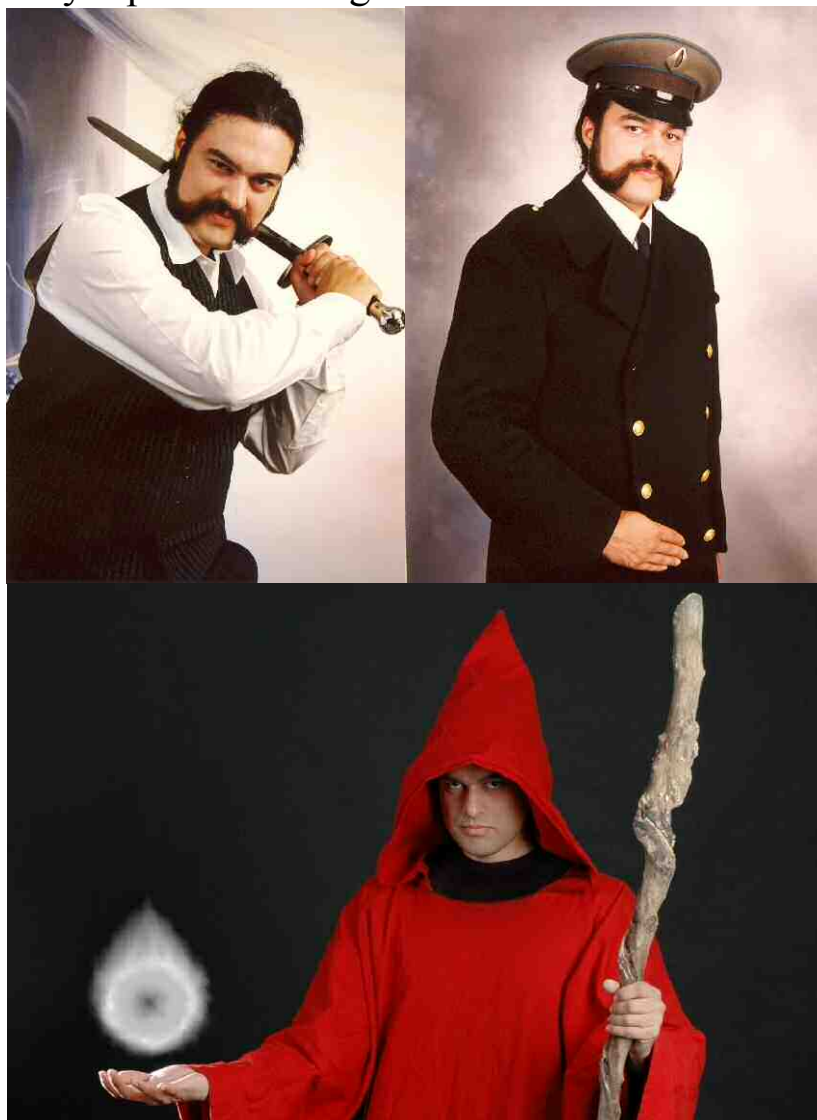


Dato
19/9 07

Rollespil

Synopse til KA-fags eksamen i Drama 2007



Af : Kenneth S.U.Larsen
Roskilde Pædagog Seminarium
Årgang 04B
Studie nr.: 524216

Indholdsfortegnelse

Indledning.....	4
Drama Balancen i Rollespil.....	4
Livserfaring gennem Rollespil.....	7
Det skræddersyet Rollespil.....	8
.....	10
Konklusion.....	11

Litteratur Liste

Bilag

Rollespil

Indledning

En gruppe drabeligt udseendet monstre kommer stormende ud af buskene og passere en sagesløs familie på skovtur. ”Se mor, en ork!” udbryder den lille dreng til sine forældre som målløst skuer gruppen af monstre gå amok med diverse drabelige våben på en gruppe underligt klædte unge længere nede af skovstien.

Denne scene forbinder de fleste med rollespil. Udklædte unge som løber rundt i en skov og tæsker løs på hinanden med skumgummi våben... Men rollespil er meget mere. Et rollespil er en personligheds simulator. En deltager træder ud af sin egen krop og ind i en rolle som de skal styre igennem en verden af fiktive udfordringer uden et manuskript! Dette er essensen i moderne rollespil.

Denne Synopse vil belyse de forskellige nuancer af moderne rollespil og vurdere dens potentiale som pædagogisk værktøj. Rollespil har vundet indpas de sidste årtier. I dag er der næsten rollespil i en hver ungdomsskole og klub. Ingen anden drama form synes i den grad at få de unge med på vognen. Men hvilken slags drama er rollespil? Og hvordan skabes rollespil med pædagogiske værdier?



