist hlutlaus dómari með framvindu mála og dæmdi útkomuna eftir ákveðnu regluverki. Til þess að líkja eftir handahófskenndum breytum sem gætu átt sér stað á vígvellinum voru teningar notaðir. Síðar meir tók breski herinn upp leikinn til þess að mennta sína liðsforingja, þó í breyttri mynd. Á fyrsta áratugi tuttugustu aldar aðlagði H.G. Wells ýmsar hugmyndir frá *Kriegspiel* yfir í sinn eigin stríðs- og herkænskuleik sem bar nafnið *Little Wars*. Megin breytingin var sú að hann skipti hermönnum út fyrir figúrur. Á öðrum áratugi seinustu aldar og fram til sjöunda áratugarins héldu stríðs- og herkænskuleikir áfram að þróast og aukast í vinsældum. Þeir festu sig í sessi sem tómstundariðja sem gaman var að stunda. Meðal annarra stríðs- og herkænskuleikja sem komu út á þessu tímabili voru *The Fletcher Pratt Naval War Game*

¹³ *Interactive Fantasy: The Journal of Role-Playing and Story-Making System*, 1994-1995.

¹⁴ *International Journal of Role-Playing*, 2018.

¹⁵ *Pax*, 2019.

¹⁶ Óli Gneisti Sóleyjarson, *Eve Online*, 2009.

sem kom út árið 1940, *Tactics* sem gefinn var út árið 1958 og *Diplomacy* sem kom út árið 1961.¹⁷

Áhrifamikil breyting átti sér stað árið 1968 þegar Dave Wesely, sem var frumkvöðull í stríðs- og herkænskuleikjum, kom með nýjan leik á markaðinn. Leikurinn gekk undir nafninu *Braunstein*. Margir gátu tekið þátt í leiknum á sama tíma. Leikurinn var ólíkur þeim sem á undan komu þar sem spilarar höfðu ólíka hæfileika og markmið. Spilarar gátu náð sínu markmiði án þess þó að koma í veg fyrir sigur annarra spilara. Settur var upp gervi-vígöllum í skálduðum bæ sem kallaður var *Braunstein*. Spilarar stjórnðu mismunandi fylkingum sem allar höfðu sín eigin markmið en voru þó í eftirför eftir hinum fylkingunum í bænum. Höfundur leiksins leit á sköpun sína sem mikil vonbrigði en spilarar tóku leikinn ástfóstri.¹⁸

Einn af þátttakendum í stríðs- og herkænskuleik Wesely var Dave Arneson. Hann tók upp þráðinn þar sem Wesely hafði skilið hann eftir. Þetta var árið 1971. Arneson þróaði leik þar sem spilarar einblíndu á það að stjórna einni persónu í stað þess að stjórna fylkingum. Heimurinn sem hann skapaði var miðaldaheimur þar sem riddarar, kastalar og konungar í illdeilum voru í aðalhlutverki. Innblásturinn af heiminum kom frá fantasíubókum J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, sem komu út árið 1954. Í þessum nýja heimi gátu spilarar nú kastað göldrum og barist með galdrasverði á móti hárdrygli (e. *hobgoblin*) og dreka.¹⁹ Sögusviðið sem Arneson þróaði kallaðist *Blackmoor*. Spilarar gátu þróað persónu sína yfir tíma með því að láta þá æfa sig í kunnáttu sinni ásamt því að fara í hinar ýmsu hættuferðir í dýflissur.²⁰ Í kjölfarið hófst samstarf á milli Arneson og Gary Gygax sem var einn af höfundum stríðs- og hernaðarleik *Chainmail* sem einnig kom út árið 1971. Samstarf þeirra tveggja var upphafið að hlutverkaspili eins og við þekkjum það í dag en árið 1974 kom út hlutverkaspilið *Dungeons and Dragons*.²¹ Spilið var samsuða af fyrrum spilum þeirra. Notast var við reglunar frá *Chainmail* og sögusviðið frá *Blackmoor*.²² Fyrst um sinn hlaut spilið ekki miklar vinsældir og seldist hægt. Síðan jókst salan þegar

¹⁷ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 13-14.

¹⁸ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 14.

¹⁹ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 14-15.

²⁰ Bowman, *The Functions of Role-Playing Games*, 18-19.

²¹ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 15.

²² Bowman, *The Functions of Role-Playing Games*, 19.

vitneskja um spilið breiddist út á meðal háskólanema. Leikurinn fór þá að seljast í verslunum ásamt því að þekkt útgáfufyrirtæki fóru að gefa spilinu gaum.²³ Í kjölfarið á vinsældum D&D²⁴ kom sprenging af mismunandi hlutverkaleikjum, þar á meðal borðhlutverkaleikir (e. *tabletop role-playing games*), lifandi hlutverkaleikir og sýndarhlutverkaleikir (e. *virtual gaming*).²⁵

Á sama tíma og vinsældir D&D voru að aukast á níunda áratugnum, kom fram slæm fjölmiðlaumfjöllun þar sem leikurinn var sagður tengjast djöflatrú. Þetta hafði tvíþætt áhrif, bæði slæm og góð. Salan á leiknum minnkaði smá fyrst þegar sögusagnir fóru á kreik um að leikurinn hafi átt þátt í mannshvarfi. Sögusagnirnar urðu einnig til þess að fólk fékk áhuga á leiknum og vildi kynna sér hann sem varð þess valdandi að sala jókst. Í kjölfarið stækkaði samfélagið í kringum hlutverkaleiki. Samfélagið var að mestu byggt upp af tveimur hópum. Þessir hópar voru stríðs- og herkænskuleikmenn og einnig aðdáendur fantasíu- og vísindaskáldskapar. Þar sem þekkt útgáfufyrirtæki treystu sér ekki til þess að gefa út D&D bækurnar tók samfélagið sig til og gaf út bækurnar sem það þurfti sjálft.²⁶

Í kjölfarið á vinsældum D&D ákváðu útgefendur að koma með betrubætta útgáfu sem kallaðist *Advanced Dungeons and Dragons*. Spilarar höfðu óskað eftir því að fá að berjast við fleiri dreka. Ekki var auðvelt að verða við þessari ósk í fyrstu þar sem útgefendurnir áttu ekki rétt á heimi þar sem drekar voru fjölmennir. Til þess að komast í kringum vandamálið var ákveðið að semja eigin söguheim þar sem drekar voru fjölmennir. Söguheimarnir voru einnig gefnir út sem skáldsögur til þess að hámarka gróðann. Þar að auki jókst salan á sérstökum reglubókum fyrir AD&D.²⁷ Útgefendurnir ákváðu að prufa að spila söguheiminn sinn í AD&D kerfinu. Í hlutverkaspilinu dó ein af aðalsöguhetjunum úr skáldsögunni óvænt. Útgefendunum leist vel á þetta óvænta útspil og breyttu söguþræðinum í skáldsögunni í samræmi við atburði spilsins. Útsjónarsemin sem útgefendurnir höfðu hafði stækkað frá útgáfu á skáldsögum í tengslum við AD&D yfir í sölu á hinum ýmsa varningi tengdum spilinu.²⁸ Sömuleiðis hafði þessi útsjónarsemi áhrif

²³ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 15.

²⁴ D&D er stytting sem er notuð fyrir nafnið Dungeons and Dragons.

²⁵ Bowman, *The Functions of Role-Playing Games*, 11.

²⁶ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 15-16.

²⁷ AD&D er stytting sem er notuð fyrir nafnið Advanced Dungeons and Dragons.

²⁸ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 17-19.

á það að nýir spilarar komu inn í samfélagið og fengu áhuga á hlutverkaspili. Fólk sem hafði lesið skáldsögunar fékk áhuga fyrir því að prufa hlutverkaspil ásamt því að höfundar af skáldsögum fengu innblástur fyrir sínar eigin skáldsögur út frá hlutverkaspilunum.²⁹

Frá því að D&D kom á markaðinn í byrjun áttunda áratugarins hafa hlutverkaleikir einblínt á þrjú aðalsögu svið, sem eru fantasía, vísindaskáldskapur og hrollvekja. Hvert og eitt af þessum sögu sviðum endurspeglar ólíka hluta af mannlegu eðli. Fantasía tengist inn í kynslóðadulvitund fólks þar sem hún nýtir sér rótgróin hlutverk og goðsagnir sem hafa verið í sögusköpun frá þeim tíma sem mannkynið fór að skrá sínar sögur. Samkvæmt Erich Neumann mun fantasía alltaf tengjast mannkyninu þar sem þessar goðsagnatáknmyndir standa fyrir þrjú mikilvægustu skeið tilverunnar hjá mannkyninu. Það er að segja þróunarferlið frá fæðingu yfir í þroska og endar með dauða. Vísindaskáldskapur leyfir fólki að kanna samband sitt og annarra við tækni, á tímum sem sífellt meira er treyst á tæknina. Hrollvekja leyfir fólki að upplifa og tengjast hryllinginum, bæði innra með sér sem og utan frá. Út frá þessu má segja um sögu hlutverkaleikja að þeir hafi gengt því hlutverki að leyfa fólki að skoða eiginleika innra með sér sem það myndi ekki hafa möguleika á að skoða í hinu raunverulega lífi. Þetta hefur verið góð útrás fyrir leikrænni tjáningu og betri hópvinnu.³⁰

1.3 Skilgreining á hlutverkaspili

Líkt og áður hefur komið fram er hlutverkaspil einfaldlega skáldað sögu svið þar sem spilarar skapa sína eigin persónu á sérstöku blaði³¹ og bregða sér í gervi hennar. Síðan er spilurunum stýrt af sögumanni sem einnig sér um að skapa sögu sviðið, oft í samráði við ákvarðanir spilaranna. Í bók sinni *The Fantasy Role-Playing Game* lýsir Mackay hlutverkaleik á þennan hátt:

[...] an *episodic* and *participatory* story-creation system that includes a set of quantified *rules* that assist a group of *players* and a *gamemaster* in determining how their fictional *characters'* spontaneous interactions are resolved. These performed interactions between the *players'* and the *gamemaster's* characters that place during

²⁹ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 20.

³⁰ Bowman, *The Functions of Role-Playing Games*, 22-23.

³¹ Í viðauka 1 má sjá dæmi um útfyllta karakterörk (e. *character sheet*).

individual *sessions* that, together, form *episodes* or adventures in the lives of the fictional characters.³²

Þessi skilgreining sem Mackay setur fram er lýsandi fyrir hlutverkaspil. Ákveðin samvinna á sér stað á milli spilara og sögumanns á meðan á spili stendur þar sem allir bera ákveðna ábyrgð á framvindu sögunnar og þar af leiðandi sköpun sögusviðsins. Þar að auki getur hlutverkaspil náð yfir eina spilastund sem getur spannað frá nokkrum klukkutímum og yfir í það að spilað er í gegnum nóttina. Á þessu tímabili er hægt að fara í gegnum eina ákveðna sögu sem klárast en einnig er hægt að spila sögu sem nær yfir margar spilastundir. Það tímabil getur spannað frá nokkrum kvöldstundum yfir í mánuði og jafnvel ár.³³

Spilastundir í hlutverkaspili er að öllu jöfnu þannig að spilahópurinn kemur sér fyrir saman í kringum borð.³⁴ Sögumaðurinn byrjar að lýsa heiminum þar sem sagan gerist og persónurnar lifa. Þessi heimur er oft byggður á einhverju sem sögumaðurinn hefur fengið að láni frá öðrum miðlum en einnig þekktist að sögumenn hafi keypt ákveðin leikkerfi sem innihalda fyrirfram skapaðan heim. Á meðan á spilastund stendur fara allar ákvarðanatökur fram í hugarheimi spilara og sögumanns og síðan miðla þeir upplýsingunum á milli sín. Hver spilar stjórnar sinni eigin persónu en sögumaðurinn stjórnar öllum öðrum persónum sem fram koma í söguheiminum. Þegar spilarar tala sín á milli í leiknum eru þeir að tala fyrir persónur sínar.³⁵

Bowman kemur fram með skilgreiningar á hvað hún telur að sannur hlutverkaleikur þurfi að innihalda í bók sinni *The Functions of Role-Playing Games*. Þessi skilgreining virðist ýta undir það sama og Mackay ritar í verki sínu. Í fyrsta lagi þarf hlutverkaleikur að innihalda ákveðið samfélag af spilurum í einhverri mynd. Þetta samfélag vinnur í sameiningu að sögusköpun. Hlutverkaleikur þarf einnig að innihalda kerfi og skipulag í einhverri mynd sem aðstoðar við framvindu sögusköpunar. Í seinasta lagi þurfa spilarar sem taka þátt í hlutverkaleik að bregða sér að einhverju leyti í gervi annarrar persónu sem

³² Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 4-5.

³³ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 5.

³⁴ Á ensku er hlutverkaleik lýst sem *tabletop role-playing game* (stytting trpg).

³⁵ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 5-6.

þeir hafa tekið þátt í að skapa. Spilarar leika síðan þessa persónu í sögusviðinu sem þeir hafa tekið þátt í að skapa í samvinnu við sögumanninn.³⁶

Skilgreiningarnar hér að ofan frá Mackay og Bowman eru um hlutverkaleiki. Skilgreiningarnar passa að mörgu leyti vel við hlutverkaspil en til þess að skilgreina hlutverkaspil betur verður leitað í smiðju Cover sem er höfundur bókarinnar *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Cover greinir frá að hlutverkaspil sé spilað í mikilli nánd þar sem spilarar sitja nálægt hver öðrum til þess að auðvelda samskipti sín á milli. Í hlutverkaspili eru spilarar að leika ákveðið hlutverk. Spilararnir eru þó ekki bókstaflega að leika hlutverkin sín þó svo að sumir geri það. Þeir eru aðallega að leika persónuna sína með því að ljá henni rödd sína. Spilarar eru þó ekki allan tímann að leika persónuna sem þeir hafa skapað heldur eru þeir einnig að tjá sig sem þeir sjálfir við aðra spilara í hópnum ásamt sögumanni. Ekki er notast við búninga í hlutverkaspili sem er öfugt við lifandi hlutverkaleik þar sem spilarar mæta í búningum ásamt því að tjá sig nær eingöngu sem persónan sín, allavega á meðan á spili stendur.³⁷

Spilarar útbúa persónurnar sínar eftir fyrirfram mótuðum reglum ásamt því að bera ábyrgð á því hvernig persónan sem þeir skapa hagar sér í leiknum. Sögumaðurinn sér um að skapa heiminn þar sem sagan gerist. Einnig sér hann um að skapa þær persónur sem þarf til þess að gæða heiminn lífi. Spilarar fá á borð til sín hinar ýmsu aðstæður frá sögumanni þar sem þeir eru spurðir hvað þeir vilja gera. Það er að segja, hvernig munu þeir bregðast við ákveðnum aðstæðum? Þá kemur spilarinn með viðbrögð persónu sinnar. Allir spilararnir þurfa auðvitað að bregðast við í samræmi við eðli og hegðunarmynstur sinnar persónu. Margar af þessum aðstæðum mætti kalla átök (e. *encounter*) og þá er mjög algengt að barist sé við einn af skúrkum sögunnar eða við kynjaveru. Hlutverkaspilin þurfa auðvitað aðferð til að útkljá þessi átök svo að framvinda sögunnar haldist á sinni braut. Hérna koma teningarnir á borðið og stundum er gripið til móðelfígúra ef notast er við orrustukort í átökunum.³⁸

Sögurnar eru sagðar yfir tímabil sem geta spannað mörg ár þar sem hópurnir hittist reglulega og þróar sömu persónurnar yfir allan þennan tíma en svo er líka hægt að hitta

³⁶ Bowman, *The Functions of Role-Playing Games*, 11-12.

³⁷ Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, 13.

³⁸ Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, 13.

á spil sem segir söguna á einni kvöldstund en oftast er talað um fjóra tíma í því samhengi. Það hefur verið sagt að það vinni enginn hlutverkaspil heldur er spilurum veittir reynslupunktur (e. *experience points*) fyrir hin ýmsu átök og verkefni. Þessir punktar eru síðan nýttir til þess að rækta persónurnar og gefa þeim ríkara bragð. Svo má ekki gleyma að öll þessi átök og verkefni eru hugsuð sem samvinna en ekki sem einleikur.³⁹

Cover kemur að lokum fram með nákvæma kenningu í tengslum við hlutverkaspil sem er byggð á rannsókn hennar. Kenningin er ákveðin víkkun á kenningunni sem Mackay setti fram um hlutverkaleiki. Það sem kenningin útlistar er að hlutverkaspil geta verið skilgreind sem:

*[...] a type of game/game system that involves collaboration between a small group of players and a gamemaster through faceto-face social activity with the purpose of creating a narrative experience.*⁴⁰

Með því að tala um leik/leikkerfi er átt við að það er mikilvægt að það séu einhverjar reglur bak við hlutverkaspil. Ef engar reglur eru til staðar þá er þetta ekki hlutverkaleikur. Annar mikilvægur þáttur er sá að það þarf að vera aðili í spilahópnum sem tekur það að sér að vera sögumaður. Sögumaðurinn er sá aðili sem hefur valdið til að taka lokaákvörðunina í spilinu. Þar að auki þarf leikurinn að vera samvinna á milli spilaranna við að berjast við kynjaverurnar. Spilarar eru þó ekki ávallt sammála um ákvarðanir sem eru teknar á meðan á spili stendur en þeir vinna sig í gegnum ágreininginn, oftast með aðstoð annarra spilara og sögumanns. Þar við bætist að lokum að hlutverkaspil þarfnast félagslegrar samkomu sem er grundvöllur fyrir að eitthvað geti gerst. Hægt er að komast hjá þessari félagslegu samkomu í undantekningartilfellum eins og til dæmis þegar spilarar flytur í burtu frá hópnum en vill ennþá taka þátt. Þá er notast við spjallforrit í gegnum internetið. Þessi félagslegu samskipti hjálpa til við sögusköpunina í spilinu.⁴¹

1.4 Spilun hlutverkaspils

Eins einfaldar og góðar og skilgreiningar á hlutverkaspili geta verið þá þarf að spyrja sig að því hvort hver sem er geti tekið tening í hönd og valhoppað í ævintýri án frekari kennslu. Svárið er í raun blanda af já og nei. Besta leiðin til þess að læra þetta er að spila

³⁹ Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, 13.

⁴⁰ Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, 123.

⁴¹ Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, 123-124.

