

# Rollespill i gudenes verden

Resepsjon av gresk religion i *Dungeons and Dragons: Mythic Odysseys of Theros*

Av Stian Sundell Torjussen

Universitetet i Sørøst-Norge

«Mortal reverence and worship  
turned universal ideas into deities»  
*Mythic Odysseys of Theros* s. 35

*Mytene om antikkens guder har alltid vært populære innen mange populærkulturelle uttrykk, særlig film, litteratur og spill. Denne artikkelen ser nærmere på resepsjon av antikk gresk religion i en del av populærkulturen som hittil ikke har fått like mye oppmerksomhet, nemlig rollespill. Med utgangspunkt i rollespillet Dungeons and Dragons, undersøker jeg hvilke kilder forfatterne er påvirket av når de skaper den fiktive verdenen Theros. Ved å fokusere på guder og myter i Theros viser jeg hvordan forfatternes fremstilling av guder kombinerer to helt motsatte syn fra diskusjonen om gudenes natur i antikkens Hellas. Videre ser jeg på hvordan spillet forklarer opphavet og utviklingen av gudene i lys av myteteori. Artikkelen undersøker også hvilke valg forfatterne har tatt og hvilke kilder de har støttet seg mest på når de har utviklet sin egen versjon av antikkens Hellas og hvordan disse valgene kan forstås i lys av moderne resepsjonsteori.*

Nøkkelord: Gresk religion, antikken, resepsjonsstudier, rollespill

## INNLEDNING

Gresk mytologi har preget vestlig kultur siden antikken.<sup>1</sup> Vi lar oss stadig fascinere av fortellingene om guder og helter, fortellinger vi kjenner fra tekster og kunsten og som hele tiden har fått nye uttrykk opp gjennom historien. Gudene blir levende beskrevet i fortellingene, mens den visuelle fremstillingen kjenner vi særlig fra de materielle levningene vi har i form av statuer, relieffer, vasemalerier og lignende. Når vi leser moderne gjenfortellinger av greske myter så er det menneskeliggende guder som trer fram fra teksten. Selv gudenes motivasjoner og handlinger ligner våre egne og gjør at vi kan både kjenne oss igjen og la oss fryde og sjokkere av deres handlinger. Et nylig eksempel er Stephen Frys populære gjenfortellinger av de greske mytene, hvor gudene også fører en fiktiv og ofte humoristisk dialog seg imellom og hvis handlinger påvirker menneskenes liv på en veldig direkte måte (Fry 2018).

I antikken ble allikevel gudenes menneskelighet diskutert. I tillegg til de antropomorfe gudene vi finner i dikterverkene og visuelle frem-

stillinger av gudene, finner vi også kritikk av denne måten å se for seg gudene på, fra tenkere på 4–500-tallet fvt. som Xenofanes, Heraklit, Anaxagoras og Platon.



*Bilde 1: Antropomorf gud – Zevs røver Ganymedes, Penthesilea-maleren, ca. 470 fvt. Ferrara Archaeological Museum. Public domain.*

<sup>1</sup> En stor takk til de anonyme fagfellene som begge kom med nyttige kommentarer og innvendinger til en tidligere versjon av teksten.

Anaxagoras skal bl.a. ha beskrevet solen som «en rødglødende masse av metall» (testimonia A 1 DK)<sup>2</sup>, altså noe helt annet enn solguden Helios. Sokrates ble i sin tid beskyldt for å være ateist og for å ha innført andre guder enn de som ble anerkjent i Athen (Platons *Apologien* 21b–26d). Ateisme ble her forstått som å ikke tro på bystatens guder. Slike stemmer var få i den klassiske tiden (ca. 500–323 fvt.), men de ble mer fremtredende fra hellenistisk periode (323–30 fvt.) og framover.

I dag ser vi et mangfold av ulike måter å presentere gudene på, særlig innenfor populærkulturen hvor vi finner alt fra tekstnære gjenfortellinger av myter, til fortellinger hvor greske guder løsriver seg fra mytene og lever og opererer i vår verden (f.eks. Rick Riordans bøker om halvguden Percy Jackson, 2005–2009).



I denne artikkelen vil jeg se nærmere på hvordan de greske gudene fremstilles i populærkulturen i dag. Resepsjon av gresk religion i film og litteratur har fått en del oppmerksomhet de siste 30 årene (eks. Martindale 1993; Hardwick 2003; Nisbet 2006). Her begrenser jeg meg til en del av populærkulturen som, med noen unntak (eks. Marshall 2019), har fått veldig lite oppmerksomhet innenfor resepsjonsstudier, nemlig rollespill. En ytterligere avgrensning fører oss til rolle-

*Bilde 2: Antropomorf gudinne – Athene, statue fra Athen, ca. 250 evt. National Archaeological Museum of Athens. Foto: George E. Koronaios. Public domain.*

<sup>2</sup> DK viser til samlingen av fragment (tilskrevet) og testimonia (om) førsokratiske tenkere, samlet i (Diels & Kranz, 1960).

spillet *Dungeons and Dragons* (heretter D&D), som så dagens lys i 1974 og som stadig regnes som det eldste og fortsatt største rollespillet. Dette spillet har engasjert millioner av spillere siden det ble utgitt og har satt tydelige populærkulturelle spor etter seg. I 2020 ga eierne av D&D, det amerikanske firmaet *Wizards of the Coast*, ut boken *Mythic Odysseys of Theros* (heretter MOT), som beskriver Theros, en fiktiv verden som er basert på den greske antikken hvor spillet kan finne sted. Spillets popularitet og plass innenfor populærkulturen gjør dette til et interessant utgangspunkt. Ved å se på MOT vil jeg undersøke hvordan gudene presenteres i D&D. Hvilke påvirkninger og kilder har designerne forholdt seg til når de har skapt Theros og gudene som holder til der? Hvordan kan deres valg sammenlignes med diskusjonene rundt gudenes natur i den klassiske perioden? Hva kan dette si oss om resepsjonen av gresk religion innenfor rollespill?

Grunnen til at jeg har valgt å se på rollespill er at det foregår en kontinuerlig kommunikasjon mellom spillere og produsenter som strekker seg over tid ved at spillerne setter klare forventninger til hva spillet skal inneholde og at produsentene må forholde seg til dette. Samtidig legger rollespill til rette for at spillerne kan interagere med spillverdenen på en mer aktiv måte enn man kan gjøre gjennom film og litteratur. MOT gir oss et eksempel på dette, hvor spillerne i tillegg får mulighet til å interagere med guder og mytologiske vesener.

For å belyse prosessene som påvirker hvordan gudene blir fremstilt i MOT, vil jeg bruke resepsjonsteori, særlig slik den formuleres av Charles Martindale, Lorna Hardwick og Simon Goldhill. Resepsjonsteori handler om hvordan fortiden (en myte, bilde e.l.) blir forstått av samtiden, i vårt tilfelle hvordan antikken og særlig antikkens guder blir forstått. Som Jane Skjoldli (2019:43–44) minner oss om, innebærer resepsjon at man i tillegg til å undersøke virkningen til en myte også må se på hvordan myten blir gjenskapt og gis nye betydninger i nye kontekster. Utgangspunktet er at myter ikke har en bestemt og uforanderlig mening, men at de formidler fortellinger og temaer som kan brukes, gjenskapes og endres, noe som også ble gjort i antikken og som har pågått opp gjennom hele historien (se f.eks. Martindale 2006:2, 4).

Som Lorna Hardwick (2003:5) påpeker er ikke denne prosessen nødvendigvis begrenset til enkeltmyter, men kan også omfatte ideer, forestillinger og mer sammensatte størrelser som for eksempel ideen om «det greske» eller «gresk religion». Resepsjon er heller ikke kun en individuell prosess, men også en kollektiv prosess som går over tid, noe Simon Goldhill (2010:67) poengterer.

