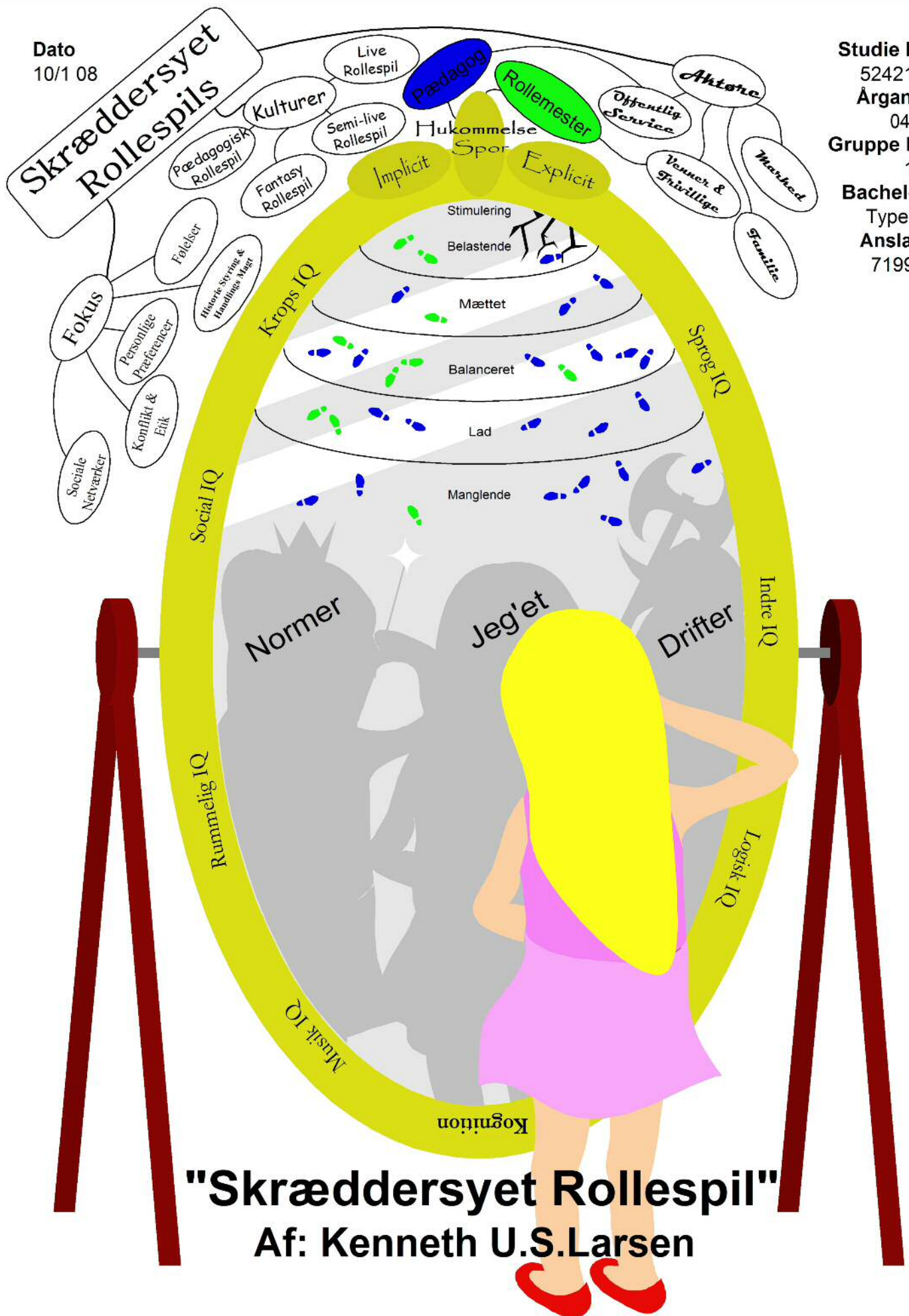


Dato  
10/1 08

Studie Nr  
524216  
Årgang  
04B  
Gruppe Nr  
10  
Bachelor  
Type 1  
Anslag  
71999



# "Skræddersyet Rollespil"

Af: Kenneth U.S.Larsen

Vejleder: Edith Rose Lauersen Cand.Mag.



<b>INDLEDNING.....</b>	<b>5</b>
PROBLEM FORMULERING.....	5
<b>POTENTIALET I ROLLESPIL.....</b>	<b>6</b>
DEFINITIONEN AF ET ROLLESPIL.....	6
PERSPEKTIVERING I ROLLESPIL.....	6
RAMMER & MEKANIK I ROLLESPIL.....	8
Fantasi / Bord.....	8
KOGNITIVT FOKUS I ROLLESPIL.....	9
KONFLIKT BEARBEJDELSE I ROLLESPIL.....	12
ETIK I ROLLESPIL.....	13
STYRINGEN I ET ROLLESPIL.....	14
Magt Fordeling.....	14
Motivering.....	14
YDRE HENSYN.....	14
ERFARING OG FØLELSER GENNEM ROLLESPIL.....	15
PERSONLIG UDVIKLING OG REFLEKSION VIA ROLLESPIL.....	19
SOCIALE SAMMENSPIL & INITIATIV I ROLLESPIL.....	20
<b>BALANCEN I ROLLESPIL.....</b>	<b>22</b>
ROLLESPIL I PRAKSIS.....	22
EMPATI I ROLLESPIL.....	23
<i>Punkt 1: Fokus på Følelser &amp; Kognition.....</i>	23
<i>Punkt 2: Fokus på Konflikt &amp; Etik.....</i>	25
<i>Punkt 3: Fokus på Historie Styling &amp; Handlings Magt.....</i>	26
<i>Punkt 4: Fokus på Personlig Præferencer.....</i>	30
<i>Punkt 5: Fokus på Sociale Netværker.....</i>	32
BALANCEN I ROLLESPIL.....	36
<b>ROLLESPIL I VORES SAMFUND.....</b>	<b>38</b>
ROLLESPILS UDBREDELSE.....	38
ROLLESPIL I PÆDAGOGISK REGI.....	40
KULTUR SAMMENSTØD.....	41
FREMTIDENS ROLLESPIL.....	42
KONKLUDERENDE DEFINITION AF ROLLESPIL.....	43
<b>BILAG'S GUIDE.....</b>	<b>44</b>
DVD KLIP BESKRIVELSE.....	44
<i>"Erfaringer Vækst".....</i>	44
<i>"Erfaringer Vækst 2".....</i>	44
<i>"Deltager Interviews".....</i>	44
<i>"Introduktion til et Bordrollespil".....</i>	44
<i>"Drivkraft bag Handling".....</i>	45
<i>"Følelses Intens Rollespil".....</i>	45
<i>"Tøj Etik".....</i>	45
<i>"Marte Meo Session".....</i>	46
ARTIKLER, RAPPORTER, LINKS LISTE & SEKUNDÆR LITTERATUR.....	47



# Indledning

Du vandrer en tur i skoven og nyder naturen. Pludselig springer drabeligt klædte grønne væsner ud på stien. Med våben og gebisser, som kunne gøre en hver sabeltiger til skamme, overfalder de en gruppe underligt klædte personer med spidse øre og en ligeledes drabelig mængde våben. En scene som på få sekunder resulterer i et kaos af individer, som tæsker løs på hinanden...

Lyder dette som rollespil i dine ører? Det er nok den side af rollespils miljøet, som har gjort størst indtryk på den almene befolknings opfattelse af legen. Og med et sådan indtryk som udgangspunkt bliver det også oplagt at spørge hvad rollespil i nogen udformning reelt gavner...

## Problem Formulering

Hvilket potentiale har rollespil for udvikling af børn og unges kompetencer og kan rollespil i modsat fald også hæmme disse?

Det, som mange forestiller sig, er rollespil er langt fra et komplet billede. Hvad enten du har forudgående indsigt i rollespil, eller blot har hørt om dem der render rundt ude i en skov og tæsker løs på hinanden med skumgummi sværd, så er denne opgave skrevet med henblik på at skabe indsigt i rollespil samt dets muligheder og begrænsninger.

- Hvilken potentiel udvikling kan rollespil tilvejebringe hos børn og unge?
- Hvilke kriterier skal et rollespil opfylde for at have potentiale for at udvikle børn og unge og hvad kræver det af en rollemester (arrangør)?
- Hvilken funktion har rollespil for børn og unge i vores postmoderne samfund?

Disse spørgsmål finder jeg vigtigt at få belyst, da jeg i løbet af denne opgave vil gøre det klart, hvor problematisk det er for både rollespils kulturen og det pædagogiske samfund ikke at have et afklaret indblik i disse.

# Potentialet i Rollespil

## Definitionen af et rollespil

Rollespil er en simulation! Af hvad; kan man så spørge? Af hvad som helst! Der er ingen grænser for et rollespils handling. Så spørger man, hvilket potentiale et rollespil har for at udvikle børn og unges kompetencer, så vil jeg svare: ”Dem alle...”. Siden at rollespil i teorien kan simulere alt og dermed også udsætte deltagerne for hvad som helst, så er der ingen grænser for, hvad man kan lære og udvikle gennem rollespil. Så spørgsmålet er ikke, om et rollespil kan udvikle deltagerens kompetencer. Det er mere relevant at spørge, hvordan et rollespil skræddersys til at udvikle bestemte kompetencer! Lad mig give et par åbenlyse eksempler:

- Sætter man sig i en fly simulator og styrer et fly igennem en nødlanding, så rollespiller man en pilot, som udsættes for et ekstremt realistisk rollespils handling. Her har man søgt at gøre simulationen så realistisk som muligt med henblik på at udvikle personens kompetencer både som pilot og som et menneske, der mentalt kan holde hovedet koldt under stress.

- Sætter man sig i stedet rundt om et bord med et brætspil og begynder at skubbe brikker rundt i det univers, som brættet repræsenterer, så taler vi om en meget anderledes abstrakt simulation. Deltagerne sætter sig i roller som f.eks. handelsmænd eller generaler. Her har man søgt at give simulationen et distanceret overblik over spillets univers som giver deltagerne mulighed for overvejelse og planlægning ud fra et større perspektiv.

De 2 ovennævnte eksempler kan kun med god vilje kaldes for rollespil. Brætspil og undervisnings simulatorer er ikke rollespil leg som vi kender det i den senmoderne kultur... blot tæt beslægtet.

## Perspektivering i Rollespil

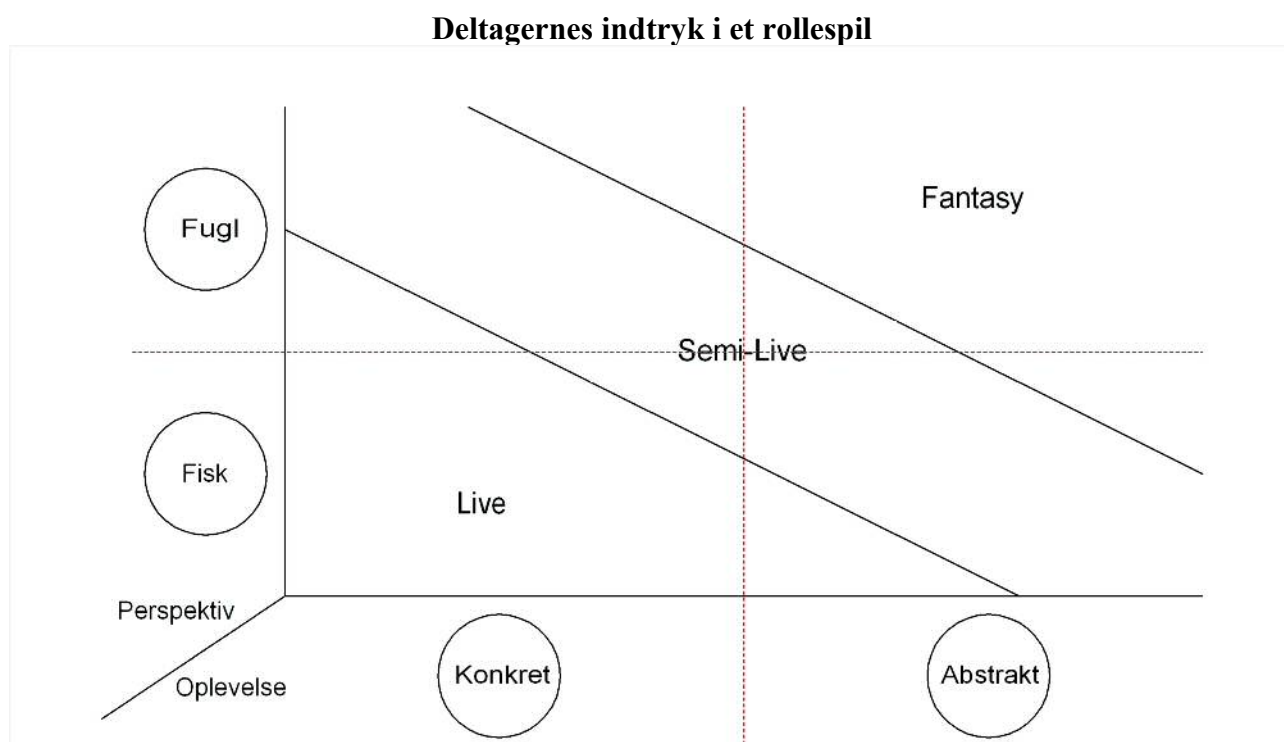
Rollespils fænomen i den senmoderne kultur deler sig i 3 lejre. Vi har ”Live” rollespils kulturen, som nok bedst er kendt for sin middelalder rollespil i diverse danske skov områder. Et spil som har tydelige paralleller til den realistiske situation, en fly simulator søger at skabe. Arrangører og deltagere har i disse spil et meget bevidst fokus på at skabe en stemning via realistiske remedier.

I den anden ende af skalaen har vi ”Fantasy” eller ”Bord” rollespils kulturen, som nok bedst er personificeret i dens oprindelses form ”Dungeons & Dragons”. Et på en gang både simpelt og

avanceret terning- og drama baseret spil som har tydelige paralleller til det abstrakte univers, som skabes via et normalt brætspil. Arrangører og deltagere har i disse spil et meget bevidst fokus på at skabe en stemning via opdigtede fantasier, som beskrives og udvikles gennem de involveredes accept og reaktion på hinandens/terningernes indskud i det opdigtede univers.

Live og fantasy rollespils kulturerne ligger som sådan meget langt fra hinanden. Og det er ikke usædvanligt, at en rollespiller kun foretrækker en af kulturerne. Men jeg nævnte 3 lejre; og den sidste ligger sig imellem de 2 ekstremer i form af ”semi-live” rollespil. Et spil som bedst kan defineres som en mellemtung mellem live og fantasy rollespil. Sagt simpelt så er semi-live rollespil en ”fattigmands” simulator, hvor man som oftest fantaserer realismen i omgivelserne. Vi taler altså om en realistisk ageren i et abstrakt univers. Et fænomen som i vores senmoderne samfund også udnyttes af uddannelser og virksomheds kurser.

Det samlede overblik ser således ud:



Vender vi tilbage til muligheden for at skræddersy et rollespil med henblik på at udvikle bestemte kompetencer, så står det nu også tydeligt frem, at vi bringer forskellige kompetencer i fokus afhængig af hvilken type rollespils situation, man sætter deltagerne i. Ønsker man at udvikle en konkret følelse af at være i en rolle og situation, så taler vi ofte om live rollespil som platform. Ønsker vi derimod at udvikle en abstrakt fantasi af at være i en rolle og situation, så taler vi ofte om fantasy rollespil.

## Rammer & Mekanik i Rollespil

Nedenstående ses en oversigt over de gængse former for rollespil og en kort beskrivelse af hvad de indebærer:<sup>1</sup>

Rollespil	Live	Semi-Live	Fantasi / Bord
Fokus	Rollespillet skaber et eller flere fiktive samfund, som deltagerne så involverer sig i med både udseende, krop og mentalitet som en brik i det store spil. Det er altså det ydre indtryk i fiktionen, som dyrkes som udgangspunkt i denne type rollespil. Som sådan er spillet det rollespil, som ligger nærmest på både teater og en simulation af virkeligheden med alle dets fysiske muligheder og begrænsninger.	Rollespillet sætter de individuelle deltagere i centrum og skaber et sammenspil / modspil mellem gruppen af deltagere. Den fysiske illusion er ikke væsentlig. Deltagerne indlever sig i fiktionen udelukkende ved brug af en fælles fantasi som de involverer sig i med krop og sind. Det er altså fabeln i fiktionen, som dyrkes som udgangspunkt i denne type rollespil. Som sådan er spillet det rollespil, som ligger nærmest på almindelig rolle- eller dramaleg.	Rollespillet er abstrakt i alle henseender undtagen dialogen mellem rollerne. Det er figuren i fiktionen, som dyrkes som udgangspunkt. Alle væsentlige detaljer om rollen bliver nedfældet. Deltagerne involverer sig i historien som i de andre typer rollespil ved at udtrykke sig verbalt i deres roller. Men når de skal handle i rollen, skal de forholde sig til deres roller, som den er nedfældet, og udlægger så en handling verbalt frem for at agere fysisk. Ligesom hovedpersonerne i en bog. En bog hvor historiens udfald er underlagt et systemiseret regelsæt, lidt ligesom diverse strategiske bræt og terning spil, såvel som alle parter ambitioner for historiens udfald. Kombination rummer muligheder for abstrakt at skabe et nuanceret billede af interne processer i deltageres roller samt at skabe teoretisk realistiske simulationer af den verden, som rollespillet udspiller sig i.
Styring, Regler & Tid	Regler og rammer er som oftest planlagt på forhånd. En eller flere arrangører af rollespillet har muligheden for at påtage sig væsentlige roller, som kan drive en fortælling frem eller skabe konflikter og udfordringer i spillets gang. Et væsentligt element i live rollespil er at tiden ligesom det ydre indtryk efterlignes så nøjagtigt som muligt. 1 min. i spillet er 1 min. i virkeligheden.	Der er sjældent forskrevne regler i et semi-live rollespil. En arrangør kan træde ind og ud af roller, som ønsket, for at interagere med deltagerne. Det som populært refereres til som en rollemester. Han kan også stå på sidelinien og drive en fortælling frem ved at fortælle deltagerne, hvad der sker omkring dem. Bl.a. kan tiden stoppes eller spoles frem for spillerne på en rollemesters bud.	Der er stort set altid et regelsæt i denne type rollespil. Systemer for ellers abstrakte størrelser som f.eks. intelligens og magi skaber alle facetterne af en rolles formåen. En deltager kan på denne måde handle ud fra deres rolles odds for succes. Rollen er altså adskilt fra deltagerens fysiske og mentale formåen. Der er altid en rollemester i et bordrollespil. Han kan det samme som i et semi-live spil. Den abstrakte rollespils form giver dog en rollemester fuldkommen kontrol over tid og rum. Det regelsæt, som man spiller efter, begrænser dog rollemesteren i samme grad som deltagerne.
Fortælling	Der er ikke nødvendigvis en central historie i spillet. Det er ofte lagt op til deltagerne selv at skabe og drive en historie ud fra deres rolles behov, idealer og ambitioner. Selv hvis der eksisterer en central historie gennem spillet, så har den enkelte deltager ikke automatisk det store overblik over handlingens gang. Typisk er deltagerne en lille brik i historiens gang.	Historien er central for spillets gang. Der bliver lagt op til, at deltagerne skal handle ud fra planlagte begivenheder, som spiller væsentligt ind på deres fiktive rollers liv. En rollemester kan også være til stede og drive en handling eller historie frem ved at tilføje til den fælles fantasi. Historien vil herefter udvikle sig ud fra rollernes ord og handlinger over for hinanden.	Et rollespil af denne type kan både køre som i live rollespil, hvor historien som oftest er drevet frem af deltagerne, eller som semi-live rollespil, hvor en planlagt historie som oftest er drevet af rollemesteren. En kombination er ikke ualmindelig. Typisk har deltagerne et stort overblik over spillets gang, som udfolder sig for næsen af alle. Historien tager her udgangspunkt i deltageres roller, hvilket gør dem til hovedpersonerne i spillets fortælling.