í hóp með reyndari spilurum þar sem þeir geta haldið í hönd nýgræðingsins sem getur þannig blómstrað hægt og rólega í hlutverki sínu sem hinn dæmigerði nördaspilari. Hér getur nýgræðingurinn eytt mörgum spilakvöldum í að koma rólega út úr skelinni sinni ásamt því að vinna í sinni eigin sögu sem hann/hún myndi stýra fyrir sama hóp eða nýjan hóp. Þetta var nei hluti svarsins, en já hluti svarsins er alveg jafn gildur, þó að hann eigi sjaldnar við. Það er hægt að taka tening í hönd og stökkva í ævintýri þó að enginn af nýmyndaða hópnum hafi nokkurn tíma prufað svona spil áður. Þá þarf einfaldlega að taka góðan undirbúningstíma og lestur nokkrum dögum eða jafnvel vikum fyrir fyrsta spilakvöld. Því það þarf að skoða regluverkið í kringum allt saman og jafnvel þarf hinn óblóðgaði sögumaður að taka prufukeyrslu einn á nokkrum tilbúnum atvikum svo hægt sé að sjá hvernig það gæti spilast út. Þetta hljómar eins og mikil vinna, en eins og með t.d. leiksýningar og uppistand þá er best að vera búinn að undirbúa sig áður en stigið er á svið. Hægt er að nálgast bækur sem eru með mjög góðum leiðbeiningum fyrir þá óinnvígðu.⁴² Með innihaldi þessara bóka gæti nýgræðingurinn með þolinmæði og undirbúningi búið til einfalt ævintýri sem allir ættu að hafa gaman af.⁴³ Í næsta kafla verður farið yfir helstu hugtök og kenningar sem tengjast hlutverkaspili sem verða einnig notuð við greiningu viðtalanna í fjórða kafla ritgerðarinnar.

⁴² Þessar bækur eru m.a. *Player Handbook*, *Dungeons Master Guide* og *Monster Manual*. Bækurnar eru allar útgáfa 3.5 frá fyrirtækinu *Wizards of the Coast* og voru gefnar út árið 2003.

⁴³ Kristinn Már Gíslason (3), munnleg heimild, 31. mars 2019.

2 Hugtök og kenningar

Þegar rannsókn í þjóðfræði er framkvæmd er nauðsynlegt að fara yfir hugtök og kenningar sem eru greind í viðtölum við viðmælendur rannsóknarinnar. Síðar verður rannsóknarefnið skoðað út frá þessum hugtökum og kenningum. Fyrst verður sjónum beint að því að skilgreina hóp (e. *group*), og þá er aðallega stuðst við fræðimanninn Alan Dundes. Til þess að skilja betur viðfangsefnið er mikilvægt að greina hugtakið leikur (e. *play*). Stuðst verður við fræðimennina Johan Huizinga, Roger Caillois og Richard Schechner. Því næst verður farið yfir hugtakið hlutverk (e. *role*) þar sem stuðst verður við fræðimanninn Erving Goffman. Þar sem hlutverkaspil er að mestu frásagnir verður litið nánar á frásagnarlist (e. *narrative*) þar sem stuðst verður við fræðimanninn Elliott Oring. Að lokum er farið yfir millibilsástand (e. *liminal* og e. *liminoid*) þar sem stuðst verður við fræðimennina Arnold van Gennep og Victor Turner.

2.1 Hópur

Þjóðfræðingar hafa til langs tíma rannsakað hópa og hvernig þeir virka sameiginlega. Hópar geta verið jafn ólíkir eins og þeir eru margir. Oftar en ekki hafa þessir hópar einhverja sameiginlega reynslu. Hópur getur verið samansettur af nánustu fjölskyldu, vinnufélögum og jafnvel fólki sem hefur búsetu á sama svæði. Sérkenni hóps geta verið sameiginlegar hefðir, siðir, trúarskoðun, brandarar, sögur, reynsla eða jafnvel leikir. Þessir hlutir geta hjálpað hópnum með tjáningu og styrkt sérkenni hópsins. Við tilheyrum mörgum hópum, strax frá fæðingu tilheyrum við hópum eins og fjölskyldu, kyni og þjóðerni. Í gegnum lífið skipum við okkur í fleiri hópum, suma sem við veljum en aðra sem við lendum í vegna sameiginlegra þátta. Til þess að vera hluti af hópnum þarf meðlimur hans að hafa ákveðna vitneskju um venjur hans ásamt óskrifuðu og skrifuðu reglunum. Þjóðfræði er lærd óformlega í gegnum lífið, til dæmis á meðan við erum að þroskast, þegar okkur hefur verið boðið í nýjan hóp eða þegar við erum kynnt fyrir nýjum hópum.⁴⁴

Alan Dundes var bandarískur prófessor í þjóðfræði og mannfræði sem fæddist árið 1934 og lést árið 2005. Á ferli sínum gaf hann út yfir tvö hundruð og fimmtíu fræðigreinar og kom að birtingu næstum því fjörutíu bóka. Hann starfaði mest allan feril sinn sem prófessor við *University of California, Berkeley*.⁴⁵ Árið 1965 gaf Dundes út bókina *The*

⁴⁴ Sims og Stephens, *Living Folklore*, 30-31.

⁴⁵ Brandes, Lindow og Mieder, *Alan Dundes*, 2005.

Study of Folklore þar sem hann skilgreinir hvað hópur er. Hópur getur samanstaðið af alls konar fólki sem deilir að minnsta kosti einum sameiginlegum þætti. Það skiptir ekki máli hver þessi sameiginlegi þáttur er. Hópurinn getur talað sama tungumálið, deilt sömu trúarskoðunum eða verið búsettur á sama svæðinu. Mikilvægi þátturinn er sá að hópurinn hefur sínar eigin hefðir. Auk þess verður hópur að innihalda að minnsta kosti tvo einstaklinga þó að flestir hópar standi saman af fleiri en tveimur einstaklingum. Hver og einn einstaklingur í hópnum þekkir ekki endilega alla þá sem tilheyra hópnum. Samt sem áður veit einstaklingurinn af sameiginlegu hefðunum sem tilheyra hópnum og ýta undir hópkennd.⁴⁶ Samkvæmt Dundes getur hópur verið jafn stór eins og þjóð og jafn lítill eins og fjölskylda. Innan fjölskyldunnar eru ákveðnar hefðir, kímni gáfa og óskrifaðar reglur sem allir meðlimir hafa vitneskju um en þetta á þó einnig við um þjóðir. Þjóðir hafa sem dæmi sameiginlega þjóðtrú og matarmenningu. Þjóðfræði hópsins getur tekið breytingum þegar einstaklingar fara úr hópnum eða bætast inn í hann. Enn fremur getur hópur afmarkast af ákveðnum svæðum eða borgum. Dundes nefnir að þegar nýr hópur myndast þá skapast ný þjóðfræði.⁴⁷ Hópur sem spilar hlutverkaspil saman fellur vel að þessari skilgreiningu sem Dundes setur fram. Meðlimir spilahópsins koma oftast en ekki úr ólíkum áttum en ástríða þeirra fyrir hlutverkaspili dregur þá saman. Spilahópurinn deilir ákveðnum einkahúmor, tungumáli og venjum sem aðeins meðlimir hópsins skilja. Þegar meðlimur hópsins hættir og nýr er tekinn inn í hans stað aðlagast venjur hópsins, húmor og tungumál þessum nýja meðlimi.

2.2 Leikur

Johan Huizinga var hollenskur sagnfræðingur og leikjafræðingur sem fæddist árið 1872 og lést árið 1945. Huizinga gaf út ritsmiðina *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture* árið 1938. Ritið hefur þá stöðu í dag að vera áhrifaríkasta þekkingarritið sem hefur verið gefið út um leiki.⁴⁸ Í ritinu setti hann fram skilgreiningu á leik sem:

[...] activity which proceeds within certain limits of time and space, in a visible order, according to rules freely accepted, and outside the sphere of necessity or material utility. The play-mood is one of rapture and enthusiasm, and is sacred or festive in

⁴⁶ Dundes, *What Is Folklore?*, 2.

⁴⁷ Dundes, *Interpreting Folklore*, 7.

⁴⁸ Schechner, *Performance Studies*, 109.

accordance with the occasion. A feeling of exaltation and tension accompanies the action, mirth and relaxation follow.⁴⁹

Þessi skilgreining gefur nokkuð góða grunnhugmynd um hvað leikur gengur út á. Skilgreiningin talar um hvaða reglur eiga við hverju sinni ásamt því hvaða búnað, ef einhvern, þarf til leiks. Auk þess eru einnig lagðar línur fyrir hvernig hugarfari leikurinn skal leikinn eftir. Leikur er oftast en ekki leikinn af fúlustu alvöru. Þar af leiðandi er meiri samúð með þeim sem svindlar í leiknum en þeim sem grefur undan trúverðugleika hans. Hægt er að finna eiginleika leiks nánast hvar sem er í nútímasamfélagi og innan þeirra félagslegu marka sem við höfum tamið okkur.⁵⁰ Huizinga nefnir að það er ekki einungis mannfólkið sem leikur sér heldur sé það einnig þekkt meðal dýra. Til viðbótar ritar hann að leikur hafi mikla þýðingu og verknaðurinn á bak við leikinn sé gæddur merkingu.⁵¹ Ef við skyldum taka saman einkenni leiks þá kemur það út eins og frístund utan daglegs lífs þar sem alvarleikinn er skorinn út, jafnvel þó að stundum sökkvi leikmaðurinn sér algerlega í leikinn. Þessi athöfn gefur hvorki af sér peninga né veraldlegt gildi, heldur færast áfram innan sinna eigin settra marka og regluverks. Þetta einkenni hvetur til myndunar félagshópa sem eiga það til að einangra sig frá umheiminum og sýnir honum ekki alltaf sitt rétta eðli. Virkni leiks er hægt að útskýra með tveimur grunnhugmyndum sem eru annaðhvort keppni um eitthvað eða birtingarmynd einhvers. Þessar tvær hugmyndir sameinast og út gæti komið að leikurinn væri birtingarmynd keppni eða keppni um bestu birtingarmyndina.⁵²

Þrátt fyrir að rit Huizinga, *Homo Ludens*, hafi verið áhrifamikil verk á þeim tíma sem það kom út er ekki þar með sagt að fræðimenn séu sammála öllu því sem þar er ritað. Roger Caillois var franskur félagsfræðingur og leikjafræðingur sem fæddist árið 1913 og lést árið 1978.⁵³ Caillois ritar í bók sinni *Man, Play and Games* að kenning Huizinga sé á sama tíma bæði allt of þröng og allt of víð. Hann nefnir að kenningin útiloki ákveðna leiki eins og veðmálsleiki. Einnig eru leikir sem reiða sig á heppni útilokaðir en nefna má bingó sem dæmi um slíka leiki.⁵⁴ Caillois kemur fram með sína eigin skilgreiningu og segir að

⁴⁹ Huizinga, *Homo Ludens*, 10.

⁵⁰ Huizinga, *Homo Ludens*, 10.

⁵¹ Huizinga, *Homo Ludens*, 19.

⁵² Huizinga, *Homo Ludens*, 32.

⁵³ Schechner, *Performance Studies*, 94.

⁵⁴ Caillois, *Man, Play, and Games*, 4-5.

sérhver leikur verði að fela í sér sex eiginleika. Leikurinn þarf að vera gjaldfrjáls svo enginn skuldbinding sé á þátttöku leikmanna. Einnig þarf hann að vera með reglulega dagskrá svo hægt sé að reiða sig á hann reglulega. Leikurinn þarf að hafa ákveðna óvissu svo leiðin sé ekki alltaf augljós en þannig ná leikmenn að spila af fingrum fram. Verðmætasköpun á ekki að eiga sér stað í spilunum. Þó er undantekning á þessu séu leikmenn að skipta sín á milli af fúsum og frjálsum vilja. Ákveðið regluverk verður að vera til staðar bæði innan spils og innan spilahóps. Þar við bætist að ekki má gleyma skáldskapnum sem leikmenn geta flúið í frá hinu venjulega lífi.⁵⁵ Þessi skilgreining er ekki mjög frábrugðin túlkuninni hans Huizinga. Helsti munurinn á þessum tveimur skilgreiningum er sá að Huizinga segir að leikur gefi hvorki af sér peninga né veraldleg gildi á meðan Caillois setur fram að þó svo að leikur gefi ekki af sér peninga þá geti fjármunir flust á milli leikmanna. Til viðbótar bætist við að Huizinga ritar að þeir félagshópar sem myndast í leik eigi það til að loka sig af frá ókunnugum ásamt því að sýna veröldinni ekki alltaf sinn rétta brag. Caillois kemur ekki inn á hópamyndun í skilgreiningu sinni á eiginleikum leiks.

Auk þess að setja fram kenningu um leik hefur Caillois aðgreint leiki í samtals fjóra flokka. Fyrsti flokkurinn inniheldur leiki þar sem keppni er hluti af leiknum (e. *competition*). Hér er alltaf einhver sem vinnur og einhver sem tapar. Útkoman veltur því á hæfileika og/eða styrkleika hvers leikmanns fyrir sig. Dæmi um keppnisleiki eru fótbolti og hlaup. Annar flokkurinn inniheldur leiki þar sem leikmenn freista gæfunnar (e. *chance*). Hér ræðst sigur af því hvort að gæfan leiki við mann og leikmaður þarf ekki að treysta á getu sína. Dæmi um leiki þar sem leikmaður getur orðið lukkunnar þamfill eru rúlletta og bingó. Þriðji flokkurinn inniheldur leiki þar sem hermt er eftir einhverju eða einhverjum (e. *simulation*). Hér ræður ímyndunaraflið leiðinni. Dæmi um þannig leiki er þegar barn ákveður að leika flugvél með því að veifa höndunum og gefa frá sér mótörhljóð. Annað dæmi um þannig leiki er þegar leikari tekur að sér hlutverk konungs í leikriti. Áhorfendur vita að leikarinn er ekki raunverulegur konungur. Fjórði flokkurinn inniheldur leiki þar sem leikmaðurinn setur sjálfan sig úr jafnvægi til þess að upplifa einhvers konar tilfinningu sem er ekki eðlileg (e. *dizziness*). Dæmi um þannig leik er þegar leikmaður fer í rússíbana og upplifir ákveðna spennulosun og/eða fær fiðring í magann. Einnig er hægt að nefna þegar

⁵⁵ Caillois, *Man, Play, and Games*, 9-10.

leikmaður tekur þátt í drykkjuleik þar sem markmiðið er að enda ölvaður.⁵⁶ Leikur getur tilheyrt fleiri en einum flokki á sama tíma. Dæmi um þannig leik er póker sem felur í sér bæði keppni og heppni á sama tíma. Einnig gæti þriðji flokkurinn innihaldið póker þar sem leikmenn setja upp ákveðna grímu gagnvart andstæðingunum.⁵⁷ Þegar á allt er litið má sjá að hlutverkaspil tilheyra fleiri en einum flokki samkvæmt Caillois. Hlutverkaspil teljast til leikja þar sem keppt er á milli sín um hver sigrar bardagann ásamt því að leikmenn treysta á ákveðna heppni með teningakastið. Einnig eru leikmenn í hlutverki persónunnar sinnar á meðan á spili stendur. Þekkt eru dæmi þar sem leikmenn hafa upplifað ákveðna spennulosun þegar vissum sögumarkmiðum er náð.

Richard Schechner er einn af frumkvöðlum sviðslistarfræði (e. *performance studies*). Hann starfar sem prófessor í sviðslistafræði við *Tisch School of the Art, New York University*. Þar að auki er hann ritstjóri tímaritsins *TDR: The Journal of Performance Studies*.⁵⁸ Í bók sinni *Performance Studies: An Introduction* fjallar hann um sjö leiðir til þess að nálgast leiki út frá sviðslistafræðinni. Þessar leiðir eiga allar á einn eða annan hátt vel við hlutverkaspil. Fyrsta leiðin er bygging leiksins (e. *structure*). Skoðað er hvernig sambandið á milli atburðanna gerir athöfnina að leik. Hver og ein athöfn felur í sér mörg skref sem síðar mynda eina heild.⁵⁹ Bygging leiksins á sérstaklega við undirbúning sögumanns á sínum hugarheim sem hann/hún hefur eytt í sögusköpun og heimssköpun því þessir hlutir, ásamt regluverkinu, setja tóninn á sögunni niður fyrir spilarana. Byggingin á líka við á stóran hátt þar sem spilarar búa til aðalpersónurnar í sögunni. Spilararnir setja sitt krydd á byggingu leiksins með persónuleikunum sem þeir velja að leika. Byggingin heldur bæði raunveruleikanum og þema sögunnar oftast innan réttra marka.

Önnur leiðin er ferli leiksins (e. *process*). Hvernig er leikurinn settur á fót og hver eru þróunarstiggin á leiknum? Breytist leikáætlunin í samræmi við þróun leiksins? Hafa utanaðkomandi áreiti áhrif á leikáætlunina? Ferli og bygging leiksins eru ávallt samofin hvort öðru.⁶⁰ Ferlið er þegar stjórnandinn hefur tekið söguna, sett hana niður á blað til þess að leika hana hvað best út þannig að spilararnir skemmti sér sem best og ná að þróa

⁵⁶ Caillois, *Man, Play, and Games*, 12-25.

⁵⁷ Schechner, *Performance Studies*, 94.

⁵⁸ Schechner, *Performance Studies*, i.

⁵⁹ Schechner, *Performance Studies*, 93.

⁶⁰ Schechner, *Performance Studies*, 93.

söguna og sínar persónur með stjórnanda. Hér mun ekki allt fara eftir blaðinu hjá stjórnanda því engin saga lifir af fyrstu kynni við spilara. Allir stjórnendur munu komast að því. Þetta er hins vegar oft góður hlutur því ferlið getur farið með söguna niður allt aðra leið þar sem spuni neyðir stjórnanda til þess að aðlaga sig og nota kannski bakgrunnspersónur (e. *non player characters*) á allt annan og ríkari hátt en hann/hún hafði hugsað sér.

Þriðja leiðin er upplifun leiksins (e. *experience*). Fræðst er um líðan hjá leikmönnum sem og áhorfendum ef einhverjir eru og hvernig líðan hefur hugsanleg áhrif á leikinn. Einnig er skoðað hvernig líðan getur breyst á meðan á leik stendur. Skoðaðar eru mismunandi upplifanir eftir því hvort um er að ræða leikmann, áhorfanda, skipuleggjanda eða fræðimann. Athugað er hvernig komist er að niðurstöðu um hvort að leikurinn hafi heppnast eða mistekist.⁶¹ Stjórnandi getur sett hvorn hópinn um sig í gegnum sama ævintýrið og hver og einn upplifir það á mismunandi hátt, þar af leiðandi fær stjórnandinn einnig tvær mismunandi upplifanir. Þær tilfinningar sem oftast er talað um í tengslum við hlutverkaspil er skemmtun og pirringur þar sem það er algengt að spilarar njóti þess mikið að vera í hlutverki hetjanna eða skúrkana og ná fram sínu markmiði eins og aðalpersóna stórrar bíómyndar. Ég persónulega hef séð pirring hjá spilurum þegar reynt er að gera einhverja aðgerð eins og að skjóta í auga gíslatökumanns eða sannfæra gengisleiðtoga um að veita aðstoð og það mistekst. Hérna hefur spilarinn upplifað það að allt sé ónýtt þar sem sú leið er augljóslega lokuð/klúðruð, innlifunin getur verið svo mikil. Ef haldið er áfram með upplifun þá er einnig mikilvægt fyrir stjórnanda að vera næmur á hvernig spilarar eru að upplifa söguframvinduna og ákvarðanatökuna og stundum breyta tóninum eftir því sem á við. Þetta er nú leikur og er ætlaður til þess að kalla fram góða upplifun.

