



**LUNDS**  
UNIVERSITET

Pedagogiska institutionen  
Box 199, 221 00 Lund

Kurs: PED442  
Kandidatuppsats, 10poäng  
41-60 poäng  
Datum: 2005-06-03

# Spelar det någon roll?

En undersökning om äventyrsrollspels pedagogiska  
effekter

Peter Thim

Handledare:  
Margareta Johansson

## ABSTRACT

Arbetets art:	Kandidatuppsats 41-60p
Sidantal:	44
Titel:	Spelar det någon roll? En undersökning om äventyrssrollspels pedagogiska effekter
Författare:	Peter Thim
Handledare:	Margareta Johansson
Datum:	2005-06-03
Sammanfattning:	<p>Studien är baserad på fem kvalitativa intervjuer enligt ett induktivt tillvägagångssätt, där syftet var att utröna hur individerna upplever äventyrssrollspel samt vilka pedagogiska och individuella effekter detta kan ha på individerna men också om det finns ett samband mellan vålds- och äventyrssrollspel. Att delta i äventyrssrollspel stärker individernas förmåga att diskutera och argumentera för sin sak. På så sätt löser personerna eventuella meningsskiljaktigheter i rollspel. Då äventyrssrollspel som metod innebär att man använder problemlösning, uppstår dessa meningsskiljaktigheter ofta. Utöver detta stärks individernas självkänsla genom tillhörighet i gemenskapen med spelgruppen. Det finns också pedagogiska fördelar med att spela rollspel genom att individerna indirekt tvingas söka kunskap och fakta om ett ämne som står rollpersonen nära, för att bättre kunna spela sina roller. Detta leder till att individens allmänbildning ökar och kanske spirar intresset för nya områden. Jag har inte hittat något samband mellan våld och äventyrssrollspel, vilket får mig att tro att de varningar som utgått i medier är en misstolkning av spelsituationen som något våldsamt och skrämmande. I stället för att se det som en möjlighet att prova okända situationer som individerna varken vill eller har möjlighet att uppleva i verkligheten.</p>
Nyckelord:	rollspel, pedagogik, dramapedagogik, äventyrssrollspel, lärande

# Innehållsförteckning

Förord	iii
1 Inledning	1
1.1 Problemformulering och syfte, frågeställningar och avgränsningar	2
1.2 Grundläggande definitioner	3
2 Litteraturgenomgång	5
2.1 Drama	5
2.2 Dramapedagogik	6
2.2.1 Fyra dramapedagogiska perspektiv	7
2.2.2 Det konstpedagogiska perspektivet	8
2.2.3 Det personlighetsutvecklande perspektivet	9
2.2.4 Det kritiskt frigörande perspektivet	10
2.2.5 Holistiskt lärande perspektiv	11
2.3 Inläring och rollspel	12
2.4 Språk, identitet och pedagogik	13
2.5 Skolan och rollspel	14
2.6 Fantasins pedagogik	14
2.7 Lek och spel i relation till pedagogiken	16
2.8 Datorspel och pedagogik	17
2.8.1 Virtuella världar och pedagogik	17
2.9 Pedagogik och Gruppdynamik	18
2.10 Pedagogiska Rollteorier	18
2.11 Våld och rollspel	19
3 Metod	21
3.1 Val av metod	21
3.2 Urval	22
3.3 Instrument för datainsamling	23
3.4 Genomförande	23

3.5	Bearbetning och analys	24
3.6	Undersökningens värde och trovärdighet	24
3.7	Redovisning av resultat	25
4	Resultatredovisning	26
4.1	Hobbyn Rollspel	26
4.2	Nyttan med rollspel	28
4.3	Gruppdynamik	30
4.4	Rollspelets betydelse	31
5	Analys och diskussion	34
5.1	Rollspel som upplevelse	34
5.2	Rollspelets effekter på individen	35
5.3	Inläring, rollspel och pedagogik	36
5.4	Rollspel, konfliktlösning och gruppdynamik	38
5.4.1	Gruppens påverkan och tillhörighet	38
5.4.2	Ledarroller	39
5.4.3	Konflikthantering i gruppen	39
5.5	Positivt och negativt med äventyrsrollspel	41
6	Slutdiskussion	42
	Källförteckning	45
	Webbkällor	47
	BILAGA 1, Intervju guide	a

# Förord

Utan stöd från familj och vänner hade denna uppsats aldrig blivit av. Jag vill därför rikta mitt tack till alla dem som varit mig behjälpliga under mitt arbete.