Drama Balancen i Rollespil

I moderne tider er ordet ”Drama” gang på gang blevet anvendt i nye sammenhæng. Men er rollespil endnu en ny måde at definere drama på eller blot et nyt mærkat på en gammel kending? En ting kan slås fast med det samme. Rollespil har intet publikum! Rollespil fokuserer på processen i skabelsen af en fiktion frem for det endelige produkt i sig selv. Rollespil er med andre ord en lege proces som kan indeholde en lang række forskellige drama elementer med pædagogiske formål. Elementerne så som figurer, rum, fabler og tids fiktioner. Disse fire størrelser er alle centrale grundelementer i en dramaproces men i rollespil varierer balancen mellem disse afhængig af rollespillets type.

En oversigt over de gængse former for rollespil giver nedfor et indtryk af hvad rollespil indebære:

Rollespil	Live	Semi-Live	Fantasi / Bord
Fokus	Rollespillet skaber et eller flere fiktive samfund som deltagerne så involvere sig i med både udseende, krop og mentalitet som en brik i det store spil. Det er altså rummet 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 skabe et sammenspil / modspil mellem gruppe af deltagere. Den fysiske illusion er ikke væsentlig. Deltagerne indlever sig i fiktionen udelukkende ved brug af en fælles fantasi som de involvere sig i med krop og sind. Det er altså fablen 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 henseende undtagen dialogen mellem rollerne. Det er figuren i fiktionen som dyrkes som udgangspunkt. Alle væsentlige detaljer om rollen bliver nedfældet. Deltagerne involvere 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 systematiseret regelsæt, lidt a la 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 rummet efterlignes så nøjagtigt som muligt. 1 min. i spillet er 1 min i virkeligheden.	Der er sjældent regler i et semi-live rollespil. En arrangør kan træde ind og ud af roller som han ønsker 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 som 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 ods 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 rollemesterens i samme grad som deltagerne.
Fortælling	Der er ikke nødvendigvis en central historie i spillet. Det er som oftest lagt op til deltagerne selv at skabe og drive en historie ud fra deres rolles behov, idealer og ambitioner. Og selv hvis der eksistere en central historie gennem spillet så har den enkelte deltager ikke automatisk det store overblik over begivenhedernes gang. Typisk så 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.

Pædagogisk værktøj	Med det fiktive rum i fokus og en stor mængde deltagere har denne type rollespil et potentiale for at give deltagerne en indsigt i samfunds struktur og mulighed for at influere denne som individ. Beslægtet drama teorier kan findes i Gavin Boltons ønske om at benytte drama som et redskab til at forstå sig selv og sin rolle i forhold til samfundet. Til dette benytter han både øvelser, drama og teater. Af alle typer rollespil er Live tættest på reelt teater med dens brede vifte af objektive æstetiske virkemidler. Derfor er det også oplagt at tale om rollespil som et middel til æstetisk erkendelse. En teori af Malcolm Ross som fokuserer på drama som en udvikling af deltagerens situations forståelse gennem en bearbejdelse af både objektive og subjektive følelses udtryk. Det som Ross også referer til som følelses intelligens. Den teori som Live rollespil dog ligger sig tættest op af er Brian Ways opfattelse af Drama som et middel hvor deltagerne øver sig i alt hvad det indebærer at være et menneske : Koncentration, Sanserne Fantasi, Fysisk Jeg, Tale, Følelser og Intellect. Alle bestanddele af et Live rollespil.	Den fælles fiktive historie som deltagerne handler ud fra kan sammenlignes med en traditionelle rolle- eller dramalege. Dorothy Heatcote Og Gavin Bolton, stifterne af Newcastle skolen, har fremsat teorien om at børn udvikle sig bedst gennem en voksen styrede rollelege som var tilpasset børnenes niveau. Dog var Newcastle Skolen også inspireret af Brian Way vægtning mellem drama som produkt og som proces. En vægtning som reelt gjorde Newcastel skolen til en praksis for Semi-live Rollespil med en rollemester. Beskrivelsen af en rollemesters funktion i legen svare til Heatcotes beskrivelse af ”læren i rollen” som værende et aktivt deltagende element i fiktionen. På denne måde kunne relevante temaer bringes frem i deltagerens bevidsthed gennem lærers kontrol med fiktionen.	Med rollen i centrum og den totale adskillelse mellem deltagerens krop og rollen står vi med et spil stort krav til deltageres fantasi og abstrakt tankegang. Man kan stille spørgsmål ved det at sidestillet bordrollespil med drama da man ikke ageres med kroppen i spillet. Det er dog klart at deltagerne agere i et fiktivt rum med en fiktiv figur ud fra en mere eller mindre fastlagt fabel. Yderligere indgår deltagerne i en verbal og ekstraverbal mimik af deres roller. Som sådan indeholder Bordrollespil adskillige elementer af de drama teorier som kan tilknyttes de andre typer Rollespil. Men Bordrollespil bringer også et alsidigt sæt pædagogiske redskaber med sig. Primært udvikler skabelsen af den abstrakte figur deltagerens evne til at skrive, regne og evn.t. tegne når de skal billedligere deres rolle i spillets handling.
”Tøse Rollespils Gruppen”	 ”Livet i Ådalen” Live Rollespil med 200 deltagere.	 ”Bryllup” Semi-Live arrangeret vielses scene.	 ”Elvernes Eventyr” Fantasi Rollespil over et ½ år.

