

Debriefing

Kære historiefortællere og rollespillere,

Tusind tak fordi I havde mod på at tilbringe en morgen, dag, aften eller nat i selskab med mit fortællescenarie *Vågenat*. Jeg håber at I har underholdt jer med hvad end for stemninger og handling jeres uden tvivl unikke fortælling bød på. Skulle dette ikke være tilfældet, beklager jeg dybt men beder jer alligevel hænge på lidt endnu. Nedenstående vil formentligt interessere jer og forhåbentligt lægge op til såvel debat som eftertanke. Og hvem véd - måske endda handling?

Forestil jer at *Vågenat* i virkeligheden ikke var hvad det gav sig ud for. Forestil jer at det var et symbol på noget andet. Forestil jer at det var én stor metafor for rollespillets udvikling fra dets fødsel til nu!

Selve rollespillets grundidé kunne være den lille prinsessepige, og hendes uskyldsverden alle de spændte forventninger vi byggede op første gang vi sad rundt om bordet med blikket vendt mod guden bag skærmen. Hovedfortællingen om pigens eventyrlige liv ville da blive synonymt med rollespillets udvikling som styret af fantasiens mægtige kræfter. Selv ville I repræsentere disse fantasikræfters forskellige sider, og jeres påvirkninger ville stemme overens med tendenserne i rollespilsscenerier gennem tiden.

Melodramatikeren ville således blive symbolet på tiltag som personlige hemmeligheder, egne mål ud over gruppens fælles og - ultimativt - kernehistoriens opløsning som set i intrigescenariet. Psykologen ville være realismens indtog med krav om relevante temaer i scenarierne, dybtgående og troværdige personbeskrivelser samt det generelle skridt fra ren underholdning til det mere seriøse og saglige. Tænkeren ville komme ind som det kunstneriske tilsnit i form af rollespilleres yndlingsterm: "pseudointellektualitet", tunge filosofiske emner og den fremherskende symbolverden (jvf. dette scenarie!) der bruger eventyret som undskyldning for debatoplæg og luftning af personlige holdninger. Sidst - som rollespillets seneste skud på stammen - ville Nyskaberer stå for det radikalt individuelle, sammensmeltningen af bord- og live-rollespil samt den desperate basken ud af de faste rammer i søgen efter en fremtid for rollespillet som udtryksform. Det er i denne usikkerhed over for mediets fremtid at *Vågenat* tager sit udgangspunkt. *Vågenat* som udforskning rollespillets nuværende krise.

Som Moderen i *Vågenat* er rollespillet i sin oprindelige form dødt og erstattet af en række forskellige retninger der - som jer selv i *Vågenat* - er for særprægede til at kunne kombineres med varig succes men heller ikke er stærke nok til at kunne stå alene i længden. Resultatet er mange forvirrede skygger der flakker rundt om dødslejet og hverken kan give slip på mindet om fortidens kronede dage eller slå portalen op til en ny æra. Rollespillet er barn af en af verdens ældste traditioner, historiefortællingen, men hvordan dets eget barn skal se ud, véd ingen - og kun de færreste tør spå om det. Det eneste der vides med sikkerhed er at det skal fødes nu hvis ikke det skal lide samme triste skæbne som sin Moder i barselssengen.

Derfor opfordrer jeg jer til at kigge med friske øjne på jeres skriftlige forsvar fra kapellet. Hvis I følger min analogi, kunne I da retfærdiggøre det oprindelige rollespils selvdestruktive udvikling? Havde I nogle gode bud på hvordan rollespillets grundidé kan leve videre i nye former? Og turde I overhovedet tro på at rollespillets overlevelseschancer er reele, eller var I parate til at give det over til Dødsriget så snart portalen åbnede sig? Måske har I underbevidst afsløret større sandheder end I nogensinde ville have tænkt jer frem til hvis jeres hjerner havde kørt i rollespilsbaner.

Tilbage er blot endnu engang at takke for jeres medvirken og bede om en sidste tjeneste. For at vi alle kan få gavn af hinandens indfald og for at få en fornemmelse af den generelle holdning til rollespillets nuværende og fremtidige tilstand, vil jeg prøve at samle så meget respons sammen som muligt. Derfor vil det være en stor hjælp om I ville aflevere jeres svar på de tre forsvarspunkter fra *Vågenat* dér hvor I fik fat på dette scenarie (fx Fastaval-informationen) eller til mig personligt (stadig langhåret, skipperskægget og militærbestøvlet¹ - og sandsynligvis i baren med en bajer). Jeg er hovedsagelig interesseret i jeres underbevidste, ikke-rollespilsassocierede svar, men tilføjelser eller idéer opstået efter at have læst denne debriefing modtages naturligvis med kyshånd. Hvis I ydermere vedlægger navn og adresse på én fra jeres spillergruppe, lover jeg at sende en opgørelse over generelle tendenser og interessante observationer når jeg har modtaget tilstrækkeligt med feedback til at kunne gøre status over det.²

NB! Har I netop afsluttet dette scenarie på et hvilket som helst andet sted end Fastaval '98, beder jeg jer istedet sende jeres forsvar, kommentarer o.l. til:

Jacob Schmidt-Madsen
Godhavnsvej 17
2900 Hellerup

eller

jacob_schmidt_madsen@hotmail.com³

Tak for nu, kære historiefortællere, og må vi holde rollespillets ånd i live længe endnu!

Med ønsker om en god Fastaval '98⁴,

Jacob Schmidt-Madsen, 10/12-97.

¹ Og stadig anno 1997.

² Jeg har til dags dato ikke modtaget et eneste forsvar for rollespillets videre eksistensberettigelse.

³ Begge adresser kan benyttes p.t. (maj 2002).

⁴ Let forsinkede, men reele nok.