Fjórða leiðin er virkni leiksins (e. *function*). Hér er verið að skoða hvort að leikurinn þjóni einhverjum tilgangi. Skoðað er hvernig leikurinn hefur áhrif á einstaklinginn og samfélagið með því að skoða vöxt, dreifingu, sköpunargáfu, tjáningu og lærdóm. Enn fremur er skoðað hvort það sé einhver efnislegur ávinningur af leik.⁶² Virkni er eitthvað sem hægt er að túlka á margan hátt. Hvað gerir leikurinn fyrir spilarana og eða samfélagið? Í besta falli hjálpar hlutverkaleikurinn spilurum og stjórnanda að vaxa og

⁶¹ Schechner, *Performance Studies*, 93.

⁶² Schechner, *Performance Studies*, 93.

dafna á mörgum sviðum eins og t.d. í mannlegum samskiptum og við úrvinnslu vandamála, því stærð hópanna er oftast um þrjú til fimm leikmenn og þegar þeir reyna allir að komast að sameiginlegri niðurstöðu getur það bæði verið skrautlegt og tímafrekt. Ef spilarar eru látnir taka virkan þátt í hlutverkaleik sögunnar en ekki bara látnir rúlla teningum þá munu þeir þurfa að koma út úr skel sinni og ég hef séð dæmi um spilara sem bæta sig virkilega frá fyrsta spili þar sem þeir segja lítið sem ekkert til dagsins í dag þar sem þeir leika á als oddi. Hlutverkaspil getur einnig hjálpað fólki að vinna úr kvíða og ótta, eins og ef spilara á erfitt með að tala fyrir framan hóp af fólki í sínu persónulega lífi getur verið gott ef persóna hans lendir í því að halda ræðu á þinginu innan leiks, hann þarf þá að leika þessa ræðu fyrir framan hina spilarana í öruggu umhverfi. Lítil skref, en mikilvæg.

Fimmta leiðin er þróun leiksins (e. *evolutionary*). Hér er verið að spá í hvort það er samband á milli leiks hjá mönnum og dýrum ásamt því að skoðaður er munurinn á því hvernig barn leikur sér og hvernig fullorðinn einstaklingur leikur sér. Þar við bætist að skoðaður er munurinn á leik og sköpunargáfu einstaklings. Er hægt að greina samband á milli leiks og menningar, þá sérstaklega sköpunargáfu, listar og trúar?⁶³ Þróun leiksins getur átt við muninn á sköpunargáfu hvers og eins spilara, allar mismunandi leiðirnar sem sköpunargáfa og uppátækjasemi þeirra þróar söguna á mismunandi hátt. Það er mjög áhugavert að fylgjast með hvernig til dæmis aldur spilara og fyrri reynsla þeirra hefur áhrif á ákvarðanir þeirra.

Sjötta leiðin er hugmyndafræði leiksins (e. *ideology*). Eru einhver ákveðin pólitísk, persónuleg eða félagsleg gildi sem leikurinn setur fram ásamt því að dreifa, gagnrýna og/eða grafa undan? Er þetta framkvæmt af ráðnum hug eða ekki? Eru sömu gildi fyrir alla, það er að segja leikmenn og áhorfendur? Ef gildin eru ekki þau sömu fyrir alla, hvernig er þau þá lätin í ljós og er reynt að komast að samkomulagi?⁶⁴ Hugmyndafræðin á einstaklega vel við þar sem allir stjórnendur munu lita sína sögu með eigin stjórn mála- og samfélagsgildum. Hvort sem það er verið að reyna að predika yfir spilurum eða einfaldlega að það gerist óvart þá verður þetta alltaf til staðar að einhverju leyti. Stjórnandinn er ekki sá eini sem litast af eigin gildum, heldur þurfa spilarar einnig að hugsa um sína persónuleika og reyna að aðskilja sig frá gjörðum persónu sinnar. Svo má ekki

⁶³ Schechner, *Performance Studies*, 93.

⁶⁴ Schechner, *Performance Studies*, 93.

gleyma því að gildin innan sögunnar geta haft mismunandi áhrif á suma spilara, t.d. ef verið er að spila vestra (e. *western*) og tveir spilarar leika hvíta kúreka á meðan sá þriðji er indjáni. Sá sem leikur indjánann mun upplifa allt öðruvísi framkomu gagnvart persónu sinni en hinir tveir í flestum tilvikum.

Sjöunda leiðin er rammi leiksins (e. *frame*). Það þarf að vera skýrt hvenær leikmaður og/eða áhorfandi er að byrja í leiknum, taka þátt í honum og hvenær leikurinn loks endar. Eru þessi mörk skýr hjá leikmönnum og/eða áhorfendum? Ef leikurinn er hættulegur og/eða gengur út á svindl, eru mörkin jafn skýr og í hinum hefðbundnu leikjum?⁶⁵ Rammi leiksins er mjög mikilvægur og líkt og bygging þá snertir hann til dæmis á regluverki eins og hvað má og hvað má ekki. Hvað túlkast sem svindl og hvað er einungis að sveigja reglurnar? Ramminn tekur líka fyrir hvar í tímalínunni spilarar byrja að láta til sín taka í sögunni. Er skúrkurinn búinn að ráða yfir landinu í fimmtán ár eða er hann nýkominn til valda? Ramminn getur líka sett upp hversu langan tíma spilið mun taka, mun það vera spilað einu sinni í mánuði í tólf mánuði eða mun það vera eins oft og fólk getur spilað með engan settan endapunkt?

2.3 Hlutverk

Erving Goffman var kanadískur mannfræðingur sem fæddist árið 1922 og lést árið 1982.⁶⁶ Hann fjallar um hlutverk í bókarkaflanum *Performance: Belief in the part one is playing*, sem er úr bókinni *The Performance Studies Reader*. Goffman nefnir að þegar einstaklingur leikur hlutverk þá sé hann með samkomulag við áhorfendur að þeir samþykki það að hann hafi hæfileika persónunnar, að atburðirnir hafi raunverulegt gildi og að því sem lýst er sé í raun fyrir framan áhorfendurna og leikarinn sé eftir sínu besta móti að færa þeim söguna. Áhugavert er að skoða hversu djúpt leikarinn sekkur sér í hlutverkið og skáldskapinn sem hann hefur einsett sér að vekja til lífsins. Goffman nefnir líka tvennar andstæður um hugarástand leikara. Annar er sá sem sannfærir sjálfan sig um að vera í raun persónan í þessum aðstæðum og með einlægni dregur hann áheyrendur með sér í sinn raunveruleika. Hinn er í raun sá sem trúir engan veginn öðru en að hann sé einstaklingur á sviði og að hann geti í raun með leikhæfni dregið allan tilfinningaskalann

⁶⁵ Schechner, *Performance Studies*, 93.

⁶⁶ Schechner, *Performance Studies*, 16.

fram hjá áhorfendum.⁶⁷ Það er algengt í hlutverkaspilum að spilarar fari í þessar tvær áttir. Annað hvort lifa þeir sig það mikið inn í söguna að þeir vilja breyta lífi persónanna sem þeir hitta fyrir á meðan á leik stendur eða þá að þeir sjá þennan gríðarflotta og gagnvirka sandkassa sem þeir geta í raun gert allt við og leikið sér að viðbrögðum sem og tilfinningum meðspilara sinna. Hvort sem er kveikt í nunnuklaustri eða reynt að draga drekann á talar.

2.4 Frásagnarlist

Þjóðfræðingurinn Elliott Oring fjallar um frásagnarlist (e. *narrative*) í bókinni *Folk Groups and Folklore Genres: An Introduction*. Oring nefnir að frásögn sé ákveðið tjáningarform þar sem upplifun er breytt í munnlega frásögn. Upplifunin er tekin saman í stuttu máli með því að tengja munnlega lýsingu við atburði sem eiga að hafa gerst. Til þess að frásögn geti kallast frásögn þarf að sjá til þess að framvindan sé óbrotin og skiljanleg svo hún eigi nógu mikið skylt við okkar skilgreiningu á sögusköpun. Þetta aðskilur sögusköpunina eins og við skilgreinum hana frá annars konar munnlegum frásögnum. Litið er á frásögn sem eina heild en ekki sem samansafn af skilyrðum og setningum. Setningin tengir orðin saman á meðan frásögn tengir saman atburði. Frásögn hefur einnig andlega verkan þar sem tilfinningar hrærast í pottinum og hugarfar er ekki undanskilið. Allur tilfinningaskalinn gerir vart við sig. Frásögn getur því verið í því mikilvæga hlutverki að túlka og tjá tilfinningaástand. Frásögn hefur eiginleikann til þess að auðga hugann og vekja upp tilfinningar sem byggja á nærgætni og listrænum eiginleikum sögumanns. Góður sögumaður getur gengið á áheyrendur sína og nýtt sér tilfinningar og hugarástand þeirra til þess að kalla fram æskileg viðbrögð.⁶⁸ Í hlutverkaspili er munnleg frásögn bráðnauðsynleg þar sem öll sagan er í raun sögð þannig, ásamt því að spilarar og sögumaður minnst mismunandi atburða betur eftir hvernig þeir upplifðu þá á tilfinningaskalanum. Sögumaðurinn þarf að átta sig á hvernig munnleg frásögn hans samvefst munnlegri frammistöðu spilara og skapar hina nýju frásögn. Þessi nýja saga þarf að vera bæði sögð óbrotin á nokkrum spilakvöldum og rifjuð upp á skýran hátt svo samhengið haldist og spilarar missi ekki áhugann eða ná ekki tengingu við persónu sín.

⁶⁷ Goffman, Performance, 61.

⁶⁸ Oring, Folk Narratives, 121-122.

2.5 Millibilsástand

Arnold van Gennep var franskur þjóðfræðingur og mannfræðingur sem fæddist árið 1873 og lést árið 1957.⁶⁹ Hann setti fram kenningu um þrjú þrep vígslusiða: aðskilnað (e. *separation/preliminal*), umbreytingu (e. *transition/liminal*) og innlimun (e. *incorporation/postliminal*). Aðskilnaður er þegar einstaklingur kveður ákveðinn hóp. Sem dæmi má nefna þegar kona tekur óléttupróf. Umbreyting er þegar einstaklingurinn er hvorki hluti af fyrri hópnum né orðinn hluti af seinni hópnum. Til að mynda ætti þetta stig við meðgönguna hjá konunni. Hún er í ákveðnu millibilsástandi. Hún er ekki opinberlega orðin móðir en er ekki kona einsömul. Innlimun á sér stað þegar einstaklingurinn er orðinn hluti af nýja hópnum. Til dæmis þegar konan er að fæða barnið.⁷⁰

Victor Turner var skoskur mannfræðingur sem fæddist árið 1917 og lést árið 1983.⁷¹ Hann þróaði kenningu um millibilsástand⁷² út frá kenningu van Gennep. Í þessu millibilsástandi er einstaklingur hvorki hérna né þarna, hann er á milli tveggja staða. Einstaklingurinn er að upplifa ákveðna umbreytingu. Hann er ekki lengur hluti af gamla hópnum sínum en er ekki kominn í nýjan hóp. Hann stendur á ákveðnum þröskuldi og þegar einstaklingurinn er kominn yfir þröskuldinn þá er hann kominn í nýja hópinn. Millibilsástand er þýðingarmikill hluti af helgisiðum en getur einnig átt sér stað í leikjum.⁷³ Turner fjallar um tvenns konar millibilsástand: ástand sem á sér stað í helgisiðum (e. *liminal*) og ástand sem á sér stað í leikjum (e. *liminoid*). „Liminal“ ástand er varanleg umbreyting ásamt því að vera skyldug. Ástandið er yfirleitt sameiginlegt hópi einstaklinga og er oftast ekki háð ytri aðstæðum, hvort sem þær eru félagslegar eða náttúrulegar. „Liminoid“ ástand er valfrjálst þar sem einstaklingurinn velur að taka þátt. Umbreytingin sem á sér stað er að sama skapi gleðiaukandi og tímabundin. Það er yfirleitt einstaklingur sem upplifir ástandið en það getur þó einnig átt við hópa og er óháð ytri aðstæðum.⁷⁴ Það þekkist í hlutverkahópum að þegar nýr aðili kemur inn þá er hann kynntur fyrir helgisiðum þess hóps og oftast tileinkar hann sér þá að einhverju leyti ásamt því að kynna hópinn fyrir sínum eigin helgisiðum, ef svo á við. „Liminoid“ ástandið á við þegar spilarar fara í

⁶⁹ Schechner, *Performance Studies*, 59.

⁷⁰ van Gennep, *The Rites of Passage*, 10-11.

⁷¹ Schechner, *Performance Studies*, 18.

⁷² Hér er átt við miðstig vígslusiða sem kemur frá van Gennep, svokallað millibilsástand.

⁷³ Turner, *Liminality and Communitas*, 89-90.

⁷⁴ Schechner, *Performance Studies*, 66-67.

spor persóna sinna og fara því í millibilsástandið þar sem aðilinn er ekki Nonni bókhaldari lengur en á sama tíma sekkur hann sér ekki nógu djúpt til þess að beinlínis verða Robin Banks, hinn lævísí þjófur í ævintýraborginni Luskan. Hér hafa þau hugtök og kenningar sem tengjast þessari rannsókn verið kynnt. Í næsta kafla verður greint frá aðferðafræðinni sem var notuð við söfnun frumgagna ásamt því að viðmælendur verða kynntir.

3 Aðferðafræði og efnistöð

Í þessari rannsókn er verið að rannsaka sögusköpun í hlutverkaspili og einkum einn tiltekinn spilahóp. Við gagnaöflun var notast við eigindlega rannsóknaraðferð. Áhersla var lögð á að finna einstaklingsbundin og persónuleg mynstur í gögnunum frekar en að alhæfa og finna almenn mynstur eins og gert er með meginlegri rannsóknaraðferð.⁷⁵ Byrjað er að skoða aðferðafræðina. Sagt er frá bæði eigindlegri og meginlegri aðferðafræði en farið er ýtarlegar í eigindlegu nálgunina þar sem notast var við hana í rannsókninni. Síðan eru viðtölin stuttlega skoðuð og framkvæmd viðtalsrannsóknar rædd. Að lokum er sagt frá viðmælendum rannsóknarinnar.

3.1 Aðferðafræðin

Í bókinni *Recording Oral History* fjallar sagnfræðingurinn Valerie Raleigh Yow um tvær nálganir sem hægt er að beita í rannsóknum, eigindlega nálgun og meginlega nálgun. Þessar nálganir eru ólíkar en hafa báðar sína kosti. Í eigindlegu nálguninni er tekið viðtal við einstakling um ákveðið efni og litlar hömlur settar á svaramann. Þannig fær viðmælandinn frelsi til þess að svara eftir eigin höfði og getur sett eigin reynslu og sýn á borðið til greiningar. Meginleg nálgun er öðruvísi á þann hátt að það er allt í fastari skorðum þar sem tilgáta er rannsökuð með hjálp spurningalista sem oft samanstendur af stuttum spurningum og ákveðnum breytum. Með þessu er hægt að safna gríðarlegu rannsóknarefni á stuttum tíma. Eins ólíkar og þessar tvær nálganir eru þá byggja þær báðar á grunnhugmyndinni að fylgjast með mannlegri hegðun sem orsakast við ákveðin skilyrði.⁷⁶

Eigindlega nálgunin er því þannig að þú leyfir oftast viðmælandanum að tala sem mest og lýsa atburðum, aðferðum, einstaklingum og fleiru út frá fyrstu spurningu. Viðmælandinn leiðir okkur sinn veg í gegnum myrkrið þar til við komum að ljósaperunni sem kviknaði fyrir ofan höfuðið. Margir sem vinna eftir eigindlegri nálgun mynda sér ekki tilgátu fyrr en smávegis er komið inn í upplýsingasöfnun. Því er það kostur við þessa aðferð að oft koma fram hugmyndir og upplýsingar sem engum datt í hug þegar farið var af stað með rannsóknina. Ókosturinn er sá að þessi viðtöl eru tímafrek og færri

⁷⁵ Sigurlína Davíðsdóttir, Eigindlegar eða meginlegar rannsóknaraðferðir?, 230.

⁷⁶ Yow, *Recording Oral History*, 5.

viðmælendur eru í úrtaki heldur en í megindlegri rannsókn.⁷⁷ Með megindlegri aðferð er eitt markmið að koma í veg fyrir hugsanlega hlutdrægni spyrils, en auðvitað er spurningalistinn settur saman af sama rannsóknarteymi þannig að það er alltaf einhver hlutdrægni til staðar. Telja má líkur á því að eigindleg nálgun sé nærgöngulli en sú megindlega þar sem spyrilinn er í stöðugum samskiptum við viðmælandann. Það verður samt að segjast að allar rannsóknir eru hlutdrægar að einhverju leyti, einfaldlega vegna þess að rannsakandinn er menskur og það er algerlega ómögulegt að vera hundrað prósent hlutlaus.⁷⁸

3.2 Viðtölin og framkvæmd viðtalsrannsóknar

Mikilvægt er að vanda valið þegar kemur að því að velja viðmælendur fyrir rannsóknina. Almenna reglan er sú að þeir viðmælendur sem valdir eru geti talað af eigin reynslu um rannsóknarefnið. Ástæðan fyrir því er sú að rannsakandi vill ná fram ólíkum upplýsingum frá þeim en viðmælendur eru einnig valdir út frá markmiði rannsóknarinnar. Gott er að velja viðmælendur sem eru góðir í að segja frá upplifun sinni ásamt því að vera tilbúnir að deila henni með rannsakanda.⁷⁹ Viðmælendurnir í þessari rannsókn tilheyra allir sama spilahópnum. Rannsakandi hafði fylgst með hópnum áður en viðtölin voru tekin. Hópurinn var frásagnargóður og átti auðvelt með að koma orðum og reynslu frá sér og inn í spilastundina.

Viðmælendur hafa mismikla reynslu af hlutverkaspili og sumir eru í sínum fyrsta spilahópi. Mikilvægt er að einstaklingar í hópnum sem er verið að rannsaka séu ekki allir staddir á sama stað. Áhersla er lögð á að hópurinn hafi mismikla og mismunandi reynslu til þess að fá sem breiðasta mynd.⁸⁰ Þannig sé hægt að fá ríkara og nákvæmara úrtak þar sem viðmælendur eru örugglega allir með mismunandi sýn á ævintýrið sem er að spilast hverju sinni og í raun fengist mismunandi útgáfa ævintýrisins ef hver og einn myndi eftir munnlegri hefð endursegja söguna.

Ekki má hundska það að ítarlegt viðtal er persónulegt og viðmælandi er beðinn um að muna allskonar smáatriði sem gætu vafist fyrir. Einhver minnisatriði úr spilunum gæti

⁷⁷ Yow, *Recording Oral History*, 6.

⁷⁸ Yow, *Recording Oral History*, 7.

⁷⁹ Katrín Blöndal og Sigríður Halldórsdóttir, Úrtök og úrtaksaðferðir í eigindlegum rannsóknnum, 131-132.

