

Role playing materials

Citation for published version (APA):

Bienia, R. P. (2016). Role playing materials. Braunschweig: Zauberfeder.

Document status and date:

Published: 01/01/2016

Document Version:

Publisher's PDF, also known as Version of record

Please check the document version of this publication:

- A submitted manuscript is the version of the article upon submission and before peer-review. There can be important differences between the submitted version and the official published version of record. People interested in the research are advised to contact the author for the final version of the publication, or visit the DOI to the publisher's website.
- The final author version and the galley proof are versions of the publication after peer review.
- The final published version features the final layout of the paper including the volume, issue and page numbers.

[Link to publication](#)

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

If the publication is distributed under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license above, please follow below link for the End User Agreement:

www.umlib.nl/taverne-license

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at:

repository@maastrichtuniversity.nl

providing details and we will investigate your claim.

SUMMARY IN ENGLISH

Role Playing Materials examines the work of material actors in networks of larp, mixed reality, and tabletop reality role-playing games. Materials are physical elements that include things, objects, but also raw materials, like wood or metal. Actors are any elements that make a difference within their environment. This environment of inter-related actors is a network. For example, a larp network consists of actors that provide the story, game rules, and costumes to make a larp work. Larp is a type of role playing where people pretend to be a character living in an imagined world. To play this game form, they rent a location, dress up, and remain in character for a couple of days. The study of larp is the first example of this dissertation. Mixed reality role-playing games is the second example. Here, computers, smartphones, and virtual reality headsets are actors that collaborate with computer games and other elements. People can dress up and use smartphones or sit in front of a computer with a 360° headset that simulates the fantastic environment. The third example is tabletop role-playing games where people sit around a table and tell each other what their character does. Game rules help to decide whether an action is successful and a game master tells where the characters are in a shared imagined world and whom they meet.

These role-playing game forms have been a topic of study in various fields, most prominently in the field of game studies. Game studies tells us how narrative actors work, and identifies elements that create the story world and the characters. It also provides studies on ludic actors, elements that constitute the game rules and system. Thanks to previous studies, we may know about narrative and ludic elements and how they collaborate, but we do not know about material actors. With a study on material actors in three role-playing game forms, this dissertation aims to expand our understanding of role playing.

If we do not know how materials make role playing work, we lack an understanding of material processes and narrative and ludic processes that solely work with materials. The consequence is a closed path for future research on the topic of game materials which are products of one of the biggest entertainment industries including international companies and local start-ups.

To solve the lack of material studies, *Role Playing Materials* addresses the following questions: How do materials make role playing work? How do materials collaborate with

narrative and ludic actors in role-playing games? What changes do materials demand for their collaboration from narrative and ludic actors?

These questions bring into focus not just what materials in role-playing games are, an ontological problem, but also the epistemological side of the issue. The epistemological question, how to know about materials that collaborate with narrative and ludic actors, stretches the understanding of materials as passive actors and examines whether these non-human elements co-create relations within their game environment.

To answer these questions, this study draws upon actor-network theory as a theoretical and methodological toolbox. According to actor-network theory's main principle "follow the actors," I followed material actors to sites of role playing to observe how relations change when material, narrative, and ludic actors negotiate. I analyzed these negotiations from within by observing game sessions as a participant. Between 2010 and 2014, I conducted ethnographic fieldwork and participated in role-playing game sessions. The results of the empirical analysis are presented in Chapters 3, 4, and 5. Each chapter focuses on one role-playing game form.

With actor-network theory, I speak about role playing as a process and examine which actors become part of it by following their work. This mode of speaking moves the study from defining the properties of preselected actors to examining relational work of actors in a specific local network. Such a movement changes how to know about role playing. Actor-network theory expands the study of role playing by looking beyond human-centered phenomena towards a multi-centered understanding of inter-relational processes. In each chapter, I have deconstructed what is known about role-playing games by examining the known narrative and ludic actors along with the less known material actors. One thing that does not follow from this study is a rejection of narrative and ludic actors as keys to understanding role playing, because it was possible to re-construct previous research results for the study of materials.