<sup>1</sup> Se DVD Klip Bilag: ”En Guide til Rollespil”





”Livet i Ådalen” Live Rollespil med 200 deltagere.



”Bryllup” Semi-live arrangeret vielses scene.



”Elvernes Eventyr” Fantasi Rollespil spillet over et ½ år.

## Kognitivt Fokus i Rollespil

Perspektiv og mekanik er en måde at kategorisere rollespils oplevelser. Men ser vi på udviklingspotentialer ved forskellige rollespils kulturer danne de vidt forskellige rammer. Et live rollespil vil sætte deltagerens egne *fysiske* og *sanselige* evner i spil, når de skal møde en udfordring. Rollen som kriger afhænger her af deltagerens evne til at agere i en kamp med sin egen krop. Fantasy rollespil sætter derimod *logiske*, abstrakt tænkende og refleksive evner i spil, når en udfordring mødes. Rollen som kriger afhænger her af deltagerens evne til at forestille, overveje og *verbalisere* alle de *interne* muligheder, som de har nedfældet omkring deres rolle, og bringe disse i spil i den abstrakte situation. I begge rollespil findes et *socialt* element i deltagerens med- eller modspil overfor andre deltagere samt evt. rollemester. Set i en samlet helhed dækker rollespil det meste af spektrummet i Howard Gardners teori om de 7 intelligenser.

I Howard Gardners teori om menneskers tankeprocesser inddeler han den menneskelige opfattelse og forståelse i flere rammer. Som sådan taler vi om en teori for kognitive evner. Teorien er skabt som et mere nuanceret alternativ til den gængse forståelse af intelligens via IQ tests. Howard Gardner har i stedet fremlagt en tese i form af et sæt kriterier for, hvornår og hvordan mennesket kan bearbejde indtryk og information. Opfyldes disse, har vi det, som han definerer som en intelligens:

CRITERION	REASONING UNDERLYING CRITERION
Support from psychometric findings	Performance on tasks tapping the same intelligence should be more correlated than performance on tasks tapping different intelligences.
Support from experimental psychological tasks	It should be easier to carry out two tasks simultaneously if they rely on different intelligences than if they rely on the same one.
Potential isolation by brain damage	Intelligences that are separate cognitively are separate in the brain.
Evolutionary plausibility	Intelligences evolve if they are adaptive.
A core set of operations	Operations that enable the intelligence should be distinct from operations supporting other intelligences.
Susceptibility to encoding in a symbol system	Symbol systems exist to code what the mind is most sensitive to—the stuff of intelligences.
A distinct developmental history	Each intelligence goes through a definable set of stages as it develops toward an end-state of expertise.
The existence of exceptional individuals (e.g., idiot savants, prodigies)	One intelligence can be exceptionally well developed while others are in the normal or subnormal range.

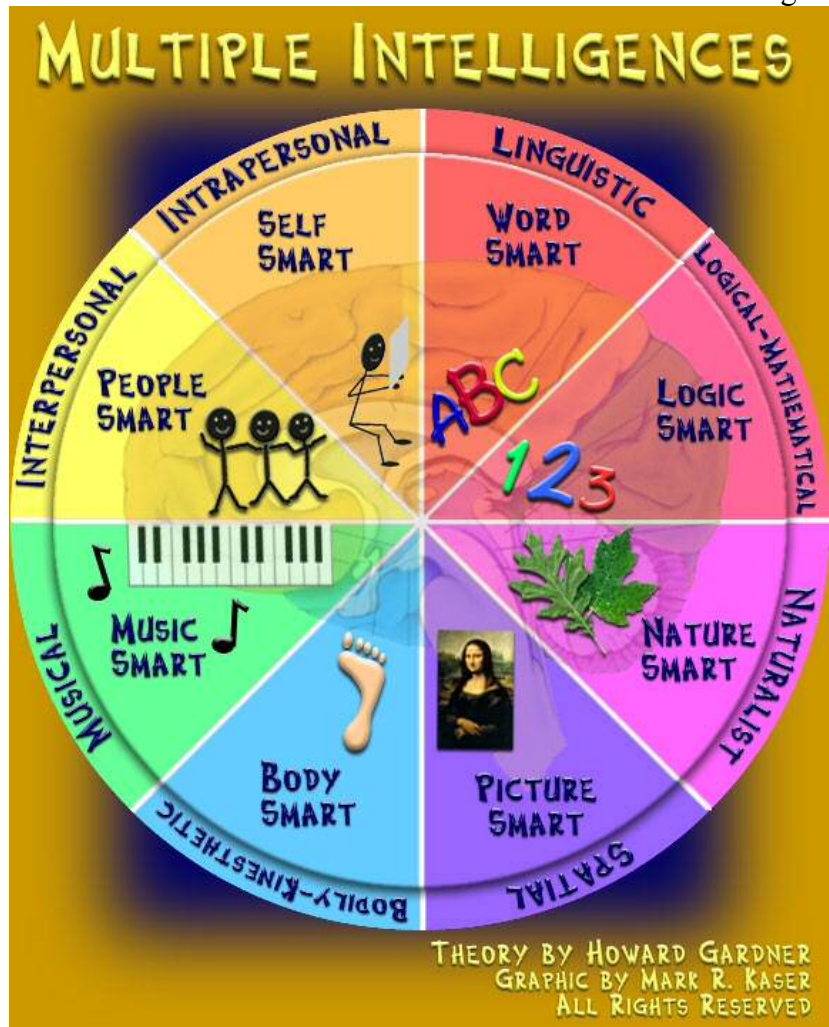
Fig.1<sup>2</sup>

Gardners kriterier for en intelligens er både blevet rost og kritiseret. Meget simpelt fordi hans påstande kan tolkes på mange måder.

<sup>2</sup> Kilde : ”Frames of Mind” af Howard Gardner

Fig.3<sup>3</sup>

Ud fra sin tese kom Howard Gardner i sin tid frem til, at vi som udgangspunkt besidder 7 intelligenser. Det har været til debat, hvorvidt nogle af disse intelligenser faktisk opfylder Gardners egen fremlagte tese. Omvendt så har ganske mange søgt at tilføje andre intelligenser end de 7 originale. Mest populær er tilføjelsen af "Natur" Intelligens:



Med Gardners teori i hånden kan vi kategorisere rollespil ud fra hvilket kognitive egenskaber, de 3 typer rollespil typisk vægter:

Tabel 1<sup>4</sup>

Intelligenser	Live	Semi-live	Fantasy
 <p>Kropslig</p>	Tung Vægtning. Hele spillet udlevs med non-verbal kommunikation og handlinger udføres med kroppen.	Medium-Tung Vægtning. Hele spillet udlevs med non-verbal kommunikation men handlinger som udføres med kroppen kan være symbolske af natur.	Let Vægtning. Non-verbal kommunikation begrænses af at folk sidder ned og ingen handlinger udføres kropsligt.
 <p>Visuel</p>	Tung Vægtning. Hele spillet udlevs i et virkeligt rum, som sanserne skal forholde sig til.	Tung-Let Vægtning. Hele spillet udlevs i et fiktivt rum, som både kan passe med det fysiske rum eller modsat intet have med dem at gøre.	Medium-Let Vægtning. Hele spillet udlevs i et abstrakt rum men kan være illustreret på kort eller blueprints.

<sup>3</sup> Kilde: Retten til brug af billede er godkendt af ITI Program Director, [www.itiadventure.com](http://www.itiadventure.com)

<sup>4</sup> Billede Kilde : <http://educ-reality.com/howard-gardners-multiple-intelligences/>

<p>Sproglig VERBAL</p>  <p>LINGUISTIC</p>	<p>Let-Medium Vægtning. Verbal kommunikation benyttes i socialt sammenspil.</p>	<p>Tung-Medium Vægtning. Verbal kommunikation benyttes kraftigt i socialt sammenspil samt i beskrivelsen af visuelle omgivelser.</p>	<p>Tung Vægtning. Verbal kommunikation benyttes til både socialt sammenspil, visualisering af omgivelser samt handlinger. Yderligere så nedfældes rolle beskrivelser skriftligt.</p>
<p>Logisk MATHEMATICAL</p>  <p>LOGICAL</p>	<p>Medium-Ingen Vægtning. Spillet følger gængse naturlove i det konkrete rum. Strategiske Elementer og systemer kan indføres som overbygning i moderat mængde.</p>	<p>Ingen Vægtning. Spillet følger ingen naturlove i både det konkrete og fiktive rum og er som regel uden forudbestemte systemer af nogen art.</p>	<p>Tung-Let Vægtning. Spillet følger systemer, som repræsenterer naturlove i det fiktive rum. Yderligere kan rolle beskrivelser nedfældes med talværdier. En handling udføres i samspil mellem disse talværdier og fastsatte systemer, som tilsammen beskriver en rolles generelle odds.</p>
<p>Social INTERPERSONAL</p>  <p>INTERPERSONAL</p>	<p>Tung-Ingen Vægtning. Det er som regel op til den enkelte spiller, om han søger et socialt med- eller modspil med andre.</p>	<p>Tung vægtning. Det er stort set altid i det sociale med- eller modspil, deltagerne imellem, at spillet har sit omdrejningspunkt.</p>	<p>Tung-Let Vægtning. Deltagerne skal altid forholde sig til en rollemester og påvirkes i store træk af deres med-deltageres handlinger, selvom det ikke nødvendigvis betyder, at dette fører til noget socialt med- eller modspil.</p>
<p>Indre / Personlige INTRAPERSONAL</p>  <p>INTRAPERSONAL</p>	<p>Tung-Let Vægtning. Deltagerne kan eksperimentere med egne følelser samt egne eller ekstraordinære evner i konkrete fiktive roller.</p>	<p>Tung-Let Vægtning. Deltagerne kan eksperimentere med egne følelser samt egne eller ekstraordinære evner i halvkonkrete fiktive roller.</p>	<p>Tung-Medium Vægtning. Deltagerne kan eksperimentere med egne følelser samt udpensle ekstraordinære evner via konkret nedfældede beskrivelser og systemer, som gør abstrakte fiktive roller mere tilgængelige.</p>

Ønsker man at skræddersy et rollespil med henblik på udviklingen af deltageres kompetencer, så kan vi, ud fra valget mellem de 3 rollespil typer, tage hensyn til både hvilke deltagere vi har med at gøre samt hvilke kompetencer, vi evt. ønsker at arbejde med.

Modellen ovenfor er dog som Howard Gartners teori kun en mulig ramme og ikke en fast definition. Som sådan kunne musik eller natur også indgå i ovenstående model.<sup>5</sup> Men pointen er ikke så meget alle mulighederne, vi har via forskellige kognitive intelligenser, men det at vi som mennesker kan være stærke i nogle intelligenser og svage i andre. I et rollespil er det derfor relevant at forholde sig til deltageres kognitive evner, når vi skræddersyer et rollespil. Både når vi ønsker at tiltrække deltagere til vores rollespil og når vi ønsker et fokus på udvikling inden for en bestemt kognitiv ramme. F.eks. vil det være problematisk at sælge et rollespil ude i skoven til en kørestols

<sup>5</sup> Se Bilag 6 for en gennemgang af lyd og musik i rollespil.

bruger. Omvendt vil et rollespil sagtens kunne skræddersys til en kørestols bruger. F.eks. ved at inddrage en hest.<sup>6</sup>

## Konflikt Bearbejdelse i Rollespil

Et fællestræk ved alle rollespil er, at deltagerne bliver sat ind i en handling eller situation, som de så skal indleve sig i. Det er typisk, at en handling, drevet frem af en rollemester, vil sætte deltagerne roller overfor nogle udfordringer eller konflikter, som de kan løse. Omvendt er en handling, drevet frem af deltagerne selv, med til at skabe udfordringer og konflikter, som deres roller kan bearbejde.

Udfordringen i et rollespil kan altså komme fra forskellige hjørner og kan ofte gå på kryds og tværs af hinanden. Men uanset hvor udfordring udfolder sig fra giver rollespil mulighed for at afprøve og eksperimentere.

Konflikten i en handling, drevet af deltagerne, vil som oftest tage udgangspunkt i de påtagede rollers behov og ambitioner. Et rollespil med dette udgangspunkt vil derfor også stille deltagerne overfor udfordringen som at forholde sig til de konsekvenser, som kan udspringe af at handle ud fra behov og ambitioner. En udfordring som gennem et spil ofte raffinerer deltagerne handle mønster, så disse tager hensyn til både tidligere positive eller negative resultater, konsekvenser samt andre deltagere og rollemesterens reaktioner på handlingen.<sup>7</sup>



Konfrontation 1: Elveren Cindy konfronterer, som den eneste i gruppen, Balancens Vogter med en snedig plan og en lille potion held.



Konfrontation 2: Igen uden opbakning, lykkedes det Cindy at overvinde en dæmon ved at teleportere den langt væk, til Elvernes Rige, med en ikke så gennemtænkt plan og en god potion held.



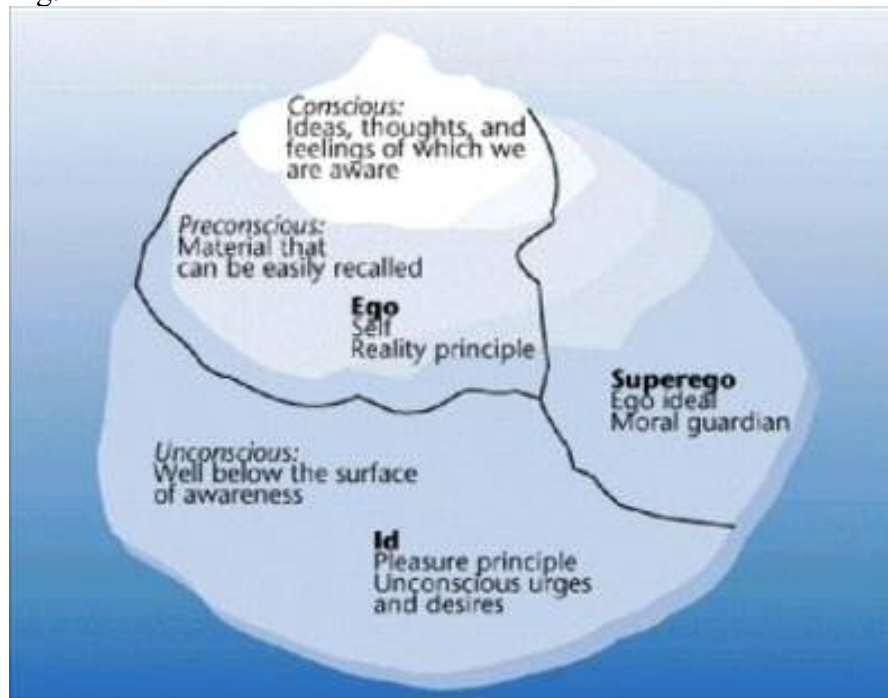
Konfrontation 3: Cindy angriber frontalt 3 Myre på størrelse med Elefanter. Smaragd & Thor følger uden tøven trop. Uden nogen form for plan viser det sig at en Elefant Myre slår meget hårdt! Kan du se hvem som spiller Cindy? Hendes handlinger er i høj grad præget af de erfaringer hun fik fra tidligere konfrontationer. Uden nederlag vokser hendes selvtillid. Hun afhænger ubevidst mere og mere af held frem for kløgt. Overraskelsen er total når hendes ændret tilgang giver bagslag. Billede 3 er taget i det øjeblik terningerne har dømt at Cindy stort set mister alt sit liv. Først her spørger deltageren bag Cindy hvad der sker når Cindy ikke har mere liv tilbage. Billede 3 viser reelt det øjeblik hvor det går op hende at der er seriøse konsekvenser for hendes sløset adfærd.

<sup>6</sup> Kilde: De 7 intelligenser er et koncept publiceret i "Frames of Minds" af Howard Gardner

<sup>7</sup> Se DVD Klip Bilag: "Erfarings Vækst"

Set i et velkendt psykologisk perspektiv kan Freuds personligheds model benyttes til at illustrere sammenhængen i en spiller drevet handling:

Fig.4<sup>8</sup>



Illustrationen af den menneskelige psyke ud fra Freuds Tolkning af hvilken motiver, som driver vores handlinger. Her illustreret som et isbjerg som symboliserer, at store dele af vores handle mønstre ikke er et resultat af bevidste overvejelser men ubevidste impulser.<sup>9</sup>

## Etik i Rollespil

Illustration af Balancen mellem Drifter og Normer har en stor plads i rollespil alene fordi, man som minimum er 2 personer om at skabe en handling i et rollespil. Men hvor drifter ofte benyttes som drivkraft i en spillerdrevet handling, kan det modsatte siges om et rollemester drevet rollespil.