⁸⁰ Katrín Blöndal og Sigríður Halldórsdóttir, Úrtök og úrtaksaðferðir í eigindlegum rannsóknnum, 132.

vantað upp á í frásögninni, viðmælandinn gæti ekki tengt upplifanir við réttan atburð og kannski ekki munað hvernig spilið eða atburðurinn kom til eða fór fram. Þannig er gott að taka viðtalið á stað sem hann tengir við spilið eða líður vel á. Það hefur góð áhrif á minnistækni ásamt því að viðmælandi verður afslappaðri sem léttir andrúmsloftið og það hefur í framhaldinu jákvæð áhrif fyrir spyrilinn. Viðmælandinn minnst frekar á sína persónulegu reynslu heldur en að koma með eitthvað almennt dæmi sem hefði ekki sama tilfinningalega vægi. Það skapar ákveðið traust á milli spyrils og viðmælanda.⁸¹ Viðtölin voru öll framkvæmd við sama borð og sagan er sögð, og því má segja að tengingin við spilið hafi verið mjög góð.

3.3 Viðmælendur

Viðmælendur mínir voru fimm karlmenn sem allir eru hluti af sama spilahópnum, fjórir spilarar og einn sögumaður. Þessi tiltekni spilahópur var sérstaklega settur saman af sögumanni hópsins þar sem hann taldi þá geta unnið hvað best saman, hefðu mestan áhuga á þessu tiltekna sögusviði og gætu hist nokkuð reglulega. Viðmælendurnir eru með frjótt ímyndunarafli, svartan húmor og mismunandi hugmyndir um hvernig hetjur söguheimsins skulu haga sér. Viðtölin við hópinn voru tekin yfir fjögurra mánaða tímabil sem spannaði frá október 2018 til janúar 2019. Þar af voru þrjú viðtöl tekin á sama degi. Viðtölin voru mislöng eins og búast má við þegar tekin eru viðtöl við jafn fjölbreyttan hóp. Þrjú af viðtölunum voru í kringum fimmtíu mínútur. Stysta viðtalið var rétt yfir hálf tími að lengd á meðan lengsta viðtalið var rúmlega áttatíu mínútur að lengd. Eins og sagt var frá hér að ofan þá voru viðtölin tekin á vettvangi spilsins þar sem hópurinn sest niður á spilakvöldum.

Fyrsti viðmælandi minn var Sigurður Sveinn Þorkelsson. Hann er fæddur árið 1991 og er búsettur í Hafnarfirði ásamt unnustu sinni. Sigurður starfar sem umsjónarkennari í Lindaskóla. Hann hefur lengi haft áhuga á hlutverkaspilum og hefur í gegnum ævina mikið sóst í það að semja sögur. Sigurður stökk á fyrsta tækifærið sem honum bauðst þegar kom að því að prufa hlutverkaspil. Þennan áhuga nýtti hann sér í meistaraverkefni sínu í

⁸¹ Yow, *Recording Oral History*, 56-57.

grunnskólakennarafræðum við Háskóla Íslands. Verkefnið fjallaði meðal annars um hvernig nýta má hlutverkaspil í enskukennslu.⁸²

Annar viðmælandi minn var Pétur Óskar Pétursson. Hann er fæddur árið 1986 og er búsettur í Reykjavík ásamt kærustu sinni. Pétur stundar kennaranám við Háskóla Íslands ásamt því að starfa við umönnun. Pétur hafði áhuga á að prófa spil og stökk á tækifærið þegar Kristinn bauð honum að vera í fyrsta prufuævintýrinu sínu. Eftir það varð Pétur einn af aðalspilurunum í fyrsta stóra spili Kristins sem gekk yfir sex ára tímabil.⁸³

Þriðji viðmælandi minn var Gestur Pálsson. Hann er fæddur árið 1998 og er búsettur í Reykjavík. Gestur er nýútskrifaður stúdent frá Menntaskólanum við Hamrahlíð. Hann starfar núna hjá Össuri. Honum var boðið að taka þátt í hlutverkaspili þegar hann var að spila borðspil með Kristni og Steinþóri. Hann hafði engan sérstakan áhuga, en lét tilleiðast og á fyrsta spilakvöldinu kviknaði áhuginn.⁸⁴

Fjórti viðmælandi minn var Steinþór Gestsson. Hann er fæddur árið 1983 og er búsettur í Kópavogi þar sem hann leigir ásamt vinum sínum. Steinþór er með stúdentspróf frá Menntaskólanum við Hamrahlíð ásamt því að hafa lokið námi í þyrluflugi. Í dag starfar hann sem útimaður á bensínstöð. Hann heyrði af hlutverkaspili sem unglingur og prófaði fyrst fjórtán ára gamall spil sem hann myndi lýsa sem slakri reynslu. Þegar hann var við nám í Menntaskólanum í Hamrahlíð kviknaði áhuginn aftur er hann komst í tæri við nemendur sem spiluðu reglulega, en því miður var sá hópur ekki að taka við nýjum meðlimum og þurfti hann að bíða til ársins 2009, þá tuttugu og sex ára gamall, þegar vinnufélagi hans að nafni Guðbrandur kom honum til bjargar og bauð honum að taka þátt í ævintýrinu sem fékk boltann til að rúlla fyrir alvöru.⁸⁵

Fimmti viðmælandi minn var Kristinn Már Gíslason en hann er jafnframt eiginmaður minn. Kristinn er fæddur árið 1985 og erum við búsett í Kópavogi. Kristinn stundaði nám við Vélskóla Íslands en starfar nú sem dagmaður á bensínstöð. Einnig sinnir hann starfi trúnaðarmanns hjá stéttarfélagi. Kristinn fékk áhuga á hlutverkaspili þegar hann fór í verslunina *Nexus* ásamt vini sínum sem var þar að kaupa bíómiða á *Kill Bill*. Kristinn var að

⁸² KÞE.1.2018. Ef áhugi er að kynnast betur meistaraverkefninu hans Sigurðar, þá má nálgast það hér: <http://hdl.handle.net/1946/28597>.

⁸³ KÞE.2.2018.

⁸⁴ KÞE.3.2018.

⁸⁵ KÞE.4.2018.

eigin sögn mjög fordómafullur gagnvart svona nördaskap, en þegar hann spurði starfsmann út í spil sem var verið að kenna á staðnum fékk hann allt í einu brennandi löngun til að prufa. Einu ári seinna komst hann inn í hóp af spilurum og ekki var aftur snúið.⁸⁶ Í næsta kafla verða viðtölin greind með því að nota þau hugtök og kenningar sem kynnt voru til sögunnar í öðrum kafla ritgerðarinnar.

⁸⁶ KþE.5.2019.

4 Sögusköpun í hlutverkaspili

Allt skáldefni, hvort sem um ræðir kvikmyndir, skáldsögur, tölvuleiki eða annað, vinnur út frá því að setja ákveðnar persónur í ákveðnar aðstæður til þess að skapa drama, gamanleik, spennu og allan þann heildarpakka sem gerir verkið þess virði að njóta þess. Hlutverkaspil er engin undantekning á þessari reglu þar sem sett er upp hið margumtalaða söguvið þar sem sögumaður þarf að uppfylla ýmsar aðstæður þar sem spilarar flækjast í vandræðum og reyna vonandi að leysa þau með kátínu og spenningi. Spilararnir eiga líka sinn þátt í sögusköpuninni þar sem þeir fara oft en ekki í þá átt sem neyðir sögumann til að leysa óvæntu flækjuna sem auðgar bæði hans sögusköpun og upplifun af spilinu. Í þessum kafla verður fjallað um hvernig sögusköpun fer fram í hlutverkaspili og verða allar hliðar hennar skoðaðar.

Fjallað verður um undirbúningsvinnuna bak við spilið. Þetta er sögusköpun sem skiptist í þrjá hluta. Sagt er frá hliðum sögumanns, hlið spilara og síðan sameiginlegu hliðinni. Þá verður fjallað um söguna sjálfa, framvindu hennar og þróun frá því að hún var fyrst sett á blað og hvernig hún þróast eftir því hvernig hún er spiluð. Þar á eftir verður fjallað um hliðarverkefni og aðra útúrdúra sem leiða söguna af sinni upprunalegu braut. Eftir það verður sköpunargáfan og spuni rannsökuð og hæfileiki spilara sem og sögumanns til þess að koma sér úr vandræðum. Síðast en ekki síst verður fjallað um sögusköpun í hlutverkaspili í ljósi kenninganna.

4.1 Undirbúningsvinnan bak við allt

Í dimmu skúmaskoti lengst inn í hugarheimi sögumanns fæðist hugmynd að söguheimi sem hann vill útfæra yfir í skemmtilegt ævintýri. Sögumaður byrjar að undirbúa ævintýrið með því að skrifa niður grunnuppbyggingu þess svo hann geti betur útfært hugmynd sína. Hann ákveður hvert þema ævintýrisins á að vera og byrjar að skapa þær aukapersónur (e. *non-player characters*) sem munu skipa hlutverk eins og SVK,⁸⁷ andspyrnuleiðtogann og tvö aðal handbendi þessara tveggja aðila. Þetta er dæmi um byrjun á ævintýrasköpun þar sem einn vinkill er tekinn, í þessu tilfelli persónur, og sagan öll skrifuð í kringum það. Innblásturinn getur komið frá hverju sem er, til dæmis landakortum, brandara eða aukapersónu úr bók, en oftast byrjar hann á einni lítilli hugmynd sem stækkar hratt. Nú

⁸⁷ Skammstöfunin SVK stendur fyrir „stóri vondi kallinn“ eða á ensku „*big bad evil guy*“ (BBEG).

Þegar sögumaður er tilbúinn með grunninn að ævintýrinu er mikilvægt að velja einstaklinga inn í spilahópinn sem henta ævintýrinu en geta auk þess unnið vel saman. Í kafla 1.3 kemur Bowman inn á það að það er mikilvægt að hópurinn passi vel saman þar sem hann er að vinna í sameiningu að sögusköpun.⁸⁸ Sögumaðurinn velur hópinn sinn og býður þeim í spilið. Hann segir þeim frá sögusviðinu og hvaða spilarar munu tilheyra spilahópnum. Spilararnir þurfa hér að ákveða hvort þeir vilji taka þátt eða afþakka og eftirláta öðrum pláss sitt. Þeir spilarar sem ákveða að þiggja boðið þurfa nú að bretta upp ermarnar og dýfa sér í persónusköpun sem passar hér um bil inni sögusviðið og hópsálfræðina sem myndast með hinum spilurunum.

Undirbúningsvinnan sem spilarar fara í gegnum er mismunandi eftir því hvort að spilarar eru með mikla eða litla reynslu af hlutverkaspili. Þeir spilarar sem eru annaðhvort algjörir nýgræðingar eða hafa einungis spilað í stuttan tíma eru ekki endilega að undirbúa sig mikið sjálfir fyrirfram þar sem reynslan er ekki til staðar. Þó eru til undantekningar á því eins og öllu öðru. Gestur er tiltölulegur nýgræðingur þegar kemur að hlutverkaspili. Hann hafði eitthvað prófað hlutverkspil með vinum sínum í MH en aldrei af neinni alvöru. Þegar honum var boðið í spilahópinn hjá Kristni sló hann til. Undirbúningur hans felst aðallega í því að mæta bara á staðinn með teningana sína. Gestur leikur oftast svipaðar persónur sem veitir honum ákveðið öryggi. Persónur hans mótast síðan frekar með framgöngu sögunnar.⁸⁹ Pétur tekur annan vinkil á þetta. Hann byrjar á að melta hvernig heimurinn og aðstæður hans eru settar upp en það hefur áhrif á hvernig persónu hann skapar. Pétur dregur innblástur fyrir persónu sína bæði frá skálduðu fólki og fólki sem hann hittir í lífinu. Út frá þessu fólki byrjar hans persónusköpun. Hann velur síðan persónueinkenni sem honum finnst passa vel við persónu sína. Pétur setur ekki allt of mikla vinnu í að skapa baksögu fyrir persónuna sína til að byrja með heldur byggir hann baksöguna upp hægt og rólega í gegnum spilið. Eitt af fáu sem hann setur strax inn í baksöguna eru möguleg markmið sem persóna hans vill ná fram.⁹⁰ Sigurður er mjög spenntur þegar kemur að spili og byrjar hægt og rólega á undirbúningnum. Hann byrjar á að spá í hvernig þema spilið er með því persónusköpun hans veltur á því. Oftast er hann

⁸⁸ Bowman, *The Functions of Role-Playing Games*, 11-12.

⁸⁹ KPE.3.2018.

⁹⁰ KPE.2.2018.

tilbúinn með hugmyndir að persónum þegar kemur að ákveðnum þemum. Alla jafna er sú persóna útsmugin og getur lagst lágt. Sigurður vill síður vita með hverjum hann spilar fyrirfram því hann telur að það geti haft þau áhrif að hann velji síður þá persónu sem hann vill virkilega leika.⁹¹ Þegar Steinþór byrjar undirbúning sinn fyrir nýtt spil vill hann vita hvernig spil þetta er líkt og Sigurður. Steinþór vill vera undirbúinn áður en spilið byrjar. Hann rifjar upp reglakerfið fyrir spilið ef það er eitthvað sem hann er óviss um ásamt því að leitast eftir atriðum sem passa inn í baksögu persónu hans. Ef hann er að spila með spilurum sem hann þekkir vel þá smellur allt miklu betur saman. Þegar hann er að spila með nýjum spilurum sem hann er ekki vanur að spila með þá þarf hann að hafa aðeins meira fyrir hlutunum.⁹² Kristinn tekur allt annan pól í hæðina en hinir spilararnir. Hann vill ekki endilega passa inn í kassann. Hann hugsar út í hvort persóna hans muni passa inn í samfélagið eða vera á algjörum jaðri þess, allt eftir því hvort gerir ævintýrið eftirminnilegra. Kristinn hugsar út í það hver sögumaður spilsins er:

Síðan fer ég að hugsa hver er að stjórna svo ég geti ákveðið hversu alvarlegur, hversu geðsjúkur, hversu mikil hetja ég er eftir því hvað er líklegt að sögumaðurinn [...] er að fara að setja okkur út í.⁹³

Kristinn spáir einnig í með hverjum hann spilar en hann hefur vanið sig á að aðlaga hvernig persónu hann leikur eftir því hverjir eru að spila með honum. Sumir sem hann hefur spilað með leitast oftast í að leika svipaðar persónur og fara í sömu hlutverkin. Kristinn reynir því að vera sveigjanlegur með sína persónu og hvert hlutverk hennar verður. Hann er sífellt að hugsa út í hlutverkaspil og sögusköpun þegar hann hefur engin verkefni í vinnunni. Þannig er hann alltaf með nokkur verkefni á þrjónunum og er oftast en ekki fljótur að skálda efni á staðnum. Kristinn sækist í að vera grínistinn sem spilari en hann hefur aldrei náð að skilja sig alveg hundrað prósent frá því hlutverki. Það kemur alltaf brandari hjá honum á óviðeigandi tíma. Stundum heppnast það mjög vel og stundum ekki:

Ég sækist mikið í að vera „smartass“, svona „smartass“ gæi sem að fer í taugarnar á skúrkinum, snýr út úr orðunum hjá honum eða einfaldlega reynir að klekkja á honum á gamansaman hátt. Sá háttur getur líka verið mjög ofbeldisfullur.⁹⁴

⁹¹ KÞE.1.2018.

⁹² KÞE.4.2018.

⁹³ KÞE.5.2019.

⁹⁴ KÞE.5.2019.

Þegar kemur að þeim eru engin þemu auðveldari en önnur að vinna með. Einstaklingar í hópnum hafa mismikið dálæti á þeim þemum sem í boði eru hverju sinni. Steinþór og Gestur eiga hvor um sig sitt uppáhalds þema sem eru vísindaskáldskapur og miðaldarþema. Þeir eru þó opnir fyrir því að spila annars konar þemu.⁹⁵ Kristinn, Sigurður og Pétur eru hrifnir af fjölbreytileikanum. Þeir eru oftast tilbúnir í spil óháð þema og eiga auðvelt með að aðlaga sig að hverju þema fyrir sig.⁹⁶

Ýmiss konar skemmtilegar hefðir og hjátrú fylgja oft persónusköpun. Til að mynda er ein hjátrú sú að ef spilari hellir einhverju niður á blaðið þar sem persóna hans er skrifuð á þá er það banvænt fyrir persónuna ef spilarinn tekur þá ákvörðun um að endurnýja blaðið. Það hefur einhvern veginn komið fram að því skítugara og verr farið sem að blaðið er því líklegri er að persónan lifi af allar þær hremmingar sem hún mun ganga í gegnum. Einnig er nefnt að það er ákveðin helgispjöll ef að spilari myndi viljandi skíta út eða krumpa blaðið sitt.⁹⁷ Kristinn tekur undir þetta og nefnir að persónan sé skrifuð á eitt blað, hún verði á þessu blaði og því verður aldrei breytt. Sama hversu mikið hann óvart hellir á blaðið, þá mun hann halda áfram að nota sama blaðið. Ef hann þarf að stroka rosalega mikið út af blaðinu og það er komið gat í gegnum þá skrifar hann einfaldlega við hliðina á gatinu.⁹⁸ Gestur og Kristinn upplifa ákveðna hjátrú gagnvart teningunum⁹⁹ sem þeir nota. Gestur notar alltaf sama teningasettið þó að hann eigi tvö. Hann upplifur að hitt teningasettið sé með bölvun á sér og væri einungis að eyðileggja fyrir honum.¹⁰⁰ Kristinn heldur ákveðinni tryggð við teninganna sína:

Teningurinn sem að rúllar vel, hann er vinur þinn og þú heldur í hann. Fólk vill meina að þetta séu dauðir hlutir og ég trúi nú ekki á mikið af guðum eða neitt svoleiðis en það er eitthvað í teningunum sem að lætur mig halda það að þeim líki annaðhvort vel við mann eða illa við mann.¹⁰¹

Kristinn var eitt sinn með einn tening sem hann losaði sig alveg við. Þetta var tuttugu hliða teningur sem var góður í byrjun. Einungis komu há köst. Síðan kom langt tímabil þar sem

⁹⁵ KþE.4.2018; KþE.3.2018.

⁹⁶ KþE.5.2019; KþE.1.2018; KþE.2.2018.

⁹⁷ KþE.2.2018.

⁹⁸ KþE.5.2019.

⁹⁹ Í viðauka 2 má sjá dæmi um teningasett sem notast er við í hlutverkaspili.

¹⁰⁰ KþE.3.2018.