Der er åbenlyse fordele og ulemper ved de 3 typer rollespil. Men som sådan kan alle typer rollespil indeholde pædagogiske målsætninger som mere eller mindre ligger på tværs af en del moderne pædagogiske drama teorier. Og intet er til hindring for at mikse rollespils typer for at matche teori og mål.

Livserfaring gennem Rollespil

Afhængig af hvilken type rollespil man køre kan man altså med fordel skubbe til forskellige aspekter af deltagernes udvikling da kernen i alle rollespil giver mulighed for at eksperimentere med rum, fabel, figur og tid. En rollespiller kan opbygge livserfaringer i gennem deres simuleringer af et alter ego. Nøjagtig som en pilot supplere sin uddannelse ved at prøve sine færdigheder gennem erfaringer i en fly simulator. Erfaringer som i begge tilfælde forbereder deltagerne på de roller de senere kan påtage sig i deres egen realitet og fremtid. Jean Piaget havde en tilsvarende teori om at et barn afprøver og udforsker for derefter at indøve og imitere de strukturer som barnet har nytte af i deres liv. En teori som komplimentere et syn på rollespil som en simulator som giver brugerne mulighed for at opbygge livserfaring. Man kan så spørge ind til hvilket erfaringer et rollespil kan give? Og svaret er meget enkelt. Kun fantasien sætter grænser her! De erfaringer deltagerne får gennem spillet kan derfor også være en blandet oplevelse.

En meget brugbar model findes i Freuds baxis teori om menneskets psyke. Alle individer har drifter som diktere de fysiske og mentale behov vi har. Samtidig har vi nogle Normer som diktere hvad vi kan tillade os over for vores omgivelser. Og sidst men ikke mindst indeholder vi evnen til bevidst at overveje og vælge vores vej frem for at lade drifter eller normer diktere den for os. Det som på Freudiansk kaldes for Jeg'et.

Overføres dette syn til en rollemesters måde at styre et rollespil på så dukker 3 modeller op :

Drift Styret	Norm Styret	Jeg Styret
Deltagerne i et spil kan uden hindringer handle ud fra egne ambitioner. Et anarki giver mulighed for et magtspil mellem deltagerne.	Regler diktere og begrænser deltagernes handlefrihed. F.eks. kunne spillet fra starten diktere spillernes profession eller alliance. En typisk og meget omdiskuteret regel er et forbud mod at deltagerne i backstabber hinanden.	Konsekvenser følger og influere deltagernes handlinger. Intet er forbudt men der er åbenlyse fordele og ulemper ved alle de valg som deltagerne foretager sig hen af vejen.

Et rollespil, hvis formål er at skabe rum for udvikling, bør konsekvent føre den "Jeg Styret" linie. Men hverken drifter eller normer bør udelades. Drifter motivere deltagerne og normer dæmper konflikter som kan overskygge spillets handling.

Lev Vygotski ligger på linie med Piagets teorier. Men Piaget mener at barnet arver sine tankeprocesser og benytter disse når blot der gives rum til at de kan udvikle disse tankeprocesser på egen hånd. Vygotski ser derimod barnets behov for voksen guide som bydende nødvendig for en optimal udvikling i rolle legen. Set i et moderne perspektiv så Vygotski tilhænger af en rollemester som føre den "Norm Styret" linie mens Piaget hælder til den "Drift Styret".