Som vi skal se kombinerer MOT Homers og den tradisjonelle greske religionens oppfatning av de antropomorfe guder med de mer religionskritiske og ateistiske spekulasjonene til tenkere som Prodikos av Keos, Diagoras av Melos, Anaxagoras. Det er interessant å se hvordan dette kommer til uttrykk i MOT og årsakene til at gudene har blitt fremstilt på denne måten. Dette vil jeg gjøre ved å sammenligne religionen slik den beskrives i MOT med tilsvarende fremstillinger fra antikke forfattere. Resepsjonsteori vil hjelpe oss til å se hvilken prosess som påvirker fremstillingen av gresk religion i rollespill, før vi til slutt ser nærmere på hvilke påvirkninger vi kan identifisere i MOT og hvorfor de har blitt avgjørende. Men aller først noen overordnede bemerkninger om rollespill og *Dungeons and Dragons*.

#### *DUNGEONS AND DRAGONS* OG ROLLESPILL

Det eventyraktige preget vi finner i de greske mytene gjør at de synes å egne seg spesielt godt som utgangspunkt for handlingen i spill, enten det er brettspill (*Santorini*), dataspill (*God of War*-spillene), kortspill (*Magic: The Gathering*, som vi skal komme tilbake til) eller rollespill. Rollespill er en type spill som vanligvis samler to til fem spillere rundt et bord hvor alle går inn i rollen som en karakter med spesifikke, ofte overnaturlige, egenskaper. Spillet ledes av en spilleleder som beskriver verden spillerne befinner seg i, styrer personer spillerne møter og som beskriver resultatene av spillernes handlinger. Spillerne kan fritt velge hva deres karakter skal gjøre, men må samtidig gjøre dette innenfor de rammene spillet setter, definert gjennom regler og den verden spillet er satt til. På den måten tar spillet utgangspunkt i noe som er allerede beskrevet og definert, men hvor selve handlingen fortelles og utfolder seg

i et narrativt samarbeid mellom spillerne og spillederen. De mest populære spillene finner sted i verdener som teknologisk sett minner om europeisk middelalder, men hvor magi, monstre og guder har en sentral plass og hvor hver spiller tar på seg rollen som eventyrere eller helter, ofte med ekstraordinære egenskaper. Verdenene henter ofte inspirasjon fra forfattere som J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis og George R. R. Martin, men også av legender og myter fra ulike kulturer.

Rollespillet *Dungeons and Dragons* ble utviklet av Gary Gygax og Dave Arneson på begynnelsen av 1970-tallet og utgitt for første gang i 1974. Det er vanskelig å si hvor mange som har spilt D&D siden spillet kom ut, men i 2013 estimerte selskapet *Wizards of the Coast* at D&D har hatt over 30 millioner spillere siden 1974 (Ewalt 2014:32). En annen beregning anslår at det er ca. 13,7 millioner spillere i dag (Camp 2019). Det finnes i dag tusenvis av rollespill, men markedet domineres av D&D. Tall fra nettstedet Roll20, en plattform med over 5 millioner registrerte spillere hvor man kan spille sammen online, viser at over 50 % av spillsesjonene i første kvartal 2020 var D&D-spill. Til sammenligning er neste rollespill på listen *Call of Cthulhu*, satt i en verden basert på bøkene til Howard P. Lovecraft (1890–1937), med litt over 12 % (roll20, 2020).

Rollespill, og særlig D&D, har stort sett blitt sett på som en subkultur, noe nerder og outsiders driver med. Samtidig har spillet, av ulike grunner, fått en del oppmerksomhet siden begynnelsen av 1980-tallet, både positivt (rollespill i *E.T. The Extra-Terrestrial*) og negativt (beskyldninger om satanistisk praksis på 1980-tallet, se Laycock 2015). De siste 20 årene har rollespill, og særlig D&D, fått et stort oppsving og en mye mer positiv omtale, mye takket være suksessen til filmtrilogien *The Lord of the Rings* (2001–2003) basert på Tolkiens bøker av samme navn, TV-serier som *Big Bang Theory* (2007–2019), med sin hyllest av nerdekulturen, og ikke minst *Stranger Things* (2016–), hvor D&D spiller en viktig rolle i handlingen.

FORHOLDET MELLOM *THEROS* OG GRESK MYTOLOGI

En viktig del av D&D er innlevelsen, noe som fordrer at en spillers handlinger bør virke naturlige i den verden man spiller i. I mange tilfeller krever dette at verdenen er detaljert beskrevet eller i det minste har noen rammer som virker logiske for spillerne. Sentralt for å skape dette inntrykket er beskrivelsene av verdenen, og særlig verdenens historie og myter som sammen gir en forklaring på hvorfor ting er som de er. Religion og myter spiller en viktig rolle i å forklare verden, både den vi lever i og de fiktive som manes fram i rollespill: «symbolic phenomena [myter] fulfil the complex task of creating culture» (Bouvrie 2002:53). Ifølge Levi-Strauss gjør myter dette gjennom å forklare ikke bare fortiden, men også nåtiden og fremtiden (Lévi-Strauss 1955:430), dvs. hvordan ting som har skjedd tidligere, forklarer hvorfor ting er som de er i dag og hvordan de vil være i tiden framover. Verdenen blir dermed rammen for spillet som også setter føringer på hvordan spillet skal foregå.

Theros er en verden som ble skapt allerede i 2013, da som en del av det populære samlekortspillet *Magic: The Gathering*, også produsert av *Wizards of the Coast*. Her inntar to spillere rollen som magikere som utkjemper en duell. Kreftene til magikerne er representert ved ulike kort, som besvergelses, magiske gjenstander, områder, monstre osv., som magikeren maner fram for å bruke til sin fordel i kampen. Fra spillet ble utgitt i 1993 har det vokst fram en stabil fanskare med over 35 millioner spillere i 2018 (Webb 2018).

Kortene produseres i egne sett, hvert med sitt eget tema satt i en verden som blir utførlig beskrevet gjennom tilhørende romaner, tegneserier, noveller etc. Theros-settene (i alt tre) ble utgitt i 2013–2014, og introduserte spillerne for en verden som var tett basert på den greske antikken, med guder, gladiatorer, filosofer, kentaurer, satyrer, besvergelses som gjør motstanderne til griser med mer. Til sammen ble det laget 837 unike Theros-kort, hvert med et unikt bilde. Det var derfor viktig for designerne at kunstnerne forsto estetikken man etterstrebet for å kunne gi spillerne et riktig inntrykk av Theros. For å sikre det ble det laget en stilguide som skulle hjelpe kunstnerne i sitt arbeid.

Stilguiden til kortspillet dannet utgangspunktet for arbeidet med å overføre Theros fra kortspill til rollespill. I tillegg var det viktig å gå til de antikke kildene og jobbe med det man kunne finne der. Samtidig ønsket designerne å beholde et D&D-perspektiv, det vil si, MOT måtte også møte forventningene om hva en D&D-verden bør inneholde av magi, monstre, guder og ikke minst, muligheter for spillerne å utføre heroiske dåder. Det var derfor viktig at forventningene til spillerne ble møtt ut fra et markedsmessig perspektiv. Før vi går videre for å se hvilken betydning dette hadde for fremstillingen av gudene, så må vi se nærmere på hvordan de fiktive Theros-gudene blir beskrevet og i hvor stor grad de skiller seg fra måten de greske gudene de er basert på ble beskrevet i antikken.

