

Professionel Rollespils Praksis i Klub Roskilde Øst

Prøvehold, Spaces and Places & Trin 6 på Deltagerstigen

Rollespil er en aktivitet som på Gadegården starter højt på deltagerstigen. Faktisk starter vi på trin 6. Dette er fordi at jeg udføre det som jeg kalder for skræddersyet rollespil. Det øjeblik at et barn bliver introduceret for Rollespil har jeg ikke sammensat en bestemt plan, forløb eller historie, for hvilken eventyr at deltagerne skal spille. I stedet bliver de givet valg. Hvilken verden skal vi spille i? Hvem er du født som i denne verden? Hvilket evner har din person? Hvor i verden befinder din person sig? Børnene vælger så og sige hvornår, hvem og hvordan de ønsker at spille mine spil. Alt hvad jeg har givet dem, op til nu, er værktøjer til at hjælpe dem med at lave disse valg, gennem et simpelt system til at designe deres fantasi rollespils karakter.

Børnene fortæller mig gennem deres valg, hvilket eventyr jeg skal hive op af min skuffe. Men her begynder jeg så også at blande mig. For uanset hvilket historie jeg hiver op af skuffen, når jeg står overfor en gruppe nye spillere, så er spillet designet til at se 4 ting:

Er barnet i stand til at fordybe sig i aktiviteten?

Har barnet et behov som fantasi rollespil kan dække?

Har barnet et talent som kan styrkes ved at deltage i rollespil?

Er deltageren blevet motiveret til at deltage i rollespil på sigt?

Det første rollespil såvel som et efterfølgende spørgeskema tester ovenstående kriterier, med henblik på at pladsere spillerne på faste hold som matcher deres personlighed. Den mest gennemgående overvejelse, for om jeg byder en deltager ind på et fast hold, er hvor vidt at det abstrakte fantasi univers, som deltagerne sidder og fordyber sig i, i time vis, har en vedvarende appel for barnet. Hvis dette ikke er tilfældet, f.eks. fordi at barnet ikke har mentaliteten til at fordybe sig i en stille siddende aktivitet, så kunne et Live rollespil godt være et godt alternativ.

Til dem jeg byder velkommen på et fasthold, forsøger jeg ofte at opdele hold i forhold til deltagernes personlige præferencer for enten action eller mysterie fortællinger. Opdelingen sker med henblik på at udfordre to forskellige typer af spillere i deres nærmeste udviklings zone, frem for at jeg laver et kompromis mellem de 2 genre.



Fasthold & Kolaboration

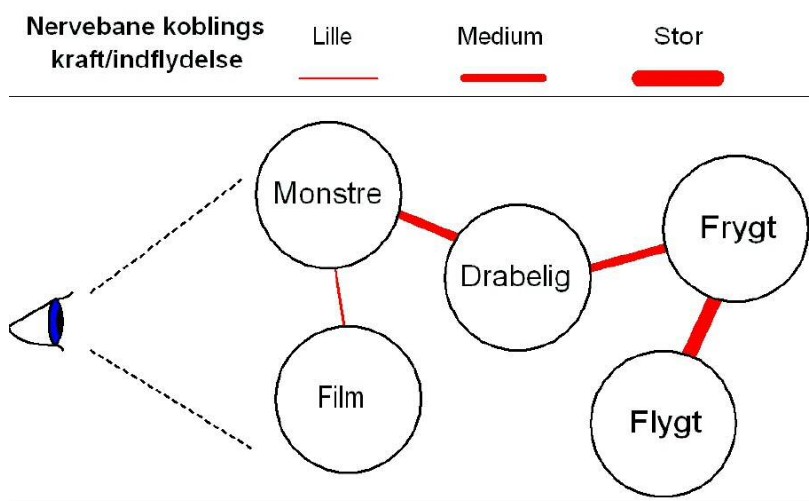
Det første faste rollespilshold, som en deltager kommer på, ligger stadigvæk på trin 6, men udfordringerne i spillets handling er stort set altid sammensat med henblik på at lære rollespilsgruppen at samarbejde. De mål som spillerne enten selv vælger at opnå, eller bliver stillet i udsigt, er stort set altid en kamp at opnå hvis deltagerne ikke støtter op om hinanden eller vælger at gå ene gang. Deltagerne vil også lære at de afhænger af hinanden for at dække hinandens svagheder. De valg som de selv har taget, da de designet deres karakter, har ikke kun gjort dem stærke der hvor de ønskede at være stærke. De har også fravalgt andre ting, som de må have hjælp til. Kort sagt så vil deltagerne lære at prissætte dem som vælger anderledes fra dem selv, eller se sig selv fejle, indtil at de har lært af erfaring.

