

## EGO

### I tanker, ord og gjerninger

I dette rollespillet spiller dere forskjellige drivkrefter i én og samme person. Disse drivkreftene kappes om å styre personens handlinger, tanker, følelser og ord i konfliktfylte situasjoner. Jo mer engasjert en drivkraft er i en situasjon, jo større er sjansen for at den tar overhånd. Drivkrefter som ikke får utløp, blir frustrerte, og kan komme kraftigere tilbake i senere situasjoner. Jo mer engasjert en drivkraft er i en situasjon, jo større blir frustrasjonen hvis den ikke får gjennomslag.

Hver seksjon av reglene er illustrert med et eksempel. Det er best om alle deltagerne får lest eksemplene; de gir en god innføring i hvordan spillet er tenkt.

### VALG AV DRIVKREFTER OG HOVEDPERSON

*"Jeg har lyst å spille noe litt virkelighetsnært."*

*"Noe i nåtiden? Hva med en fyr på et kontor?"*

*"Han kan hete Harald. Han er super-ambisjos."*

*"Jeg tenkte han kunne være en sånn familietype..."*

*"Begge deler, kanskje? Og en del seksuelt begjær som han ikke helt får utløp for i hverdagen?"*

*"Jeg har lyst å spille Begjær! Greit for dere?"*

*"Da tar jeg Ambisjon."*

*"Familiekjærlighet...? Hm, en utfordring... jo, jeg tar den."*

Spillet begynner med at dere blir enige om hva slags person dere ønsker å spille, og hva slags drivkrefter som er framtreddende i denne personen. Ta gjerne litt tid på å finne noe dere alle trives med. Drivkreftene bør ha potensiale for å stå mot hverandre av og til – hvis alle trekker i samme retning hele tiden, blir spillet kjedelig.

Drivkreftene er aldri 100% rasjonelle. Dette spillet er litt et eksperiment: Går det an å beskrive en tilsynelatende rasjonell person uten tilstedeværelsen av en sentral, styrende overseer? Hvordan fungerer en modell av menneskesjelen som bare baserer seg på adskilte impulser, og ikke en integrert personlighet? Navnet "Ego" er da også bevisst valgt: Ego (fra den klassiske oppdelingen id/ego/superego) er ikke tilstede i dette spillet, unntatt i samspillet mellom drivkreftene/spillene.

Dersom dere står litt fast, er det noen forslag til personer her:

Andrine, ungdomsskolejente, 9. klasse.

Drivkrefter: Selvforakt. Sug etter kjærlighet. Venninnenes anseelse. Frykt for å bli voksen.

Trum, slettebarbar i storbyen.

Drivkrefter: Raseri. Ønske om å bli sivilisert. Frykt for det ukjente. Lyst.

Agatron, kaptein for utforsknings-romskipet Den Gode Parabel.

Drivkrefter: Eventyrlyst. Faderlig omsorg for mannskapet. Frykt for å komme til kort. Trang til å bli sett opp til.

### FORDELING AV FASTE TERNINGER

*Begjær: "Vi er tre spillere... så det blir fire faste terninger hver."*

Alle spillere har like mange faste terninger. Disse forsvinner aldri. Hver spiller har like mange terninger som antall spillere pluss én. Med andre ord: 3 spillere = 4 faste terninger hver. 4 spillere = 5 faste terninger hver. 5 spillere = 6 faste terninger hver. Disse faste terningene bør ha en bestemt farge, som er forskjellig fra terningene dere deler ut for engasjement og frustrasjon.

### NY SCENE: BALLEN ER I LUFTA

*Familiekjærlighet: "Da er det en ny scene. Noen forslag?"*

*Begjær: "Hva om Harald blir hot for den nye sekretæren sin på jobben?"*

*Ambisjon: "Eller enda bedre, sjefens nye sekretær!"*

Spillet er delt opp i scener. Hver scene starter med at spillerne blir enige om noe som kan friste hovedpersonen. Det må være noe som kan lokke fram minst en av drivkreftene. Det kan være en person, en hendelse, et objekt, et håp – hva som helst. De beste scenene er de hvor alle drivkreftene kan bli engasjert. Etter at fristelsen har blitt etablert, er det en del fritt rollespill (se neste seksjon for hvem som gjør hva), som ender i en konflikt. I konflikten finner man ut hvordan hovedpersonen handler, og hva han føler i situasjonen.