¹⁰¹ KþE.5.2019.

lægstu tölurnar skiptust á að koma upp. Einstaka sinnum komu hærrí köst en þau heyrðu til algerrar undantekningar þannig að Kristinn ákvað að losa sig við teninginn.¹⁰²

4.2 Sagan sjálf

Spilarar hafa mismikið dálæti á sögusviðinu. Þegar Pétri er boðið í spil þá er hann mjög ánægður ef sögusviðið gerist eftir endalok heimsins. Þannig sögusvið hafa að hans sögn sömu einkenni og fantasía hefur. Í þannig sögusviði er heimurinn ekki meitlaður í stein og margt sem getur komið fyrir. Pétur vill geta ferðast um heiminn sem hann er staddur í og komast í kynni við nýja hluti. Jafnvel hluti sem ekki eru þekktir í þeim heimi í stað þess að hanga á einhverjum stað sem minnir á stórborg nútímans.¹⁰³ Flest sögusvið gætu kveikt áhuga hjá Sigurði og verið skemmtileg svo fremi sem hann sé að spila með rétta spilahópnum og réttum sögumanni.¹⁰⁴ Kristinn tekur undir með Sigurði í sambandi við sögusviðin. Þar að auki finnst honum skemmtilegast þegar sögusviðið er þannig að hann eigi auðvelt með að hverfa inn í það. Þá skiptir tegund sögusviðsins engu máli:

[...] heimurinn þarf að vera með nógu mikið af lögleysulegum svæðum [...]. Þá erum við að hugsa um eins og hérna í okkar heimi að það væru staðir eins og Sómalía eða Bosnía-Hersegóvína í kringum 1990.¹⁰⁵

Kristinn tekur að sér hlutverk sögumanns nokkuð oft. Í þau skipti sem hann er að stjórna og skapa sinn eigin heim þá á hann auðveldast með það að vinna í heimi byggðum á vísindaskáldskap. Þá er sögusviðið annaðhvort eftir heimsendaatburð svipað og gerist í *Fallout* tölvuleikjunum eða á sér stað í heimi þar sem spilling er allsráðandi og stórfyrirtæki eru í stríði við ríkisstjórnina, þá annaðhvort í opnu stríði eða með leyndu baktjaldamaksstríði um yfirráð í landinu.¹⁰⁶

Í hlutverkaspilum eru spilarar sem eru fylgjendur en einnig aðrir sem vilja fara sínar eigin leiðir. Hægt er að vera inni í kassanum sem sögumaður leggur fyrir spilara eða vera sá spilari sem hleypur út um allt með skæri og hálfvitaskap. Gestur tekur þann pól í hæðina að fylgja kassanum þar sem hann vill ekki vera sá sem veldur því að allt fari

¹⁰² KPE.5.2019.

¹⁰³ KPE.2.2018.

¹⁰⁴ KPE.1.2018.

¹⁰⁵ KPE.5.2019.

¹⁰⁶ KPE.5.2019.

úrskaiðis.¹⁰⁷ Ekki eru þó allir sem hugsa eins og hann. Steinþór reynir að vera kurteis og halda sér inn í kassanum en leyfir sér öðru hvoru að stökkva út fyrir hann og sjá hvað mun gerast.¹⁰⁸ Á sínum fyrstu árum í hlutverkaspili fannst Kristni skemmtilegast að brjóta allar hliðar kassans og helst traðka brotin niður í öreindir:

[...] ég virkilega reyndi á það að gera gert allt það sem ég vildi af því að sölupunktur af svona spilum var það að þú getur gert allt sem þú vilt. Þetta er ekki eins og í tölvuleik þar sem eru takmörk.¹⁰⁹

Eftir því sem hann varð reyndari fækkaði þessum skiptum. Núna á hann það til að fara út fyrir kassann þegar hann sér áhugaverða aukapersónu sem hann vill kynnst betur. Sögumaðurinn hefur kannski ekki lagt neina vinnu í þessa aukapersónu þar sem hann er kannski bara handahófskenndur járnsmiður, bakari eða kaupmaður. Þannig þarf stjórnandinn að leggja smá vinnu í að koma með baksögu fyrir þessa tilteknu aukapersónu. Með þessu er Kristinn í raun og veru að koma með áskorun á stjórnandann um að spila af fingrum fram. Einnig er Kristinn að hjálpa honum að auðga sögusviðið sitt.¹¹⁰

Ákveðin samvinna er á milli spillara og sögumanns þegar kemur að sögusköpun. Allir viðmælendur mínir eru sammála um að þeir taki jafnan þátt í sögusköpuninni eins og sögumaður gerir.¹¹¹ Sigurður bendir á að hann telur sig stundum ýta sögunni aðeins of mikið áfram ef hann þarf að framkvæma eitthvað í spilu. Það getur verð bæði gott og slæmt en það fer eftir hverju tilfelli fyrir sig.¹¹² Svo er Pétur sem verður að framkvæma hluti sem honum finnst að persóna hans eigi rétt á. Jafnvel þó að framkvæmdin sé óhentug eða á skjön við það sem aðrir í hópnum myndu vilja eða á þeirri leið sem hópurinn er á.¹¹³

Andrúmsloftið í spilu skiptir mjög miklu máli. Spilarar, jafnt sem sögumaður, hafa mikil áhrif á andrúmsloftið. Mikilvægt er að hafa það í lagi á meðan á spili stendur. Kristinn nefnir að það sé svakalega sterkur leikur að geta stjórnað andrúmsloftinu. Sem spilari

¹⁰⁷ KÞE.3.2018.

¹⁰⁸ KÞE.4.2018.

¹⁰⁹ KÞE.5.2019.

¹¹⁰ KÞE.5.2019.

¹¹¹ KÞE.1.2018; KÞE.2.2018; KÞE.3.2018; KÞE.4.2018; KÞE.5.2019.

¹¹² KÞE.1.2018.

¹¹³ KÞE.2.2018.

hefur hann þann valkost að henda inn einstaka bröndurum eða koma með ábendingar á réttum tíma til þess að létta andrúmsloftið. Hann hefur einnig, sem stjórnandi, mun frjálssari hendur með andrúmsloftið en spilarar. Hann stjórnar tónlistinni miskunnarlaust og leitar á náðir internetsins til þess að búa til bestu lagalistana. Einnig hefur hann náð því að láta andrúmsloftið stjórnast af því hvernig tónlist er í gangi.¹¹⁴ Steinþór er sammála Kristni með það að spilarar og sögumenn geti haft mikil áhrif á andrúmsloftið svo fremi sem að allir eru meðtækir fyrir því. Tónlist hjálpar mikið við að setja tóninn, svo lengi sem hún er ekki sett fremst og hún er einungis í bakgrunninum.¹¹⁵ Gestur á hinn bóginn velur sér orrustur af kostgæfni til þess að hafa sem best áhrif á andrúmsloftið.¹¹⁶ Þetta samræmist því að upprunalega var litið á forvera hlutverkaspils, stríðs- og herkænskuleiki, sem ánægjulega dægradvöl.¹¹⁷

Spilarar taka að sér mismunandi hlutverk fyrir persónurnar sínar eftir því hver spilahópurinn og sögusviðsvið er. Stundum velja spilararnir hlutverk sem passa vel við hver annan en þó er það ekki alltaf þannig. Cover fjallar um í kafla 1.3 að spilarar séu ekki beint að leika persónurnar sínar heldur eru þeir að ljá þeim rödd sína.¹¹⁸ Sigurður sækist mikið í að eiga í samræðum við fólk og velur oftast þannig hlutverk að hann muni þurfa að tala við margt fólk. Þó ræðst það eftir aðstæðum hverju sinni.¹¹⁹ Að vera bjargvættur hópsins er hlutverk sem Gestur leitar oftast í. Ef það er eitthvað vandamál sem þarf að leysa þá er hægt að koma til hans og hann leysir það, svo framarlega sem það tengist ofbeldi.¹²⁰ Kristinn tekur að sér fjölbreytt hlutverk, allt eftir því hvað hentar hópnum hverju sinni. Það mætti segja að hann væri hálfgerður bjargvættur sem fer í það hlutverk sem þarf. Samt sem áður á hann auðvelt með að stökkva í leiðtogahlutverkið þegar þess er þörf:

¹¹⁴ KÞE.5.2019.

¹¹⁵ KÞE.4.2018.

¹¹⁶ KÞE.3.2018.

¹¹⁷ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 14-15.

¹¹⁸ Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-playing Games*, 13.

¹¹⁹ KÞE.1.2018.

¹²⁰ KÞE.3.2018.

[...] en það er bara ef það virðist vera að sá sem er í leiðtogahlutverkinu virðist hafa dottið á vegg og ég get hjálpað honum að komast framhá veggnum eða að gera hurð í vegginn til þess að komast í gegn.¹²¹

Flestar persónur sem Steinþór býr til og leikur eru stuðningspersónur að hans sögn. Þær eru ekki endilega nauðsynlegar í hópnum en þær hjálpa til með því að koma hópnum áfram. Steinþór nefnir að hópurnir muni alltaf veikjast því færri sem eru að spila. Þannig velur hann oft að leika persónur sem geta verið mjög sérhæfðar í einum hlut. Þessi hlutur er ekki endilega lífsnauðsynlegur en hann getur hjálpað hópnum mjög mikið.¹²² Pétur leitar oftast í hlutverk bardagamanns sem getur látið til sín taka á vígvellinum.¹²³

Margar athafnir og hlutir eru framkvæmd í hlutverkaspili sem spilarar myndu aldrei láta sér detta í hug að framkvæma í raunveruleikanum, eins og ýmiss konar hryðjuverk, limlestingar og morð. Allir viðmælendur mínir hafa framkvæmt alls konar ofbeldisverk á meðan á hlutverkaspili stendur. Í einu spili sem Sigurður tók þátt í borðaði persónan hans mannakjöt.¹²⁴ Gestur og Steinþór áttu báðir þátt í að myrða saklausa borgara en þeir höfðu farið mannavillt.¹²⁵ Kristinn tekur þetta alla leið eins og margt annað þegar kemur að hlutverkaspili og hefur hann til dæmis myrt einstaklinga, framið fjöldamorð á börnum og kúgað minnihlutahópa. En þetta er einungis toppurinn á ísjakanum því hann hefur einnig stundað pyntingar, þjófnað og stolið hinum ýmsu munum. Í hlutverki sögumanns þarf hann að leika allar aukapersónurnar sem eru í spilinu. Þar hefur hann framkvæmt andstyggilega hluti þegar hann tekur að sér hlutverk skúrka. Skúrkurinn gerir svo mikið fyrir upplifun spilara að Kristinn þarf að passa sig að skrifa og leika hann vel.¹²⁶ Þegar spilari eða stjórnandi fer í þetta hlutverk geta margar ástæður verið innblásturinn. Kristinn nefndi til dæmis að hann ímyndaði sér aðstæður sem gætu verið áhrifaríkar ef þær kæmu fram í öðrum sögum eins og bókum eða kvikmyndum. Sumir vilja endilega prufa eitthvað sem þeir myndu aldrei gera í alvörunni, jafnvel eitthvað sem þau vildu prufa í tölvuleik en ekki væri möguleiki að framkvæma það jafn ýtarlega og pappírsspunaspil bíður upp á. Svo eru sumir svokallaðir morðumrenningar (e. *murderhobos*) en það eru þeir spilarar sem

¹²¹ KÞE.5.2019.

¹²² KÞE.4.2018.

¹²³ KÞE.2.2018.

¹²⁴ KÞE.1.2018.

¹²⁵ KÞE.4.2018; KÞE.3.2018.

¹²⁶ KÞE.5.2019.

leika leikinn á þann hátt að flakkað er á milli byggða og valdið eynd, morðum og skemmdarverkum, einungis til dægrastyttingar.¹²⁷

Viðmælendur fá allir innblástur frá tölvuleikjum, bókum og bíómyndum fyrir söguna sjálfa og hvernig þeir spila. Þessi innblástur er bæði beinn og óbeinn. Það er óumflýjanlegt að reyna að passa sig á að fá ekki neinn innblástur frá neinum af þessum miðlum. Teknir eru ákveðnir efnispættir sem munu henta hverjum fyrir sig. Þetta er síðan einhvern veginn límt saman til þess að úr verði frábær saga.¹²⁸

Tilfinningar hafa mikil áhrif á hvernig tekið er á hlutunum í hlutverkaspili. Yfirleitt er Sigurður í góðu skapi þegar hann tekur þátt í hlutverkaspili. Hann er spenntur þar sem þetta er eitthvað sem hann hefur gaman af að gera. Ef eitthvað erfitt myndi gerast í lífi hans þá gæti Sigurður trúað því að þær tilfinningar myndu blæða inn á persónuna sem hann er að leika og hafa áhrif á spilið.¹²⁹ Kristinn þarf að geta tekið tilfinningar sínar til hliðar þegar hann er í hlutverki sögumanns. Ef spilarar í hans hóp myndu framkvæma eitthvað sem er hræðilegt þá þarf Kristinn að passa sig á að kúpla sjálfan sig frá því, jafnvel þó að honum finnst þessir hlutir hræðilegir. Hans tilfinningar fara til hliðar og afleiðingar gjörða spilaranna munu því passa inn í söguheiminn.¹³⁰

Ævintýrin geta náð frá einni kvöldstund yfir í tugi skipta. Strákarnir eru sammála því að ævintýrið þarf að vera eins langt og nauðsynlegt er, helst ekki styttra en það. Sigurður nefnir að ævintýri þurfi þó að hafa einhvern endapunkt.¹³¹ Steinþór heldur áfram og segir að það fari allt eftir því hversu gott og áhugavert sögusviðið er. Það getur verið frá einni kvöldstund og alveg upp í það að taka nokkur ár en það fer alfarið eftir því hversu vel ævintýrið er sett upp. Einnig fer lengd ævintýris eftir því hversu skemmtileg og góð tenging sé á milli spilaranna sem taka þátt í viðkomandi spili. Þetta veltur á því hversu lengi spilarar vilja halda áfram að taka þátt.¹³² Frásögn viðmælendanna af lengd ævintýris

¹²⁷ KÞE.5.2019.

¹²⁸ KÞE.5.2019; KÞE.4.2018; KÞE.3.2018; KÞE.2.2018; KÞE.1.2018.

¹²⁹ KÞE.1.2018.

¹³⁰ KÞE.5.2019.

¹³¹ KÞE.1.2018.

¹³² KÞE.4.2018.

samræmist því sem Mackay fjallar um í kafla 1.3. Lengd hlutverkaspils veltur ávallt á því að spilarar ná fram ákveðinni samvinnu sín á milli sem hefur áhrif á sögusköpunina.¹³³

4.3 Hliðarverkefni og aðrir útúrdúrar

Eins og gengur og gerist eru spilarar misspenntir fyrir því að fara af aðalsögupræðinum. Sumir spilarar líta á það sem algjöra skemmtun og sinn sjálfsagða rétt á meðan aðrir láta útúrdúra fara í taugarnar á sér og vilja helst ekki flækjast af beinu brautinni. Síðan eru þeir sem ráfa í burtu frá aðalsögupræðinum fyrir algjöra tilviljun og úr verða skemmtileg hliðarverkefni. Steinþóri finnst að útúrdúrar eiga rétt á sér:

Útúrdúrar eru þannig séð mjög náttúrulegt fyrirbæri sem gerist í svona spilum. Þetta er skáldskapur og við erum að skálda þetta á staðnum. [...] Stjórnandinn er auðvitað að skálda sína eigin sögu en við erum þannig séð að skálda okkar eigin útgáfu af þeirri sögu.¹³⁴

Samt sem áður þarf útúrdúrin að passa inn í söguheiminn. Hann á helst ekki að eyðileggja stemmninguna í hópnum. Best er þegar hann getur undið upp á sig og orðið að skemmtilegu hliðarverkefni:

Ef spilarar myndu einungis fylgja eftir handriti [...] sögumanns þá er ekkert spennandi sem myndi gerast. [...] Þá er ekkert sem fær hann til þess að skálda eitthvað meira upp í þetta.¹³⁵

Steinþóri finnst betra að krydda þetta aðeins í staðinn fyrir að fylgja eftir uppskriftinni. Þannig nær hann koma af stað ákveðinni atburðarás sem mögulega gæti endað á áhugaverðum hlutum. Honum finnst spilarar verða að framkvæma það sem þeim dettur í hug til þess að sjá hvað muni gerast. Eina leiðin til þess að framkvæma það er að prófa að fara ótroðnar leiðir.¹³⁶

Pétur lítur á það þannig að hann fari oftast í útúrdúra þegar honum finnst lítið vit í leiðinni sem sögumaðurinn vill að spilarar fari. Hann segir að góður stjórnandi myndi aðlaga sig að þessum breytingum. Með þessu er Pétur ekki að reyna að eyðileggja spilið heldur hefur hann séð einfaldari lausn sem hægt er að framkvæma í tilteknum aðstæðum.

¹³³ Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game*, 5.

¹³⁴ KPE.4.2018.

¹³⁵ KPE.4.2018.

¹³⁶ KPE.4.2018.

Pétur hefur orðið vitni að því þegar spilarar hafa viljandi farið í útúrdúra sem passa alls ekki við spilið einungis til þess að finna fyrir áhrifum ákvarðanna sinna:

[...] Öll sund virðast lokuð og verkefnið sýnist óyfirstíganlegt. [...] Spilarar finna fyrir ákveðnum vanmætti og [...] henda því í andlitið á manni með því að taka ákvarðanir sem að bara gjörsamlega eins og að henda skiptilykli í vélina manns.¹³⁷

Það kemur fyrir að ákvarðanir spilaranna eyðileggja það sem sögumaðurinn hefur eytt löngum tíma í að undirbúa. Pétur segir frá því að stundum séu þessir útúrdúrar svo sniðugir að það sé ekki annað hægt en að verðlauna þá. Stundum þurfi að fara með söguna út af sporinu.¹³⁸

Kristinn gerist reglulega sekur um útúrdúra að eigin sögn en útúrdúrnir eru þó ekki alltaf viljandi. Enginn getur vitað hvað sögumaðurinn er að hugsa og plana, hvernig sögumaðurinn hafi upphugað framvindu sögunnar. Allt er breytingum háð. Sögumaðurinn getur verið búinn að setja hópinn í lest sem er að fara í norður en Kristinn hefur farið upp í vitlausu lest og er á leiðinni suð-vestur. Hann nefnir þó að útúrdúrnir geti haft jákvæð áhrif á söguna og upp komi óvænt söguframvinda. Þegar Kristinn er í hlutverki sögumanns elskar hann útúrdúra þar sem hann reynir ávallt að koma með skemmtilegar afleiðingar fyrir viðkomandi spilara.¹³⁹

Þegar verið er að útbúa persónur í hlutverkaspili þá vilja spilarar oft hafa einhverja baksögu á persónunni sinni, hvað persónan hefur verið að bardúsa áður en spilið hefst. Til þess að útbúa baksöguna kasta þeir oftast en ekki teningum og leita að niðurstöðum í þar til gerðum töflum og listum. Mjög ýtarlegir listar eru til en bæði er hægt að finna þá á internetinu og í útgefnum bókum. Spilarar eiga það til að vilja taka baksögur persónanna sinna inn í spilið sem útúrdúra en einnig reyna þeir stundum að tvinna baksögurnar inn í söguþráðinn. Viðmælendur bentu á að þeir hafi allir tekið baksögu persónu sinnar inn í spilið og almenn ánægja ríkir á meðal þeirra hvernig sögumaðurinn hefur unnið úr baksögunni.¹⁴⁰ Pétur greinir frá því að hann vill ekki endilega troða baksögunni sinni inn í spilið ef að það veldur hinum spilurunum auknum vandamálum. Hann nefnir þó að ef að þetta er framkvæmt rétt þá margborgar það sig að hafa eytt tíma í byrjun og gert góða

¹³⁷ KPE.2.2018.