Speciellt vill jag tacka min hustru Anna för allt stöd och all uppmuntran.

# 1 Inledning

*”Mötet med alla olika former av spel och alla spelkategorier kan te sig förvirrande för den oinvidde. Samlarkortspel, rollspel, konfliktspel, lajv för att inte tala om datorspel och tevespel med alla dess underkategorier utgör nya former av en gammal aktivitet nämligen spelandet. Dessa spel är vår tids lekar. De är nya former av en sysselsättning som är lika gammal som mänskligheten själv, ja kanske rent av ännu äldre eftersom flera primater är lekande varelser”*(Linderoth, 2002, s. 2).

Jag har valt att undersöka äventyrsspelandet ur ett pedagogiskt perspektiv. Detta kan ses som en del inom dramapedagogiken och därför har jag valt att basera mig på detta kunskapsområde. Det har forskats väldigt lite om äventyrsspel och dess påverkan på individen, omgivningen och dess pedagogiska effekter har jag använt teorier från närbesläktade områden som t ex teorier kring datorspel eller dramateorier kring uppförandet av teater. Jag har därigenom försökt fånga in fenomenet äventyrsspel ur så många aspekter som möjligt. Det som gör ämnet intressant och relevant att undersöka är den åsiktskonflikt om äventyrsspelens betydelse och konsekvens som finns mellan olika forskare. Många skolor använder sig i dag av dramapedagogiska rollspel för att undervisa eleverna. När rollspelet används i utbildningssyfte uppfattas det som positivt men när det handlar om ett rent fritidsintresse är reaktionerna varierande. Ämnet äventyrsspel har blivit hårt kritiserat av Örnstedt & Sjöstedt (1997) där de varnar för de pedagogiska och psykologiska farorna av rollspel, samt påpekar samband mellan våld och rollspel. De motargument som används mot Örnstedts tankar är att det inte finns någon forskning som kan påvisa något direkt samband mellan våldsdåd och rollspel. Där finns flera abstraktionslager mellan personen som spelar och hans rollperson och därför föreligger det en väldigt liten risk för negativ påverkan enligt Ungdomsstyrelsen (1997:9).

Rollspelet som fenomen kommer ursprungligen från USA där det dök upp på 1970-talet. Det dröjde dock ända in på 1980-talet innan det dök upp några rollspel på svenska (Ungdomsstyrelsen, 1997:9, s. 8 f).

Sverok står för Sveriges roll- och konfliktspeleförbund. Förbundet får sedan 1992 statsbidrag ifrån *Ungdomsstyrelsen* i form av aktivitetsbidrag för ungdomar mellan 7-25 År. Rollspel som fenomen är en snabbt växande fritidssysselsättning i Sverige 1995 fanns det ca 21 000 medlemmar i Sverok, idag finns det ca 65 000 medlemmar. Ca nio procent av pojkarna och tre procent av flickorna i åldern 13-25 år beräknas spela rollspel minst en gång i månaden. Enligt Ungdomsstyrelsen fanns det 1996 ca 200 000 rollspelande ungdomar i Sverige som spelat rollspel minst en gång det gångna året. Den sociala bakgrunden spelar viss roll när det gäller sannolikheten att barnen kommer att börja spela rollspel. Barn till högutbildade föräldrar utgör den större delen av rollspelarna medan barn till lantbrukare helt saknas i statistiken (www.sverok.se 2004-12-17; Ungdomsstyrelsen, 1997: 9).

## 1.1 Problemformulering och syfte, frågeställningar och avgränsningar

*Syftet* med min empiriska studie är att med hjälp av kvalitativa intervjuer undersöka, tolka och förstå individers upplevelser och känslor kring äventyrsrollspelet som fenomen. Utifrån intervjuerna menar jag att det är intressant att utröna och problematisera av vad dessa individer uppfattar som personlighetsutvecklande och också vilka pedagogiska konsekvenser – tendenser i form av insikter och färdigheter rollspelandet har medföra i den undersökta gruppen trots det inte är i inlärningssyfte spelarna spelar.