Boals forumteater var karakteristisk for at gentage historien i spillet flere gange. Her inviterede han forskellige deltagere at byde ind med anderledes handle forløb gennem dilemmaets udfoldelse med anderledes udfald på historien til følge. Altså gentager Boal et Semi-live "Drift Styret" rollespil med henblik give deltagerne i spillet gode muligheder for at gøre situationen "Jeg Styret". Rollespil har en fordel i at kunne simulere intense konflikter samt beskytte deltagerne som kun indirekte mærker konsekvenserne af situationen gennem deres rolle. Har rollespillet samtidig deltagernes fysik og mentalitet for øjet vil en rollemester kunne finde og stimulere deltagernes oplevelse af spillet der

hvor de får det mest positivt udbytte. Peter Slade og Brian Way var blandt de første som fulgte denne tankegang og skræddersyede deres drama forløb ud fra deres brugeres aktuelle udviklings niveau.

Det skræddersyet Rollespil

Mine pædagogiske mål variere meget afhængig af min deltager sammensætning og rollespils form. Her er nogle eksempler på den proces jeg gennemgår i rollespil designet til klub børn:

Rollespillets Målsætning			
Mål	Live	Semi-Live	Fantasi
Primært	Skabelsen af en rummelig fiktion med henblik på at fremprovokere følelses indtryk i deltagerne.	Skabelsen af et fiktiv konflikt moment blandt spillets roller for at give deltagerne indblik og forståelse i forskellige vinkler af en konflikts natur.	1 : Skabelsen af en fabel som vil udfordre deltagernes evne til samarbejde og konflikt løsning.
Sekundært	Skabelsen af et fiktivt miljø som deltagerne kan identificere sig med og aktivt være en del af. Dette for at udvikle deltagernes fælles identitet og sætte denne i forhold til egen identitet.	Skabelsen af et forum hvor deltagerne opfordres til at argumentere og udtrykke deres rolles følelser. Dette for at udvikle Deltagernes evne til at kommunikere.	Dannelsen af fiktive figurer igennem spillet som en deltager kan identificere sig med og udvikle ud fra et møde mellem deltagerens drømme og fiktionens imitation af virkeligheden. Dette for at give deltagerne indblik i egen psyke.

Handleforløb																									
Målgruppe Studier ¹	Jeg laver helst noget i min fritid med : Piger Drenge <table><thead><tr><th>Interaktionstype</th><th>Piger (%)</th><th>Drenge (%)</th></tr></thead><tbody><tr><td>Taktik & systemer (Logisk Int.)</td><td>0%</td><td>13%</td></tr><tr><td>Historier & læsning (Sprog Int.)</td><td>25%</td><td>13%</td></tr><tr><td>Musik & Lyde (Muis Int.)</td><td>52%</td><td>51%</td></tr><tr><td>Former, billeder & lys (Rum Int.)</td><td>29%</td><td>7%</td></tr><tr><td>Andre i fælleskab (Social Int.)</td><td>64%</td><td>45%</td></tr><tr><td>Ting jeg finder på (Person Int.)</td><td>59%</td><td>30%</td></tr><tr><td>Bevægelse (Krops Int.)</td><td>66%</td><td>69%</td></tr></tbody></table>	Interaktionstype	Piger (%)	Drenge (%)	Taktik & systemer (Logisk Int.)	0%	13%	Historier & læsning (Sprog Int.)	25%	13%	Musik & Lyde (Muis Int.)	52%	51%	Former, billeder & lys (Rum Int.)	29%	7%	Andre i fælleskab (Social Int.)	64%	45%	Ting jeg finder på (Person Int.)	59%	30%	Bevægelse (Krops Int.)	66%	69%
Interaktionstype	Piger (%)	Drenge (%)																							
Taktik & systemer (Logisk Int.)	0%	13%																							
Historier & læsning (Sprog Int.)	25%	13%																							
Musik & Lyde (Muis Int.)	52%	51%																							
Former, billeder & lys (Rum Int.)	29%	7%																							
Andre i fælleskab (Social Int.)	64%	45%																							
Ting jeg finder på (Person Int.)	59%	30%																							
Bevægelse (Krops Int.)	66%	69%																							

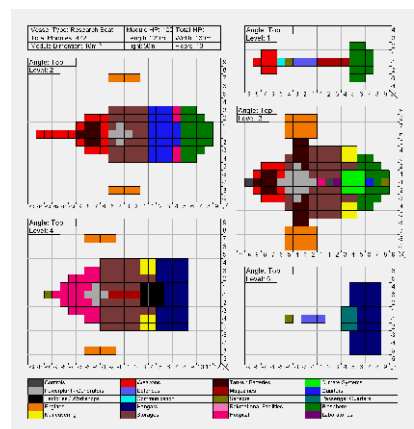
¹ Se Bilag for en komplet spørgeskema undersøgelse udarbejdet efter klasse og køn. Spørgeskema undersøgelse er baseret på 123 besvarelser indhentet i perioden februar - maj 2007.