Denne type rollespil tager udgangspunkt i en planlagt historie, som rollemesteren konstant vil holde deltagerne i. Som sådan er en konflikt også planlagt og iscenesat uden deltageres forudgående viden og sammentykke. Vi ser altså konfliktens udgangspunkt ændret fra at være deltageres interne balance til deres balance med den fiktive omverden i rollespillet.

Deltageres handlinger er som sådan sat ind i en ramme, som begrænser deres valg afhængig af, hvor strikt en rollemester gennemtvinger sin historie. Deltageres erfaringer er derfor markant anderledes fra en spiller drevet handling. For i et spil med en fastlagt historie måles deltageres

<sup>8</sup> Kilde : <http://fiupsychology.com/TopModelFreud.jpg>

<sup>9</sup> Kilde : Personligheds Modellen er et koncept udviklet af Sigmund Freud og er publiceret i bl.a. ” Den Nye Psykologi Håndbog” af Brørup, Mogens

handlinger også i deres evne til succesfuldt at følge historiens gang frem mod en konklusion. Som sådan sidder rollemesteren med en stor indflydelse på, hvilket positive eller negative resultater og konsekvenser deltagerne kan høste af deres handlinger. Kort sagt lærer deltagerne af tidligere erfaringer med rollemesterens etiske rammer.<sup>10</sup>

## Styringen i et Rollespil

Nu er det sjældent, at et rollespil er 100% spiller eller rollemester drevet. En total spiller drevet handling vil være det samme som at fjerne et fælles grundlag og en rød tråd gennem handlingen og udelukkende spille drama i nuet. Omvendt vil en total rollemester drevet handling gøre deltagerne til skuespillere i et teaterstykke.

Nøgleordet er en fælles fortælling. Hverken deltagere eller rollemester sidder med 100% magt over historiens handling. Den gyldne regel i rollespil er, at deltagerne har magten over deres egne rollers handle mønster, mens rollemesteren har magten over resten af universet. Rollespillet kan så vægte, hvor meget magt deltagere og rollemester hver især har under handlingens gang. Det er naturligt, at rollemesteren altid har det første ord i denne balance men typisk sætter deltager og rollemester skiftevis præg på rollespillets historie:

Tabel 2

	<b>Magt Fordeling</b>	
<b>Motivering</b>	<b>Rollemester Styring</b>	<b>Deltager Styring</b>
<b>Ydre Hensyn</b>	Rollemester skaber omstændigheder i rollespillet, som tvinger deltagerne til at forholde sig til udfordringer i restriktive elementer eller holdninger.	Deltagerne søger at indgå i eller skabe en ideologi og rollemesteren ændrer omstændigheder i rollespillet, så disse behov kan opnås gennem udfordringer.
<b>Sociale Hensyn</b>	Rollemester skaber omstændigheder i rollespillet, som tvinger deltagerne til at forblive sammen og være afhængige af hinanden for at opnå succes i spillets udfordringer.	Deltagerne søger at opfylde gruppens fælles ambitioner og rollemesteren ændrer omstændigheder i rollespillet, så disse behov kan opnås gennem udfordringer.
<b>Indre Hensyn</b>	Rollemester skaber omstændigheder i rollespillet, som tvinger deltagerne til at møde udfordringer for at opfylde deres rollers basale behov.	Deltagerne søger at opfylde deres rollers basale behov og rollemesteren ændrer omstændigheder i rollespillet, så disse behov kan opnås gennem udfordringer.

<sup>10</sup> Se DVD Klip Bilag: ”Erfarings Vækst 2” samt DVD Klip Bilag: ”Deltager Interviews”

Fig.5



Ønsker vi at skræddersy et rollespil ud fra tabel 2 og fig.5, så kan en passende balance mellem improviseret og planlagt rollespil findes. 2 slags rollespil med vidt forskellige krav til både deltagere og rollemester.<sup>11</sup>

### Erfaring og Følelser Gennem Rollespil

Vi præges også personligt af de erfaringer, vi gør os gennem et spil. Hvor meget vi præges afhænger af rollespillets evne til at give deltagerne varige reflekterende erfaringer. Nøgleordet er her hukommelse!

Rollespil er en simulation af virkeligheden, men vores hukommelse vil ikke skelne, når den genkalder tidligere oplevelser af relevans for en nutidig oplevelse. Forskning inden for neurobiologi giver os en indsigt i hvordan vi husker og drager nytte af tidligere erfaringer.

Først og fremmest er det vigtigt at slå fast, at mennesket opererer med 2 sideløbende typer hukommelse. Vi har det som kaldes den implicitte hukommelse, som forbinder en hver oplevelse vi har med følelser, ud fra de sanseindtryk vi har. Vi har også det, som kaldes den eksplicitte hukommelse, som forbinder en hver oplevelse vi har med logiske paralleller, viden og tids korrelationer. Samlet set så udgør disse 2 hukommelses spor vores evne til at drage nytte af tidligere erfaringer.

<sup>11</sup> Se DVD Klip Bilag: ”Introduktion til et Bordrollespil”

Det er også relevant at vide, at vores 2 hukommelses spor arbejder uafhængigt af hinanden. Dvs. at en traumatisk oplevelse med blod kan blive genkaldt ved blot at se farven rød. Vi husker via associationer og vores sanser kan udløse implicite hukommelses aftryk i form af følelser. Følelser som er koblet til tidligere oplevelser uafhængigt af, hvorvidt de faktisk er relevante for vores oplevelse her og nu. Man vil som sådan føle sig utilpas, ved at se nogen spilde en rød ketchup plamage, uden at vide hvorfor. Har vores eksplicite hukommelse så også et aftryk af den samme oplevelse, vil trådene kunne redes ud. Men... hvor den implicite hukommelse altid registrerer alt, hvad vi oplever og tilskriver følelser til højre og venstre, så er den eksplicite hukommelse ikke altid tændt... Kort sagt registrerer vi altid hvilke følelser, vi har om ting på et ubevidst plan, men vi gør os ikke altid bevidste om det logiske sammenhæng bag disse følelser. Spørgsmålet er så, i hvilke tilfælde vores eksplicite hukommelse mangler eller sætter ud. Der er 3 forklaringer:

- Implicit hukommelse udvikles et godt stykke før den eksplicite hukommelse i løbet af de første leveår. Hvis man ikke kan lide farven rød, kan det være fordi, man prøvede at æde sit røde kludetæppe og fik det galt i halsen. Du husker følelsen af denne sansede oplevelse, men du husker ikke hvornår, hvordan og hvorfor at du føler, som du gør.
- Vi husker en oplevelse implicit, før vi husker den eksplicit. Den implicite hukommelse sorterer i relevansen af denne oplevelse ved at forholde sig til intensiteten af det følelses engagement, man har omkring oplevelsen. Er der lille eller ingen følelse omkring oplevelsen, så vil der heller ikke blive tilskrevet en eksplicit hukommelse.
- Det samme sker, hvis en oplevelse er følelsesmæssig overstimulerende. Det eksplicite hukommelses spor slår fra, når vores sanser registrerer en oplevelse, som bringer intense følelser frem i os. Vores overlevelse kan faktisk afhænge af dette når det er kritisk at vi reagere frem for at bringe eksplicite overvejelser ind på banen mens hvert sekund tæller.

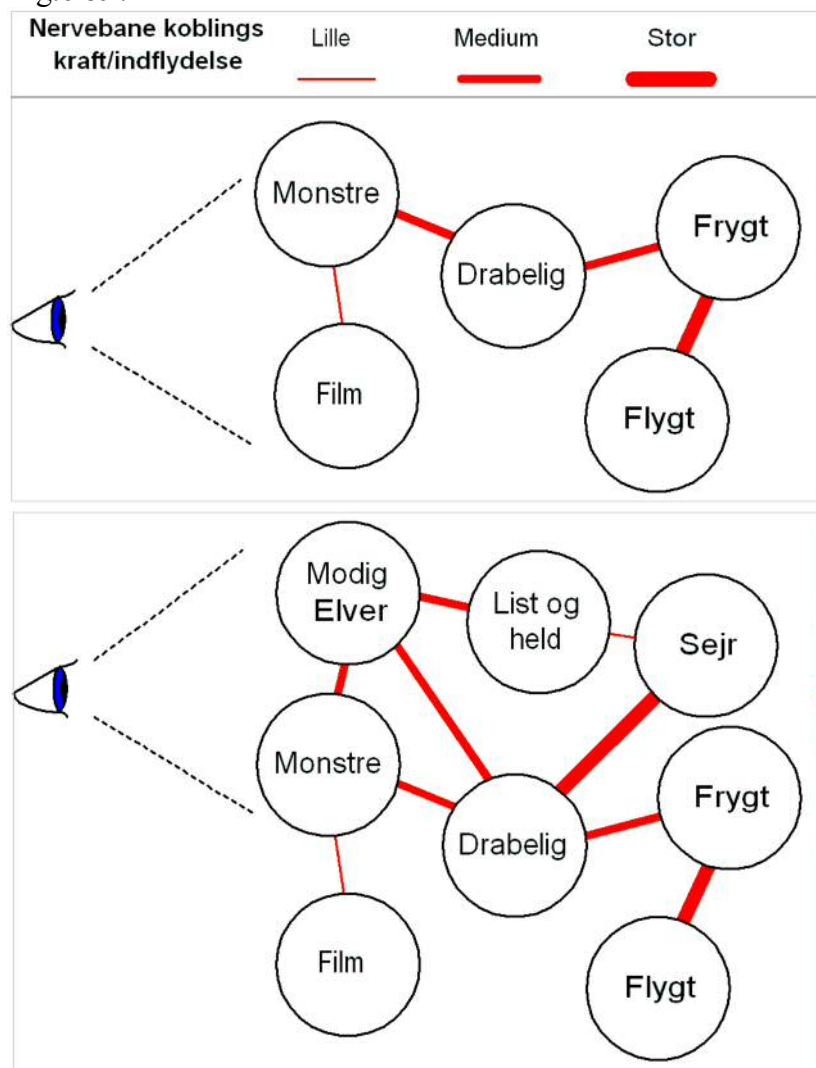
Det er altså videnskabeligt bevist, at vi husker bedst når begge hukommelser husker en oplevelse. Yderligere så husker vi bedre oplevelser som gentages. Selv de mest kedelige og ligegyldige oplevelser vil sætte deres præg i vores hukommelse, hvis de bliver gentaget nok. Men igen; uden følelses engagement vil vi kun huske det på et ubevidst følelsesmæssigt plan. Et fænomen, som benyttes effektivt i reklame branchen i form af branding. Vi er tilbøjelige til at forholde os mest til det, vi finder familiært.

Forklaringen findes i en proces kaldet "Hebb's Axiom". Vores hjerne har en hukommelses celle for hver indtryk vi til en hver tid har oplevet. Hver gang at 2 ellers separate hukommelses celler



aktiveres på samme tid af en ny oplevelse, så forbindes cellerne via en nervebane. Kraften af denne hjernebane afgøres efter princippet om hvor følelsespræget og hvor ofte vi oplever de 2 indtryk i sammenspil via den nye oplevelse. Og i fremtiden så vil begge hukommelses celler aktiveres, selv hvis kun en af cellerne er relevante for vores indtryk. En hukommelses celle kan således være forbundet med mange tusinde nervebaner til andre hukommelses indtryk. Men åbenlyst genkalder vi ikke tusindvis af indtryk. Det er altid kraften i nervebanerne som afgør hvilke associationer som instinktivt kommer først til overfladen:

Fig.6 & 7



I fig.6 ser en pige et monster i en film som vækker et instinkt i hende som får hende til at gemme sig bag sofa.

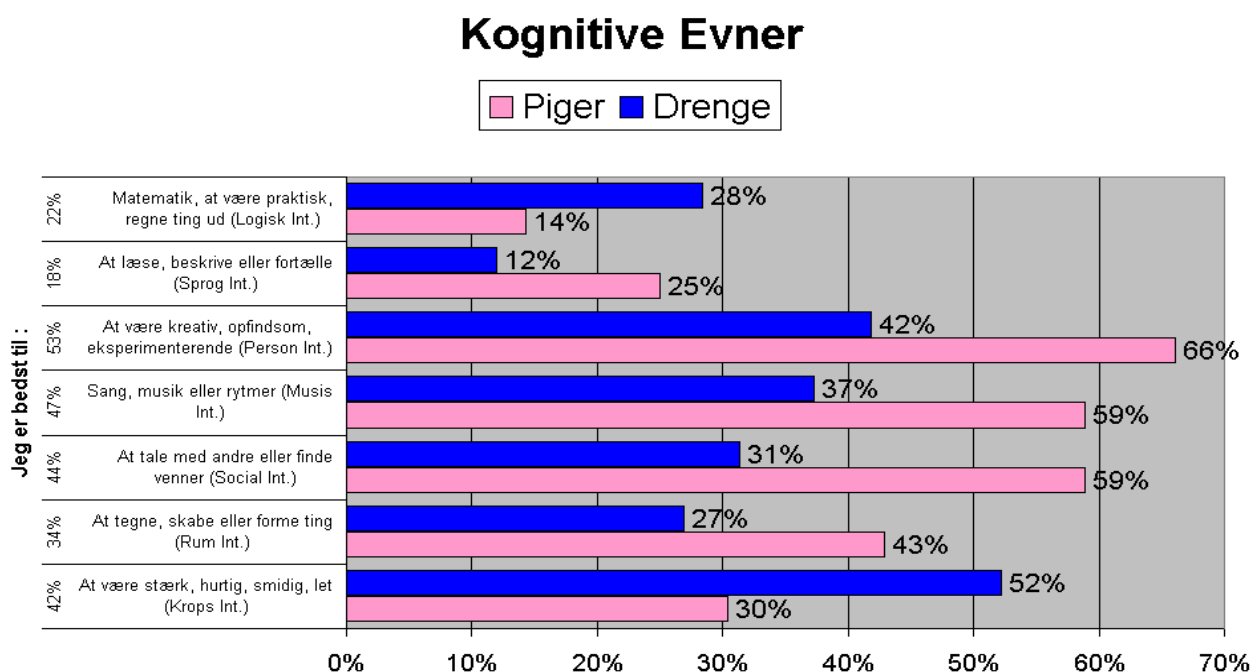
I fig.7 oplever samme pige efterfølgende flere monstre i et rollespil og flygter mens en modig elver hver gang på drabelig vis besejrer monstret med list og held. Til sidst er nervebanen som kobler sejr sammen med elveren kraftigere end frygten for det drabelige monster. Pigen stiller sig nu ved elverens side i kamp... Men læg mærke til indtrykket af at drabelighed føre til sejr frem for list og held.

Vender vi tilbage til udvikling gennem rollespil, så har vi nu opskriften på, hvordan vi bedst skaber erfarings berigende oplevelser, som sætter dybe aftryk i hukommelsen. Erfaringer som vil komme op til overfladen og præge en deltagers adfærd. Også når de står over for oplevelser i den virkelige verden som blot minder om oplevelser, de har været i gennem i rollespils sammenhæng.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Kilde: Neurobiologisk koncepter vedrørende hjernen og hukommelser er koncept publiceret i ” The Developing Mind” af Daniel J. Siegel

En måde at sælge rollespil på er at kende sine deltagere og skræddersy et handlings koncept som deltagerne er vilde med. Tilføjes tanken om at rollespil rummer forskellige kognitive vægtninger så vil det kropsligt stærke barn finde en appel i at spille live rollespil mens det intellektuelt stærke barn vil finde en appel i at spille fantasy rollespil. Som sådan kan vi sælge vores rollespil ved at vælge den rigtige kognitive ramme til vores deltagere. For en klub i Greve egnen vil billedet se således ud:

Fig.8<sup>13</sup>

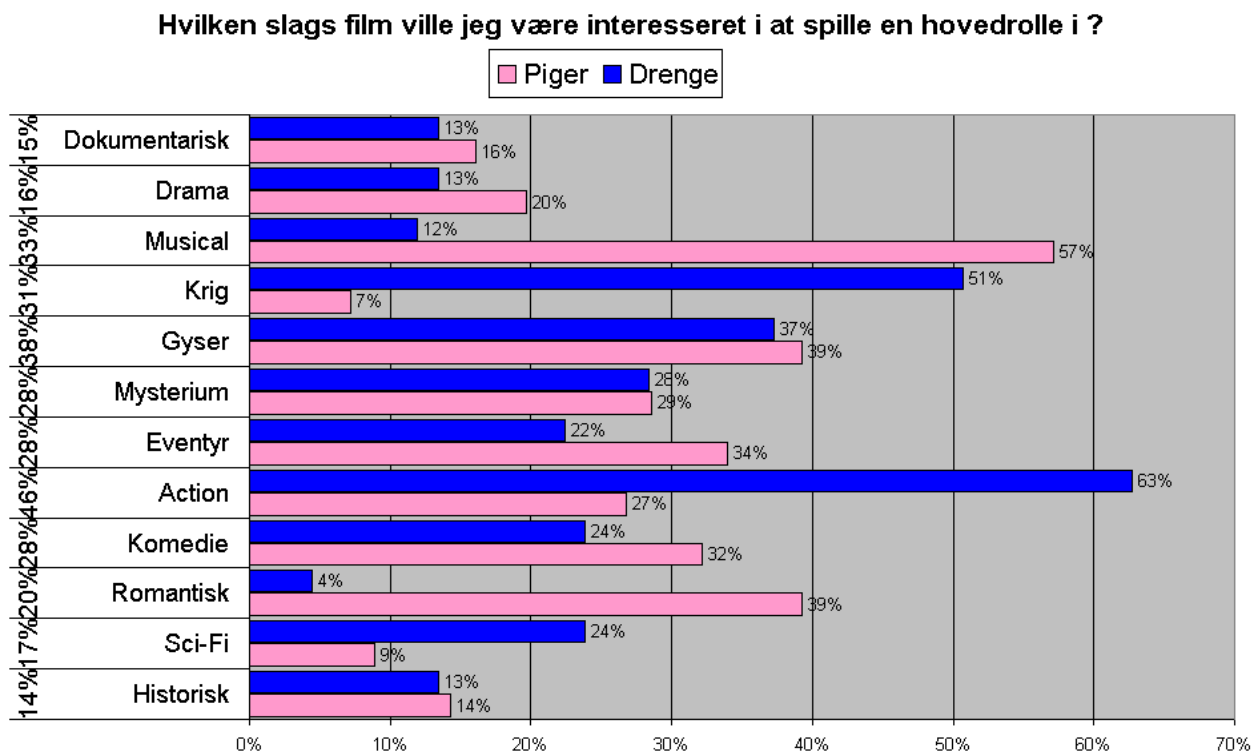


En slående tendens er at piger gennemsnitligt synes mere sikre i deres evner end drenge. Undtagelsen ligger i de kropslige og logiske kategorier. En tendens som afspejler sig i rollespils kulturen, hvor live og fantasy rollespil netop vægter disse intelligenser højt.