Det er viktig at dere forsøker å lage fristelser mange kan forholde seg til, men det er også viktig at hver enkelt finner måter å engasjere drivkraften sin på. Hvis du spiller Begjær i en scene som handler om pengehandel, forsøk å finne ut noe som kan engasjere hovedpersonens begjær også under slike omstendigheter.

## HVEM STYRER HVA

*Familiekjærlighet:* "Hvem har mest Frustrasjon? Du, ambisjon?"

*Ambisjon:* "Jepp. Jeg har to, Begjær har en. Så jeg styrer Harald, og Begjær står for fristelsen. Familiekjærlighet, du får være regissør."

*Familiekjærlighet:* "Jeg setter scenen. Da blir det slik: Harald tumler inn for seint en dag, bussen var forsinket på grunn av snøstormen. Han rister av seg snøen i gangen, batten er full av snø. Han henger fra seg og går inn. Strener mot pulten mens han hilser smilende på de andre og håper sjefen ikke har sett ham. Heldigvis er sjefens dør lukket."

*Begjær:* "...men i det han setter seg, går den opp. Harald skvetter! Men den som kommer ut, er ikke sjefen, men en pen jente i tyve-årene. Hun smiler raskt til Harald og snur seg for å si noe til sjefen. Så kommer hun bort til Haralds pult. Han blir litt forskrekket: Hvem er hun? Hun lener seg fram og sier: 'Hei! Husker du meg? Stine – jeg gikk i klassen til Pernille!' Pernille er Haralds datter."

*Ambisjon:* "Jovisst, jo visst husker jeg deg. Du var jo på besøk hos oss et par ganger! Og nå jobber du her?"

*Begjær:* "Ja, jeg begynte i går, faktisk. I går kveld."

*Familiekjærlighet:* "Skal det bli en konflikt her, eller...? En liten spoling kanskje?"

*Begjær:* "Inne fra sjefens kontor høres en rungende stemme: 'Stine!' 'Oi, jeg må gå!', sier Stine. 'Skal du på den greia i kveld?'"

*Ambisjon:* "På teambuildingen? Ja, vi sees da!"

*Familiekjærlighet:* "Spol til dansegulvet! Det er dårlig 80-tallsmusikk på anlegget, men Harald bærer ikke lenger helt hva som blir spilt. Han sitter fjettet og ser på Stine som prater med en annen kollega, Svein. Harald har klart å manøvrere seg slik at han sitter ved samme bord som de to."

*Ambisjon:* "Jeg er ikke enig, Svein! Du glemmer en ting, nemlig at hvis du ikke sletter u-lands-gjelda, vil du aldri få til et fruktbart samarbeid med den tredje verden!"

*Begjær:* "Stine har drukket litt. Hun ser på deg og holder blikket et sekund før hun sier: 'Det der er det smarteste jeg tror jeg har hørt i hele kveld.'"

Spillerne får forskjellige funksjoner, alt etter hvem som har mest frustrasjon. Har flere like mye frustrasjon, trill en terning for å avgjøre hvem som gjør hva.

### 1. Hovedperson.

Den høyeste summen styrer hovedpersonen i denne scenen. Han kontrollerer tanker, ord og handlinger fram til konflikten forløses mot slutten av scenen. Han skal spille hovedpersonen i tråd med ting som har skjedd før, og forsøke å framstille ham på en troverdig måte.

### 2. Fristelse.

Den nest høyeste styrer fristelsen. Fristelsen kan som sagt være hva som helst, så den som styrer fristelsen kan kontrollere alt fra en enkeltperson til et enormt imperie, alt fra et konkret objekt til en ideologi.

### 3. Regissør.

Den tredje høyeste er regissør. Regissøren er ikke en spilleder, men har noen spilleder-funksjoner. Han skal sørge for å sette scenen, det vil si beskrive hvordan den starter. Han skal si fra når det er på tide å komme til konflikten. Og han kan velge å spole handlingen fram og tilbake, som å klippe en film, slik at det ikke blir dødtid og usikkerhet. Regissøren skal sørge for å holde spillerne litt i ørene så de lager en god historie.