		Hvilken slags film ville jeg være interesseret i at spille en hovedrolle i ? Piger Dreng <table><thead><tr><th>Genre</th><th>Piger (%)</th><th>Dreng (%)</th></tr></thead><tbody><tr><td>Dokumentarisk</td><td>13%</td><td>16%</td></tr><tr><td>Drama</td><td>13%</td><td>20%</td></tr><tr><td>Musical</td><td>12%</td><td>57%</td></tr><tr><td>Krig</td><td>7%</td><td>51%</td></tr><tr><td>Gyser</td><td>37%</td><td>39%</td></tr><tr><td>Mysterium</td><td>28%</td><td>29%</td></tr><tr><td>Eventyr</td><td>22%</td><td>34%</td></tr><tr><td>Action</td><td>27%</td><td>63%</td></tr><tr><td>Komædie</td><td>24%</td><td>32%</td></tr><tr><td>Romantisk</td><td>4%</td><td>39%</td></tr><tr><td>Sci-Fi</td><td>9%</td><td>24%</td></tr><tr><td>Historisk</td><td>13%</td><td>14%</td></tr></tbody></table>		Genre	Piger (%)	Dreng (%)	Dokumentarisk	13%	16%	Drama	13%	20%	Musical	12%	57%	Krig	7%	51%	Gyser	37%	39%	Mysterium	28%	29%	Eventyr	22%	34%	Action	27%	63%	Komædie	24%	32%	Romantisk	4%	39%	Sci-Fi	9%	24%	Historisk	13%	14%
Genre	Piger (%)	Dreng (%)																																								
Dokumentarisk	13%	16%																																								
Drama	13%	20%																																								
Musical	12%	57%																																								
Krig	7%	51%																																								
Gyser	37%	39%																																								
Mysterium	28%	29%																																								
Eventyr	22%	34%																																								
Action	27%	63%																																								
Komædie	24%	32%																																								
Romantisk	4%	39%																																								
Sci-Fi	9%	24%																																								
Historisk	13%	14%																																								
Gode Motivatore	Dreng 9-12 år	Interessen for kamp og muligheden for at træde i rollen som mægtig kriger er stor.																																								
	Dreng 12-15 år	Muligheden for at udvikle sin rolles evner til at opnå enten rigdom, viden eller berømmelse gennem spillet fanger... ud over kamp.																																								
	Piger 9-12 år	Interessen for tøj og design er stor alene dette element kan tiltrække en del til rollespil.	Sociale elementer værdsættes højt. Te på bordet og forbud for drenge fungerer godt. Herefter er dyr, tøj og magi populære fiktions elementer som i høj grad fanger med eller uden te.																																							
	Piger 12-15 år		Det virkelige liv lokker. Fiktioner som relatere til gruppens drømme fremtidige professioner fanger. Det Sociale samt det at skabe status og popularitet omkring sin rolle er i højsædet.																																							
Mulige Rollemester Forberedelse	Denne type rollespil involvere flest deltagere og op til flere arrangører kan med fordel koordinere produktionen af tøj og våben eller overlade disse til kommercielle interesser. En eller flere dominerende bi- eller hovedpersoner designes til arrangørerne. Planlægges en historie vil arrangør rollerne være centrale. Et regelsæt for fiktions handlinger skal være på plads hvis spillet tillader handlinger som falder udenfor de rammer som er fysisk mulige for deltagerne. F.eks. den fiktive skade i kamp.	Et sæt roller til deltagerne kan skrues sammen på forhånd med henblik på at bære spillet i en bestemt retning. Men vigtigst er ideen til en eller flere fiktive situationer som deltagerne skal gennemgå. Enkelte symbolske eller stemnings skabende remedier kan forberedes.	Et regelsæt vælges og et manuskript sammensættes til rollemesteren. Dette manuskript kan bestå af et eller flere kapitler som beskriver en kæde af begivenheder i spillets gang. Giver spillet deltagerne stor frihed til at vælge egne veje så vil et rollespils manuskript ofte blive skrevet med løse ender og et rollespil med mange kapitler vil som oftest enten have en begyndelse og mange slutninger. Typisk vil rollemesteren skrive et kapitel af gangen, se hvor det føre hen og sende deltagerne hjem indtil næste kapitel er skrevet.																																							
Spiller Forberedelse	Deltagerne investere som oftest store mængder tid (eller penge) på at skabe rekvisitter til deres rolle i spillet. Spilles der over flere gange kan roller også blive nedfældet og udvikle sig mellem spillegange. Kendskab til regler er nødvendig.	Ingen større forberedelse.	Spillerne investere som oftest store mængder tid på at nedfælde deres rolles egenskaber på papir. Grundig kendskab til regler er nødvendig.																																							