For at skræddersy et endnu mere følelsesmæssigt pletsud så kan vi også tage hensyn til hvilket tema vores deltagere finder appellerende:

<sup>13</sup> Kilde : Tal fra besvarelser i en Spørgeskema Undersøgelse blandt klubbørn i alderen 9-15år af Kenneth Larsen (Se Bilag 1)

Fig.9<sup>14</sup>



En åbenlys grund til at rollespils kulturen er så domineret af drenge kan findes i mainstream rollespil typiske fokus på Action og Krig. Ønskes flere piger ind bør temaerne varieres mere.

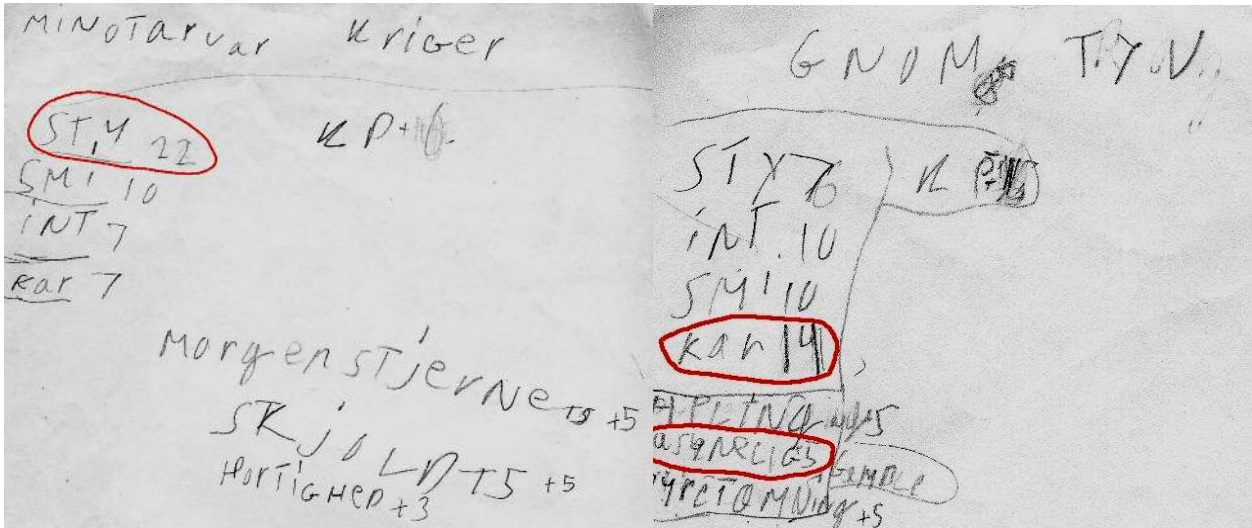
Fig.9 vil hjælpe en rollemester drevet handling gevaldigt hvis spillerne er kendt på forhånd. Endnu bedre står dog en spiller drevet handling som pr. automatik vil følge deltageres interesser.

### Personlig Udvikling og Refleksion via Rollespil

Netop rollespil som lader deltagerne vælge deres egne veje og rammer har et godt potentiale for både at motivere og udvikle deltageres personlige præferencer. Har deltagerne mulighed for at vælge egen rolle vil vi ofte se roller som enten reflektere noget i deltagerne selv eller aspekter de vil udforske. Og oplever deltagerne at deres selvvalgte rolle har både fordele og begrænsninger når de skal handle, så er det også givet et fremtidigt valg af roller vil reflektere disse erfaringer.

<sup>14</sup> Kilde : Tal fra besvarelser i en Spørgeskema Undersøgelse blandt klubbørn i alderen 9-15år af Kenneth Larsen (Se Bilag 1)

## 2 Fantasy Rolle Skemaer fra samme deltager



En rolle som kæmpe stærk Minotaur<sup>15</sup> var ganske effektiv til at skaffe bytte indtil hele byvagtten gjorde livet surt for ham... Så valgte deltageren at lave en ny rolle i form af en lille karismatisk Gnom tyv som kunne gøre sig usynlig! En udvikling som tydeligt er en refleksion over hvilket evner rollen kan vægte for at skabe succes for sig selv.

Rollespil har kort sagt et stort potentiale for at lade deltagerne udvikle deres "personlige" intelligens. Muligheden for at drage erfaringer med roller og situationer, som ellers ikke vil være lette eller realistisk tilgængelige i den virkelige verden, er endeløse. Selv urealistiske, uopnåelige eller direkte farlige roller tjener det formål at skabe associationer i vores hukommelse som senere kan kobles sammen med fremtidige realistiske valg. En rollespiller som har spillet en tyv vil kunne drage associationer til sin simulering hvis en ven prøver at friste til deltagelse i et butikstyveri. Og afhængig af de erfaringer som deltagerne har gjort sig i deres fiktive roller, vil de genkalde de konflikter og konsekvenser, som muligvis ligger dem i vente, hvis de vælger at følge deres ven. Der er altså en pointe i at rollespil lader deltagerne udspille selv mørke fantasier. Den ekstra mulighed for overvejelse som udspringer af en fiktiv erfaring vil senere skabe et mere nuanceret valg i deltagerens liv.

### Sociale Sammenspil & Initiativ i Rollespil

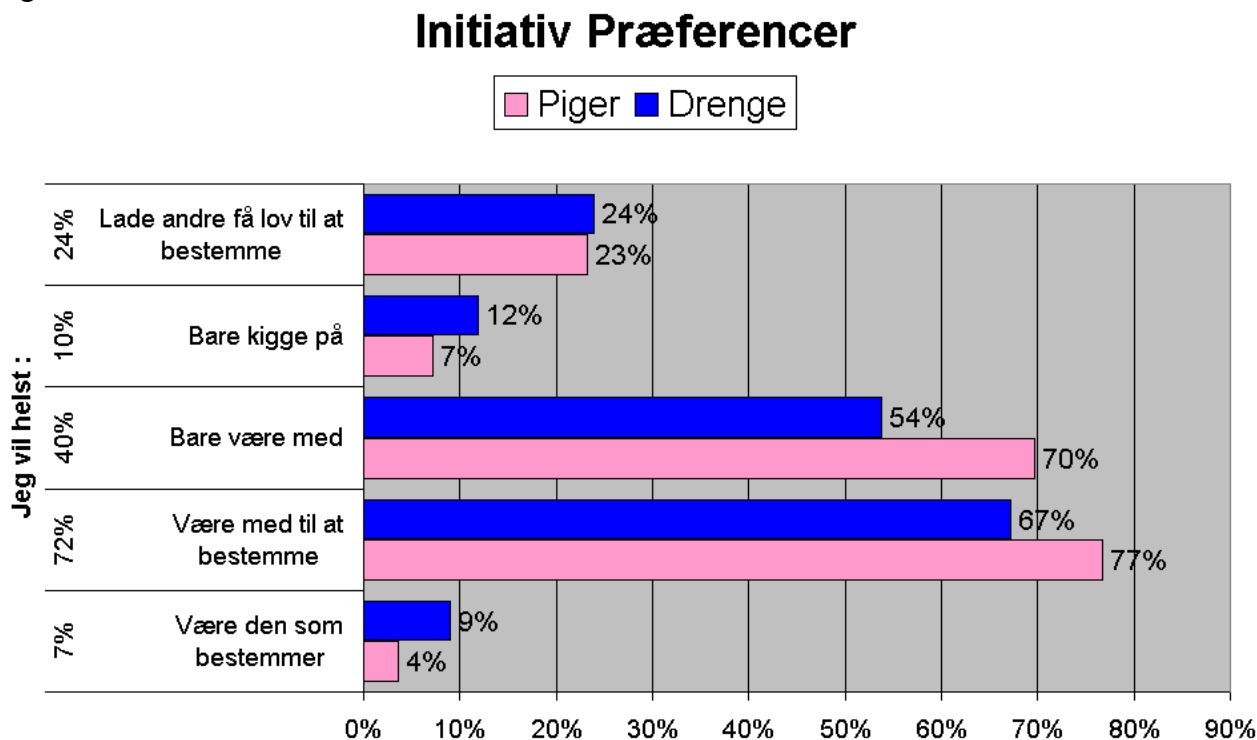
Rollespil har også et kæmpe potentiale for at lade deltagerne udvikle deres "sociale" kognitive forståelse. Sammenspillet mellem deltagere og med rollemesteren vil uanset typen af rollespil være en meget realistisk simulering af en dialog. En uskreven regel er at deltagerne skal være i deres rolle når de ønsker at udtrykke sig verbalt i spillets fiktion.

Skræddersyer vi et rollespil direkte med henblik på at udvikle evnen til at indgå i et socialt sammenværd så kan en rollemester drevet historie igen tage udgangspunkt i deltagerens præferencer

<sup>15</sup> En Minotaur er et græsk mytologisk væsen bestående af en krydsning mellem et menneske og en tyr.

for at skabe et fælles følelses grundlag som de kan tage udgangspunkt i gennem rollespillets handling. Lader man til gengæld handlingen være op til deltagerne vil vi unægtelig se nogen tage mange initiativer som præger handlingen mens andre holder sig i baggrunden. Det typiske billede for vil for en klub i Greve egnen se således ud:

Fig.10<sup>16</sup>



Det er ganske naturligt at deltagerne vil følge ovenstående præferencer hvis det står til dem selv. Men rammerne for en simulation kan også ændre på dette mønster. Mest markant kan vi vende op og ned på mængden af initiativer ved at ændre på rollespillets appel til fordel for personlige præferencer.

Omvendt så kan en rollemester også vælge at fjerne noget af fokuset fra en deltager som dominere rollespillets handling på bekostning af de andre.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Kilde : Tal fra besvarelser i en Spørgeskema Undersøgelse blandt klubbørn i alderen 9-15år af Kenneth Larsen (Se Bilag 1)

<sup>17</sup> Se DVD Klip Bilag: ”Drivkraft bag Handling”

# Balancen i Rollespil

Vi har nu en række forhold vi kan manipulere med for at skræddersy et rollespil med udviklings potential:

- Perspektiv
- Rammer & Mekanik
- Kognitivt Fokus
- Konflikt Fokus & Etik
- Historie Styring & Handlings Magt
- Følelser & Repetition Oplevelser
- Personligt Fokus
- Socialt Fokus & Initiativ Fordeling

Men det at sikre udvikling er lettere sagt end gjort. Listen er allerede lang og nogle af punkterne udelukker eller modarbejder ofte andre. I praksis sætter det store krav til rollemesteren at skræddersy et rollespil som rummer det ønskede potentiale for udvikling. Og hvad enten man er bevidst om ovenstående eller ej, så arbejder man med ovenstående punkter.

## Rollespil i Praksis

Netop det at være bevidst om rollespillets pædagogiske og psykologisk facetter er en vigtig del af at skræddersy et rollespil. Vi rummer utroligt mange handlemønstre som kommer i spil uden bevidst overvejelse. Som nævnt er det på sin plads da vores hjerne ikke kan holde styr på en hver detalje, men må fokusere på det relevante. Omvendt er det alligevel værd at se nærmere på hvilket handlemønstre vi ubevidst gør brug af og om disse er hensigtsmæssig som rollemester. Igen, lettere sagt end gjort.

Siden rollespil er en simulation som kan være ligeså kompleks at holde styr på som virkeligheden, så kan selv en dedikeret observatør overse størstedelen af de initiativer, som foregår blandt selv få deltagere. Ud fra dette standpunkt har det givet god mening at videofilme nogle rollespils forløb med henblik på at observere og dokumentere rollespils udviklings potentiale.<sup>18</sup> Et videokamera ser godt nok ikke alt, men med optagelser kan en situation ses flere gange og som dokumentation vil en

---

<sup>18</sup> Alle Deltagere i mine rollespil har forinden filmningen afleveret givet en sammentyge erklæring på at optagelserne må benyttes til denne rapport. I øvrigt en af grundende til at jeg primært har optagelser fra pigerollespils grupper da jeg specifikt har lavet disse optagelser under en lønnet praktik hvis formål var at studere rollespil skræddersyet til piger.

optagelse fungerer effektivt da samme billede vises til alle som ser det. Det er altså muligt at fjerne et subjektivt lag i fremlagt dokumentation såfremt optagelsen i sig selv er uredigeret og placeret så helheden af en situation fanges fra et neutralt standpunkt.

En analyse model som gør brug af video optagelser er Marte Meo Metoden. Et terapeutisk arbejdsredskab som har vundet indpas i den pædagogiske kultur. Metoden er udviklet af Maria Aarts som indledende benyttede metoden i sit praksisfelt med udviklingshæmmede. Dette med henblik på gennem en Marte Meo session at fremhæve og anerkende effekten af succes prægede initiativer som foregår sporadisk mellem deltagere med kommunikative problemer. Sagt kort finder og fremhæver Marte Meo metoden det sammenspil som fungerer godt og for parterne til at forsætte herfra. Video optagelsen bliver her redskabet hvor selv små detaljer registreres nøgternt. Herefter er det intentionen at en Marte Meo terapeut udpege detaljer i f.eks. deltagernes kropssprog og kæder initiativer sammen med andres reaktioner på disse. Som sådan er metoden meget konkret i dens bevis materiale.

I et rollespils sammenhæng ser jeg ganske gode applikations muligheder for Marte Meo metoden. Som videnskabelig model har metoden dog endnu ikke officielt anlæg. Bøger om metoden handler mere om metodens gavn ud fra praktiske erfaringer. Set i betragtning af mængden af relativt objektiv data virker tanken ellers plausibel. Som sådan har denne opgave i følgende del søgt at gå meget grundigt til værks i indsamlingen af data for ikke blot at demonstrere Marte Meo metoden som anvendelig model i praksis men også som en model hvis sammensætning af empiriske data muligvis vil være anvendelig til at danne fundament for den teoretiske effekt af rollespil.<sup>19</sup>

## **Empati i rollespil**

Vi kan som nævnt skræddersy rollespil specifikt til en brugers kognitive evner. Dette er ikke blot sandt i valget af rollespils type, men også i alle andre aspekter som indgår i rollespil. Uden en rollemesters empati over for deltagerne fjernes også en stor del af potentialet for udvikling. Forholdet mellem rollemesterens empatiske evner og rollespillets udviklingspotentiale kan som sådan knyttes sammen til en opskrift for det balancerede rollespil:

### **Punkt 1: Fokus på Følelser & Kognition**

---

<sup>19</sup> Kilde: Marte Meo Metoden er et koncept udviklet af Maria Aarts og er publiceret i hendes bog ”Marte Meo Grundbog”

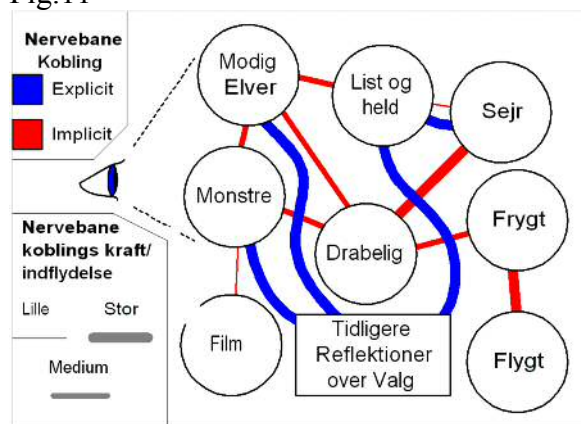
Det er nødvendigt for en rollemester at genkende deltagernes evne til at forstå og handle i forskellige kognitive oplevelser. Et rollespil med udviklings potentiale vil teste grænsen for disse evner, men aldrig overskride dem markant uden forbehold.

I teorien vil hensigtsmæssig praksis søge indsigt i og tage højde for hvor intens man påvirker deltagernes følelser. Bevæger vi os i grænseland så er det en væsentlig del af en rollemesters opgave at give rum til refleksion så de erfaringer deltagerne får af et følelsesmæssigt engagement også senere bliver husket i et fuldkomment perspektiv.

I et bordrollespil er der ofte tid og mulighed for at reflektere over handlinger da der ofte gives deltagerne tid udenfor deres roller. I et Live og Semi-live rollespil, hvor der mere direkte arbejdes med intense følelser, er det ikke altid tilfældet. Typisk kan deltagerne først begynde at se og påpege vigtige aspekter af deres handlinger efter at de er trådt ud af deres roller og taler om hændelsen.

Pointen er at en rollemester bør skabe plads til refleksion over spillets gang. Hvis ikke dette sker, vil en udvikling ofte kun finde sted på det følelsesmæssige plan som Hebb's Axiom demonstrerer.

Fig.11



Pigen oplever på ny et monster og den modige elver går frontalt til angreb. Følger pigen sine impulser vil hun følge elveren på trods af at hun ikke bruger list og har gode odds for at være heldig. Dette fordi hun implicit har oplevet elverens drabelighed som primær succes kriterium. Men hvis pigen forinden har gjort sig refleksioner over situationens sammenhæng så vil den eksplicitte hukommelse give hende mulighed for at vælge hvilket hukommelses veje som passer bedst til oplevelsen her og nu frem for at reagere som tidligere. Deltageren kan altså se elveren springer list over og kan forholde sig til om det i så fald er fornuftigt at følge elveren.