### 4. Tilskuere.

De andre spillerne deltar ikke i scenen før konflikten kommer. De kan selvsagt komme med entusiastiske tilrop, buing, latter og annet underveis.

## KONFLIKTEN KOMMER: INTENSJON

*Familiekjærlighet:* "OOOKEI. Da tror jeg det er på tide å bære intensjoner! Ambisjon har mest frustrasjon, så Begjær, så jeg."

*Ambisjon:* "Hmm... kan jeg si pass? Litt usikker... tar det eter dere."

*Begjær:* "Jeg vil ligge med henne. I kveld, hvor som helst. Harald kjenner en reisning i bukse når hun ser på ham slik."

*Familiekjærlighet:* "Hun er jo faktisk en gammel venn av familien. Jeg lurer på om hun og Pernille kanskje hadde hatt moro av å treffes igjen, så jeg har lyst å invitere henne over. I hvert fall ikke noe utroskap!"

*Ambisjon:* "Sliter litt her, men... jeg vil snurre henne rundt lillefingeren for å pumpe henne for viktig informasjon!"

Når regissøren har stadfestet at konflikten er i gang, skal alle fortelle intensjonene til sine drivkrefter. Hva er det de vil at hovedpersonen skal gjøre? Her er det om å gjøre å vise hvor engasjert din drivkraft er.

## DEL UT ENGASJEMENT

*Begjær:* "Hvor mange terninger har vi? Jeg har mine 4 faste, pluss 1 frustrasjon. Vi deler ut 1 engasjement, ikke sant?"

*Familiekjærlighet: "Gjør det hemmelig... alle klare?"*

*Begjær: "Ambisjon, 1 terning."*

*Familiekjærlighet: "Begjær, 1 terning."*

*Ambisjon: "Begjær, 1 terning."*

*Begjær: "Da har jeg 4 faste, 1 frustrasjon, 2 engasjement... 7."*

*Familiekjærlighet: "Jeg har bare 4 faste."*

*Ambisjon: "Jeg har 4 faste, 2 frustrasjon, 1 engasjement... 7 ber også."*

Hver scene deler alle spillerne ut engasjement til hverandre, basert på hvor engasjerte de andre drivkreftene synes å være i konflikten. Det er maksimalt lov å gi 1 terning til en annen drivkraft. Hver av dere får dele ut like mange terninger som antall spillere minus to. Med andre ord: For 3 spillere deler hver ut 1 terning engasjement hver runde; for 4 spillere deler hver ut 2; for 5 spillere deler hver ut 3, osv. Disse terningene skal ha en annen farge enn de faste terningene.

## TRILL FOR UTFALL

*Begjær: "Triller... 3 suksesser!"*

*Familiekjærlighet: "2 på meg."*

*Ambisjon: "4 suksesser! Jeg vant!"*

*Familiekjærlighet: "Okei. Ambisjon forteller utfallet, Begjær forteller ubevisste tegn, og jeg forteller frustrasjon."*

Trill terningene deres for å se hvem som styrer hva i utfallet. Hver terning som viser 4, 5 eller 6 er en suksess. De som viser 1, 2 eller 3 teller ikke med. Dere får fortelle forskjellige ting etterpå, alt etter hvem som fikk flest suksesser (står det litt mellom flere, trill en terning for å avgjøre).

### 1. Fortelle utfall.

Den med flest suksesser forteller hvordan hans drivkraft styrer hovedpersonen, og hva scenens utfall blir.

### 2. Fortelle ubevisste tegn.

Den med nest flest forteller ting hovedpersonen ikke er klar over at han gjør eller sier. Ubevisste tegn kan være:

- rødming og stamming
- å gni seg på fingeren der giftingen er
- å hele tiden ser bort på tingen man forsøker å stjele
- å kle av en annen person med øynene
- å velge akkurat feil ord i en setning ("Jeg er jo ingen smarting. Jeg mener, idiot.")

### 3. Fortelle frustrasjon.

De resterende forteller hvordan deres drivkrefter blir frustrert, og hvordan det affekterer hovedpersonens følelser.