The three chapters provide answers to the ontological question, because the specificity of each empirical case provides concrete examples. The material elements that I followed are necessary actors within these networks. The costume in larp, the smartphone in mixed reality, and the table in tabletop role-playing games are not there by accident. They are preferred by the intra-relational structure of the specific game network. At the same time they co-construct this very structure and maintain role playing. In this regard, role playing extends mere pretend play of people to include further processes between material, narrative, and ludic actors.

Instead of defining what a typical role-playing material is, the results encourage future studies to look for materials and ask where they are necessary to create and maintain the particular role-playing game network, be it called a larp, mixed reality, or tabletop role-playing game.

The results of this study contribute to the understanding of role playing, because they show how role playing as an inter-relational process includes material, narrative, and ludic actors in three forms of role-playing games. Materials matter in role playing, because they cooperate with narrative and ludic actors, and because their collaborative work changes how role playing emerges in a role-playing game network.

Role Playing Materials concludes that in order to understand the complexity of role-playing games, future research has to acknowledge relations between narrative, ludic, and material actors, and more importantly, this inter-related process should be studied without giving one actor or the other a preferred position.

SAMENVATTING

(Summary in Dutch)

Role Playing Materials onderzoekt het werk van materiële actoren in netwerken van larp-, mixed reality- en tabletop reality-rollenspellen. Materialen zijn fysieke elementen die dingen en objecten omvatten, maar ook ruwe materialen zoals hout of metaal. Actoren zijn alle elementen die een verschil maken binnen hun omgeving. Deze omgeving van intergerelateerde actoren is een netwerk. Zo bestaat een larp-netwerk bijvoorbeeld uit actoren die zorgen voor het verhaal, de spelregels en de kostuums om een larp te laten functioneren. Larp is een soort rollenspel waarbij mensen zich voordoen als een personage dat in een imaginaire wereld leeft. Om deze spelvorm te spelen huren ze een locatie, verkleeden ze zich en blijven ze een paar dagen in hun rol. De bestudering van larp is het eerste voorbeeld van deze dissertatie. Mixed reality-rollenspellen zijn het tweede voorbeeld. Hier zijn computers, smartphones en virtual reality-headsets actoren die samenwerken met computerspellen en andere elementen. Men kan zich verkleeden en smartphones gebruiken of achter een computer gaan zitten met een 360° headset die de fantasieomgeving simuleert. Het derde voorbeeld zijn tabletop-rollenspellen, waarbij mensen rond een tafel zitten en elkaar vertellen wat hun personage doet. De spelregels helpen om te bepalen of een actie succesvol is en een game master vertelt waar de personages in een gedeelde imaginaire wereld zich bevinden en wie ze ontmoeten.

Deze vormen van rollenspel zijn onderwerp van studie op verschillende gebieden geweest, vooral op het gebied van game studies. Game studies vertelt ons hoe narratieve actoren werken en identificeert elementen die de verhaalwereld en de personages creëren. Daartoe behoren ook studies over ludische actoren, elementen die de spelregels en het systeem vormen. In eerdere studies hebben we misschien al kennis gemaakt met narratieve en ludische elementen en gezien hoe ze samenwerken, maar we weten nog niets over materiële actoren. Met een studie over materiële actoren in drie vormen van rollenspel beoogt deze dissertatie ons begrip van rollenspel te vergroten.

Als we niet weten hoe materialen rollenspel laten werken, ontbreekt het ons aan inzicht in materiële processen en narratieve en ludische processen die alleen met materialen werken. Het gevolg is een gesloten pad voor toekomstig onderzoek op het gebied van spelmaterialen die het product zijn van een van de grootste entertainmentindustrieën, waartoe internationale ondernemingen en lokale startups behoren.

Om het gebrek aan materiële studies op te lossen, worden in *Role Playing Materials* de volgende vragen gesteld: Hoe laten materialen rollenspel werken? Hoe werken materialen samen met narratieve en ludische actoren in rollenspellen? Welke veranderingen vragen materialen voor hun samenwerking van narratieve en ludische actoren?