En rollemester skal altså overveje om han vil skræddersy rollespil til nænsomt at omgå deltagernes kognitive grænser eller skabe intens realisme med tilhørende terapi.<sup>20</sup>

Et glimrende eksempel er at rollespillet ofte rummer mulighed for at en rolle kan dø. Er deltagernes roller skabt af dem selv taler vi her om en personlig følelsesmæssig investering. Ofte vil personlige præferencer præge rollen og som sådan vil muligheden for at dø både være stærkt motiverende, men også stærkt traumatiserende, hvis det hænder. Det er en rollemesters overvejelse om det er hensigtsmæssigt at tillade dette uden at overveje følgerne. Vil deltageren forstå sammenhængen i et

<sup>20</sup> Se DVD Klip Bilag : "Følelser Intens Rollespil"



nederlag med en rolle som repræsenter egne sider? Eller vil deltageren blot *føle* et nederlag? Uanset hvad, vil erfaringen præge fremtidige valg af bl.a. nye roller. Spørgsmålet er om næste rolle skabes bevidst ud fra erfaringer eller ud fra følelser som ikke altid er passende til den nye rolle.

## **Punkt 2: Fokus på Konflikt & Etik**

Det er nødvendigt for en rollemester at genkende deltagernes evne til at tage ansvar for både egne interesser, rollespillets handling såvel som deltagergruppens sammenknytning.

I teorien vil hensigtsmæssig praksis tage højde for hvor meget deltagerne prioritere egne behov, gruppens behov og rollespillets handling. Man kan vægte det ene frem for det andet, men tilsidesættes en af delene så er det en væsentlig del af rollemesterens opgave at bringe en modvægt i spil.

Rollemesteren holder her en ultimativ autoritet over, hvor meget deltagerne har mulighed for at handle ud fra sig selv, gruppen eller handlingen. Ønsker man at deltagerne skal udvikle en sans for balance mellem de 3, så taler vi mere om at rollemesteren går ind i et rollespil med initiativer, som dæmper eller fremhæver deltagernes handlinger, frem for at lade disse få enten frit løb eller stram snor.

En af de store udfordringer er når deltagerne driver deres individuelle behov foran både gruppen og handlingen. En konflikt som enten bringer spild i gruppen eller tilsidesætter deltagere gennem rollespillet. Yderligere kan individuelle behov være problematiske at håndtere, hvis en planlagt handling tilsidesættes i processen. Her sidder rollemesteren med muligheden for en meget fast struktur, så deltagerne ikke render hver til sit eller modarbejder hinandens initiativer. Omvendt så kan man også have en rollemester som belønner deltagere, som følger rollespillets rammer slavisk, og kun belønner initiativ som passer ind i et bestemt mønster.

Det kan hænde at deltagerne kan komme i konflikt med hinanden og prøver at dræbe den anden i spillet. Skal dette være tilladt? Det har længe været til debat blandt rollemestre. Nogen ønsker at prioritere realismen i et rollespil og forholder sig passiv. Andre ønsker at værne om den sociale dynamik ved at forbyde indbyrdes splid mellem deltagerne. Uanset hvilken lejr man tilhøre så bør en rollemester overveje hvilken udvikling han vil tilvejebringe. Ønskes en hensigtsmæssig udvikling vil rollemesteren hverken direkte tage styringen eller se passivt til når deltagere er i spild med hinanden. Konsekvensen ved at hindre deltagernes handlefrihed kan begrænse muligheden for

at erfare en situations realistiske forløb. Konsekvensen ved at tillade deltagerne uanfægtet handlefrihed kan begrænse muligheden for at løfte situation fra følelsesmæssig til et bevidst handleforløb. Udviklingen vil altid ske mest effektivt der hvor deltagerne selv har mulighed for at vælge deres veje og blive konfronteret med konsekvenser af deres valg uden en reel fordømmelse.<sup>21</sup>

### **Punkt 3: Fokus på Historie Styling & Handlings Magt**

Det er nødvendigt for en rollemester, at genkende både deltagernes mulighed og tendens til at tage initiativ i forhold til rollespillets handling og deres tendens til at følge op på andres initiativer.

I teorien vil hensigtsmæssig praksis give alle deltagere mulighed for at tage initiativ i forhold til rollespillets handling. Ingen koncepter eller ideer er forkerte og alle skal benævnes og anerkendes for deres bidrag. Ikke alle ideer kan altid bruges, men en udvikling hos deltagerne må forudsætte at de bliver hørt og accepteret hvis de på egen hånd skal motiveres til at opsøge deres potentiale. Omvendt så er det ligeså vigtigt at deltagerne følger op om både rollemester og hinandens initiativer. Gensidighed er nøglen.

Rollemesteren har en central rolle i fordelingen af initiativer. Som personen der trækker i trådene i en evt. handling, kan han eller hun altid vælge at sætte fokus på nogle deltagere frem for andre. Specielt hvis handlingen drives frem af spillerne selv, vil rollemesteren kunne vælge hvor meget opmærksomhed han vil give de forskellige initiativer som deltagerne byder ind med, samt sætte initiativer i gang specifikt rettet mod en deltager. Ideelt set vil alle få deres øjeblik i centrum. Ønsker man at udvikle deltagernes initiativ mønster så vil en rollemester dog også være bevist om typen af initiativer som deltagerne bringer på bordet og søge at bringe mere varians ind i dette mønster. En deltager med udelukkende mange i gang sættende initiativer kan let dominere rollespillets handling mens en deltager med udelukkende mange opfølgende initiativer sjældent vil få indflydelse.

Det er dog let at miste overblik med deltagernes initiativer som rollemester. Jo flere deltager et rollespil rummer jo mere problematisk. Ved at benytte Marte Meo metoden på de første 2 minutter af et bordrollespil blandt rollemester og 4 deltagere nåede gruppen samlet, at foretage mere end 300 initiativer hvor af ca.2/3 var skift i opmærksomhed, ca.1/3 involverede kropsbevægelser, mens blot 1/10 var verbale initiativer. Dvs. at der hændte noget nyt 2½ gange i sekundet.<sup>22</sup> Åbenlyst kan så

---

<sup>21</sup> Se DVD Klip Bilag: ”Tøj Etik”

<sup>22</sup> Se bilag 2

mange indtryk ikke bearbejdes eksplicit. Vores hjerne sortere meget fra. En fejltagtig proces som kan bedres.

Igen er det væsentligt at vælge den rigtig rollespils type. En rollemester til 50 deltagere i et live rollespil vil ofte ikke have et direkte fokus på at udvikle deltageres initiativ varians. Det vil her være op til deltagerne selv at byde ind med initiativer. Det kan derfor også være en ide at være på forkant med dem, som helst vil være i front eller gemme sig i baggrunden. Søger man at udvikle dette billede kan man sætte de stille på forreste række og de frembrusende på bageste række. For begge typers vedkommende vil vi sandsynligvis opleve en overskridelse af deres grænser. Du vil ikke få en sky deltager til at være naturlig og tryk i rollen som kaptajn. Men der er intet i vejen for at kaste deltageren ud i en smagsprøve på rollen. En meget direkte konfrontation med det uvante. Gør man dette er det vigtigt at reflektere som tidligere nævnt. Eller man kan vælge den nænsomme vej...

Rollemesteren magt fører et ansvar med sig, når man ønsker at se en udvikling i *alle* deltageres initiativer. Det kan dog være svært når deltagerne har vidt forskellige formåen. Derfor kan en anden vej være at separere de frembrusende fra de tilbagestående. Igen er pointen sådan set blot at skabe en balance imellem deltagerne. Separeres de 2 grupper vil de sky være tvunget til at være mere på, mens den frembrusende gruppe vil være... ”en håndfuld”. I begge tilfælde kræver det tålmodighed at skabe udvikling. Heldigvis synes de 2 ekstremer at være relativt sjældne. De fleste deltagere jeg har haft er som regel allerede i en initiativmæssig balance (Se fig.10).

Et eksempel på hvor væsentlig rollemesteren er for initiativ balancen i et rollespil fanges ganske godt i løbet af en Marte Meo observation (Se tabel 3)<sup>23</sup>. Jeg er rollemesteren og det er pigernes første gang med bord rollespil. Jeg har dog lidt viden om de 4 piger. Isabel og Pernille K er nære veninder i samme klasse. Alle undtagen Pernille K har deltaget i min spørgeskema undersøgelse, hvilket giver mig en ide om at Rikke ønsker meget indflydelse i andres selskab og nævner selv problemer med at indgå i sociale netværker. Muligvis hænger disse sammen.

Se nu tabel 3. I rollespillets start er første valg deltagerne får, at vælge det land rollespillet skal foregå i. Jeg giver eksempler og seancen forløber over ca.10 sek. før et land er valgt. I løbet af denne periode startes ca.50 initiativer. Ca.1/3 af disse har ingen direkte nytte for rollespillet. 8 af initiativerne er verbale opfølgninger på mit spørgsmål. Den resterende halvdel er initiativer som benævner eller giver opmærksomhed til mig eller deltagerens verbale dialog. 3 lande foreslås. Tyrkiet fra Pernille J (ini.nr.86 & 111), USA fra Pernille K (ini.nr.87 & 98) og England fra Isabel (ini.nr.102). Pernille arbejder hårdt på sit forslag og bliver specielt set af Pernille K og Rikke for sin indsats (ini.nr.93,101 & 115). Isabel er sidst med sit forslag og straks dropper Pernille K sin ide og bakker op om sin veninde (ini.nr.108). Jeg ser ganske kort rundt og beslutter så at flertallet vinder... Bemærk her hvor lidt held Pernille J har, med at opnå min opmærksomhed i processen. Under et sekund (ini.nr.112). Den manglende anerkendelse er noget hun selv mærker hvilket gør, at hun holder ved (ini.nr.128) selv efter min beslutning. Men igen ingen respons fra mig... Der er et eksempel på hvor meget en rollemester styre fokuset på initiativer i rollespillet! Det er derfor uheldigt at jeg stort set overser Pernille J's første selvstændige initiativer i rollespillet da dette uden tvivl vil påvirke både magtbalancen og hendes følelse af succes. Og grunden til at jeg overser hende er, i dette tilfælde, at hun næsten sidder ved siden af mig i stedet for foran mit syns felt. Som sådan misser jeg flere af hendes non verbale kommunikation, som måske ellers kunne have givet hende mulighed for at drage min opmærksomhed til sig.

Heldigvis så inddrager jeg bevidst alle deltagere som en del af min fremgang, og allerede kort tid inde i rollespillet arbejder jeg aktivt for at bringe Pernille J ind i en initiativ mæssig balance, med de øvrige spillere, gennem de 2 timer spillet vare.<sup>24</sup> Men Marte Meo metoden har synliggjort et behov for ekstraordinær bevidsthed omkring at være opmærksom og få benævnt alle initiativer. Specielt deltagerens første initiativ da dårlige erfaringer her vil præge det videre spil og muligvis spænde ben for mit ønske om at udvikle i positiv retning.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Tabel 3 er kun et 12 sekunders segment af den 2 minutter lange Marte Meo Session (Se bilag 2)

<sup>24</sup> Kan blandt andet observeres i DVD klip Bilag: "Introduktion til et Bordrollespil"

<sup>25</sup> Se DVD Klip Bilag : "Marte Meo Session" samt Tabel 3 & Bilag 2

Tabel 3

Marte Meo Metoden I Praksis																
Originalt Initiativ		Deltageres Verbale Opfølgninger				Respons tilbage til Deltagerne				Pernille J Verbale Opfølgninger				Respons tilbage til Pernille J		
Initiativ Interval		Initiativ Tager				Initiativ Type				Respons til				Initiativ		
Ini.nr	Tid	Varighed	Kenneth	Pernille J	Rikke	Isabel	Pernille K	Opmærksom	Handlende	Følelses ladet	Verbal	Initiativ nr.	Benævner	Bekræfter	Opfølger	Beskrivelse
75	00:43:38	7s	x					x								Ser på sofafiger
77	00:43:38	2s				x						76	x			Ser på Kenneth
78	00:43:39	2s			x			x								Slikker finger for rester af te og sukker
79	00:43:39	3s		x				x								Ser på egen papir karakter
80	00:43:39	1s			x			x								Ser ned i eget krus
81	00:43:39	2s			x			x				76	x			Ser på Kenneth
82	00:43:39	2s					x	x								Ser på sofafiger
83	00:43:40	1s		x				x								Rykker bljant æske væk fra papir
84	00:43:40	1s				x		x								Ser på hånd
85	00:43:41	6s	x							x		86-108	x			Smiler
86	00:43:41	2s		x				x				76		x		Foreslag om tilholdssted
87	00:43:41	1s				x		x				76		x		Foreslag om tilholdssted
88	00:43:41	1s		x				x				76		x		Peger på Kenneth
89	00:43:41	1s				x		x								Slikker finger for rester af te og sukker
90	00:43:41	1s			x			x								Ser ned i eget krus
91	00:43:41	1s			x			x				87	x			Ser på Pernille K
92	00:43:41	9s				x		x				76	x			Ser på Kenneth
93	00:43:41	2s				x		x				86/88	x			Ser på Pernille J
94	00:43:42	1s				x		x				76	x			Læner sig frem
95	00:43:42	1s		x				x				76	x			Ser på Kenneth
96	00:43:42	1s			x			x				76	x			Ser på Kenneth
97	00:43:42	1s			x			x								Ser ned i eget krus
98	00:43:43	1s				x		x				76		x		Gentager foreslag om tilholdssted
99	00:43:43	1s		x				x				98	x			Ser på Pernille K
100	00:43:43	1s				x		x				76	x			Ser på Kenneth
101	00:43:44	3s			x			x				86		x		Vender sig, løfter 2 fingre i mod Pernille J og taler til hende
102	00:43:44	1s				x		x				76		x		Foreslag om tilholdssted
103	00:43:44	3s		x				x				101	x			Ser på Rikke
104	00:43:44	2s				x		x				102	x			Ser på Isabel
105	00:43:46	2s			x			x								Køre finger rundt på egen kops inderside
106	00:43:46	1s			x			x								Ser ned i eget krus
107	00:43:46	1s				x		x				76	x			Ser på Kenneth
108	00:43:46	1s				x		x				102		x		Støtter Isabels forslag
109	00:43:47	1s		x				x				108	x			Ser på Pernille K
110	00:43:47	1s			x			x				76		x		Peger på Kenneth
111	00:43:47	1s			x			x				78		x		Foreslag om tilholdssted
112	00:43:47	1s		x				x				110/111	x			Ser på Pernille J
113	00:43:47	1s			x			x				76	x			Ser på Kenneth
114	00:43:47	2s			x			x				76	x			Ser på Kenneth
115	00:43:47	1s				x		x				110/111	x			Ser på Pernille J
116	00:43:48	2s		x				x				102/108		x		Beslutter hvor rollespillet foregår
117	00:43:48	1s		x				x				102/108	x			Peger med en hånd på Pernille og anden på sofafiger
118	00:43:48	31s		x				x								Ser på sofafiger
119	00:43:48	2s			x			x								Slikker finger for rester af te og sukker
120	00:43:48	1s		x				x								Ser ned
121	00:43:48	2s				x		x				116	x			Ser på Kenneth
122	00:43:49	2s		x				x								Retter på hår
123	00:43:49	1s				x		x								Tøre sig for mund med hånd
124	00:43:49	1s				x		x				116	x			Nikker
125	00:43:49	2s		x				x				116	x			Ser på Kenneth
126	00:43:49	1s			x			x								Ser ned i eget krus
127	00:43:49	1s			x			x				116	x			Ser på Kenneth
128	00:43:50	1s						x				116		x		Gentager foreslag om tilholdssted i andet udsagnis

#### **Punkt 4: Fokus på Personlig Præferencer**

Det er nødvendigt for en rollemester at genkende deltagernes personlige præferencer og tage stilling til disse når et rollespil skal skræddersys til specielt flere individer.

I teorien vil motivationen til at lære og udvikle sig ligge i vores evne til at skabe succesoplevelser. Derfor vil deltagere typisk også være mest åbne for nye veje, hvis de føler muligheder frem for håbløshed i forhold til rollespillets handling.

Deltagerne skal føle sig i stand til at magte en situation inden for de præferencer de både besidder rent kognitivt men også i f.eks. etisk eller praktisk forstand. Det er derfor en overvejelse, om deltagere med modsat rettet behov, bør side i samme rollespils gruppe. Det kan være en pointe at lære deltagerne samarbejde på trods af forskelligheder, men der skal være en fælles motiverende faktor for alle hvis dette skal fungere hensigtsmæssigt.

Det kan være nødvendigt at begrænse deltagernes mulighed for selv at vælge hvor de ønsker at være i forhold til roller og handlings præferencer. Det bliver her vigtigt at en rollemester kan begrænse deltagernes handlefrihed uden at fordømme deres præferencer i processen. Ønskes f.eks. en realistisk stemning i rollespillet er det ofte set at deltagere nægtes adgang til nogen racer eller modsatte køn fordi de er ude af stand til at spille disse roller overbevisende. Dette er ikke en dårlig holdning. Man prøver at matche deltagernes niveau med hinanden så erfarne deltagere også kan møde udfordring i et avanceret rollespils miljø. Det er blot et spørgsmål om, at en afvisning af en deltagers formåen ikke også bliver til en afvisning af deltagerens præferencer. Ønsker en udvikling af deltagernes personlige præferencer så bør det understreges at det ikke er deltageren som er utilstrækkelig men derimod rollespillets rammer. Ellers kan konsekvensen af en afvisning let udvikle sig til mindreværd.