På det mere teoretiske plan så arbejder jeg med at bearbejde de unges vej til succes. Det er ganske almindeligt at de unge søger et mål af selviske grunde. Selv hvis de går mod målet som en gruppe er det deres egen personlige behov som de søger at tilfredsstille. Pointen med disse spil er at vise de unge at det er muligt at opnå meget højere ambitioner ved at blive enige om gruppens mål, og prioritere disse højere end personlige ambitioner, når de store udfordringen skal mødes. Dette betyder ikke at jeg ikke også inviterer deltagerne til at have personlige ambitioner. Men spillet lære dem at der skal være en balance mellem personlige og fælles mål som skal findes før at gruppen vil opnå succes.

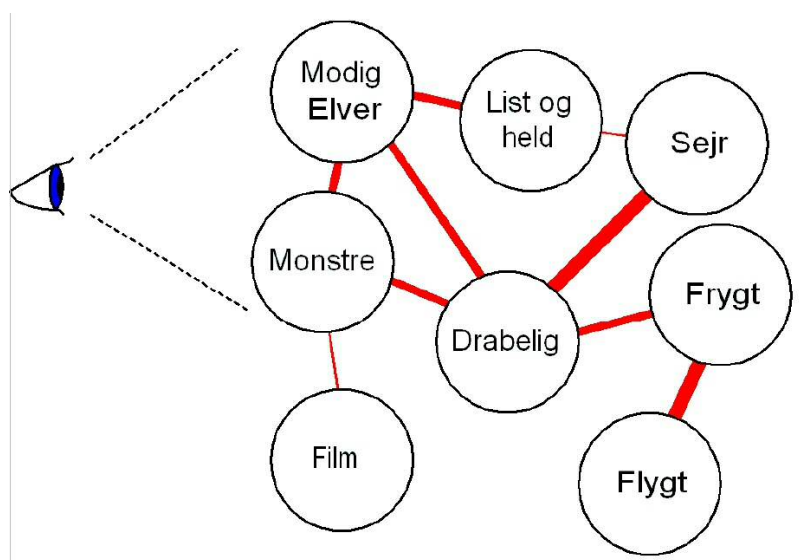
Under overfladen taler vi om at rollespil simulere gruppe øvelser som oparbejder sociale kompetencer. Jeg sidder ofte med børn og unge som ikke har oparbejdet gode færdigheder til at deltage i et fællesskab på en fyldestgørende måde. Der er mange varianter af denne problemstilling men jeg sidder typisk med 2 typer børn. Enten er et barn bange og tilbageholden med at deltage i et fællesskab som ikke føles trygt eller også så prøver de at tromle forud for fællesskabet fordi at de frygter at deres behov ikke bliver opfyldt hvis de ikke kommer først. Begge typer af børn har det samme problem. De er domineret af deres følelser, når de agere i en gruppe. Og de har oparbejdet implicite rutiner i deres hukommelse som de har bedst erfaringer med at handle på, når de søger at få deres behov opfyldt.

Rollespil har flere værktøjer som gør disse deltagere i stand til at opbygge eksplicite handlemønstre som kan gøre de unge i stand til at se ud over deres implicite handlemønstre. Det første værktøj er ganske enkelt at de spiller en anden person. Alene dette element af rollespil inviterer også til at det er mere tilladeligt at ændre på deltagerens væremåde. Det er f.eks. ikke den sky eller indelukket deltager som handler, men den usikre karakter de spiller, som tog en usædvanlig chance i spillet. Det er ikke den utålmodige og impulsive spiller som fejler, og må hjælpes af deres medspillere, men den heltmodige karakter de spiller, som fejlbedømte i spillet. Rollespil gør det langt mere tilgængeligt at forsøge at lære nye veje til at opnå succes for en selv. Og for dem som mangler sociale kompetencer kan de opnå disse kompetencer, uden at de udstiller sig selv i den virkelige verden.

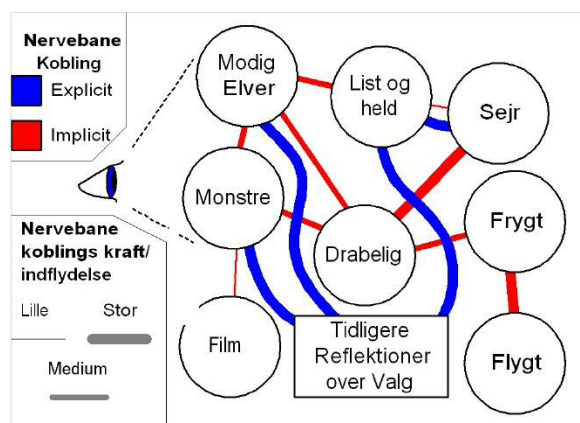
Hvordan fungere Implicit & Explicit Hukommelse i praksis



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 besejre 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 førte til sejr frem for list og held.



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.