#### GUDENE I THEROS

Representasjon av religion, særlig når det ligger så tett opp til det som i MOT omtales som «real-world mythology» (Schneider et al. 2020:5), er utfordrende. Guder har riktignok alltid vært en del av D&D, men som oftest har det vært fiktive guddommer som har tatt mest plass. De guder som har vært lånt fra kjente religioner tilhører som regel såkalte døde religioner som keltisk, egyptisk og norrøn, selv om også disse gudene har sine tilhengere i dag. Det nye ved MOT sammenlignet med tidligere D&D-produkter er at gudene spiller en mye mer integrert og aktiv rolle i verdenen. Gudenes motivasjoner og handlinger påvirker spillerne direkte og det religiøse, i form av myter, templer, prester, profetier, orakler, festivaler o.l., er konstant til stede for å minne spillerne om dette.

Det er 15 guder som beskrives i MOT og alle disse korresponderer i større eller mindre grad med guder fra den greske antikken, med herredømme over ulike deler av verden som havet, jordbruket, solen, sykdom, helbredelse osv. En viktig del av beskrivelsene er korte myter og legender som beskriver bakgrunnen for deres motivasjoner, handlinger og plass i verden. Det er særlig tre tekster som blir beskrevet som spesielt viktige mytesamlinger i Theros: *The Akroan War* (basert på *Iliaden*), *The Callapheia* (basert på *Odysséen*) og *The Theriad* (en sam-



ling av heltefortellinger som kanskje kan sammenlignes med Apollodoros' mytesamling *Bibliotheka*). Produsentene har med andre ord lagt seg veldig tett opp til kjente verk fra antikken. Gudene, fortelles det, holder til i en egen dimensjon kalt Nyx, adskilt fra selve Theros, hvor spillerne og andre dødelige holder til. Dødsriket er også adskilt fra Theros, og som i de greske mytene er det enkelt å komme dit, men adskillig vanskeligere å komme seg vekk derfra.

MOT slår fast at også gudene ikke er allmektige og at de, på lik linje med dødelige, er underlagt skjebnen, representert ved skjebneguden Klothys (Schneider et al. 2020:33):

the gods of Theros aren't omnipotent. Although they are physically and magically powerful, ageless, and all but indestructible, their actions are bound by the decree of Klothys. They can tangle the threads of destiny to a point, but they are forbidden from overstepping their assigned places in the pantheon.

Sammenligner vi med gudene i gresk religion skiller Zevs seg ut ved å være tilnærmet allmektig. I motsetning til de andre gudene har han mulighet til å bryte regler og gå imot skjebnen, men han velger som regel å ikke gjøre det siden dette vil bli dårlig mottatt av de andre gudene (Hom. *II*. 16.443, 22.181; Burkert 1985:130). Jan Bremmers (1999:11) beskrivelse av de greske gudene passer godt også på Theros-gudene:

they were not loving, almighty, or omnipresent [...] they were 'envious and disorderly' (Herodotus 1.32.1), their presence could be uncanny, sometimes horrific, and, last but not least, they were frivolously amoral.

I likhet med de greske mytene, kan gudene i MOT velge ut sine favoritter blant de dødelige og forsøke å styre og hjelpe dem. Gudenes handlinger påvirker som regel Theros og innbyggerne der på en indirekte måte:

As with the clash between the gods Karametra [ligner Demeter] and Pharika [ligner Apollon], the quarrels of deities and demigods often spill from Nyx into the realm of mortals (Schneider et al. 2020:108).

Kommunikasjon mellom guder og dødelige skjer også indirekte, gjerne gjennom kryptiske orakler, tegn eller gjennom drømmer (Schneider et al. 2020:111). Gudene i Theros er, som de greske, altså menneskelignende, både i utseende og i væremåte.

Hvorvidt de greske gudene var antropomorfe, ble diskutert av flere tenkere i antikken. I sitt verk *Den hellige beretning* fra rundt 300 fvt. forklarer Evhemeros av Alexandria gudene som mennesker som en gang i fjern fortid hadde gjort store dåder og som deretter ble tilbedt av sine etterkommere, en forklaring som i ettertiden ble betegnet som euhemerisme. Senere kristne forfattere, som Lactantius (rundt 300 evt.), refererte ofte til Evhemeros i polemiske skrifter rettet mot gresk religion som en bekreftelse på de greske guders sanne natur. Noen av de samme tankene finner vi også i pseudo-Longinus' kommentar på *Iliaden* i *De sublimitate* 9,7 (fra 1. årh. evt.) som kritiserer Homer for å fremstille gudene som mennesker siden de blir skadet, krangler, blir straffet, gråter, blir fanget på lik linje med mennesker. Xenofanes (570–478 fvt.) kritiserte også Homer og Hesiod for å fremstille gudene denne måten (fragment B 11 DK). Xenofanes skriver at dersom hester og okser hadde beskrevet gudene ville de ha hatt heste- og oksekropper. Selv satte han en navnløs gud over alle andre guder og mennesker, en som ikke lignet mennesker verken i utseende eller i tenkning (fragment B 23 DK).<sup>3</sup> Aristoteles benekter også at gudene er menneskelignende, men hevder at antropomorfe beskrivelser av guder allikevel har en funksjon siden det gjør at folk flest har lettere for å tro på dem og dermed føye seg etter lover og regler som kan spores tilbake til gudene (*Metafysikken*, bok 12.8.1074b3-7). Forskjellen i hvordan man forstår gudene, antropomorfisk som poetene og folket eller mer abstrakt som Aristoteles og andre filosofer, er noe som påpekes av romeren og stoikeren Varro

<sup>3</sup> Takk til fagfellen som pekte på denne referansen.

(116–27 fvt.). Den sanne tilbedelsen av gudene fant ifølge Varro sted i mysteriekulter hvor guder ikke ble sett på som menneskelignende, men hvor de ble tilbedt som personifiseringer av filosofiske prinsipper (*Antiquitates rerum divinarum* 1.18, verket er tapt, men gjengitt i Augustins *De civitate dei* 4.31, se Van Nuffelen 2010:182ff.).

Disse innvendingene hadde allikevel begrenset effekt på hvordan de fleste i antikken så på gudene. Det er nettopp det menneskelignende aspektet som blir vektlagt når de greske gudene blir presentert i dag, særlig i samlinger av greske myter (eks. Fry 2018). Frys menneskeliggjøring av gudene er et stilistisk valg, som vi også finner i tekster fra antikken, men det understreker samtidig et poeng, noe Fry slår fast i innledningen til mytesamlingen *Mythos* (2018:ix, min uthevelse):

The Greeks *created* gods that were in their image: warlike but creative, wise but ferocious, loving but jealous, tender but brutal, compassionate but vengeful.

Som vi skal se spiller nettopp tanken på gudene som menneskeskapte en viktig rolle i MOT. For å forstå mer av gudenes natur i Theros er vi nødt til å se på mytene om dem og hvordan de og verden ble skapt.

#### GUDENES OPPHAV OG UTVIKLING

I beskrivelsene av hver enkelt gud i MOT er det flere fortellinger og myter som bidrar til å gi et mer helhetlig inntrykk av gudens personlighet, noe som gjør det lettere å veve gudenes myter sammen med spillernes handlinger. Mytene spiller også en viktig rolle for gudene i Theros siden det er de som gjør at de dødelige husker gudene og dermed kan tilbe dem. Hovedverket til mytene om gudenes og verdens opphav er diktet *The Cosmogony*, tilskrevet en anonym forfatter som beskriver verdens og gudenes skapelse og som inneholder mange, ofte motstridende, myter om gudene. Parallellene til Hesiods *Theogonien* (fra rundt år 700 fvt.), som beskriver de greske gudenes tilblivelse, er åpenbare. Som i Hesiods beretning starter den fiktive skapelsesberet-

ningen med kaos. Nyx, gudenes hjem, ble på et tidspunkt befolket av titanene. Titanene i Theros beskrives som noe annet enn guder, mer som vesener som er manifestasjoner av de dødeliges frykt (Schneider et al. 2020:34):

Kroxa, Titan of Death's Hunger, embodied the terror of death – and its unsatiable gluttony for new creatures to consume. Uro, Titan of Nature's Wrath, might be seen as a direct predecessor of Keranos and Thassa, but it was the incarnation of natural disaster, having none of the creativity and thoughtfulness of those gods.