¹³⁸ KPE.2.2018.

¹³⁹ KPE.5.2019.

¹⁴⁰ KPE.1.2018; KPE.2.2018; KPE.3.2018; KPE.4.2018; KPE.5.2019.

baksögu.¹⁴¹ Í þau skipti sem Kristinn dembir sér í hlutverk sögumanns nýtur hann þess fram í fingurgóma að nota baksögur spilaranna annaðhvort gegn þeim eða til þess að hvetja þá áfram og ná fram tilfinningalegri tengingu við söguna. Eitt af þessum skiptum var þegar Kristinn var að hjálpa einum tilteknum spilara með baksögu. Spilarinn rúllaði tening og útkoman fékk Kristinn til þess að hlæja hrossahlátri í hálfu mínútu áður en hann sagðist ekki geta sleppt því að nota þetta. Kristinn sat á þessari sögufléttu í eitt og hálf ár áður en hún loks kom fram með svakalegum áhrifum fyrir spilara og framvindu sögunnar. Annað af þessum skiptum var í spili sem kallast *My Little Wasteland*. Þar kastaði Pétur upp á baksögu og fékk eins hátt á teninginn og mögulegt er. Útkoman varð sú að hann eignaðist sérsníðaðan óvin af verstu sort, eins konar Chuck Norris í djöflamynd sem kallaðist James Braddock. Óvinurinn var kynntur fyrir spilurunum bakvið tjöldin á öðru spilakvöldi spilsins. Braddock hrellti þá með skæruhernaði og hryðjuverkum. Hann ögraði þeim í gegnum talstöð og sendi útsendara á eftir þeim í stað þess að standa strax andspænis þeim til þess að byggja upp spennunna þegar hann loks kom fram fjórum kvöldum seinna. Þessi útúrdúr tók alla stjórn í sögunni þar sem athygli spilaranna beindist einungis að þessu máli og frá aðalsögunni. Þessi óvinur skapaði miklu magnaðri stemmingu sem hliðarverkefni heldur en aðalsagan gat nokkurn tíma gert. Þegar Gestur komst að því að þetta hafi ekki verið aðalsagan lét hann þessi fleygu orð falla: „Er þetta „fokking side quest“?“¹⁴²

4.4 Sköpunargáfa og spuni

Í hlutverkaspili skipta sköpunargáfa og spuni miklu máli hjá bæði sögumanni og spilurum. Sögumaður þarf að geta verið undirbúinn undir það óvænta og þarf sífelld að vera undirbúinn undir það sem spilurum dettur í hug að framkvæma. Gestur lítur á málið þannig að sögumaður þurfi ávallt að geta undirbúið sig fyrir spilið og vera kominn með góðan söguþráð. Þó skemmi ekki fyrir að hann nái að spila af fingrum fram einstaka sinnum:

¹⁴¹ KPE.2.2018.

¹⁴² KPE.5.2019.

Það er bara svo mikill bónus að geta gert það. Svo mikið sem það býður upp á. Að gera eitthvað annað. Að gera eitthvað nýtt. Mér finnst það gera spilið skemmtilegra þegar hann spilar af fingrum fram.¹⁴³

Samkvæmt Gestu eru skemmtilegustu sögumennirnir þeir sem eru frekar frjálsgir, lifa sig vel inn í hlutverkin og gæða aukapersónurnar lífi.¹⁴⁴ Sigurður tekur undir með Gestu um mikilvægi sköpunargáfu hjá sögumanni þar sem sögumaður þarf sífellt að vera viðbúinn óvæntum breytingum á söguþræðinum. Það fer þó allt eftir því hversu reyndur sögumaðurinn er:

Eftir því sem þú ert vanari þá máttu kannski leyfa þér að vera meira „creative on the fly“. Einnig eftir því hversu vel þú þekkir spilarana þína.¹⁴⁵

Sigurður er sammála Gestu um það að sögumenn þurfi að vera frekar frjálsgir þar sem það er ekki til leiðinlegri útgáfa af sögumanni en sá sem er með bókina fyrir framan sig og fer nánast eingöngu eftir henni. Sigurður lærði að spila hlutverkaspil af sögumanni sem var ekki fastur í bókinni:

[...] eitthvað sem hann bjó til og þetta var D&D sem var byggt á öllu þessu „lore-i“ sem hann hafði. Sem hann hafði tekið héðan og þaðan og sett saman til þess að gera eitthvað „cool“ og það var ótrúlega gaman að upplifa það. [...] Ef það væri ekki fyrir sköpunargáfuna hans hefðum við alveg eins getað hist og spilað eitthvað borðspil.¹⁴⁶

Mikilvægt er fyrir sögumann að setja upp leikvöllinn án þess að ákveða hvað spilararnir eiga að gera. Sögumaður á frekar að spyrja spilarana hvert þeir ætla að fara og hvað þeir ætla sér að bardúsa. Þegar Steinþór er í hlutverki sögumanns gæti hann teiknað upp hvert einasta hugsanlega söguvið sem honum dettur í hug en spilararnir velja kannski bara eitt af þessum söguviðum, af kannski tíu mögulegum. Þá er hann búinn að plana níu söguvið sem hann er ekki endilega að fara að notast við í framtíðinni. Jafnvel þó að hann myndi reyna að skálda upp öll hugsanleg söguvið þá gætu spilararnir tekið upp á því að framkvæma eitthvað sem honum hefði aldrei dottið í hug sjálfum. Þá er hann kominn á þann stað að hann þarf að beita sköpunargáfu sinni og spinna söguviðið á staðnum. Sögumaðurinn þarf að:

¹⁴³ KPE.3.2018.

¹⁴⁴ KPE.3.2018.

¹⁴⁵ KPE.1.2018.

¹⁴⁶ KPE.1.2018.

[...] vita hvernig á að kynna þetta og svona helstu aðalatriðin en síðan um leið og það er komið frá honum þá þarf hann að vera algjörlega tilbúinn til þess að koma með skáldskap bara í einum grænum.¹⁴⁷

Steinþóri finnst best að hafa sögumann sem getur skapað áhugaverðan heim sem spilarar geta sokkið ofan í. Honum finnst að sögumenn eigi helst ekki að setja þetta upp sem einhvern stjórnunarleik. Það er skemmtilegra fyrir spilarana að geta komið sjálfir fram með áhugaverðar persónur og áhugaverða atburðarás í samstarfi við sögumann.¹⁴⁸ Kristinn tekur undir með Steinþóri í tengslum við sköpunargáfu sögumanns og bætir við að bestu sögumennirnir séu þeir sem leyfa spilurunum að vera með ákveðið frelsi til þess að klúðra hlutunum, laga klúðrið og taka afleiðingunum. Sögumenn eiga ekki að halda í hendurnar á spilurum og passa upp á að þeir séu ekki að óhreinka söguheim þeirra heldur eiga þeir að leyfa spilurum að hlaupa aðeins á veggina. Kristinn hefur lent á sögumanni sem var ekki mikið fyrir sköpunargáfu hjá spilurum heldur hafði hann meiri áhuga á að miðstjórna þeim. Ekki var gefið leyfi til þess að sveigja aðeins reglurnar heldur var reglubókinni hent í andlitið á honum. Þarna er sögumaðurinn í raun að semja sína eigin sögu og leyfir ekki sköpunargáfu spilara að breyta sögunni yfir í þeirra sameiginlegu sögu. Sögumaðurinn var ekki að gæða heiminn neinu lífi ásamt því að koma fram með dapurlegan söguþráð. Kristinn upplifði það þegar hann var að spila með tilteknum sögumanni að hann hefði allt eins getað verið heima hjá sér að læra fyrir bókfærslu sem hann hataði, svo slæmt var spilið.¹⁴⁹ Pétur hefur lent í sögumanni sem hann hefur fundið fyrir þirringi frá þegar sköpunargáfan hans tók hann aðeins út af sporinu. Pétur upplifði sig eins og hann stæði í vegi fyrir plönun sögumanns. Það sem Pétur myndi framkvæma væri í óþökk sögumanns og það þótti honum leiðinleg tilfinning.¹⁵⁰

Hjálpargögn af margvíslegu tagi eru hentug þegar kemur að hlutverkaspili samkvæmt viðmælendum mínum. Þá er verið að tala um gögn eins og kort¹⁵¹ og myndir af persónum. Þá skiptir litlu máli hvort um er að ræða teiknaðar myndir eða ljósmyndir fengnar af internetinu. Mikla hjálp er að finna í þessum gögnum og ná viðmælendur að setja sig betur inn í söguþráðinn, ná að ímynda sér heiminn betur og komast í betri tengingu við

¹⁴⁷ KÞE.4.2018.

¹⁴⁸ KÞE.4.2018.

¹⁴⁹ KÞE.5.2019.

¹⁵⁰ KÞE.2.2018.

¹⁵¹ Í viðauka 3 má sjá dæmi um kort sem notast er við í hlutverkaspili.

hann.¹⁵² Kristinn telur mikilvægasta hjálpargagnið vera blað þar sem skrifað er niður hvar hver spilari stendur þegar um er að ræða stóran bardaga. Þannig er ekki hægt að breyta um skoðun eftir á og segja að hann hefði aldrei gert þennan tiltekna hlut ef hann hefði ekki verið staðsettur á þessum stað. Það eyðileggur nefnilega flæðið og upplifun spilara þegar þeir reyna að svíkjast undan afleiðingum gjörða sinna eftir á.¹⁵³

Spilarar móta söguviðið með sínum ákvörðunum. Allir þeir sem taka þátt í hlutverkaleik bera jafn mikla ábyrgð á mótun söguheimsins þar sem þeir eru í þessum söguheimi. Spilarar bera aðeins minni ábyrgð á mótun söguheimsins en sögumaðurinn þar sem söguheimurinn er afkvæmi hans. Spilarar beri samt sem áður stóra ábyrgð á hvernig upplifun og mótunin á heiminum er í gegnum þeirra ákvarðanir. Mikilvægt er að spilarar taki þátt í að móta söguna til jafns við sögumann:¹⁵⁴

Þetta er ennþá miklu meira mótanlegra af því þetta er ekki bara áveðið af einum aðila. Hlutverkaspil geta breyst, þau geta þanist út og eru í stöðugri mótun. Á endanum eru þetta „players“ að leika persónur í sköpuðum heimi hjá einhverjum öðrum. Hann er að reyna að setja saman skemmtilega sögu og spilarar eru ekki endilega að reyna að valda veseni, það bara gerist. Þetta er „the beauty“ við þennan leik [...].¹⁵⁵

4.5 Sögusköpun í hlutverkaspili í ljósi hugtaka og kenninga

Þegar hópurinn er skoðaður er hægt að sjá hvað meðlimir hans eru ólíkir en eiga margt sameiginlegt eins og Dundes myndi nefna. Aldursbilið á þeim elsta og yngsta¹⁵⁶ er fimmtán ár og meðalaldurinn hjá þessum fimm mönnum er þrjátíu ár. Eins mismunandi og þeir eru þá eru þeir allir með áhuga á svipuðum hlutum sem dregur þá að hlutverkaspilinu. Hvort sem það er tölvuleikir, skáldsögur eða eitthvað annað þá mæla þeir sér mót og skapa sinn eigin hóp með eigin siðum og hefðum í hvert sinn sem þeir hittast. Kristinn heldur til dæmis oftast spilakvöldin heima hjá sér og hellir upp á kaffi fyrir Pétur og Gest sem eru einu kaffisvelgirnir í hópnum. Kristinn tekur ávallt á móti hverjum og einum með vinalegu faðmlagi áður en hann vísar þeim til sætis. Allir spilararnir koma með einhvers konar fórn til spilaguðanna (snakk, gos, nammi) og taka þannig þátt í að

¹⁵² KÞE.2.2018; KÞE.4.2018; KÞE.1.2018; KÞE.5.2019; KÞE.3.2018.

¹⁵³ KÞE.5.2019.

¹⁵⁴ KÞE.5.2019; KÞE.1.2018.

¹⁵⁵ KÞE.1.2018.

¹⁵⁶ Elsti er þrjátíu og sex ára á meðan sá yngsti er tuttugu og eins árs.

viðhalda óskrifuðum reglum og siðum sem hópurinn hefur þróað með sér í gegnum venskapinn.

Þegar leikurinn sjálfur er leikinn er auðvitað aðalmarkmiðið að hafa gaman, en það hafa allir gaman af honum á sinn hátt. Sumir einblína á að spila eftir regluverkinu án þess að brjóta né beygja neitt. Sumir taka sig til og vilja skapa góða söguupplifun með persónu sinni á meðan aðrir vilja bara lifa af. Allt þetta hef ég séð í hlutverkaspilum og eru til dæmis tveir sem reyna að skapa góða söguupplifun í núverandi sögu en þeir gera það á sitthvorn háttinn. Annar reynir drama og alvarleika á meðan hinn leiðist út í sprell og grallaraskap. Ekki var talað um þetta í upphafi sögunnar og líklegast ætti að skemma fyrir, en hérna dansar þetta á línunni. Oftast er þetta skemmtun í ætt við Harry og Heimi þar sem einn félaginn dregst inn í vitleysuna sem hinir hafa valdið. Allir spilararnir taka samt söguna alvarlega í grunninn og reyna að skapa skemmtun fyrir meðspilara sína.

Þegar kemur að hlutverkaspilum eru mörg hlutverk sem dúkka upp. Sögumaður og spilarar taka að sér að leika mismunandi hlutverk til þess að hlutverkaspilið myndi samfellda heild. Í byrjun þarf sögumaðurinn að skapa þær aukapersónur sem hafa ákveðin hlutverk í spilinu. Þessar persónur eru uppbyggingin á spilinu fyrir utan persónurnar sem spilararnir sjálfir búa til. Spilarar þurfa síðan að ákveða hvernig hlutverk þeir vilja leika í spilinu. Spilarar velja sér einnig hlutverk við borðið, eins og til dæmis hver er trúðurinn (e. *comic relief*), hver er rödd skynseminnar (e. *voice of reason*) eða mamman í hópnum (e. *mama bear*), því öll þessi hlutverk spilaranna fara ofan á hlutverk persóna og krydda hlutverkin svo vel fyrir söguna. Þessi tiltekni hópur hefur til dæmis tvö af þessum hlutverkum þar sem má leggja rödd skynseminnar á herðar Steinþórs og hlutverk trúðsins á herðar Sigurðs.

Frásagnarlistin er mest flæðandi parturinn af spilinu og minnst í föstum skorðum af öllu í sögunni. Heimssköpun (e. *world building*) er aftur á móti oftast mest mótaði hlutinn, það mætti kalla það klettinn á móti ánni sem frásagnarlistin er. Frásögnin kemur ofan á traustan grunn sem er heimssköpunin og hún er ekki bara í höndum sögumannsins heldur er hún eiginlega jafnt í höndum spilaranna sjálfra. Á leikmannamáli mætti segja það að þetta sé eins og að byggja hús og þar hefur grunnurinn verið ákveðinn og steypdur, en svo

vandast málið. Þú ert með fjóra sjálfstæða vinnuhópa¹⁵⁷ sem byrja að byggja með hálfkláruðum leiðbeiningum, allir að vinna fyrir hver aðra á meðan arkitektinn¹⁵⁸ stendur til hliðar og kallar leiðbeiningar til þeirra. Sögumaðurinn þarf því að vinna sveigjanlega með hinum spilurunum til þess að sagan fari fram á ánægjulegan hátt. Sagan kemur aldrei út eins og sögumaðurinn hélt þegar hún var skrifuð. Svipað eins og húsið kemur aldrei út eins arkitektinn hélt en það getur komið ásættanlega út og hugsanlega skemmtilega á óvart ef hann fær þessa fjóra sjálfstæðu vinnuhópa til þessa að vinna vel saman.

„Liminoid“ ástand gerir vart við sig í spilahópum hvert sem litið er og er þá verið að tala um hvernig spilarar aðlaga sig reglum hópsins. Siðir hópsins við borðið, mæting á spiladegi, hegðun, sætaskipan¹⁵⁹ og svo hvernig spilað er. Flestir af þessum siðum eru tileinkaðir strax þegar hegðun nýrra meðlima er leiðrétt¹⁶⁰ en hinsvegar er allur gangur á því hversu vel spilarar ná að aðlaga sig reglunni um hvernig þeir leika persónuna. Margir eru hægt og rólega að koma meira út úr skel sinni og leika af meiri innlifun á meðan aðrir komst ekki lengra út úr skelinni nema til þess að kasta teningum áður en hörfað er til baka. Sögumanni getur þótt mjög gefandi að sjá spilara sem kemst út úr skel sinni á meðan á hlutverkaspilinu stendur. Gott dæmi um það í þessum tiltekna spilahóp er Gestur.

¹⁵⁷ Í þessari samlíkingu eru vinnuhóparnir hver og einn spilari.

¹⁵⁸ Í þessari samlíkingu er arkitektinn sögumaðurinn sjálfur.

¹⁵⁹ Sætaskipan er mun heilagri en marga gruna. Strákarnir setjast alltaf í sömu sætin á meðan á spili stendur.

¹⁶⁰ Til dæmis að símanotkun er bönnuð við spilaborðið.

Niðurstöður

Hér á undan hefur verið leitast við að gera grein fyrir hvernig sögusköpun í hlutverkaspili fer fram. Það að setja saman hlutverkaspil er mun meiri vinna en margir gera sér grein fyrir. Hvort sem það á að vera fyrir einungis eitt spilakvöld eða epíska sögu sem spannar yfir þrjú ár af reglulegum spilakvöldum. Eins og snert var á í sambandi við undirbúningsvinnunna þá getur það tekið langan tíma að undirbúa spilaheim sem hentar spilurunum. Sögumaðurinn þarf að sjá hvaða þema verður í grunninn og hvernig persónur verða mest áberandi í bakgrunni. Einnig þarf sögumaður að vera með baksögu heimsins og persóna tilbúna upp að vissu marki áður en hugsanlegum spilurum verður boðið að taka þátt. Það að geta undirbúið sig er ekki næstum því nóg því að spila af fingrum fram er með því mikilvægasta sem sögumaður gerir ef spilara dettur í hug að tæma úr verkfærakistunni í gírkassann.

Ég hef tekið eftir að sögumaður á það til að bjóða fyrst einhverjum einum eða tveimur í spilið eftir að hafa útskýrt grunnhugmyndina og út frá því stinga hinir áætluðu spilarar upp á einum eða tveimur spilurum til viðbótar. Stundum eru sögumennirnir ávallt með einn fastan spilara, svona eins konar besta spilvin. Það geta verið fleiri en einn þar sem ég hef tekið eftir því að Kristinn á þrjá vini síðustu ellefu árin þar sem a.m.k. einn af þeim hefur ávallt verið með og stundum allir þrír. Það má segja að einhvers konar sérstakt samband myndist á milli þeirra sem ná að spila vel saman. Sumir vilja því halda í það samband og þróa með sér spilastílinn þannig að hann aðlagist spilastíl meðspilara sinna svo sambandið haldist sem lengst. Hópamyndunin er þess vegna mjög sterk þar sem eins konar eigin menning myndast eftir hópareglum og siðum eins og talað var um. Einnig er ekki óalgengt að heyra spilara tala með eftirsjá þegar einn góður spilafélagi getur ekki haldið áfram að spila með hópnum, t.d. vegna þess að hann/hún flutti í burtu.

