

## **Hobbes-rollespil**

I udgør en gruppe individer (med hver deres identitet) i en natur-tilstand à la Hobbes. Vi skal se om denne gruppe af individer vil danne et samfund – og i så fald, hvordan.

### **Natur-tilstandens indretning:**

#### **Individerne er:**

- a. Alle lige i fysiske og mentale evner
- b. Alle rationelle, og uafhængige af hinanden
- c. Alle i besiddelse af maksimal frihed
- d. Alle egoistiske mht. maksimering af hvad vedkommende selv anser for et gode
- e. Alle i deres ”gode” ret til at lægge hånd på hvad de kan, med ethvert middel

#### **Omgivelserne:**

- a. Der er ingen samfunds-institutioner af nogen art (hospitaller, politi, veje, banker, socialforsorg)
- b. Der er ingen moralske regler, begrænsninger – andet end hvad individerne selv er i stand til at gennemføre, selv sætter eller selv indvilliger i at underkaste sig
- c. Der er knappe resurser: Der er kun hvad du kan samle, dyrke, handle, stjæle etc.
- d. Der er de andre personer, som også er som beskrevet

### **Spillets regler:**

1. Betingelserne i tilstanden kan ikke ændres
2. I mødes for at gøre jeres egen individuelle situation bedre – hvis i selv finder det nødvendigt
3. Territoriet er klasselokalet
4. Bortset fra ovenstående, kan i handle som i tror jeres person ville gøre (forhandle, danne grupper, udelukke, dræbe).
5. Hvis i danner et samfund, kan i *derefter* kun
6. I kan danne et samfund, enten ved flertalsafgørelse eller i enighed.
7. Spillet er forbi, hvis i er blevet *enige* om at danne et samfund og har fastlagt dets regler.
8. Hvis i danner et samfund som en eller flere er uenige i, fortsætter spillet i samfundet:
  - a. Flertallet der blev enige om at danne samfundet må nu *kun* handle, udelukke, dræbe m.m. – i overensstemmelse med de samfunds-regler som i kom frem til.
  - b. De/den uenige kan nu (i overensstemmelse med vedkommendes rolle!) vælge at modarbejde samfundet eller føje sig under dets regler. Føjer han/hun sig er spillet slut.
  - c. Føjer han/hun sig ikke, vil vedkommende gøre livet surt for suverænen og samfundet
  - d. Dræber/udelukker/pacificerer samfundet den/de genstridige (i overensstemmelse med samfundets regler og deres roller!) er spillet slut.

### **Spillets gang:**

- Læs jeres rolle igennem hver for sig.
- Forklar alle de andre om den. (Alle kender alles rolle/identitet).
- Gå i gang med at handle/diskutere, indtil spillet er slut.

### **Bearbejdning:**

Når spillet er slut, skal i sammen svare på følgende spørgsmål:

- Dannede i et samfund?
- Angiv de 3 vigtigste grunde dertil.
- Hvilken struktur/regler gav i jeres samfund (hvis i lavede et) ?
- Hvis ikke dannet samfund, hvilke 3 ting skulle ændres, for at i ville gøre det.

**Person 1.** Du er en person med følgende rolle/identitet. (Rollerne kan *ikke* byttes indbyrdes)  
*Du kontrollerer den lokale brønd (den eneste vandkilde) samt æblehaven. Du er blevet velhavende gennem handel.*

**Person 2.** Du er en person med følgende rolle/identitet. (Rollerne kan *ikke* byttes indbyrdes)  
*Du er en slave af person 3! Du har selv indvilliget i dette slaveri, - idet person 3 truede med ellers at dræbe dig. Du var bagerlærling før slaveriet.*

**Person 3.** Du er en person med følgende rolle/identitet. (Rollerne kan *ikke* byttes indbyrdes)  
*Du er en meget magtfuld person. Du er frygtet pga. dine våben og din slagstyrke. (De andre bryder sig ikke om dig)*

**Person 4.** Du er en person med følgende rolle/identitet. (Rollerne kan *ikke* byttes indbyrdes)  
*Du er en religiøs pacifist. Du samler æbler og bær, og du fremstiller cider og tærter heraf. Du væver på et fint klæde.*

**Person 5.** Du er en person med følgende rolle/identitet. (Rollerne kan *ikke* byttes indbyrdes)  
*Du er en tidligere slave af person 3. Men du flygtet fra ham. Du går lejlighedsvis i alliance med person 4, fordi han har givet dig husly, cider og tærter.*

**Person 6.** Du er en person med følgende rolle/identitet. (Rollerne kan *ikke* byttes indbyrdes)  
*Du er tilvandrert til området, og kan ikke slippe ud! Du overlever ved tyveri, snuhed og falske alliancer. Du kan godt lide fårekød.*

**Person 7.** Du er en person med følgende rolle/identitet. (Rollerne kan *ikke* byttes indbyrdes)  
*Du elsker nybagt brød og lækkerier. Men du er nedtrykt og indesluttet siden person 3 dræbte bageren! Du gemmer guld fra ukendte kilder.*

**Person 8.** Du er en person med følgende rolle/identitet. (Rollerne kan *ikke* byttes indbyrdes)  
*Du er en hyrde med kun 3 får tilbage (der er vist en eller anden stjæler dem ...) Du bytter uld med person 4, mod at få æbler, bær-tærte og cider igen.*

**Person 9.** Du er en person med følgende rolle/identitet. (Rollerne kan *ikke* byttes indbyrdes)  
*Du er en håbefuldt iværksætter, som ser mulighed for profit i de øvriges evner og behov. Du har dog ingen kapital, og mangler investorer. Men mon ikke person 7 kunne hjælpe dig??*

**Stemme 1.** Du er en stemme/ånd med følgende rolle/identitet. (Rollerne kan *ikke* byttes indbyrdes)  
*Du er begærets stemme. Du skal minde personerne om, hvad de mest ønsker for sig selv. (Du kan både arbejde sammen med de andre stemmer – eller bekæmpe dem).*

**Stemme 2.** Du er en stemme/ånd med følgende rolle/identitet. (Rollerne kan *ikke* byttes indbyrdes)  
*Du er frygtens stemme. Du skal minde personerne om, hvad de mest frygter. (Du kan både arbejde sammen med de andre stemmer – eller bekæmpe dem).*

**Stemme 3.** Du er en stemme/ånd med følgende rolle/identitet. (Rollerne kan *ikke* byttes indbyrdes)  
*Du er fornuftens stemme. Du skal minde personerne om, hvad de skal gøre for at få hvad de ønsker, med mindst mulig risiko. (Du kan både arbejde sammen med de andre stemmer – eller bekæmpe dem).*