Disse vesenene symboliserer kaos og utemmelige krefter og ble ikke tilbedt i Theros, men heller blidgjort gjennom offer for å unngå deres vrede. MOT forklarer videre at titanene i stor grad er glemt i den tiden spillet er lagt, kun navnene og fjerne minner dukker opp i legender og myter. Disse restene i de dødeliges kollektive hukommelse gjør at de ikke er helt døde ennå. I stedet holdes de fanget i en egen del av underverdenen, akkurat som titanene i gresk mytologi blir holdt fanget i Tartaros, en egen del av dødsriket som er avsatt til spesielt syndige personer og hvor Zevs plasserte sin far Kronos og de andre titanene da han overtok makten.

Forbindelsen mellom hukommelse og eksistens er et gjennomgående tema i MOT, noe som blir enda tydeligere da gudene blir introdusert i kosmogonien: titanene og gudene er i virkeligheten skapt av de dødelige og helt avhengig av å bli husket for å kunne eksistere. I Theros representerer titanene et stadium hvor dødelige kjempet en evig kamp mot en ugjestmild omverden. Frykt førte til at farer som naturkatastrofer, død og sykdom langsomt ble personifisert i form av titaner. Disse mistet sin betydning etter hvert som man klarte å håndtere verdens farer på en bedre måte. I kosmogonien er dette forklart ved at en ny generasjon guder kommer til. Akkurat hvordan den nye generasjonen ble til blir beskrevet som «mysterious», men gudene Kruphix, guden for horisonter, og Klothis, skjebneguden, regnes som avgjørende. Horisonter i denne sammenheng viser til det å se bortenfor det man har

rundt seg, det vil si evnen til å tenke framover i tid, legge planer, forestille seg nye ting og ikke minst drømme om nye muligheter. Dette gjorde at dødelige nå kunne forestille seg en annen verden og være med å forme denne ved å påvirke sin egen skjebne. Etter hvert kunne man formulere lover, inkludert naturlover, og skape orden. Senere abstrakte prinsipper representeres av en fjerde generasjon guder, som ofte er nært knyttet til en gud fra forrige generasjon. Det kan være en ytterligere spesifisering av ansvarsområde, som guden Ephara, byens gud, som også er guden for samfunnets lover og dermed knyttet til Heliod som er guden for universelle morallover. Mens Nylea er guden for natur, rovdyr og årstidene, er Karametra, fra den fjerde generasjonen, guden for jordbruket. Karametra ses derfor på som personifiseringen av at de dødelige klarte å dyrke naturen og dermed kontrollere den til en viss grad. Når jordbruket spredte om seg i Theros, vokste Karametra fram som en gud.

Gudene har altså blitt skapt ubevisst og kollektivt av de dødelige. Gudene er videre avhengige av tilbedelse og hengivelse for å fortsette å eksistere. Ved å miste tilhengere står de i fare for å miste innflytelse og i verste fall glemmes, noe som vil føre til at de dør og blir borte, på lik linje med titanene. Mytene har både en skapende og enn opprettholdende kraft, særlig etiologiske myter som forklarer hvorfor ting er som de er. Dersom mange nok tror på en bestemt myte eller forestilling, som f.eks. at de som drukner på havet ender opp i et eget sted i dødsriket, Nerono, så blir det slik: «Theros possesses a unique metaphysical property: things believed and dreamed here eventually become real» (Schneider et al. 2020:34). Det er slik gudene ble til og slik de holdes i live (Schneider et al. 2020:5):

Mortal reverence and worship turned universal ideas into deities. The collective unconscious of mortal people has the literal power of creation, though the process unfolds over the course of countless centuries. Thus, the gods of Theros and their servants were believed, dreamed, and narrated into existence, materializing and becoming fully real as a result of mortal belief in their power. As stories were told, sacrifices made, and devotion

given over ages, the gods formed and gained lives just as real as the mortals who dreamed them into being.

Vi finner tanken om at gudene er skapt av de som tilber dem også i antikkens Hellas. Ateisme i antikken er et stort tema som kompliseres av måten begrepet ateist ble brukt i antikken (Bremmer 2006; Obbink 1989). Her velger jeg å kun trekke frem eksempler fra forfattere som ligner det vi finner i MOT. Et fragment av skuespillet *Sisyphos*, tilskrevet Kritias (460–403 f.v.t.), omtaler gudene som menneskeskapt med den hensikt å få folket til å respektere lover og opprettholde god moral, tanker vi har sett at Aristoteles også ga uttrykk for (fragment B 25 DK; Bremmer 2006:9). En enda tydeligere parallell finner vi hos Prodikos av Keos (465–370 f.v.t.) som også så på gudene som menneskeskapte:

the gods of popular belief do not exist nor do they know, but primitive man [out of admiration, deified] the fruits of the earth and virtually everything that contributed to his existence (Philodemos, *PHerc.* 1428, fragment 19, Bremmer 2006:15, oversatt av Albert Henrichs).

Prodikos' tanker om gudenes opphav er omtrent identiske med de vi finner i MOT. Forskjellen er at førstnevnte i tillegg benekter deres eksistens, mens gudene i MOT eksisterer til tross for at de er menneskeskapte. Ifølge Philodemos (ca. 110–40 fvt.), som skriver om ateister i antikken i sitt verk *De pietate*, skal Prodikos (på lik linje med Kritias, se Henrichs 1975:111–112) ha sett for seg at mennesker skapte gudene i to stadier, først ved å guddommeliggjøre naturelementer som månen, sola, havet, samt alt som mennesket er avhengig av for å leve. Det neste stadiet var guddommeliggjøring av mennesker som klarte å utnytte naturen på en slik måte at vi kunne leve av den. På den måten ble guder som Demeter (jordbruk) og Dionysos (vin) skapt, til tross for at dette opprinnelig viser tilbake på mennesker. En variant av euhemerisme, med andre ord. Gudene fantes ikke før mennesket skapte dem.

Tilsvarende tanker om religionenes opphav og utvikling finner vi hos Émile Durkheim som forklarte guder som skapt av et folks kollektive abstraksjoner. Siden mange av fenomenene som ble guddommeliggjort var like for ulike folk, som torden, jordskjelv, jakt etc., kan man også finne likheter i fremstillinger av guder på tvers av religioner. Det er også forskjeller når man sammenligner guder på tvers av kulturer, men dette skyldes, ifølge Durkheim, ulike måter å organisere samfunnet på (Durkheim 1915:206). Sammenhengen mellom samfunnet og religion har vært gjenstand for mye forskning siden Durkheim. Nyere studier foreslår en sammenheng mellom hvor komplekse strukturer man finner i et samfunn og hva slags guder som blir tilbedt. Én studie (Whitehouse et al. 2019) påpeker at det er et gjennomgående trekk i sivilisasjoner verden over, fra neolittisk tid og framover, at moraliserende guddommer, dvs. guder som straffer mennesker for moralske overtramp, gjerne dukker opp i sivilisasjoner som har oppnådd en viss størrelse, bl.a. for å legitimere lover og regler som må på plass for å håndtere samarbeid i store samfunn (Whitehouse et al. 2019:228). Gudene endrer karakter etter hvert som samfunnets kompleksitet øker. Dette er et funn i tråd med Durkheims tanker og det samme som presenteres i mytisk form i MOT, hvor en ny generasjon guder oppstår etter hvert som man får mer kontroll over sine omgivelser og samfunnet endrer seg. Den påståtte koblingen mellom moraliserende guder og samfunnets lover er nesten som et ekko av Aristoteles' forklaring på at menneskelignende guddommer gjør det enklere for folk å se dem for seg og dermed følge lover som er guddommelig sanksjonert. Det viktige her er ikke hvorvidt dette er en plausibel forklaring på forholdet mellom religion og samfunn, men at vi finner en tilsvarende forklaring i MOT.