Leikurinn er í sjálfu sér oft sérkennilegur ef einhver utan hópsins lítur á hann þar sem þetta lítur oft út eins og einhver hafi opnað öskju Pandóru og kastað henni inn í Kattholt. Glundroðinn og ringulreiðin sem oft kemst upp á yfirborðið gerir áhorfanda kannski erfitt fyrir að átta sig á hvað er í gangi. Mikilvægt er að gera sér grein fyrir því að öll þessi ringulreið er rækilega tjóðruð innan ramma sem inniheldur ítarlegt regluverk og á meðan allri vitleysunni stendur er sögumaðurinn með höndina á ólinni tilbúinn að kippa til sín aðstæðum og róa málið. Reglurnar gera ringulreiðina viðráðanlegri og góður sögumaður

gerir afleiðingarnar áhugaverðar hvort sem þær eru í gróða eða mínus fyrir spilarana. Spilararnir taka líka þátt í að halda uppi lögum og reglu innan spilahóps og er þá sérstaklega verið að tala um hvernig spilarar haga sér í persónugervi innan sögunnar. Ekki má gleyma að ákveðin hegðun skal vera höfð við borðið og virða þarf vilja meirihluta spilara. Oftast eru allir spilarar sem ég hef fylgst með þó sammála um að virðing sé borin fyrir leiknum sem sögumaðurinn er að stjórna og að svindl sé ekki alls ekki í lagi. Svindl kemur oft fram í þeirri mynd að spilari grípur tening áður en samspilarar sjá útkomuna og segist hafa fengið hærra en raunin var. Svo má ekki gleyma þeim sem gefa persónu sinni óvart auka bónusa og vona að aðrir við borðið taki ekki eftir. Svona spilarar eru oftast teknir til hliðar og reynt að leiðrétta þeirra hegðun en ef það virkar ekki þá er oftast látið vera að bjóða þeim í fleiri spil.

Innblástur spilara má segja að komi allstaðar frá. Oftast er ekki hef setið við borðið og sperrt eyrun því ég kannast við takta eða persónu úr þætti sem ég horfi á. Sumt er betur dulbúið en annað en allt jafn skemmtilegt. Allir spilarar eiga það sameiginlegt, og eru viðmælendur mínir ekki undanskyldir, að sækja innblástur fyrir sínar persónur í sjónvarpsefni og tölvuleiki sem þeir njóta. Allt þetta gerir svo margt fyrir sögusköpunina í hlutverkaspilinu því þegar farið er í hlutverkin þá haga allir sér eftir sínum sköpuðu persónum og móta söguna á algerlega einstæðan hátt, meira og meira eftir því sem oftast er spilað. Það sem byrjar sem söguhugmynd í höfði sögumannsins verður í raun saga allra spilaranna þar sem þeirra ákvarðanir gera svo mikið fyrir söguheiminn, þeir eru nú hetjurnar eftir allt saman.

Millibilsástand (e. *liminoid*) er í raun það að þó að sögumaður fari í hlutverk 1001 persónu yfir spilatíma ævintýrisins þá gera allir sér grein fyrir því að hann er bara að stíga örstutt í spor James Braddock málaliða, hann telur sig ekki verða maðurinn. Spilarar detta reglulega á milli þess að vera þeir sjálfir og persónan sem verið er að leika. Þessar persónur eru einungis notaðar til þess að skapa skemmtun, sleppa frá raunveruleikanum eina kvöldstund og skapa minningar sem endast allt lífið og hérna kemur frásagnalistin inn.

Frásagnalistin er mjög fjölbreytt og ég hef orðið vitni að bæði mjög þurrum og litríkum sögumönnum. Mér þykir sjálfri betra að fylgjast með lifandi sögumanni frekar heldur en sögumanni sem les bara eftir sínu handriti, rúllar teningum og leyfir lítið svigrúm til spuna.

Ef sögumaður er lifandi og hvetur til spuna þá smitast sú framkoma til spilara sem verður til þess að sameiginleg sögusköpun milli stjórnanda og spilara verður þeim mun ánægjulegri þegar allt kemur til alls.

Þessi hópur sem ég hef verið að fjalla um hefur einmitt þessa tengingu á milli sín þar sem þeir ganga í gegnum alls konar helvíti á nánast hverju einasta spilakvöldi. Ástríðuna og ákefðina má finna í loftinu við hverja mikilvæga ákvörðun. Það eru samt til aðrir spilarar sem hallast frekar að rólegra andrúmslofti, ströngu regluverki og einbeitingu að bardögum heldur en spunaspils. Hvorug þessara aðferða er réttari en hin því spilarar eru jafn mismunandi og þeir eru margir.

Fyrir þá sem vildu niðurstöðuna af sögubútnum í byrjun þá gjörði svo vel.

Sögumaður: „... þú hleypur inni brennandi hlöðuna, ribbaldinn sem þú heldur og notar sem skjöld rifnar í sundur þegar hin tröllvaxna kona hleypir af drífu af byssukúlum í áttina að þér, níu kúlur fóru í vesalings ribbaldann en fjórar af þeim komust í gegn og lenda í þér.“ *Rúllar teningum og telur til niðurstöðurnar* „Rúllaðu upp á „stun save“.“

Siggi: „Þú meinar.“ *Mundar teninginn* „Er enginn leið fyrir diplómátíska lausn lengur?“

Sögumaður: „Ég gæti leyft þér að sóa lotunni þinni í að rúlla upp á „human perception“, en ég skal bara segja þér að miðað við að nýja kærastan þín er froðufellandi, spreypandi kúlum í gegnum sína eigin menn til þess að drepa þig þá ætti persóna þín að átta sig á því að það er ekki möguleiki á öðru stefnumóti.“

Siggi: „Andskotinn ...“

Sögumaður: „Þú ert í ágætri brynju, kastaðu bara teningunum.“

Siggi: „„Shit“ hvað þessi dama er erfið, jæja.“ *Rúllar tening og rétt nær tilskyldum mörkum*

Sögumaður: „Kúlurnar lenda á brynjakkanum þínum og hver kúla er eins og að vera sleginn af þungavigta boxara, þú fellur niður á hné, missir takið á byssunni þinni eldurinn í kring lýsir upp það sem gæti verið þín síðustu andartök á þessari jörð. Stóra daman reisir vélbyssuna upp og tekur í gikkinn aftur og þú heyrir stórt *KLIKK* hljóð. Hún er búinn með byssukúlurnar. Hún tekur á rás til þín og myndar vélbyssuna eins og kylfu sem hún sveiflar í átt að höfði þínu. Rúllaðu uppá „initiative“.“

Siggi: „Shitshitshitshitshit!“ *Lætur annan spilara blása á teningana áður en hann rúllar* „Sextán.“

Sögumaður: „Allt í lagi, það þýðir að þú færð að bregðast við áður en hún slær af þér kjálkann. Hvað viltu reyna?“

Siggi: „Ég er ekki með byssuna mína, en er eitthvað liggjandi í kring sem ég get notað?“

Sögumaður: „Eitt stykki heykvísl við hliðina á þér og skófla fyrir aftan þig.“

Siggi: „Ég tek heykvíslina upp og ætla að reyna að stinga hana í hálsinn svo ég komist á milli brynjavarnar hennar.“

Sögumaður: „Þetta verður erfitt. Áttu eitthvað „luck“ eftir?“

Siggi: „Nei ... en þetta er það eina sem ég get gert.“

Sögumaður: „Rúllaðu þá gegn vörninni hjá henni.“

Siggi: *Rúllar* „CRITICAL SUCCESS!!!“ *Fagnaðarlæti heyrast frá öllum spilurunum.*

Sögumaður: „Flott, hver er skaðinn?“

Siggi: *Rúllar enn og aftur* „... fjórtán ...“

Sögumaður: „Hin gífurlega stóra kona stekkur yfir líkið af liðsmanni sínum og rétt áður en hún brýtur á þér kúpuna þá stingur þú hana með heykvíslinni í gegnum hálsinn og snýrð hana ofan í eldinn við hlið þér. Hún byrjar að brenna alls staðar nema á höfðinu þar sem hún var með slökkviliðs hjálm og grímu, hún reynir að öskra en þar sem þú stakkt hana í gegnum barkakýlið þá kemur hún aðeins upp hrygluhljóði. Eftir eina mínútu hættir hún að berjast um og gefst upp.“

Siggi: „Aldrei í hættu, vel klárað verk.“

Sögumaður: „Vel klárað? Þið kveiktuð í búgarðinum þegar þið köstuðuð fosfórshandsprengjum, allur búfénaðurinn annaðhvort slapp eða dó og talandi um dauða þá dóu sjö af tíu gíslum.“

Siggi: „Hey, við skutum ekki gíslana, það voru ribbaldarnir!“

Sögumaðurinn: „Þú faldir þig á bak við gíslana, Siggi við hverju bjóstu?“

Siggi: „Sko, ég vildi meina það að gíslarnir væru of verðmætir til þess að þau myndu skjóta á okkur ... Ég tók útreiknaða áhættu.“

Sögumaður: „Útreiknaða áhættu segirðu ...“

Siggi: „„Okei“ ég er ekkert góður í stærðfræði, en við björguðum þremur gíslum.“

Sögumaður: „Og ertu stoltur af því?“

Siggi: „Já, því það er það sem hetjur gera.“¹⁶¹

¹⁶¹ Kristinn Már Gíslason (2), munnleg heimild, 31. mars 2019.

Kolbrún Þóra Einarsdóttir

Heimildaskrá

Prentaðar heimildir

- Bowman, Sarah Lynne. *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2010.
- Caillois, Roger. *Man, Play, and Games*. London: Thames and Hudson, 1962.
- Cover, Jennifer Grouling. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2010. 1-3.
- Dundes, Alan. *Interpreting Folklore*. Bloomington: Indiana University Press, 1980.
- Dundes, Alan. What Is Folklore?. Í *The Study of Folklore*. Ritstjóri Alan Dundes. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1965.
- Fine, Gary Alan. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: The University of Chicago Press, 1983.
- van Gennep, Arnold. *The Rites of Passage*. Chicago: The University of Chicago Press, 1960.
- Goffman, Erving. Performance: Belief in the part one is playing. Í *The Performance Studies Reader*. Ritstjóri Henry Bial. New York: Routledge, 2007. 61-65.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. London: Paladin, 1971.
- Katrín Blöndal og Sigríður Halldórsdóttir. Úrtök og úrtaksaðferðir í eigindlegum rannsóknum. Í *Handbók í aðferðafræði rannsókna*. Ritstjóri Sigríður Halldórsdóttir. Akureyri: Háskólinn á Akureyri, 2016. 129-136.
- Mackay, Daniel. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2001.
- Oring, Elliott. Folk Narratives. Í *Folk Groups and Folklore Genres: An Introduction*. Ritstjóri Elliott Oring. Logan Utah: Utah State University Press, 1986. 121-145.
- Schechner, Richard. *Performance Studies: An Introduction*. New York: Routledge, 2013.
- Sigurlína Davíðsdóttir. Eigindlegar eða megindlegar rannsóknaraðferðir? Í *Handbók í aðferðafræði rannsókna*. Ritstjóri Sigríður Halldórsdóttir. Akureyri: Háskólinn á Akureyri, 2016. 229-237.
- Sims, Martha C. og Stephens, Martine. *Living Folklore: An Introduction to the Study of People and Their Traditions*. Logan, Utah: Utah State University Press, 2005.
- Turner, Victor. Liminality and Communitas. Í *The Performance Studies Reader*. Ritstjóri Henry Bial. New York: Routledge, 2007. 89-97.

Yow, Valerie Raleigh. *Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield, 2015.

Netheimildir

Bowman, Sarah Lynne. *About Sarah Lynne Bowman*. 2018. Sótt 16. mars 2019 á:
<http://www.sarahlynnebowman.com/about/>.

Brandes, Stanley, Lindow, John og Mieder, Wolfgang. *Alan Dundes*. 2005. Sótt 2. maí 2019 á:
https://senate.universityofcalifornia.edu/_files/inmemoriam/html/alandundes.htm

Gary Alan Fine. 2019. Sótt 16. mars 2019 á:
<https://www.sociology.northwestern.edu/people/faculty/core/gary-alan-fine.html>.

Interactive Fantasy: The Journal of Role-Playing and Story-Making Systems. 1994-1995. Sótt 16. mars 2019 á: <https://rpggeek.com/rpgperiodical/8965/interactive-fantasy-journal-role-playing-and-story>.

International Journal of Role Playing. 2018. Sótt 16. mars 2019 á:
<http://ijrp.subcultures.nl/>.

Óli Gneisti Sóleyjarsón. *Eve Online: Leikir, sköpun og samfélög*. 2009. Sótt 16. mars 2019 á: <https://skemman.is/handle/1946/2963>.

Pax. 2019. Sótt 16. mars 2019 á: <http://www.paxsite.com/>.

Shared Fantasy. [án árs]. Sótt 16. mars 2019 á:
<https://www.press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/S/bo5949823.html>.

Munnlegar heimildir

Kristinn Már Gíslason (1). Munnleg heimild Kolbrúnar Þóru Einarsdóttur við Kristin Má Gíslason 19. mars 2019. Óformlegt samtal milli höfundar og viðmælanda.

Kristinn Már Gíslason (2). Munnleg heimild Kolbrúnar Þóru Einarsdóttur við Kristin Má Gíslason 31. mars 2019. Óformlegt samtal milli höfundar og viðmælanda.

Kristinn Már Gíslason (3). Munnleg heimild Kolbrúnar Þóru Einarsdóttur við Kristin Má Gíslason 31. mars 2019. Óformlegt samtal milli höfundar og viðmælanda.

KPE.1.2018. Viðtal Kolbrúnar Þóru Einarsdóttur við Sigurð Svein Þorkelsson 23. október 2018. Í vörslu höfundar.

KPE.2.2018. Viðtal Kolbrúnar Þóru Einarsdóttur við Pétur Óskar Pétursson 1. nóvember 2018. Í vörslu höfundar.

KPE.3.2018. Viðtal Kolbrúnar Þóru Einarsdóttur við Gest Pálsson 1. nóvember 2018. Í vörslu höfundar.

KPE.4.2018. Viðtal Kolbrúnar Þóru Einarsdóttur við Steinþór Gestsson 1. nóvember 2018. Í vörslu höfundar.

KPE.5.2019. Viðtal Kolbrúnar Þóru Einarsdóttur við Kristin Má Gíslason 21. janúar 2019. Í vörslu höfundar.

Bakhlíð á karakterörk:

LIFEPATH, GEAR & WEAPONS

LIFEPATH

Style

Clothes _____

Hair _____

Affectations _____

Ethnicity _____

Language _____

Family Background

Siblings ♂ ♀

Motivations

Traits _____

Valued Person _____

Value Most _____

Feel About People _____

Valued Possession _____

Life Events One event for each year after age 16

YEAR

GEAR

Type	Cost	Wt

WEAPONS

Name	Type	WA	Conc.	Avail.	Dam.	#Shots	ROF	Rel

© R.Talsorian Games, 1991. All Rights Reserved. Permission granted for Personal Photocopying only.

Viðauki 2

Hér má sjá dæmi um teningasett sem notast er við í hlutverkaspili. Teningarnir hafa mismunandi nöfn eftir fjölda hliða.

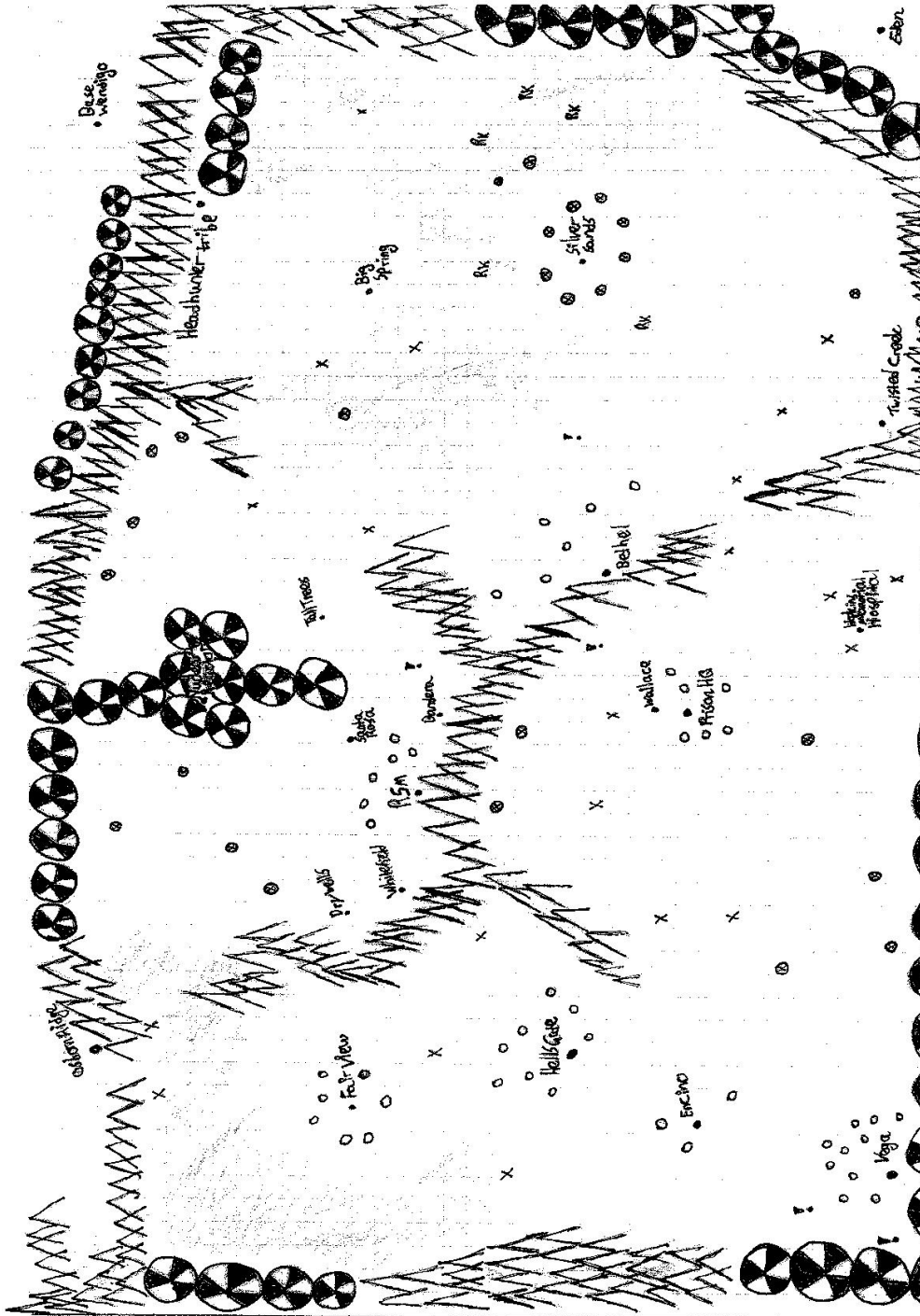
- 1d4 er fjögurra hliða teningur.
- 1d6 er hinn venjulegi sex hliða teningur.
- 1d8 er átta hliða teningur.
- 1d10 er tíu hliða teningur.
- 1d12 er tólf hliða teningur.
- 1d20 er tuttugu hliða teningur.
- Svo er til hundrað hliða teningur þar sem tveimur tíu hliða teningum, einum með tugum og einum með einingum er rúllað saman, oftast upp á prósentutölu.