Elite Hold, Kritisk Tænkning & Trin 7 på Deltagerstigen

Rollespil er en simulation hvor at deltagerne inviteres til at eksperimentere med både deres egen og gruppens fælles identitet. Hver beslutning som deltagerne tager på vegne af dem selv såvel som gruppen har ofte konsekvenser før eller siden, i spillets handling. Dem som vælger kun at tænke på sig selv, eller direkte handler på bekostning af gruppen, vil også hurtigt finde ud af at de står alene, når de har brug for andre.

De spillere som opnår at få styr på deres sociale kompetencer bliver også inviteret til at rykke op på et elite hold hvor fokus skifter fra at vægte lektioner i kollaboration til at vægte kritisk tænkning. Dette gør også at deltagerne nu står på trin 7 i deltagerstigen fordi at de nu bliver introduceret for Sandkasse universer. Et rollespils univers hvor spillerne ikke længere følger en central fortælling planlagt af rollemester. Rollespillets fortælling rykker som sådan fra at være styret af rollemester til at være styret af spillerne. Spillets handling bliver derfor også typisk til en fortælling om hvordan deltagerne jagter deres egne opdigtede ambitioner på deres karakteres vegne. Kort sagt så siger rollemesteren blot: ”Her er en verden... Hvad gør i med den?”. Hvad deltagerne end beslutter at deres karakterer og gruppe ønsker at opnå, så skaber de deres egne udfordringer som rollemester så sætter op i spillets handling.



Bag facaden introducere jeg deltagerne for mere realistisk rollespils systemer (regler) samt opfordre dem til at spille i mere realistisk verdener. Som sådan bliver de valg, som delragerne konstant tager, også i højere og højere grad efterfulgt af konsekvenser som er mere utilgivelige af natur. Som sådan bliver det endnu mere væsentligt for deltagerne at holde deres implicite reaktions mønstre i skak og tænke og udpensle fælles planer som bygger på deres explicite viden. Succes belønnes til dem som kan veje succes mod risici, og benytte alle de midler som gruppen i fællesskab kan bringe i spil, for at opnå gruppens mål.

Rollemester Workshops, Kreativitet & Trin 8 på Deltagerstigen

En rollemester workshop søger at sætte deltagerne i rollemester stolen og gøre dem i stand til at:

- 1: Sammensætte og improvisere deres eget rollespil.
- 2: Finde og motivere deltagere til at nyde det rollespil de har sammensat.

Det er langt fra alle som er interesseret i at tage skridtet og lave det store stykke arbejde der ligger i at skabe og udføre et rollespil for andre. Derfor separere jeg også rollemester workshoppen, frem for at lade samtlige hold gennemgå et rollemester forløb.

Den første del af workshoppen giver deltagerne mulighed for at skabe et rollespil via 4 vidt forskellige tiltag:

- 1: Skab en stemningsfuld rollespils verden via skabelsen af tegninger, kort eller blueprints.
- 2: Levendegør rollespillet med statister (NPC karakterer) via udfyldning af profil ark.
- 3: Skab et mål i rollespillet og motiver rollespillerne til at prøver at opnå dette mål via kreative fortælling og forfatter teknikker.
- 4: Improviser ovenstående 3 punkter, hvis du tillader rollespillerne at bevæge sig ud over det som er planlagt (eller intet er blevet planlagt), via øvelse i drama teknik.

Deltagere i workshoppen bliver opfordret til at skabe de 3 øverste punkter, men det er ikke påtvunget. Hvert punkt invitere til at deltagere i en workshop vægter at skabe det materiale han eller hun har lyst til, ud fra personlige præferencer. Punkt 4 kan af gode grunde først indøves under selve spillet.

Den anden del af workshoppen bliver kort nævnt før at deltagerne skaber deres rollespil. De skal nemlig hele tiden holde det i tankerne at de skaber et spil som andre har lyst til at spille. Som sådan bliver de opfordret til enten at:

- 1: Skabe et rollespil som de selv synes er fedt, men herefter begrænse hvem de invitere til blot at være deltagere som har samme præferencer som rollemesteren selv.
- 2: Skabe et rollespil specifikt ud fra de deltagere som rollemesteren har i tankerne at invitere.

Det er åbenlyst lettere at skabe et spil som man selv kan lide, men det bliver omvendt sværere at finde spillere til det spil som skabes.

Omvendt så er det sværere at lave et spil som appellere til andre end en selv, men det bliver lettere at finde spillere, når først man har målrettet spillet til de spillere man ved at man har let tilgængelig.

Efter at en rollemester har skabt et spil, og fundet spillere som skal deltage i spillet, så starter andet trin af rollemester workshoppen. Den nye rollemester skal lære kunsten at:

- 1: Læse og motivere deres spillere korrekt.
- 2: Improvisere når spillet tager uforudsete drejninger.
- 3: Opfordre spillerne til kollaboration.
- 4: Udfordre spillerne til at tænke kritisk.

Kort sagt så befinder deltagerne sig nu på trin 8 på deltagerstigen.