#### RESEPSJONSSTUDIER OG FORVENTNINGSHORISONTER

Mytene om Theros-gudene og de antropomorfe beskrivelsene av dem ligner beskrivelser av de greske gudene slik vi kjenner dem fra Homer og Hesiod fra antikken og moderne mytesamlinger som Robert Graves' og Stephen Frys. Det er ikke bare snakk om resepsjon av et bestemt

verk fra antikken, men en generell forestilling av «det greske». I henhold til Tony Keens modell for ulike typer resepsjon er det i MOT snakk om «Appropriation» (tilegnelse) av antikken, i den forstand at designerne tar over elementer fra gresk religion og kultur og ikler det en ny drakt (Keen 2019:12; Hardwick 2003:5, 16). Resepsjonsprosessen er alltid preget av valg og tolkninger, særlig når det skal baseres på et løst konsept eller en vag kollektiv forestilling som «det greske». Vi kommer nå tilbake til spørsmålet vi stilte innledningsvis: Hvilke påvirkninger og kilder har designerne forholdt seg til når de har laget MOT?

Et viktig premiss er Gadammers tanker om at et verks mening ikke er noe som ligger i verket, dvs. som en essensiell del av det som man kan trekke ut, men at mening konstrueres i møtet mellom verket og mottakeren (Gadamer 2012:280). Sentralt for meningsdannelsen er Gadammers hermeneutiske sirkel hvor mottakerens fordommer om en ting/objekt/fenomen blir sett på som viktig for å kunne ha et grunnlag for dannelse av kunnskap om dette. Fordommene blir justert etter møtet med objektet og påvirker videre hvordan vi forstår andre, beslektede objekt. Lorna Hardwick (2003:10), inspirert av Gadamer og litteraturviteren Hans Robert Jauss, bruker begrepet «cultural horizon» som stedet hvor mottakerens fordommer møter teksten, eller adaptasjonen av teksten, og hvor resepsjonen og meningsdannelsen foregår. Forventningshorisonten, dvs. hva mottakeren forventer seg av en tekst, endrer seg over tid, noe Simon Goldhill peker på i sitt arbeid. Resepsjon, skriver Goldhill, skjer ikke bare når et verk blir utgitt, men må forstås som en kontinuerlig prosess som former mottakernes forventninger. Her er det snakk om forventninger på et kollektivt nivå. Kollektivet består riktig nok av individer, men det er, ifølge Goldhill, en kollektiv dynamikk som skaper rammene for individuelle betraktninger om et verk eller en idé. Vi kan altså både snakke om individets resepsjon, men også en kollektiv resepsjon, som i sin tur er med på å endre individets oppfatning av teksten. Individet påvirkes av selve teksten, men også av andres lesning av den (Goldhill 2010:67).

Resepsjonsprosessen i MOT og den nyskapningen av de greske myter som foregår der, kan beskrives i fire steg.



I utgangspunktet har vi produsenten som skal lansere et produkt (MOT). Produsenten tar hensyn til flere momenter for å kunne lage et produkt som vil møte spillernes forventninger så godt som mulig.

Neste steg er at spilleren kjøper produktet og leser det. Det er kjent at MOT baserer seg på gresk religion og mytologi og leseren tar dermed med seg sine fordommer om dette inn i lesningen. Samtidig påvirkes lesningen av en rekke andre faktorer, som forventninger til hva et rollespill er, hva D&D er (eller bør være), hvordan andre leser og forstår produktet, og populærkulturelle strømninger generelt. Dette gjør at spillerne får en annen forståelse av MOT enn det produsenten har ment.

Det tredje steget er hvor spillernes reaksjoner på produktet blir synlig. I forhold til D&D blir dette synlig først og fremst gjennom kjøpstall, men også gjennom hvor mange som faktisk spiller spillet. I tillegg finnes det uttallige anmeldelser av og diskusjoner om produktene som er lett tilgjengelig på nett gjennom nettsteder som roll20, podcaster, fanziner, sosiale medier og nye fanprodukter som tar utgangspunkt i produktet. Dette er ofte en kollektiv prosess, slik Goldhill og Henry Jenkins påpeker (Goldhill 2010:67; Jenkins 2014:39) og det illustrerer det tette båndet mellom spiller og produsent. For å parafrasere Jenkins, så skaper spillerne en deltagende kultur som forvandler spilleren til å bli en aktiv medprodusent av nye tekster (Jenkins 2014:39).

Til slutt fanges dette opp av produsenten som dermed bruker denne kommunikasjonen som en av faktorene i produksjonen av nye tekster. Slik kommer vi tilbake til utgangspunktet i en prosess som vil fortsette helt til produsenten slutter å lage nye produkter.

Det jeg ser nærmere på nå er det første steget i denne prosessen, dvs. hvilke påvirkninger og lesninger produsenten har som utgangspunkt når de lager produktet. De har måttet ta hensyn til forventningene som finnes blant kjøpere og spillere. I tillegg har de vært oppmerksomme på at den kollektive oppfatningen av antikken også er i stadig endring og at den påvirkes av det greske materialet, men også hvordan dette blir behandlet i populærkulturen.

## FIRE KILDER

Vi har sett at MOTs syn på gudenes opphav og utvikling i stor grad ligner den vi finner hos blant annet Durkheim (1915). MOTs tanker om hvorfor guder oppstår i ulike generasjoner ligner også på funnene i studien til Whitehouse et al. (2019), om en mulig sammenheng mellom gudenes natur (moraliserende eller ikke-moraliserende) og samfunnets størrelse og kompleksitet. I tillegg er det særlig fire kilder som står fram som spesielt relevante for MOT: 1. Gresk mytologi og kultur, 2. Theroskortene fra *Magic: The Gathering*, 3. Rollespillet D&D, 4. Populærkultur, og særlig tidligere fremstillinger av antikken. Vi skal se på hver av kildene etter tur.

Gresk religion er uten tvil utgangspunktet for Theros, noe som bekreftes i begynnelsen av MOT (Schneider et al. 2020:5): «The roots of Theros lie in the myths of ancient Greece, tales dominated by gods, heroes, and monsters.» Den greske kulturen er også fremtredende i beskrivelsene av politikk, militærmakt, monstre, helter og ikke minst religion. Det er mye som er gjenkjennelig selv om det er vanskelig å se konkret hvilke kilder som har blitt brukt i denne delen av prosessen. Theros er full av orakler, festivaler, templer, teknologi og kunst som man kan kjenne igjen fra beskrivelser av antikkens Hellas. Bildene i MOT domineres i stor grad av greske templer, med fokus på både søyler, typisk tempelarkitektur og relieffer. Klær og rustninger er også slik man kan forvente det i en verden basert på antikken og slik vi kjenner de fra filmer med handling satt i antikken (eks. *Troy* og *300*), samt en og annen laurbærkrans. Våpen (tridenter, kortsverd), vogner og skip er også gjenkjennbare. Monstre, som kykloper, medusaer/gorgoner, sfinxer, kerberi (i flertall) og hundrearmede kjemper er hentet rett fra mytologien. Også stedsnavn og egennavn har en gresk klang over seg, med en utstrakt bruk av -os-ender (i motsetning til den latinske -us-enderen) og betegnelsen *polis* (entall) og *poleis* (flertall) om bystatene.