Deze vragen geven niet alleen zicht op wat materialen in rollenspellen zijn, een ontologisch probleem, maar ook op de epistemologische kant van het vraagstuk. De epistemologische vraag hoe kennis wordt opgedaan over materialen die samenwerken met narratieve en ludische actoren, verruimt het begrip van materialen als passieve actoren en onderzoekt of deze niet-menselijke elementen relaties binnen hun spelomgeving co-creëren.

Om deze vragen te beantwoorden is dit onderzoek gebaseerd op de actor-netwerktheorie als een theoretische en methodologische toolbox. Volgens het basisprincipe van de actor-netwerktheorie 'volg de actoren' heb ik materiële actoren gevolgd naar plaatsen waar een rollenspel wordt gespeeld om te observeren hoe relaties veranderen wanneer materiële, narratieve en ludische actoren onderhandelen. Ik heb deze onderhandelingen van binnenuit geanalyseerd door spelsessies als deelnemer te observeren. Tussen 2010 en 2014 heb ik etnografisch veldwerk uitgevoerd en aan rollenspelsessies deelgenomen. De resultaten van de empirische analyse worden gepresenteerd in hoofdstuk 3, 4 en 5. In elk hoofdstuk wordt één vorm van rollenspel behandeld.

Met de actor-netwerktheorie spreek ik over rollenspel als een proces en onderzoek ik welke actoren er deel van uitmaken door hun werk te volgen. Deze wijze van spreken verschuift de studie van het definiëren van de eigenschappen van vooraf geselecteerde actoren naar het onderzoeken van relationeel werk van actoren in een specifiek lokaal netwerk. Een dergelijke verschuiving verandert de manier waarop kennis over rollenspel wordt opgedaan. De actor-netwerktheorie verbreedt de studie van rollenspel door verder te kijken dan mensgerichte fenomenen naar een multi-gecentreerd begrip van interrelationele processen. In elk hoofdstuk heb ik gedeconstrueerd wat er over rollenspellen bekend is door de bekende narratieve en ludische actoren samen met de minder bekende materiële actoren te onderzoeken. Wat niet uit deze studie volgt is dat narratieve en ludische actoren als sleutel tot het begrijpen van rollenspel worden verworpen, omdat eerdere onderzoeksresultaten konden worden gereconstrueerd voor de studie van materialen.

De drie hoofdstukken geven antwoorden op de ontologische vraag, omdat de specificiteit van elk empirisch geval concrete voorbeelden geeft. De materiële elementen die ik heb gevolgd, zijn noodzakelijke actoren binnen deze netwerken. Het kostuum in

larp-, de smartphone in mixed reality- en de tafel in tabletop-rollenspellen zijn er niet toevallig. Ze genieten de voorkeur door de intrarelationalle structuur van het specifieke spelnetwerk. Tegelijkertijd co-construeren ze juist deze structuur en houden ze rollenspel in stand. In dit opzicht gaat rollenspel verder dan mensen die alleen maar ‘doen alsof’ en omvat het ook andere processen tussen materiële, narratieve en ludische actoren.

In plaats van te definiëren wat een typisch rollenspelmateriaal is, zijn de resultaten een stimulans om in toekomstige studies te kijken naar materialen en te vragen waar deze nodig zijn om het specifieke rollenspelnetwerk op te zetten en in stand te houden, of het nu een larp-, mixed reality- of tabletop-rollenspel wordt genoemd.

De resultaten van deze studie dragen bij tot een beter begrip van rollenspel, omdat ze laten zien hoe rollenspel als interrelationeel proces materiële, narratieve en ludische actoren in drie vormen van rollenspel omvat. Materialen zijn van belang in rollenspel omdat ze samenwerken met narratieve en ludische actoren en omdat hun samenwerking de verschijningsvorm van rollenspel in een rollenspelnetwerk verandert.

De conclusie van *Role Playing Materials* luidt dat om de complexiteit van rollenspellen te begrijpen in toekomstig onderzoek de relaties tussen narratieve, ludische en materiële actoren moeten worden erkend en, wat nog belangrijker is, dat dit intergerelateerde proces moet worden bestudeerd zonder de ene of de andere actor een voorkeurspositie te geven.