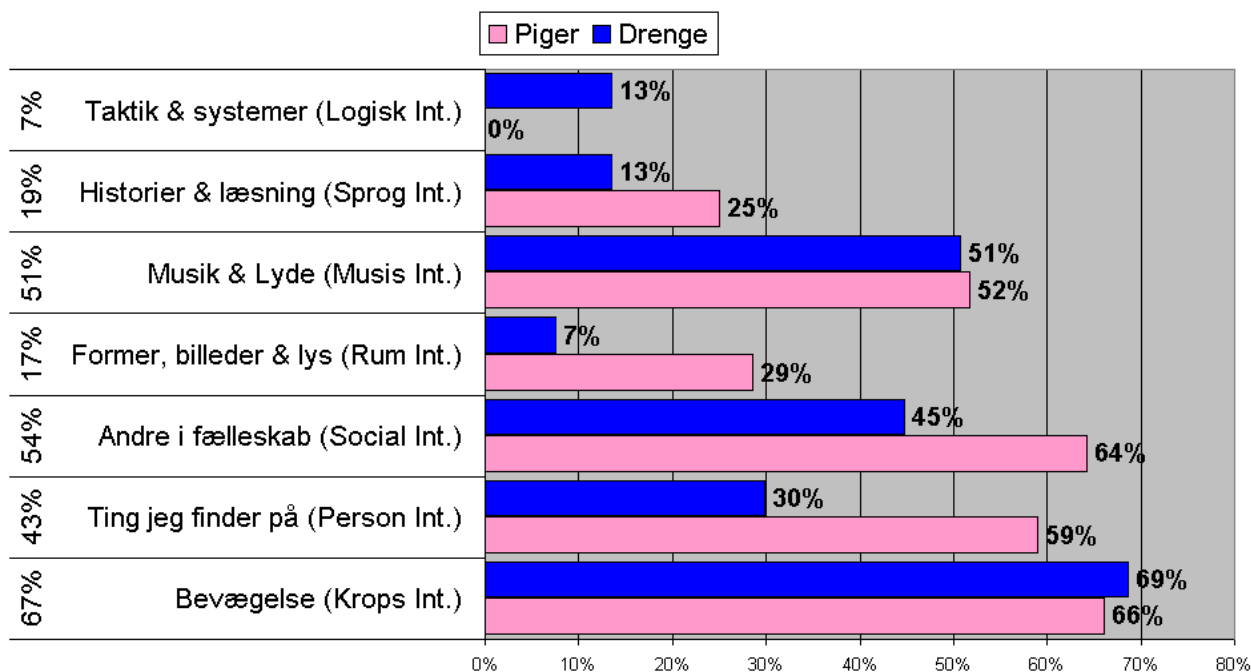
Det er en balancegang hvor meget en rollemester kan tillade den enkelte deltager at handle ud fra deres principper. Specielt når vi taler etik, skabes der en konflikt i hvordan deltagerne ønsker at handle og hvorledes rollemesteren ser dette. Der er ganske velkendt og accepteret at typiske rollespil tillader nogle ret uetiske handlinger som udvej i en udfordring eller konflikt. Men hvor går grænserne? Taler vi om etik så er vi tilbage til Freuds princip om at give handlefrihed til at tilfredsstille behov eller forbyde disse af hensyn til andre deltagere eller handling. Der er dog en hage ved denne balancegang når vi taler personlige præferencer. For en afvisning af en deltagers

personlige præferencer kan i den grad fjerne motivationen og muligheden for at deltageren kan forholde sig til rollespillet på egne præmisser.

Jeg har flere gange stødt på spørgsmålet, om deltagerne kan få lov til at vælge nøjagtigt hvad de har lyst til at være. Mit svar ja; det kan de. Hvis en deltager vælger at spille royal, det modsatte køn eller en kat så er det et udtryk for en side af dem selv som de ønsker at udforske. Og jeg finder det forkert at forbyde en deltager muligheden for at udvikle både sine evner i en anderledes rolle og erfaringer med at udleve personlige sider af dem selv. Så hellere finde et passende sammenhæng til rollen så den ikke vil overskygge eller falde ud af trit med andre deltageres roller og en evt. handling. At de så ikke mestre min definition af, hvad rollen bør udvise er irrelevant. Et sted skal man begynde og hvis ikke i en leg og simulering; hvor så? Ikke desto mindre adskiller jeg som oftest piger og drenge, når jeg danner en rollespils gruppe. En ting er at de kognitive præferencer er vidt forskellige. Mere væsentligt er, at netop de personlige præferencer mange gange er i strid modsætning blandt piger og drenge:

Fig.12<sup>26</sup>

### Jeg laver helst noget i min fritid med :



<sup>26</sup> Kilde : Tal fra besvarelser i en Spørgeskema Undersøgelse blandt klubbørn i alderen 9-15år af Kenneth Larsen (Se Bilag 1)

## Punkt 5: Fokus på Sociale Netværker

Det er nødvendigt for en rollemester at tage hensyn til deltagernes sociale netværker og skræddersy et rollespil, som giver mulighed for at udvikle både vante relationer, samt muligheden for mere alsidighed i deltagernes netværk.

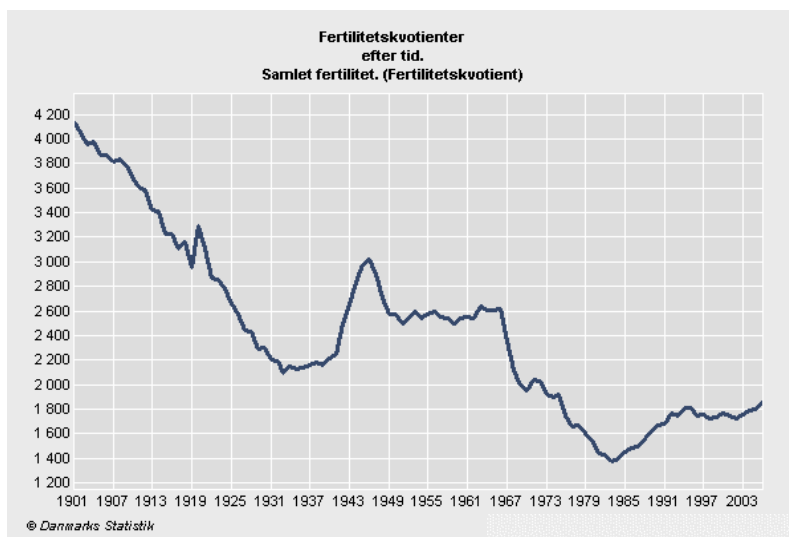
Fig.13<sup>27</sup>

I teorien er det et væsentligt succeskriterium, at vi har nære relationer i vores liv når vi skal vurdere vores livskvalitet. En holdning som bakkes op af en af de største værdi undersøgelser i nyere tid ”World Value Survey” (WVS). Resultater i disse undersøgelser har givet en indikator for hvad det gennemsnitlige menneske har størst behov for i vores søgen efter livskvalitet.

### TOP 10 PATHS TO HAPPINESS

- Genetic propensity to happiness
- Marriage
- Make friends and value them
- Desire less
- Do someone a good turn
- Have faith (religious or not)
- Stop comparing your looks with others
- Earn more money
- Grow old gracefully
- Don't worry if you're not a genius

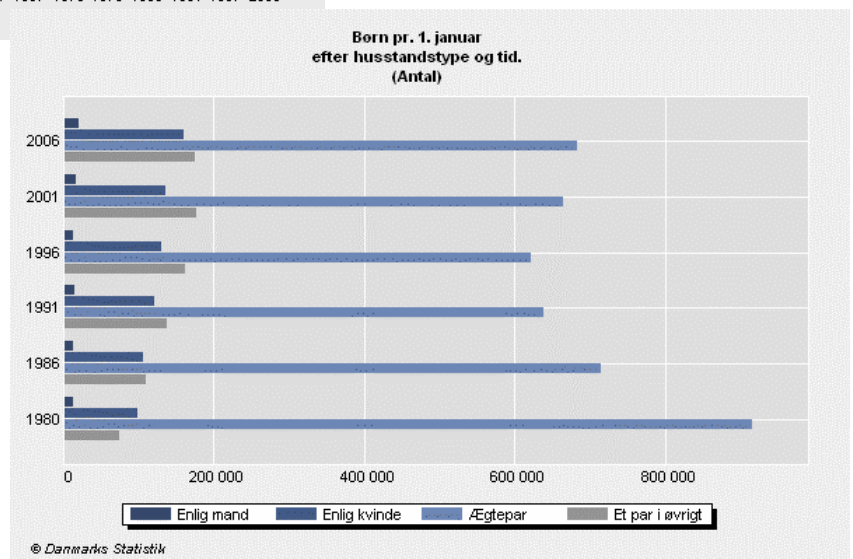
Fig.14<sup>28</sup>



Dette er vi ved at få øjnene op for i Danmark, hvor vores familie netværker synes at blive mindre og mindre med færre søskende og flere single forældre (Fig.14&15)

Fig.15<sup>29</sup>

Denne udvikling kan forklare en støt stigning i brugen af specielt skolefritidsordninger (SFO) (Fig.16). Tager man alle danske børn i alderen 6-9år i betragtning og går ud fra den formodning at disse primært benytter sig af SFO og fritidshjem, hvis de går i en



<sup>27</sup> Kilde: ”The Pursuite of Happiness” article published in NewScientist Magazine by author Michael Bond using data from WVS

<sup>28</sup> Kilde: Dansk Statistik for Fertilitet (Tabel FOD3) <http://www.dst.dk/>

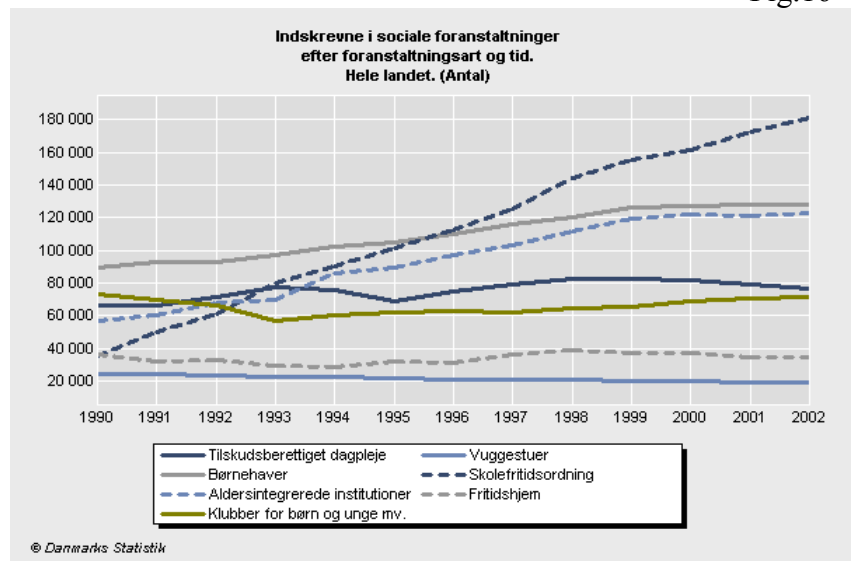
<sup>29</sup> Kilde: Dansk Statistik for Husstandstype (Tabel FAM5) <http://www.dst.dk/>



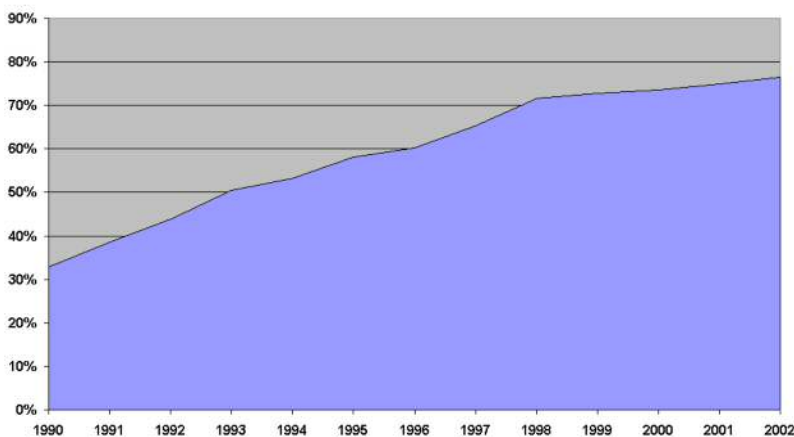
institution, så ser vi en ca. 2/3 af alle danske børn blive anbragt i institution i 2002 mod blot 1/3 i 1990 (Fig.17).

Institutionerne står med andre ord for en stor del af ansvaret for at give børn og unge et netværk af venner i en tid, hvor familien ikke længere kan give den samme opbakning.

Fig.17<sup>31</sup>



Antal børn i alderen 6-9år som går i SFO eller fritidshjem



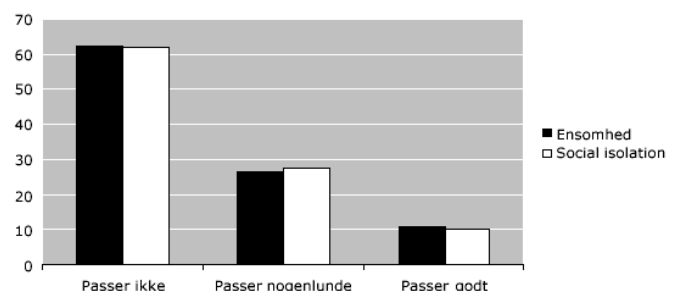
Ensomhed synes at være et voksende fænomen. En tilstand som mange har lært at affinde sig med og ligefrem være tilfreds med. Så vi har altså 2 grupper mennesker som ikke har gode muligheder for at udvikle sociale kompetencer, hvor den ene gruppe har kompenseret ved at have en stærk personlig

intelligens. Omvendt så finder vi også folk som er socialt anlagt, men stadigvæk føler sig ensom i selskab med andre. Desværre ikke et fænomen som er undersøgt specifikt.

Fig.18<sup>32</sup>

Ensomhed og social isolation blandt 12-18 årige i %  
Diagrammet udarbejdet på grundlag af Halberg Beckmann 1999, s. 27 og 36

I fig.18 er en gruppe unge blevet bedt om at forholde sig til om: ”Jeg har svært ved at få venner og føler mig tit ensom og udenfor” & ”Jeg føler mig ensom, også når jeg er til fest, og jeg holder mig i baggrunden” Desværre så viser undersøgelsen ikke om det er de samme børn som har bekræftet begge spørgsmål eller om vi står med 2 forskellige grupper.



<sup>30</sup> Kilde: Dansk Statistik for Indskrevne i Sociale Foranstaltninger (Tabel RES4) <http://www.dst.dk/>

<sup>31</sup> Kilde: Sammenfletning af data fra Dansk Statistik for Indskrevne i Sociale Foranstaltninger (Tabel RES4) og Folketal (Tabel BEF1A) (Se DVD Bilag 3)

Jeg vil gå ud fra, at der findes en gruppe unge, som har sociale netværker, men stadig føler sig ensomme. Disse personer har åbenlyst en mangel på selvstændighed. Altså en utrænnet personlig intelligens. Deres netværker mangler indhold i form af følelsesmæssigt engagement. En god grund kunne være en manglende evne til at skabe succesoplevelser i andres selskab. Altså en mangel på kompetencer i gruppens foretrukne kognitive fokus. Da de hverken er gode til at bringe deres egne følelses engagementer ind i gruppen, eller droppe gruppen til fordel for en anden eller eget selskab, så resultere ensomheden.

Vi ender altså med 4 grupper af individer som, afhængig af hvor stærke deres Sociale og Personlige Intelligenser er, hypotetisk er udsat for ensomhed.

Tager vi begge kognitive forhold i betragtning dukke følgende billede op:

Tabel 4<sup>33</sup>

Kognitive præferencer blandt 3. & 5.klasser			Indre Kognition (kreativ, opfindsom og eksperimenterende)			
			Bedst til dette		Middelmådig eller dårlig	
			Piger	Drenge	Piger	Drenge
Social Kognition (tale med andre og få venner)	Bedst til dette	3.kl.	52%	9%	14%	18%
		5.kl.	44%	21%	31%	16%
	Middelmådig eller dårlig	3.kl.	14%	50%	21%	23%
		5.kl.	13%	21%	13%	42%

	Har succes i eget og andres selskab. Piger i stort flertal.
	Oplever ikke succes i eget- men i andres selskab. 5.kl Piger i flertal. Pigerne bliver markant bedre til at finde netværker med tiden, men et tab i deres kreative formåen tyder på, at det er netværker de har svært ved at føle en stærk knytning til.
	Oplever ikke succes i andres- men i eget selskab. Drenge i stort flertal. Drengene virker langt mindre netværks orienteret, med gode evner til at holde sig selv med selskab. Flere drenge bliver med tiden involveret i netværker men en større del forbliver netværksløse. Disse oplever tab i deres kreative udfoldelser hvilket kunne tyde på tabt evne til at holde sig selv med selskab efter en længere social isolation.
	Ingen succes i hverken eget og andres selskab. Drenge i stort flertal.

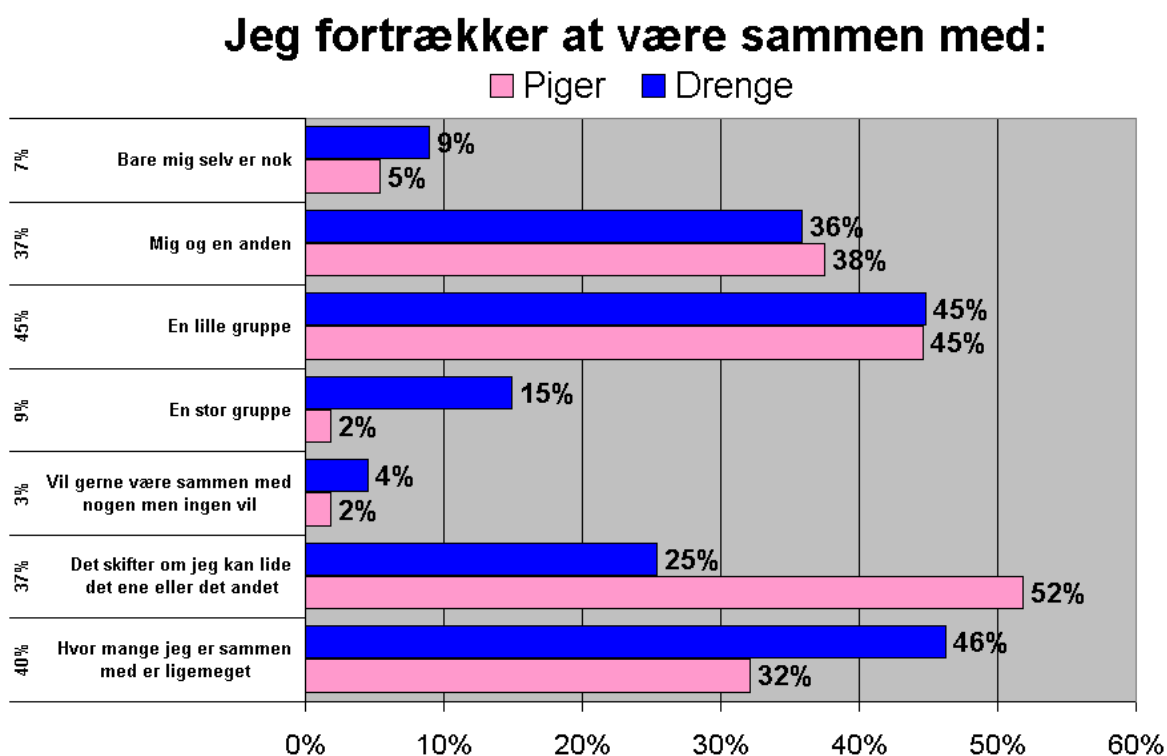
Vi kan altså regne med at vi har god sandsynlighed for at op til flere deltagere i et rollespil har et underskud i forhold til deres sociale netværker. En påstand bakket op af den akkumulerede viden som ”Ventilen”, en ungdoms organisationen dedikeret til ensomme unge, har samlet i form af forskellige undersøgelser som indirekte fastsætter antallet af ensomme unge til mellem 8 og 34% afhængig af hvilken typer ensomhed undersøgelserne registrere.