MOT har med andre ord en rekke gjenkjennbare elementer som er med på å skape inntrykket av en verden som er mest mulig lik det de fleste forventer av antikkens Hellas. Som vi har sett ligger gudebeskrivelsene tett opp til Homer og Hesiod, samt moderne mytesamlinger med

sin vekt på gudenes antropomorfe trekk. Samtidig kombineres dette med tanker av mer ateistisk eller religionskritisk art som ligger som et bakteppe og er en del av det som beskrives som Theros' metafysiske natur. Ved at gudene egentlig er menneskeskapte, men fortsatt virkelige, og avhengig av hengivelse og tilbedelse for å eksistere, så forenes Homers antropomorfe guder med gudene slik tenkere som Prodikos av Keos, Xenofanes, Anaxagoras forestilte seg dem. MOT kombinerer to tilsynelatende motsatte måter å forstå gudene på. Forfatterne har ønsket å ligge så tett opp til spillernes forventninger som mulig når de har hentet elementer fra gresk mytologi og kultur, noe som ikke nødvendigvis blir utfordret av at gudene beskrives som menneskeskapte. Også dette kan tenkes å være i tråd med spillernes forventninger siden det er så få i dag som tror på de greske gudene. Forklaringen på deres eksistens kan derfor fremstå som logisk og troverdig for de fleste.

Den andre åpenbare kilden er Theros-settene til kortspillet *Magic: The Gathering*. Prosessen fra idé til produkt er beskrevet gjennom en rekke artikler skrevet av produsentene og lagt ut på deres nettside som en del av promoteringen. I en av artiklene ser vi Ethan Fleischer, en av designerne som også er med som bidragsyter i MOT, foran en bunke med bøker om gresk mytologi og kultur, bl.a. Edith Hamiltons *Mythology* (1942) og Karl Kerényis *The Gods and the Greeks* (1951), bøker som må anses for å være generelle oversiktsverk over gresk religion, samt tekster fra antikken som Herodots *Historier*. De satte seg inn i det greske materialet, og særlig mytologien, men som prosjektleder Mark Rosewater har påpekt, var de usikre på hvordan det greske materialet skulle oppføre seg helt konkret og hvordan det kunne passe inn i en fantasy-setting som Theros (Rosewater 2013a):

How does a gorgon behave? There wasn't a shared cultural answer [...] How does a centaur function? I realized I had no idea – at least, not in a manner that would be consistent for the majority of players. Why? Because there isn't a shared cultural identity for centaurs, meaning there's not a unified expectation of how they behave.

Her trekkes, ikke overraskende, spillernes forventninger inn som noe som er styrende for designet av spillet. Dersom det hadde vært en forventning om hvordan kentaurer oppfører seg så hadde de brukt dette. Mye av dette ble utforsket i romaner og noveller satt i Theros-verdenen, som ble gitt ut parallelt med kortene. Navn på bystater, viktige personer, organisasjoner, guder, helter, monstre med mer er hovedsakelig hentet herfra. Det rike materialet som oppsto rundt Theros-settet i *Magic: The Gathering* har også bidratt til å definere forventningene til spillerne og leserne av MOT. Man ble da nødt til å forklare hvordan gorgoner og kentaurer oppfører seg, noe designerne av MOT bygget videre på.

Den tredje kilden er D&D. Et av kjennetegnene ved spillet, også før utgivelsen av MOT, er heltedåder og at spillerne skal styre eksepsjonelle karakterer som kan påvirke verden på en avgjørende måte. D&D er i så måte nærmere Tolkiens *Ringenes herre*, med sin tydelige dikotomi mellom det gode og det onde, enn George R.R. Martins *A Song of Ice and Fire* (filmatisert i serien *Game of Thrones*), hvor det heroiske er mer nedtonet og hvor karakterenes moral og handlinger er mer komplekse og sammensatte. I MOT trer spillerne inn i en verden hvor de er mektigere enn vanlige personer og hvor de har og tilegner seg enorme krefter slik at de kan utføre heltedåder av episke proporsjoner. Dette samsvarer godt med heltene vi møter i mange av de greske mytene, som Herakles, Persevs, Thesevs og Jason. En videreføring av dette aspektet av D&D inn i MOT virker derfor ganske naturlig og i tråd med det spillerne forventer av et D&D-spill.

Den fjerde kilden finner vi i populærkulturen, og særlig i dens fremstilling av antikken. Fra populærkulturen kan vi peke på ideen at guder er menneskeskapt. Dette er en idé som dukker opp i andre sammenhenger innenfor populærkulturen, bl.a. i Terry Pratchetts *Small Gods* (1992), hvor gudenes kraft er avhengig av tro og tilbedelse.<sup>4</sup> I Neil Gaimans roman *American Gods* (2001) ser vi noe av det samme. Her kan en gud som Odin opptre i mange former avhengig av hvordan troende ser han for seg, noe som gjør at vi møter en islandsk versjon,

<sup>4</sup> Takk til Audun Toft for denne referansen.

en amerikansk versjon osv. (Skjoldli 2019). Tanken om at selv om gudene eksisterer så er deres tilblivelse avhengig av menneskenes tro, er identisk med det vi finner i MOT. Som vi har sett, finner vi disse tankene også innenfor religionsvitenskapen, men det er ikke der folk flest møter dem. Det skjer gjennom populærkulturen.

Når vi beveger oss over til populærkulturens fremstilling av antikken, så møtes vi av et sammensatt bilde. Mange møter antikken primært gjennom populærkulturen og mye av dens resepsjon av antikken er dermed styrende for forventningene av hva antikken er. Populærkulturelle fremstillinger stemmer ikke alltid overens med antikke kilder, men da er det ofte sistnevnte som må vike. Et eksempel er hvordan det norsk-islandske sjømonsteret Kraken, som ble fremstilt som et monster hentet fra greske mytologi i filmen *Clash of the Titans* (1981), nå ofte blir sett på som en del av gresk mytologi i mange populærkulturelle framstillinger i tiden etter 1981 (Torjussen 2016). Kraken fant også veien inn i Theros-settet i 2013, et valg som tilfredstilte forventningene til mange av spillerne. Da kortet «Shipbreaker Kraken», et kort som viser et enormt krabbelignende sjømonster med lang slangekropp, ble vist under lanseringen av Theros-kortene i 2013, kom det et spontant utrop fra salen «Release the Kraken!» etterfulgt av unison latter, en åpenbar henvisning til *Clash of the Titans* hvor utsagnet er hentet fra. Mark Rosewater forklarer hvorfor Kraken ble tatt med i settet slik (Rosewater 2013b):

Krakens are actually Norwegian. But, you see, there was this movie called *Clash of the Titans* featuring the famous line “Release the Kraken” and, well, a kraken. One of the lessons of the Kamigawa block [et tidligere sett] was that we have to deliver not on what a source of inspiration actually is but rather on what players think it is. Perception is more important than reality.

Tilfellet med Kraken viser hvordan resepsjon av antikken, i dette tilfellet *Clash of the Titans* gjorde Kraken til en del av Persevs-myten, noe som viser seg i senere populærkulturelle resepsjoner av antikken hvor



Bilde 3: "The Kraken, As Seen By the Eye Of the Imagination", tresnitt av Edgar Etherington, 1887. Public domain.

Kraken ofte dukker opp blant gorgoner, titaner og harpyer (Torjussen 2016). Designerne er klar over dette, men ser samtidig forventningene til spillerne, Kraken er blitt en del av det greske. Designerne kunne utelatt Kraken, men de velger å legge seg så tett opp til spillernes forventningshorisont som mulig.