## FORTELL UTFALL

*Ambisjon: "Etter en stund sitter Stine og Harald alene ved bordet. Harald har klart å skifte fokus fra u-land og urettferdighet over på arbeidsplassenes lokale ansvar, og slik over på jobben. 'For eksempel slik som på Rjukan-prosjektet. Der kunne vi gjort ting annerledes.' 'Ja, Petersen sa det hadde gått langt over grensen noen steder', svarer Stine. Harald lener seg fram. Disco-lyset reflekteres i øynene hans. 'Gikk Petersen over grensen...?' Hva som blir sagt videre, borer vi ikke over lyden av musikken."*

*Begjær: "Mens han lener seg fram, trekker Stine seg litt unna. Først nå merker Harald at han har gnidd benet sitt mot hennes under bordet en stund."*

*Familiekjærlighet: "Harald vet at han kommer til å angre i morgen på at han bruker en venninne av datteren sin for sin egen vinning på jobben."*

Nå skal dere rett og slett fortelle utfallet, i rekkefølgen beskrevet over. Dere står ganske fritt, men her er noen retningslinjer å basere seg på:

- Har du mye engasjement, fortell utfallet på en positiv og energisk måte. Personen er grepet av øyeblikkets energi.
- Har du mye frustrasjon, se på listen under for å se hvordan hovedpersonen oppfører seg når han endelig får utløp for frustrasjonen.
- 1 frustrasjon: Hovedpersonen er lettet over å få utløp.
- 2: Hovedpersonen tar litt hardt i, men det gjør sannsynligvis ingen skade.
- 3: Hovedpersonen tar for hardt i, og gjør noe han kanskje vil angre på.
- 4: Hovedpersonen tar alt for hardt i, gjør noe han ikke burde gjort, og vil nesten garantert angre.
- 5: Hovedpersonen ødelegger for seg selv, og river ned noe en annen drivkraft har bygget opp.
- 6: Hovedpersonen flipper ut – får sammenbrudd, forandrer hele sin livssituasjon osv.

## FORDEL FRUSTRASJON

*Begjær: "Frustrasjon, da. Ambisjon, du mister alt sammen, for du fikk målet ditt! Jeg fikk det ikke, så jeg beholder gammel frustrasjon, og nytt engasjement blir også til frustrasjon... totalt 3 terninger til neste scene. Og Familiekjærlighet, du får 1 for å ikke få uttrykt deg verken i handling eller ubevisste tegn."*

*Familiekjærlighet: "Tipper neste scene handler om meg og deg, Begjær!"*

Etter at scenen er over vil noen miste frustrasjon, og noen få mer.

1. Den som fikk flest suksesser, og fortalte utfallet, mister alle terninger for engasjement og frustrasjon. Han har altså bare sine faste terninger igjen.
2. Den som fikk fortelle ubevisste tegn, beholder alle sine terninger for gammel frustrasjon, og engasjements-terningene blir også til frustrasjon.
3. De som bare fikk fortelle om sin frustrasjon, får 1 terning i frustrasjon hver. De beholder gammel frustrasjon, og engasjement blir til frustrasjon.

*Ekstra-eksempel: Per har 5 faste terninger. Han har 2 frustrasjon fra før og har fått 1 engasjement denne scenen.*

- *Hvis han får fortelle utfallet, mister han frustrasjon og engasjement, og har sine 5 faste terninger.*
- *Hvis han får fortelle ubevisste tegn, beholder han sine 2 frustrasjon, og hans 1 engasjement blir også frustrasjon. Han starter neste scene med 5 faste og 3 frustrasjon.*
- *Hvis han bare får fortelle frustrasjon, beholder han sine 2 frustrasjon, hans 1 engasjement blir frustrasjon, OG han får 1 ekstra terning frustrasjon. Han starter neste scene med 5 faste og 4 frustrasjon.*

## **NY SCENE**

*Ambisjon: "Okei, på tide med en ny scene! Noen ideer...?"*

Spillet fortsetter med en ny scene. Ballen er i lufta! Dere kan slutte etter et forhåndsavtalt antall scener, eller etter en viss tid. Sørg for at det blir minst like mange scener som spillere, gjerne dobbelt så mange.