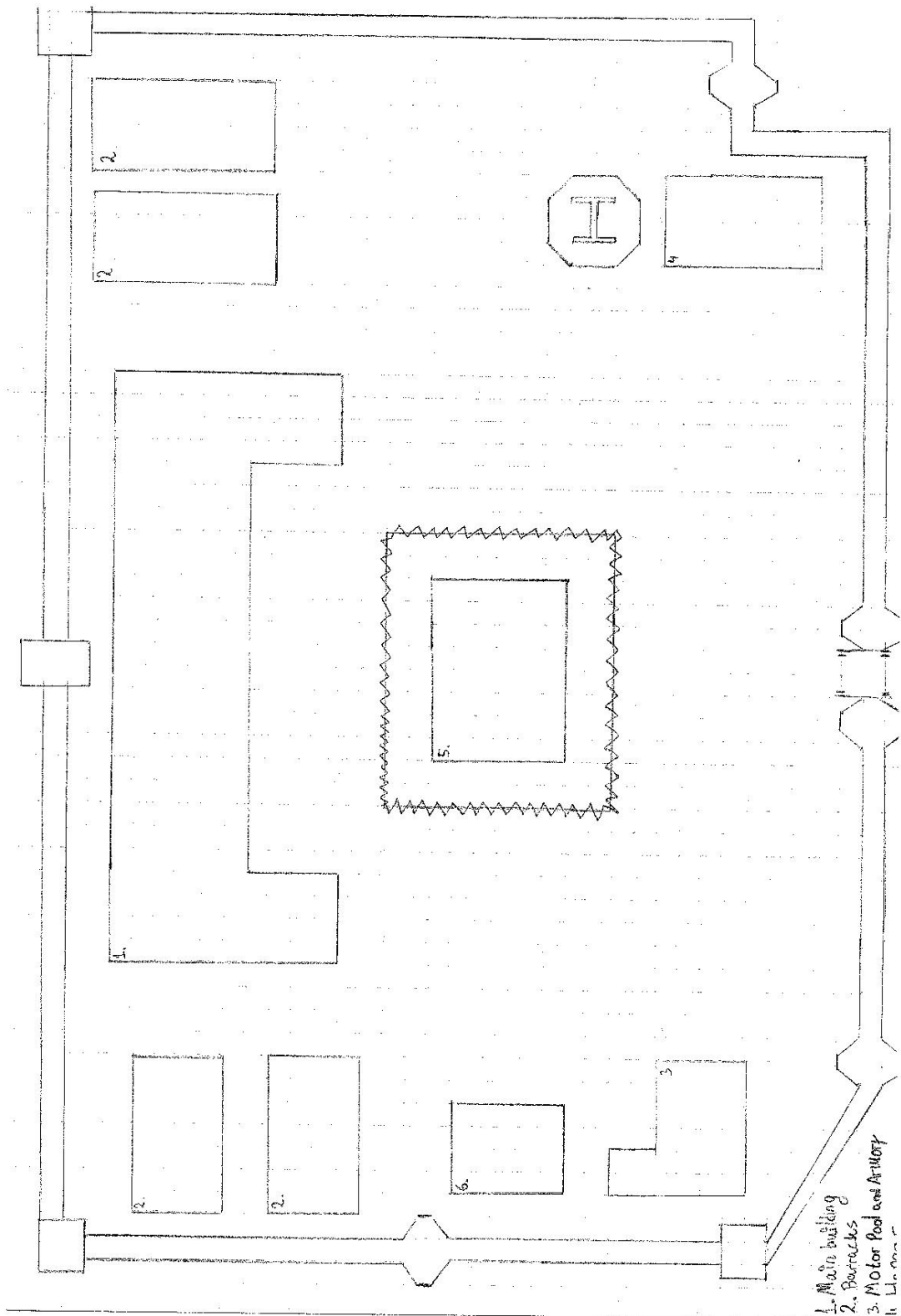
Viðauki 3

Hér má sjá dæmi um kort sem notast er við í hlutverkaspili. Þessi tilteknu kort eru handteiknuð af Kristni Má Gíslasyni.

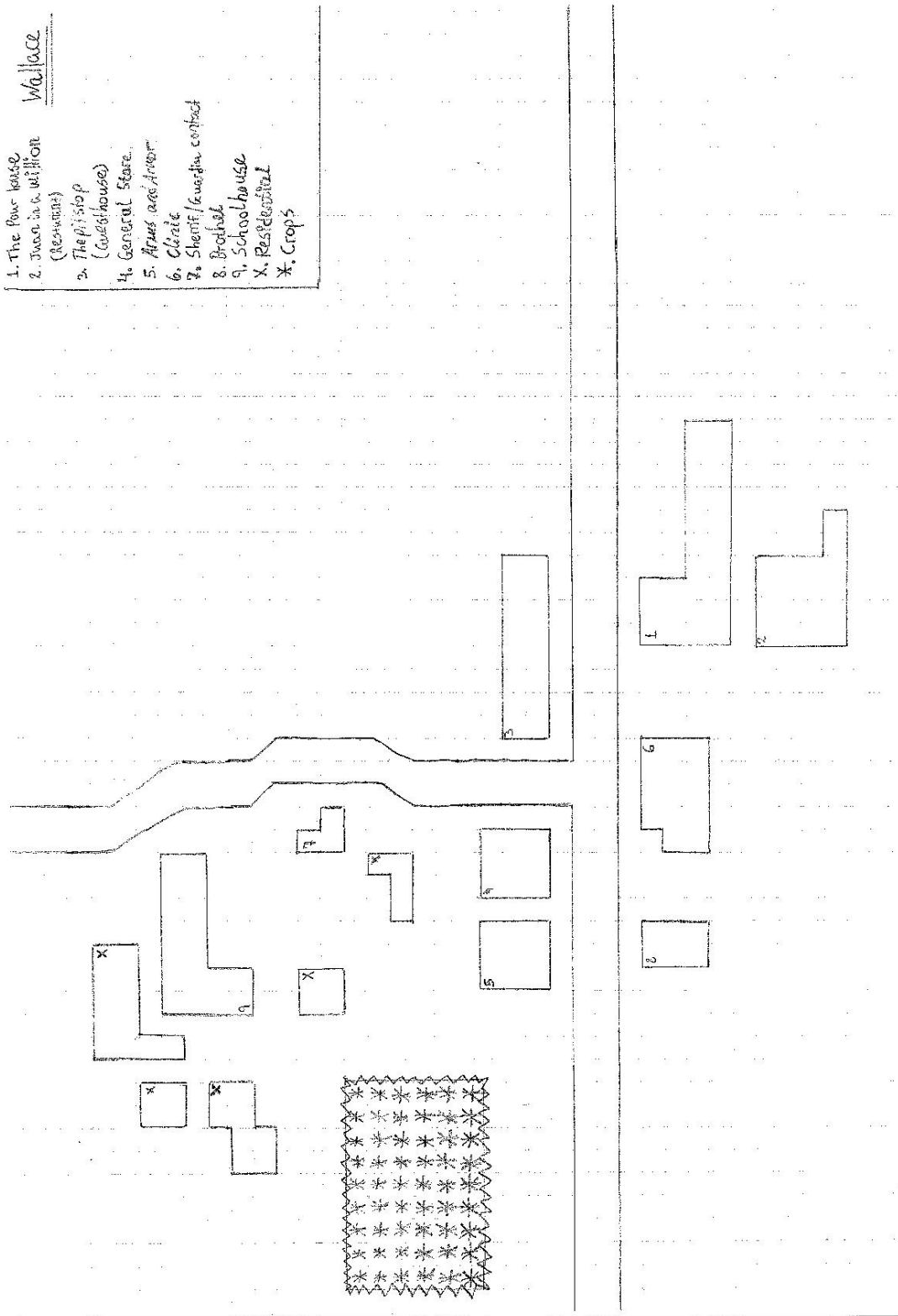
Kort af landsvæði sem spilið gerist á. Fjöll og geislunarhringir marka hvert hægt er að fara.



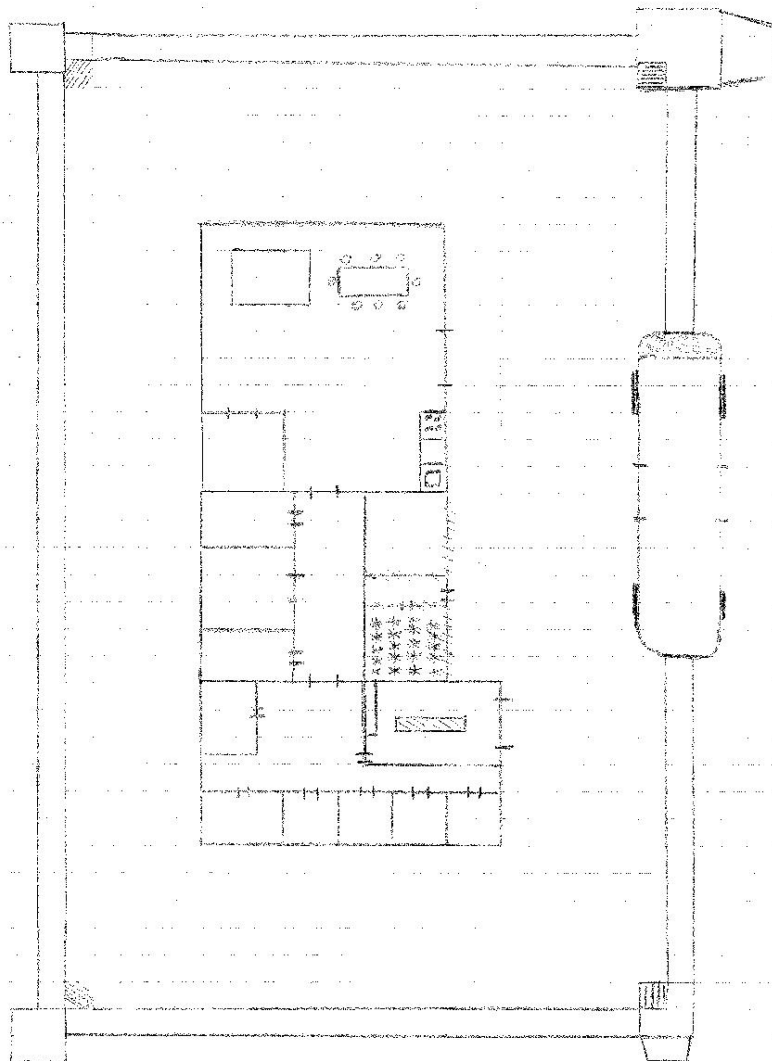
Kort sem sýnir höfuðstöðvar *The Guardians*. Samtök sem spilararnir eru hluti af.



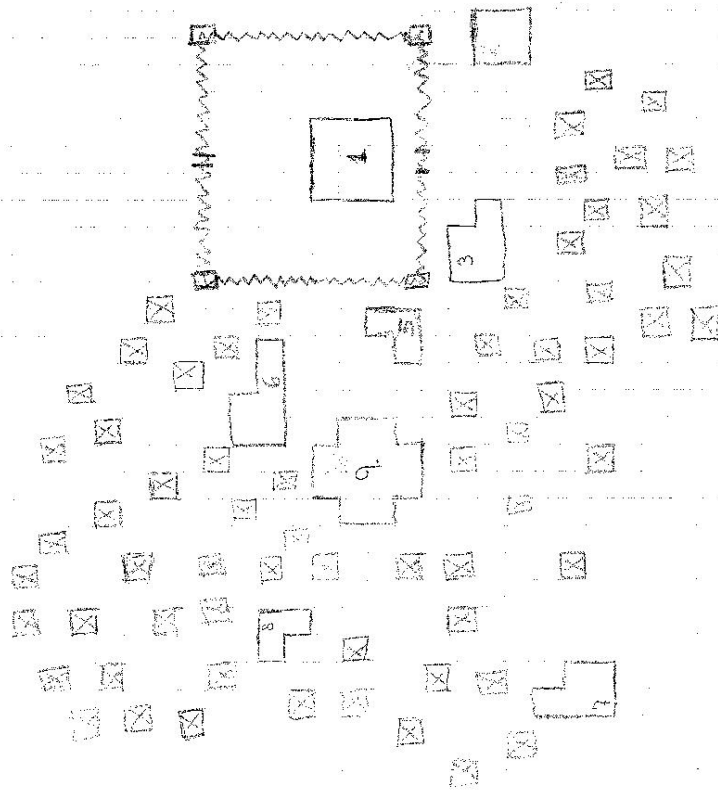
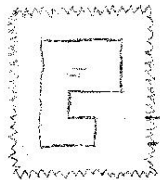
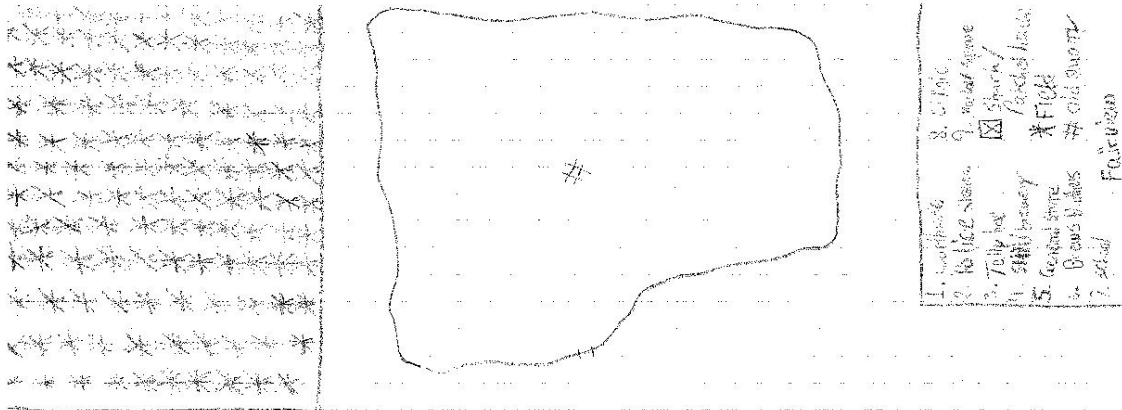
Kort sem sýnir Wallace sem er næsti bær við höfuðstöðvar *The Guardians*.



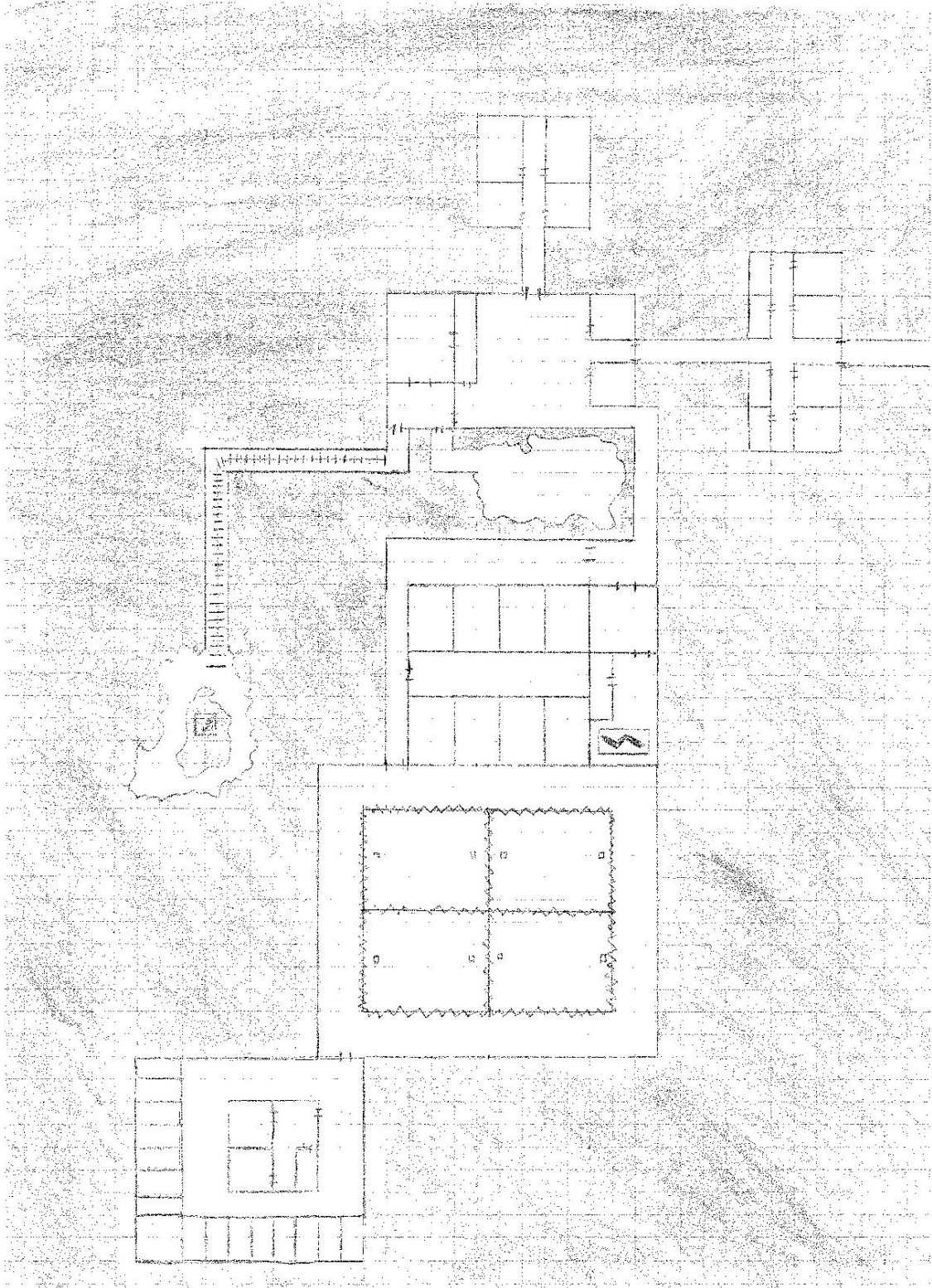
Kort sem sýnir *Highway Patrol Station*. Kort sem teiknað var af handahófi vegna þess að spilarar spyrja grimmt um lýsingar.



Kort sem sýnir bæinn Fairview sem spilararnir voru teknir til fanga í af James Braddock.



Kort sem sýnir námuna sem spilararnir voru fangar í.



Kort sem var teiknað á tuttugu mínútum þegar Gestur bað um kort af bardaganum sem hann asnaðist í einn.