Det vi ser her er komplekse og langvarige resepsjonsprosesser, slik Goldhill skriver om (2010:67). Forventningene til spillerne er sammensatt av mange ulike faktorer, deriblant deres kunnskap om gresk mytologi og kultur som i tillegg varierer sterkt fra spiller til spiller. Individets kunnskap er tydelig påvirket av populærkulturen og, som også er Goldhills poeng, av andres kunnskap. Resepsjonen av antikken i populærkulturen kan spores langt tilbake, men det kan særlig spores tilbake til «swords and sandals»-filmene på 1950- og -60-tallet. Utviklingen og resepsjonen av antikken fra 1950-tallet, gjennom 1980-tallet med *Clash of the Titans*, 1990-tallet med tv-serier om

Hercules og Xena, og filmer fra 2000-tallet og utover har alle påvirket de kollektive forventningene til «det greske» i populærkulturen. De kollektive forventningene følger en annen logikk enn de individuelle, noe eksemplet med Kraken illustrerer. Selv om man vet at dette egentlig er et fremmedelement så er det like fullt en del av «det greske».

*Wizards of the Coast* har hele tiden vært klar over dette, både de som var med på utviklingen av Theros-tillegget til *Magic: The Gathering* og utgiverne av MOT. De må treffe forventningene eller i det minste forholde seg til dem for å kunne engasjere spillerne og selge produktet. Designerne er dermed en del av en langvarig prosess som hele tiden former resepsjonen av antikken, særlig innenfor populærkulturen. Lorna Hardwick beskriver dette som

a complex cultural process which involves interplay between accidents of survival of monuments, artefacts and manuscripts and conscious selection and dissemination (Hardwick 2003:16).

Populærkulturelle resepsjoner av antikken tar hensyn til og påvirkes av tidligere resepsjoner og ikke minst hvordan disse har blitt tatt imot av publikum. Populærkulturelle uttrykk, som MOT, tar hensyn til dette og velger hva som vektlegges ut fra kunstneriske og kreative, men også kommersielle hensyn.

Prosessen er i tråd med hvordan myter utvikler seg og får nye meninger over tid. Dette kan man se på et overordnet nivå, ved å studere hvordan store størrelser som «gresk religion» og «gresk kultur» blir gjenskapt i MOT, og på et mer partikulært nivå som eksemplet med Kraken viser. Dette skjedde også i antikken. Hardwick påpeker at det var Aiskhylos, i hans *Orestien*, som ga Klytamnestra en aktiv rolle i drapet på hennes mann Agamemnon da han returnerte fra Troja, i kontrast til tidligere versjoner. Det er allikevel Aiskhylos' versjon som har blitt stående i ettertiden. Et annet eksempel er hvordan Dion av Prusa i det første århundre evt. sammenlignet hvordan historien om Philoctetes ble behandlet på forskjellige måter av Euripides, Sofokles og Aiskhylos. Myter og fortellinger har riktignok vært skapt i en bestemt kontekst,

men kan allikevel fortsette å ha betydning og tillegges mening i andre kontekster, i andre tider og på andre steder (Simonsuuri 2002:259). Det betyr ikke at gjenfortellinger og nye varianter nødvendigvis er feil i forhold til en tenkt opprinnelig versjon av myten, men at de er eksempler på hvordan myter lever videre. Som Claude Lévi-Strauss (1955:435) har påpekt: «we define myth as consisting of all its versions».

Måten «det greske» blir presentert på i MOT kan igjen ha innvirkning på senere resepsjoner av antikken. Her er det verdt å gjenta poenget Dag Øistein Endsjø og Liv Ingeborg Lied avslutter sin bok om religion og populærkultur med: «Hvis religion fortsetter å være et tydelig fenomen innen populærkulturen, kan populærkulturen også være med på å påvirke *forestillinger om hva religion er* i nye retninger.» (2011:192, kursiv i originalen). Laura Feldt (2016:551, 567ff.) peker også på at populærkultur kan påvirke hvordan vi snakker om religion og hvordan denne kategorien blir definert. Synet på gudene som menneskeskapte tar opp en av forestillingene om guder som vi finner i populærkulturen (Gaiman, Pratchett). MOT legger seg på denne linjen, men hvorvidt dette påvirker spillernes syn på religion og guder, både de greske og generelt, er et spørsmål som vil kreve en ny studie (se Feldt 2016:568–571 for en god diskusjon om dette).

#### KONKLUSJON

Hvordan presenteres og forklares gudene i MOT og hvordan kan forfatterens valg sammenlignes med diskusjonene rundt gudenes natur i den klassiske perioden? På den ene siden er gudene i MOT veldig like de antropomorfe gudene vi kjenner fra mytene om de greske gudene. De er ikke bare menneskelignende i utseende, men også i væremåte. Dette er ikke overraskende. Det overraskende kommer når vi leser forklaringen på hvorfor de fiktive Theros-gudene er antropomorfe – det er fordi de er skapt av de dødeliges fantasi, de er resultater av kollektive ideer som har blitt personifisert og etter hvert blitt virkelige. Gudene i Theros presenteres dermed som en underlig blanding av Homers antropomorfe guder kombinert med radikale ideer om de greske gudenes



natur, særlig slik vi finner den hos Prodikos av Keos i klassisk tid. Gudene som menneskelignende er et poeng, siden dette gjør at de tar valg og agerer som mennesker og dermed blander seg inn i verden. De har også en grunn til dette gitt at de er avhengig av menneskers tilbedelse. Hvorvidt forfatterne av MOT har lest fragmentene som er bevart etter Prodikos eller fordypet seg i førsokratiske spekulasjoner om gudenes natur er nok lite sannsynlig, men resultatet har uansett blitt guder som ligner Homers guder, men som samtidig er menneskeskapt, slik Stephen Fry også hevder.

Hvilke kilder har designerne brukt da de bygget opp Theros og gudene som holder til der? Hovedmålet med MOT har vært å skape en verden hvor guder, helter og monstre er i fokus og hvor spillerne har mulighet til selv å tre inn i denne verdenen og påvirke historiens gang og skjebnen til både dødelige og udødelige. Samtidig spiller de på forventninger som er skapt ut fra tidligere populærkulturelle resepsjoner. Designerne har bygget på alle disse kildene for å skape en verden som treffer spillernes forventningshorisont så godt som mulig for å skape et produkt som appellerer til så mange som mulig. Mottakerne møter en versjon av antikkens Hellas og gresk religion som de fleste vil kjenne igjen. Religionen og gudenes plass i denne verden er selvsagt, siden dette spilte en viktig rolle i antikken, men samtidig forklares det som menneskeskapt i tråd med myteteorier som vi kjenner fra en rekke tenkere, fra Evhemeros til Durkheim. Spillerne blir dermed presentert med en fantasiverden som fremstår som «gresk» og som samtidig har en, forholdsvis religionskritisk forklaring på hvordan gudene, som tross alt er viktige i Theros, selv er skapt av de som tilber dem.

Resepsjon er en prosess som går over tid. Resepsjon av myter er ikke ferdig idet leseren møter teksten, men utvikler seg med hver gjenfortelling og gjenskapning av myten. Forventningene til det greske endrer seg både på kollektivt og individuelt nivå. Resepsjon bygger også på mange ulike kilder, og det er selvsagt umulig å ha fullt innblikk i nøyaktig hva som spiller inn i utviklingen av en bok som MOT. Her har vi allikevel sett på fire av de kildene som virker mest fremtredende. Resepsjon av antikken er med andre ord en prosess hvor flere hensyn spiller

inn. Dette gjelder ikke minst måten vi forstår, presenterer og forholder oss til de greske gudene på, enten det er i fagbøker eller gjennom populærkulturen i form av spill, film og litteratur. Lag på lag legges kontinuerlig, noe som gjør at antikken stadig utvikler seg langs kjente, men også ukjente og overraskende veier innenfor populærkulturen.