<sup>32</sup> Kilde: ”Ung og Ensom” af Morten Tobiassen

<sup>33</sup> Kilde : Tal fra 3. & 5.klasse besvarelser i en Spørgeskema Undersøgelse blandt klubbørn i alderen 9-15år af Kenneth Larsen (Se Bilag 1)

Men det at de sociale evner hos nogen er haltende er ikke en undskyldning, når vi besidder op til flere andre kognitive evner, vi kan kommunikere og skabe os en vej ind i et fællesskab med. Ensomme individer mangler blot et forum som de er i stand til at skabe succes oplevelser i, med de kognitive styrker de besidder. Skræddersyet rollespil er her et ideelt redskab hvor fokuset kan ligge på en hvilken som helst intelligens, men samtidig ikke kommer uden om at den sociale intelligens. Det er dette fokus en rollemester skal være i stand til at identificere og bringe ind i rollespillets handling. En opgave som kan blive problematisk jo flere deltager, med et behov for opbakning til at udvikle sig et netværk, man har med at gøre. Derfor er det en god ide at tager hensyn til størrelsen af rollespils gruppen ud fra hvad deltagerne finder sig trygge ved.

Fig.19<sup>34</sup>



Når vi skræddersyer et rollespil har vi ikke altid den luksus på forhånd at kende deltagerne. Derfor er det væsentligt at kunne observere dynamikken i en gruppe og finde en fælles motivator. Sidder vi f.eks. med 2 gruppe deltagere som henholdsvis foretrækker fysisk- og intellektuel udfoldelse, så vil løsningen enten være at dele gruppen i 2 for at skræddersy rollespillet direkte efter en præference eller finde en handling hvor begge grupper kan tage initiativer uden at modarbejde hinanden. Men hvad er så mest hensigtsmæssigt? Der er ingen tvivl om, at vi bør holde gruppen samlet, hvis vi ønsker at udvikle deres sociale evner. At skabe succes i sammenspil med mennesker som er

<sup>34</sup> Kilde : Tal fra besvarelser i en Spørgeskema Undersøgelse blandt klubbørn i alderen 9-15år af Kenneth Larsen (Se Bilag 1)

forskellige fra en selv, vil ikke kun være af stor værdi for deltagernes sociale kompetencer, men muligvis også inspirere deltagerne til at afprøve andre veje mod deres mål.

Stiller jeg igen spørgsmålet, om det er mest hensigtsmæssigt at separere intellektuelle og fysisk fokuseret grupper, så kunne mit svar ligeså godt også være ja! Jeg finder det hensigtsmæssigt at separere de 2 da jeg kan skræddersy et rollespil med langt større udfordring for de 2 grupper separat. Svære gåder i handlingen vil udfordre de intellektuelle, men få de fysisk fikseret deltagere til at gabe. Voldsorgier vil udfordre de fysisk fikseret, men få de intellektuelle til at rynke på næsen. En fifty-fifty løsning vil ikke være optimalt udviklende på nogen af områderne og et fælles 3. område vil ikke nødvendigvis skabe hverken fysisk eller intellektuel udvikling. Som sådan står rollemesteren over for et valg mellem maksimalt udfordring hos de enkelte deltagere eller udfordringen i at få et socialt sammenspil til at fungere i et meget alsidigt sæt deltagere. Det er nok lettere at spille rollespil med en gruppe hvis sociale dynamik understøttes af et kognitivt fælles niveau. Men det at sortere i deltagere efter evne kan lede til udelukkelse.

Det populære fantasy rollespil er typisk skruet sammen så dette problem undgås. Magtbalancen i et eventyr er her omfordelt. Vi har våben brugerne og vi har magikerne som på lige fod kan møde en fare med 2 vidt forskellige kognitive præferencer. Selv har jeg stået med en gruppe bestående hovedsageligt af voldelige krigere. Her foreslog jeg den eneste magiker at flytte til en anden gruppe da jeg observerede mange af hans initiativer stoppet af kamp efter kamp. Ikke en god ide ifølge en af krigerne. Han genkendte hvad gruppen vil miste. Som sådan blev jeg selv påmindet hvilken udvikling jeg prioriterede. Det intellektuelle barn *kunne* i denne gruppe finde anerkendelse af hans personlighed.

### **Balancen i rollespil**

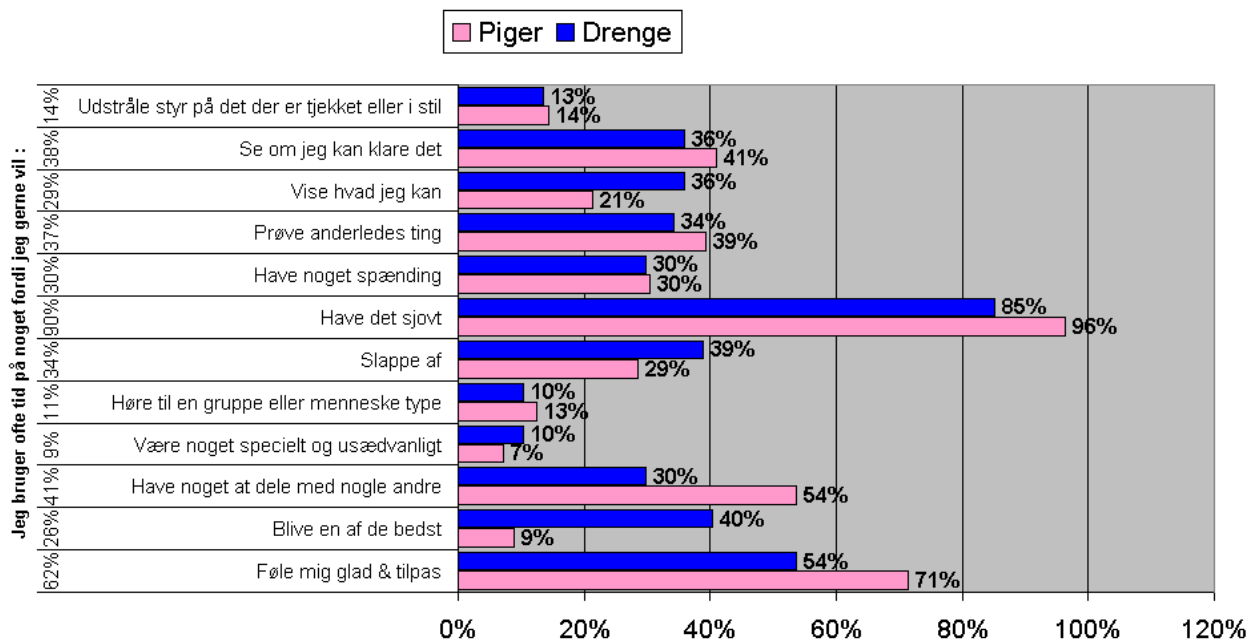
Nu sidder vi så med en svimlende mængde hensyn som en rollemester bør have, for at udvikle deltagerne med rollespil:

Rollemester Fokus	Empatisk Indblik i deltagernes	Teori / Empiri	Balance
Kognition & Følelser	Udviklings niveau og følelses grænser	Daniel Siegel	Erfaringsgrundlaget i deltagere skabes via : Følelses intenst rollespil med refleksion pauser ved traumatiserende hændelser kontra følelses afstemt rollespil, hvor handling matcher kognitiv forståelse
Konflikt & Etik	Ansvar for sig selv, andre og handling	Sigmund Freud	Motivatoren i deltagerne ligger i : Handlefrihed kontra Rammer, Regler & Begrænsninger
Historie Styling & Handlings Magt	Egne og opfølgende initiativer	Maria Aarts	Handlingsfokuset hos deltagerne (og rollemester) ligger mellem : Frembrusende initiativtagere kontra tilbageholdende initiativtagere
Personlige præferencer	Kognitive niveauer og succeskriterier	Howard Gardner	Udviklingen i deltagerne sker ved : Accept af personlig præferencer kontra etiske hensyn
Sociale Netværker	Evner til at indgå i et netværk	Dansk Statistik /Ventilen	Videre udviklingen af deltagernes : Foretrukne kompetencer kontra sociale kompetencer, samt mulighed for indblik i mere sjældent benyttet kompetencer

Om en rollemester besidder ovenstående indsigter er så næppe et krav vi støder på ofte. Blot vi har en indsigt i hvad der motiverer deltagerne, og bringer dem ind i rollespillets handling, er nok til at man kan kalde sig selv rollemester:

Fig.20<sup>35</sup>

## Motiverende Elementer



I pædagogisk sammenhæng bør ovenstående motivatorer dog kun være udgangspunkt for

<sup>35</sup> Kilde : Tal fra besvarelser i en Spørgeskema Undersøgelse blandt klubbørn i alderen 9-15år af Kenneth Larsen (Se Bilag 1)

rollespillet frem for det centrale indhold. Humor er ganske vist vejen til at forføre de fleste til rollespil, men er i sig selv ikke en opskrift på god pædagogisk praksis.

## Rollespil i vores Samfund

Ser vi 20-30 år tilbage var rollespil stort set ukendt i dansk kultur. De første rollespil var fantasy rollespil og resten af verdenen levede i relativ uvidenhed om kult fænomenet som blev dyrket privat af teenagere i kældre og garager. ”Dungeons & Dragons” var det første mainstream rollespils system som blev introduceret i en bogserie på det amerikanske marked i 1974 og fungere som katalysatoren for hobbyen. Først da live rollespil begyndte at indtage skove og skoler begyndte kulturen at vise sit potentiale til omverdenen. Men hvad var det lige som verdenen så?<sup>36</sup>



I dag findes et utal af bordrollespils bøger med udgangspunkt i meget forskellige spillemetoder, systemer og temaer...

### Rollespils Udbredelse

Vi ser mange klubber og ungdomsskole som er hoppet med på rollespils bølgen. Rollespils foreninger vokser støt, med god støtte fra kommunerne, som et initiativ der samle børn og unge. Og netop det sociale element er tydeligt. Rollespil har succes med at motivere unge som ellers ikke har været hverken fysisk eller socialt anlagt. En væsentlig katalysator for områdets anerkendelse.

Men hvad så med de andre pædagogiske elementer? De er til stede i et ukendt omfang. Her er det væsentligt at genkende drivkraften bag rollespils bølgen. Tager vi Køge som udgangspunkt, hvor jeg er opvokset, så lånte en af mine skolekammerater en bog om rollespil for ca. 20 år siden. Jeg

<sup>36</sup> Kilde : En akkurat og gennemgribende historisk oversigt over rollespil kan findes på : [http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_role-playing\\_games](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_role-playing_games)

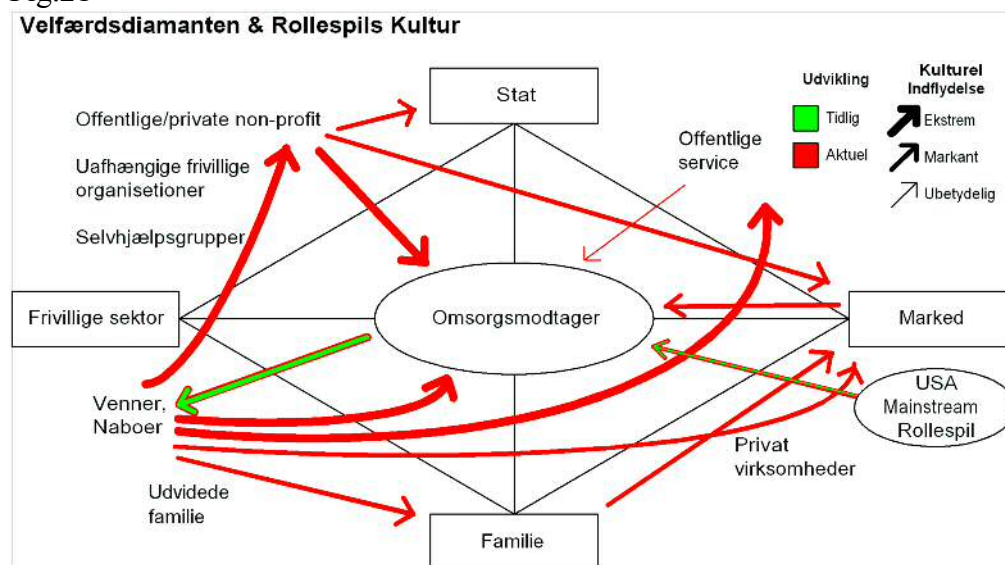
havde ham tilfældigvis som sidemand og min nysgerrighed fik mig inviteret til hans første rollespil. Ham, mig, hans lillebror og en af lillebrorens venner mødtes og startede et rollespil. Denne dag skabte, ukendt for de fleste, kulturel historie i Køge. Langsomt udbredte rollespil sig til at involvere halvdelen af klassens drenge. En af disse drenge opstartede senere rollespil i ungdomsskolen og er i dag formand for Køge rollespils forening. Jeg selv begyndte som barn at begå mig som rollemester og har præget utallige deltagere med mine rollespil. En tradition som tog fart i mine unge dage som rollemester i klubber, ungdomsskoler og som frivilligt på diverse kongresser.

En dag under mine pædagog studier snakker jeg med en fyr som kunne hjælpe mig med noget live rollespil. Jeg kendte ham ikke, men med min baggrund fik jeg som regel referencer til toppen af miljøet, og han var en af de centrale frontpersoner for live rollespil i Køge. Resultatet af mødet blev en øjenåbner fra mig. Vi finder her ud af at hele hans "karriere" som rollemester startede med et rollespil som jeg havde skabt med mig selv som rollemester.

Og her slår det mig for alvor! Drivkraften bag rollespil bølgen, startede og fortsatte primært med private initiativer som søgte underholdende sammenværd. Og det gælder ikke kun Køge. Min involvering gennem flere år i Københavns største Rollespil Forening "Avalon" og Danmarks store årlige Rollespil Kongressen "Viking-Con" bekræfter min historiske model blandt front figurer på landsplan.

Tager vi udgangspunkt i dette billede og tegner den ind i Torben Fridbergs Velfærds Diamant så ser vi alle rollespils initiativer sprede sig i et mønster som ikke kan undgå at bære præg af hvor eksperterne på området befinder sig.

Fig.21<sup>37</sup>



Rollespils kulturens udviklings mønster. Venskabs netværket står som primær indflydelse bag udvikling ind i andre netværker. Som sådan hentes en rollemester oftere ind i den offentlige sektor frem for at en pædagog sætter sig ind i rollespillets mange facetter.

publiceret af Det "samfund?"

Fridberg deler individets netværker op i en række aktører, som i fællesskab udgøre den eksterne indflydelse, et individ i variabel grad kan forvente. Aktører som i fællesskab skaber rammen om et individs behov og normer. Og det er i balance mellem aktørerne at vi kan vurdere hvem som har mest indflydelse over individets udvikling. I rollespils sammenhæng er venner og bekendte stort set indflydelsen bag alle rollespils initiativer i Danmark. Kun i begrænset omfang ser man institutioner starte rollespil med egne resurser.

### **Rollespil i Pædagogisk Regi**

Rollespils eksperter er i dag blot individer med private erfaring. Der er ingen uddannelse og den eneste fuldbyrde lærebog jeg har fundet i rollemester kunst er fra USA.<sup>38</sup> Kun for ganske få år siden er fuldbyrde danske lærebøger kommet på markedet og begrænser sig mest til live rollespil. Dette præger billedet af vores rollespils kultur. Tager vi på rollespils kongres vil vi finde en meget blandet gruppe rollemestre, som alle praktiserer rollespil ud fra egne evner, tanker følelser og ideologier. Ringes rundt til tilfældige institution og ungdomsskole og spørger dem ad hvilket kvalifikationer deres rollespils ansvarlig har, så vil svaret variere vidt og bredt. Typisk vil rollespil her enten være en person ansat primært for sine rollespils erfaringer eller en fuldtidsansat som af interesse har sat sig ind i rollespil. Et interessant resultat af denne undersøgelse er at SFO og klubber mest tilbyder live rollespil mens ungdomsskoler i høj grad tilbyder bordrollespil.<sup>39</sup>

Billedet som tegner sig for rollespil i samfunds regi er at der kun på må og få stilles krav til de rollespils ansvarlige ud over indsigten i den mekaniske del. Ca. halvdelen af alle institutioner jeg ringede til tilbyder rollespil uden bevidst indsigt i alle de pædagogiske virkemidler som kan praktiseres både hensigtsmæssigt og uhensigtsmæssigt.