Indledende Rollespil	Deltagerne deles som oftest op i faktioner efter race, samfund m.m. Disse besidder forskellige territorier i det rigtige rum med fiktive grænser. Herefter overlades hver deltager til egne initiativer i deres roller med forbehold for at en arrangør rolle kan påvirke disse.	Det fiktive rum sættes i eksistens og deltagerne skal nu agere i deres roller ud fra egen styring med forbehold for at en rollemesterens indblanding.	
Opfølgende Rollespil	Kan foregå med intervaller. Deltagerne har mulighed for at udvikle deres roller mellem spilledage med nye rekvisitter og på papir hvis der er regler for udviklingen af fiktive elementer omkring roller.	Sjældent	Ingen grænser for hvor ofte deltagerne mødes. Udviklingen af deltagerne roller foregår regelmæssigt uden for selve fiktionen i form regel bestemt udvikling og tilføjelsen af detaljer omkring nye elementer som er eller vil blive introduceret i fiktionen.
Afrunding	Næsten uden undtagelser så er deltagerne roller udødelige, men regler kan skabe konsekvenser for deltagere som bliver udsat for drabelige situationer. I et tilbagevendende rollespil er det derfor op til spillere selv hvornår han ønsker at stoppe.	Fiktionen bringes stort set altid til en konklusion på den ene eller anden måde.	I et tilbagevendende rollespil er det op til rollemesteren hvornår sidste kapitel er skrevet men det tillades ofte spillere at stoppe når de ønsker og evn.t. komme ind i spillet igen i en ny rolle.
Refleksion	Det er for det meste op til deltagerne selv at reflektere over deres oplevelser og videre forløb.	Det er oplagt at diskutere fiktionens forløb og evn.t. andre veje frem til konklusionen efter spillets afrunding.	Der er lagt op til personlig såvel som gruppe refleksion blandt deltagerne. Både imellem spilledage og under selve rollespillets gang da tiden i fiktionen konstant er i bero mens deltagerne på skift overvejer og beskriver deres handlinger.



Eks. På Live Rollespilleres designs af egne kostumer og våben



Eks. På Fantasi Rollespillers Design af eget rumskib

Konklusion

Jeg mener personligt og ud fra min præsenteret teori at et rollespil er forskellige cocktails af moderne drama teorier. Rollespil har som sådan gode muligheder for udviklende oplevelser når deltagerne investere god tid, mange følelser og grundige overvejelser i deres rolle. Er alle 3 elementer til stede i fiktionens rum, figurer og fabler så kan stort set hvad som helst udvikles i deltagerne så længe de møder udfordringer som er på deltagernes niveau. En udvikling som finder sted når spillerne frit forholder sig til og handler ud fra fiktionen med konsekvenser for spillets videre gang til følge.

Spørgsmålet er så om rollespil er egnet for alle? Er det bedre egnet til drenge siden at langt færre piger begår sig i miljøet?

Et andet spørgsmål er hvorvidt rollespil reelt er et hensigtsmæssigt værktøj uden pædagogiske styring?

Litteraturliste

Forfatter	Titel	Forlag & Version	ISBN
Abildgaard, Kurt og Wright	Ej blot for sjov	Forlaget Børn og Unge 1985	87-87433-64-8
Braanaas, Nils	Dramapædagogisk Historie & Teori	Tapir 1999 4. udgave	9788251912631
Byréus, Katrin	Du Har Hovedrollen i Dit Liv	3 oplag 1992 Teaterforlaget DRAMA	87-7419-526-3
Lorenzen, Charlotte	Drama – Oplevelse og Indsigt	Drama 2. udgave, 1. oplag 1995	87-7419-858-0