## LITTERATUR

- Bouvr̄ie, Synnøve des 2002. «The definition of myth. Symbolic phenomena in ancient Greek culture». I: S. d. Bouvr̄ie (red.), *Myth and Symbol I : Symbolic phenomena in ancient Greek culture*, s. 11–69. The Norwegian Institute at Athens, Bergen.
- Bremmer, Jan N. 2006. «Atheism in Antiquity». I: M. Martin (red.), *The Cambridge Companion to Atheism*, s. 11–26. Cambridge University Press, Cambridge.
- Bremmer, Jan N. 1999. *Greek religion*. Oxford: Oxford University Press.
- Burkert, Walter 1985. *Greek religion*. Harvard University Press, Cambridge (Mass.).
- Camp, P. 2019. *How Many D&D Players Are There Worldwide?* [Online] URL: <https://dungeonvault.com/how-many-dnd-players-are-there-worldwide/#:~:text=There%20are%20currently%20an%20estimated,players%20will%20continue%20to%20rise> [Nedlastet 26.03.2021]
- Diels, H., & Kranz, W. 1960. *Die fragmente der vorsokratiker : griechisch und deutsch*. Weidmannsche Verlagsbuchhandlung, Berlin. (Førsteutgaven utgitt 1903).
- Durkheim, É. 1915. *The Elementary Forms of the Religious Life*. London: George Allen & Unwin Ltd.
- Endsjø, Dag Øistein & Lied, Liv Ingeborg 2011. *Det folk vil ha : religion og populærkultur*. Universitetsforlaget, Oslo.
- Ewalt, David M. 2014. *Of Dice and Men. The Story of Dungeons & Dragons and the People Who Play It*. Scribner, New York.

- Feldt, Laura 2016. «Contemporary fantasy fiction and representations of religion: playing with reality, myth and magic in *His Dark Materials* and *Harry Potter*». I: *Religion*, vol. 46(4), s. 550–574.
- Fry, Stephen 2018. *Mythos: a retelling of the myths of ancient Greece*. Penguin Books, London.
- Gadamer, Hans-Georg 2012. *Sannhet og metode: grunntrekk i en filosofisk hermeneutikk*. Pax, Oslo. (Førsteutgaven utgitt 1960).
- Goldhill, Simon 2010. «Cultural History and Aesthetics: Why Kant is no Place to Start Reception Studies». I: E. Hall & S. Harrop (red.), *Theorising Performance. Greek Drama, Cultural History and Critical Practice*, s. 56–70. Bloomsbury, London.
- Hamilton, Edith 1942. *Mythology*. Little, Brown and company, Boston.
- Hardwick, Lorna 2003. *Reception studies*. Oxford University Press, Oxford.
- Henrichs, Albert 1975. «Two Doxographical Notes: Democritus and Prodicus on Religion». I: *Harvard Studies in Classical Philology*, vol. 79, s. 93–123.
- Jenkins, Henry 2014. «Textual Poachers». I: K. Hellekson & K. Busse (red.), *The Fan Fiction Studies Reader*, s. 26–43. University of Iowa Press, Iowa City.
- Keen, Tony 2019. «More 'T' Vicar? Revisiting Models and Methodologies for Classical Receptions in Science Fiction». I: B. M. Rogers & B. E. Stevens (red.), *Once and Future Antiquities in Science Fiction and Fantasy*, s. 9–17. Bloomsbury Academic, London.
- Kerényi, Karl 1951. *The gods of the Greeks*. Thames and Hudson, London.
- Laycock, Joseph 2015. *Dangerous games: what the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds*. University of California Press, Oakland.
- Lévi-Strauss, Claude 1955. «The Structural Study of Myth». I: *The Journal of American Folklore*, vol. 68(270), s. 428–444.
- Marshall, C. W. 2019. «Classical Reception and the Half-Elf Cleric». I: B. M. Rogers & B. E. Stevens (red.), *Once and Future Antiquities*

- in Science Fiction and Fantasy*, s. 149–171. Bloomsbury Academic, London.
- Martindale, Charles 2006. «Introduction: Thinking Through Reception». I: C. Martindale & R. F. Thomas (red.), *Classics and the Uses of Reception*, s. 1–13. Blackwell Publishing, Malden, Oxford, Victoria.
- Martindale, Charles 1993. *Redeeming the text : Latin poetry and the hermeneutics of reception*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Nisbet, Gideon 2006. *Ancient Greece in film and popular culture*. Bristol Phoenix Press, Exeter.
- Obbink, Dirk 1989. «The Atheism of Epicurus». I: *Greek, Roman, and Byzantine Studies*, vol. 30(2), s. 187–223.
- roll20 2020. The Orr Group Industry Report: Q1 2020 – Reimagining the Classics. [Online] URL: <https://blog.roll20.net/post/617299166657445888/the-orr-group-industry-report-q1-2020>.
- Rosewater, Mark 2013a. *A Theros By Any Other Name, Part 2*. [Online] Wizards of the Coast. URL: <http://www.wizards.com/Magic/magazine/Article.aspx?x=mtg/daily/mm/264>.
- Rosewater, Mark 2013b. *Theroses are Red (and White, Blue, Black, and Green), Part 2*. [Online] Wizards of the Coast. URL: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/theroses-are-red-and-white-blue-black-and-green-part-2-2013-10-07>.
- Schneider, F. Wesley, et al. 2020. *Mythic Odysseys of Theros*. Wizards of the Coast, Renton.
- Simonsuuri, Kirsti K. 2002. «Rethinking Sisyphos». I: S. des Bouvrie (red.), *Myth and Symbol I. Symbolic phenomena in ancient Greek culture. Papers from the first international symposium on symbolism at the University of Tromsø, June 4–7, 1998*, s. 259–274. The Norwegian Institute at Athens, Bergen.
- Skjoldli, Jane 2019. «Guder til salgs (støvete, men pent brukt). Hva formidler Thor, Vikings og American Gods om norrøne guder?» I: *Chaos*, vol. 71(1), s. 29–64.
- Torjussen, Stian Sundell 2016. «‘Release the Kraken!’ – The Recontextualization of the Kraken in Popular Culture, from *Clash*

- of the Titans to Magic: The Gathering*». I: *New Voices in Classical Reception Studies*, vol. 11, s. 73–85.
- Van Nuffelen, Peter 2010. «Varro's Divine Antiquities: Roman Religion as an Image of Truth». I: *Classical Philology*, vol. 105(2), s. 162–188.
- Webb, Kevin 2018. *With more than 35 million players worldwide, Magic the Gathering is giving back to its community with a brand new game and \$10 million in esports prize money*. [Online] URL: <https://www.businessinsider.com/magic-the-gathering-announces-10-million-esports-program-for-2019-2018-12?r=US&IR=T#:~:text=Magic%20the%20Gathering%20is%20one,players%20spread%20across%2070%20countries>.
- Whitehouse, Harvey, Francois, P., Savage, P. E., Currie, T. E., Feeney, K. C., Cioni, E., Purcell, R., Ross, R. M., Larson, J., Baines, J., ter Haar, B., Covey, A., Turchin, P. 2019. «Complex societies precede moralizing gods throughout world history». I: *Nature*, vol. 568, s. 226–229.

#### SUMMARY

Myths of the ancient Greek gods have always been popular in a range of different media within popular culture, especially on screen, in literature and games. This article takes a closer look at the reception of ancient Greek religion within a somewhat overlooked genre, role-playing games. Focusing on the role-playing game *Dungeons and Dragons*, I examine the sources of inspiration the creators have used when creating the world of Theros. Using modern theories of myth, I show how the creators combine two opposite views from Ancient Greece on the nature of the gods and their origins. I also take a closer look at the choices the creators have made, and how they can be explained using reception theories.

Keywords: Greek religion, antiquity, reception studies, role-playing games