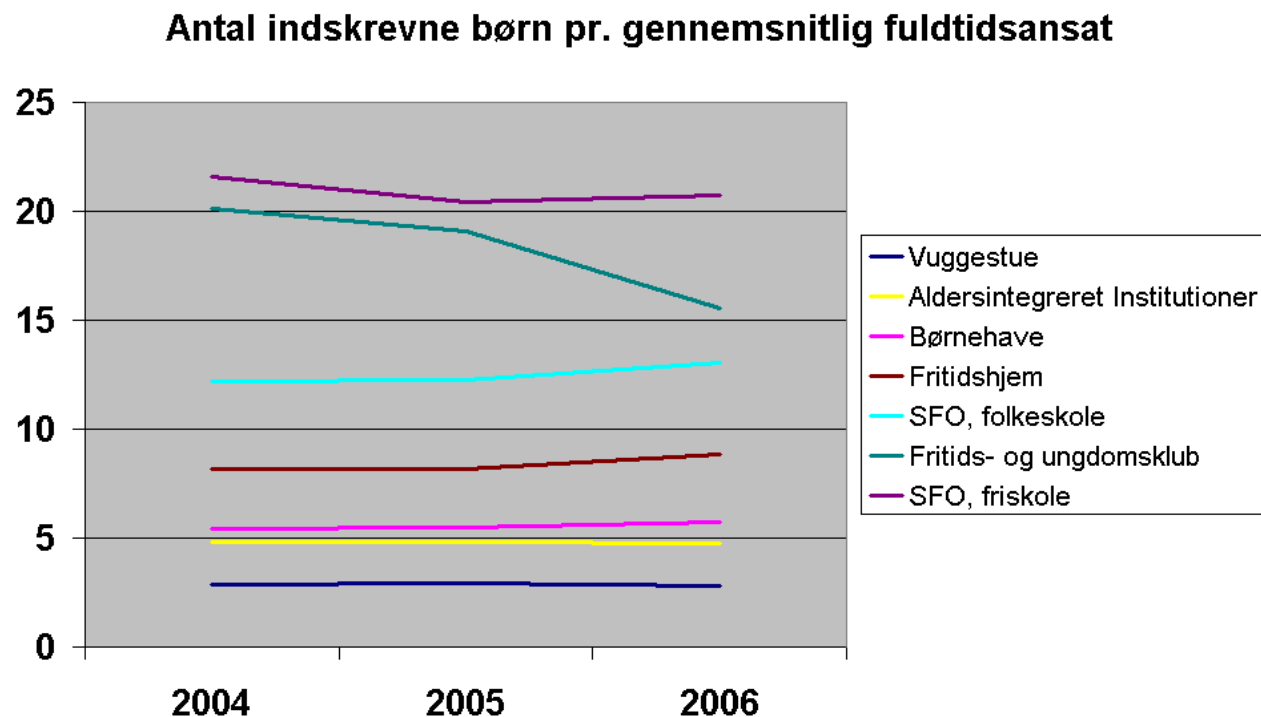
Og de bliver skam praktiseret! Bevidst eller ej så har rollemesteren en indflydelse som kan vise sig afgørende for sine deltageres udvikling. Men hvordan kan det lade sig gøre at ingen ser, at der landet rundt sidder så en del rollemestre og praktiserer egne versioner af hvad de finder underholdende at udsætte børn og unge for? En forklaring er måske normering.

---

<sup>38</sup> Bogen jeg referer til hedder "Gamemaster's Law" og er en del af Rolemaster Rollespils serien.

<sup>39</sup> Kilde: Telefon Undersøgelse blandt tilfældigt Danske Ungdomsskoler, SFO og ungdomsklubber (Se Bilag 4)



Fig.22<sup>40</sup>

Det fremgår af fig.22 at jo ældre børn er jo længere skal de se efter de voksen i institutionerne. I SFO og klub hvor rollespil er mest aktuelt er medarbejderne ofte ikke i stand til at sidde ned med små grupper i længere perioder uden at andre skal passe sig selv. En tendens som netop resulterer i at der primært tilbydes live rollespil med gennemsnitlige grupper på 20-30 individer. Ungdomsskole hold er mindre med grupper på gennemsnitligt 8-12 individer hvilket med god vilje kan fungere sammen med bord rollespil.

Tanken bag lav normering for ældre børn er at de i højere grad kan fungere selvstændigt. Men er balancen rigtig? Er vores unge selvstændige nok til at vi kan nøjes med medarbejder som underholder masserne frem for at dyrke individuelle behov? Udviklingen går i den forkerte vej ifølge grafen. En markant undtagelse er dog Fritids- og ungdomsklubber. Spørgsmålet er så om det positive tal ikke har mere at gøre med at man i stor stil er begyndt at slå specielområdet sammen med normal tilbud i denne kategori? Dette vil give flere medarbejdere i institutionen men ligeledes en lille gruppe børn som binder disse medarbejdere til sig.

### **Kultur Sammenstød**

Vender vi tilbage til dagen jeg trådte ind i en institution som rollemester så stillede ingen spørgsmål ved det jeg foretog mig med børnene. Børnene var vilde med den underholdning jeg leverede men ikke en af de ansatte satte sig ind i hvad jeg praktiserede. Hvorfor denne manglende interesse?

<sup>40</sup> Kilde: Sammenfletning af data fra Dansk Statistik for Pasningstilbud (Tabel PAS) <http://www.dst.dk/> (Se Bilag 5)

Kvinder! Eller sagt mere fagligt: En markant forskel i kognitiv forståelse. Næsten som at tale 2 forskellige sprog. Her ligger grunden til at vi har en rollespils kultur som stort set ikke ser selvstændige initiativer fra den pædagogiske verden. Et manglende tværfagligt samarbejde mellem en pædagogisk kultur primært drevet frem af kvindelige præferencer og den private rollespils kultur som oprindeligt stammer fra en gruppe nørdede drenge med hang til middelalder og monstre.

Som en ”grundlægger” i rollespil er det underligt at se fremtidens pædagoger, stort set begrænser sig til at definere rollespil, som nogle unger som får noget motion og social sammenværd, ved at rende rundt i en skov og tæsker løs på hinanden med skumgummi sværd.

Konsekvensen af dette ry har betydet et stort set ingen kvinder omgås fantasy rollespils kulturen. Live rollespil har dog en lille procentdel kvinder. Et resultat af at denne type rollespil vægter produktionen af tøj ganske højt.

Hvorfor ser billedet sådan ud? Fordi at rollespil er skræddersyet til drenge! Og det vil næppe ændre sig så længe den kvindelige pædagogiske kultur ser rollespil som en fin men uinspireret leg, mens den mandlige rollespils kultur ikke eksperimenterer med rollespil skræddersyet til piger...

## **Fremtidens Rollespil**

Vi har på nuværende tidspunkt at gøre med 2 kulturer som mere eller mindre går hinanden forbi. Et problem i mine øjne fordi de såkaldte eksperter i rollespil ikke nødvendigvis er gode til børn på trods af at de sider med et værktøj som i den grad har potentiale til både at udvikle og hæmme deltagerne enormt.

En ændring er dog på vej. Jeg er rollespiller af første generation som involverede mig i et kvinde domineret pædagogisk felt. Men ”Snart” vil jeg og andre rollemestre få børn som vil opvokse med legen. Halvdelen vil være piger og nogen af disse vil blive pædagoger. Som pædagog med bevidst indblik i de muligheder et rollespil rummer er jeg gået i front her og med succes inddraget piger på lige fod med drenge. Og som ringe i vandet ser jeg ikke pigerollespillet stopper med mig... Så selvom piger er 1-2 generationer bag ud i forhold til drenge i rollespil og rollemester kunst, så kan jeg se en begyndende udvikling. Hvilket også betyder at faget ”rollespil” 20 år frem muligvis vil se dagens lys som hyppigt anvendte pædagogiske værktøj til udvikling af næste generations børn og unge...

## **Konkluderende Definition af Rollespil**

Rollespil er en simulation! Der er ingen grænser for hvad et rollespil kan handle om. Det vidunderlige ved rollespil er at man kan skræddersy det til hvad som helst. Og hvem som end sætter sig ned og påtager sig rollen som rollemester vil, med blot en smule indsigt i sine deltagere, lynhurtigt få dem motiveret og dybt involveret i en leg som rummer ligeså meget potentiale for udvikling som det rummer mulighed for at nedværdige, udelukke og mislede. Som sådan er rollespil ikke mere end et redskab. De teorier jeg trækker ind over rollespil giver udmærket mening at benytte men har på ingen måde monopol på hvorledes rollespil kan kategoriseres i udviklingspotentialer. Så uanset hvad enten rollespil bruges som pædagogisk værktøj eller leg og underholdning så er det helt og holdent rollemesteren som har den største indflydelse på hvilket virkemidler og erfaringer rollespillet vil bidrage med.

Rollespil er et moderne værktøj hvis udvikling er passeret de fleste pædagoger forbi. Og rollespils miljøet mangler ligeledes initiativer som appellerer til piger. Dette er et problem da rollespil ligesom værktøj kan misbruges i forkerte eller uforsigtige hænder. Første skridt er bevidst at overveje hvad vi ønsker med rollespillet. De åbenlyst positive applikationer har mange flere facetter som ikke bør overses. Det skal ikke stoppe folk. Jeg anbefaling blot at voksne ansvarlige udviser en bevidst indsigt omkring hvad rollespil indebærer. Nøjagtig som med andet værktøj er det nødvendigt at lære vores børn og unge at bruge rollespil ansvarligt. Giv dem indsigt i hvad de kan forvente af følelser, grænseprøvende udfordringer og gode såvel som dårlige oplevelser. Og påtages den ultimative rolle som rollemester, så vil empati ligge øverst på listen over færdigheder, som man bør arbejde med, for at håndtere rollespils værktøjet. Det gælder både børn og voksne. For i denne indsigt ligger den bedst mulighed for at deltagerne kan udvikle sig på egen hånd senere i livet. Vi må blot håbe at normering og rammer i SFO og Klubber kan løfte denne praksis i fremtidens Danmark.

# Bilag's Guide

Alle "DVD Klip Bilag" kan afspilles i en almindelig DVD afspille eller i en standart Windows kompatibel DVD Medie afspiller.

Adgang til de almindelige "Bilag" kan ske fra en standard Windows computer hvor bilagene kan ses via Windows Explorer eller åbnes i dets originale format med programmet Excel Regneark. Sidst nævnte giver mulighed for at se mellemregninger og formler bag udregninger, grafer og tabeller.

## DVD Klip Beskrivelse

### "Erfaringer Vækst"

I et fantasy rollespil med en gruppe piger på 10 år har deltagerne flere gange mødt magtfulde væsner som på den ene eller anden måde skulle håndteres før de kunne forsætte deres færd. Det første væsen af denne type overvandt de fordi en enkelt deltager brugte list, samt var usædvanlig heldig. Det næste væsen overvandt den samme deltager ved at benytte en magi som flyttede væsnet et andet sted og blev andres problem. I begge tilfælde var de andre deltagere tilbageholdende og i nogen tilfælde protesterende. Da de 3. gang mødte et væsen i denne kategori var dette ikke tilfældet og flere deltagere fulgte endda den modige deltager i et frontalt angreb. Meget simpelt fordi alle erfaringer viste, at hun havde succes med sine angreb... En erfaring som blev sat i perspektiv, da hverken held eller snilde kom i spil denne gang... hvilket resulterede i et stort nederlag for pigerne. Og denne erfaring viste sig at præge deltagerne dybt under senere møder med sådan væsner. Deltagerne har vundet erfaring omkring deres egen dødelighed i spillet og udviser nu stor varsomhed som resultat. Selv da en af deltagerne blev taget til fange af et sådan væsen udviste nogle af de piger som havde "brændt" sig mest i tidligere situationer en tvivl om hvorvidt de ville vove skindet. Her kommer et helt nyt sæt erfaringer i spil i form af fordele og ulemper ved at vælge egen sikkerhed frem for gruppens.

### "Erfaringer Vækst 2"

Pige gruppen fra første eksempel opdager senere i rollespillets gang at der er negative såvel som positive konsekvenser ved deres handlinger. Konsekvensen af at Balancens Gud ikke gør sit job efter at være blevet slået ned er en ting som pigerne for at smage på. Måske det havde været en bedre løsning at handle anderledes... hvem ved. Senere opdager gruppen at også at dæmoner helst ikke bør overlades til dem selv. Og slet ikke hjemme i egen hjemstavn.

### "Deltager Interviews"

Mine deltager er udmærket i stand til at benævne mange af de erfaringer de har gjort sig gennem rollespil.

### "Introduktion til et Bordrollespil"

I et sci-fi fantasy rollespil med en gruppe piger på 10 år blev deltagerne stillet fuldstændigt frit i en situation hvor de selv kunne vælge alt fra univers til roller. Men så snart at de havde valgt et 3.verdenkrigs scenarie satte jeg dem i det dilemma, at de ikke havde kapital til at købe sig væk fra krigen. Som sådan kunne de vælge om de ønskede at blive

involveret i krigen eller prøve at undslippe den. Valget faldt på det sidste og igen stod det spillerne fuldstændigt frit hvad de vil gøre. Dette resulterede i at deltagerne ville prøve at fremskaffe kapital ved at udnytte deres kombineret talenter til at skabe et falsk rumskib i fællesskab, som de kunne sælge og købe sig væk fra krigen. En god plan, men igen præsenterede jeg dilemmaet med, at selv et falsk rumskib kostede penge at lave, hvis det skulle være overbevisende nok. I fællesskab havde de kun halvdelen af den nødvendige kapital. Dette gav anledning til en ny plan til at skaffe kapital til det falske rumskib. Dette rollespil er markant deltager styret. Men hele tiden støder deltagerne ind i en økonomisk begrænsning, som de fra begyndelsen ikke har haft den ringeste indflydelse på. Altså et rollemester styret element.

### ”Drivkraft bag Handling”

I et sci-fi fantasy rollespil med en gruppe piger på 10 år diskuterede deltagerne indbyrdes om at finde på et koncept som kunne tjene dem gode penge. I denne proces kommer adskillige forslag på bordet, men her rådgiver jeg med et forslag om at ideen kan bygge på alle deltagernes styrker så produktet bliver lettere at lave. Herefter spørger jeg, hver gang en ide kommer på bordet, ind til ideens holdbarhed. Da en ide om at bygge et rumskib bliver foreslået giver jeg åbenlyst ideen anerkendelse ved at udspørge deltagernes om deres muligheder i forhold til ideen og giver direkte støtte til de deltager, som ikke kan se deres rolle i en bidragende rolle til konceptet. Som sådan har jeg som rollemester fremhævet fokuset på en deltagers ide frem for de andre. I dette tilfælde fordi at jeg så mange muligheder i ideen for en spændende handling som netop kunne inddrage alle deltagerne meget mere end de andre foreslag.

### ”Følelses Intens Rollespil”

Jeg valgte at udforske udfordringen ved gruppepres ved at give deltagerne roller som følte vidt forskelligt om en situation for derefter at udspille situationen ”Semi-live” med en larmende sirene og en tikkende bombe som konfliktens omdrejningspunkt. En intensitet som tydeligt bar præg af at rolleernes overlevelse var på spil. Da spillet gik i gang blev en løsning fundet i løbet af meget kort tid men når jeg efterfølgende spurgte ind til om deltagerne havde succes med at udspille de følelser de havde om situationen så var der flere i gruppen som kunne se at de ikke havde været i stand til overhoved at udtrykke sig om deres perspektiv i løbet af spillets korte løbetid. Et aspekt som en af deltagerne endda var i stand til at benævne som gruppepres. Som sådan var oplevelsen først udviklende for deltagernes sociale kompetencer i den efterfølgende refleksion.

### ”Tøj Etik”

Et etisk dilemma jeg har været ude for med en pige gruppe på 10 år udviklede sig således: En af pigerne fremlagde en ide om at anskaffe penge ved at tage sexet tøj på og forføre en rig mand, mens de sjal hans penge... Jeg gik ikke ind og satte en stopper for planen, men da de forsøgte med et hus mødte de ikke kun den positive effekt som de forventede med deres plan, men også problematikken ved at skulle overbevise den kvindelige husholderske om overhoved at få en fod inden for døren i den påklædning. Som sådan opbygger jeg som hovedregel alle konsekvenser op. Deltagerne i mine rollespil møder sjældent begrænsninger, men de møder meget sandsynligt både positive og negative konsekvenser af deres valg, som de bliver tvunget til at forholde sig til.

## ”Marte Meo Session”

Første par minutter af et nybegynder rollespil som er brugt til en gennemgribende registrering af initiativer ud fra Marte Meo Metoden.

## Litteratur Liste

Forfatter	Titel	Forlag, version & links	ISBN
Aarts, Maria	Marte Meo. Grundbog	Aarts Productions no. 4, Dec. 2004 Revised 2nd Edition	90-75455-10-0
Brørup, Mogens	Den Nye Psykologi Håndbog	Gyldendal 2.udgave, 5.oplag 2002	87-00-39756-3
Fridberg, Torben	Hvem løser opgaverne i fremtidens velfærdssamfund?	Socialforskningsinstituttet 1997 <a href="http://www.sfi.dk/sw384.asp">http://www.sfi.dk/sw384.asp</a>	87-7487-564-7
Gardner, Howard	Frames of Mind	Fontana Press , 2.edition	0 00 686290 X
Gardner, Howard	Unschooling Mind, The	Basic Books , 1.edition	0-465-08896-1
Siegel, Daniel J.	The Developing Mind	The Guilford Press 2001	1-57230-740-4
Tobiassen, Morten	Ung og Ensom	Ventilen Danmark, 2003 , <a href="http://www.ventilen.dk/Ungogensom.pdf">www.ventilen.dk/Ungogensom.pdf</a>	

## Artikler, Rapporter, Links Liste & Sekundær Litteratur

Titel & Forfatter	Link/ISBN (Aktive) d.8/1 2008
“Brug Hjernen Bedre” af Tony Buzan	87-21-00287-8
Dansk Statistik	<a href="http://www.dst.dk/">http://www.dst.dk/</a>
“Gamemasters Law” a Rolemaster System Book by Iron Crown Enterprises	1-55806-557-1
NewScientist Magazine Issue 2415, 4/10 2003 “The Pursuit of Happiness” by Michael Bond	<a href="http://www.newscientist.com/article/mg18024155100-the-pursuit-of-happiness.html">http://www.newscientist.com/article/mg18024155100-the-pursuit-of-happiness.html</a>
”Rollespil for Børn og Voksne” af Claus Raasted & Lars Andersen	87-7887-225-1
“Rollespil i æstetisk, pædagogisk og kulturelt perspektiv” en videns samling af mere end et dusin forfattere.	87-7288-797-4
Wikipedia Encyklopædi	<a href="http://da.wikipedia.org/wiki/Danmarks_demo-grafi">http://da.wikipedia.org/wiki/Danmarks_demo-grafi</a>
WVS global network of social scientist	<a href="http://www.worldvaluessurvey.org/">http://www.worldvaluessurvey.org/</a>