De *frågeställningar* jag kommer att grunda uppsatsen på är:

1. Vad uppfattar spelare att de lär sig genom äventyrsrollspel?
2. Vilka pedagogiska effekter kan äventyrsrollspelet medföra?
3. Finns det några samband mellan våld och rollspel?
4. Vilken betydelse har rollspelandet haft för den enskilde individen?

Jag har i min empiriska undersökning valt att intervjua fem rollspelande personer. Alla fem är män. Två av deltagarna är första generationens invandrare som har bott i Sverige en längre tid. Jag har valt att avgränsa min undersökning till denna grupp då jag sedan tidigare har haft goda kontakter med samtliga av dessa deltagare. Spridningen i gruppen, när det gäller ålder och kulturell bakgrund, gör gruppen intressant att undersöka.

## 1.2 Grundläggande definitioner

*”Rollspel är en typ av konventionella spel som spelas runt ett bord utan stöd av informationsteknik. Grundidén är att alla deltagare spelar en roll, de har en fiktiv karaktär som de ’styr’ i en spelvärld. En spelare leder spelet och berättar om villkoren i spelvärlden och försätter spelarna i olika situationer. Spelarna talar om hur de vill interagera och genom att man beräknar sannolikheten för att vissa händelser avgörs sedan förloppet med tärningsslag. Rollspel har sitt ursprung i spel som använts för att simulera militär strategi där man använde tärningsslag och sannolikhetsberäkningar för att avgöra resultatet av eldgivning i spelvärlden. En form av rollspel är så kallade ’lajvrollspel’ där spelarna inte bara sitter runt ett bord utan klär ut sig och spelar sin roll i riktiga miljöer. Här är fokus i första hand på inlevelse och mindre på spelsystem och sannolikhet” (Linderoth, 2002, s. 11).*

En av de intervjuade valde att definiera hur det går till att spela rollspel på följande sätt.

*”Det är som teater men manuset är inte riktigt färdigt, spelledaren är den som håller i det hela, han avgör hur vida spelarna som är med lyckas eller inte, hur andra upplever spelarn. Han berättar vad spelarna upplever och få dem att känna av stämningen, var de är, om det är kallt, om de är hungriga. Det är han som håller i själva omvärlden” (Intervju med Adam).*

Då jag undersöker upplevelser valde jag att ta med denna definition, jag anser att den stämmer bra med min egen uppfattning.

Äventyrsrollspel fascinerar många ungdomar. Det finns olika rollspelsgenrer. De vanligaste är fantasy, cyberpunk, horror. Fantasygenren är den största och har hämtat sina idéer från författare som Tolkien, Bröderna Grimm samt gamla mytologier. Världen är en sagovärld där rollpersonerna är riddare, tjuvar eller magiker. Cyberpunk genren har hämtat sina idéer från William Gibsons böcker samt filmer av typen *Bladerunner*. De utspelar sig i en mörk framtidsvärld där multinationella företag styr världen och denna speltyp är mycket action laddad. Horrorgenren har hämtat sin inspiration ifrån HP Lovecrafts böcker samt från olika legender om varulvar och vampyrer. Världen är lik vår egen men en aningen mörkare och oftast sker allt i det fördolda för de vanliga människorna i omgivningen (Ungdomsstyrelsen, 1997:9, s. 5 ff).

För att förtydliga, vad jag menar med äventyrsrollspel har jag valt att göra följande egna definitioner. Äventyrsrollspel som kan delas upp grovt i två kategorier, bordsrollspel och levande rollspel.

Bordsrollspel är den klassiska formen av rollspel. Spelarna samlas kring ett bord och ”spelar upp” en historia gemensamt. Rollpersonerna gestaltas inte i fysisk form utan utvecklas snarare rent mentalt. Spelarens fysiska kropp är inte inblandad i spelet, endast fantasin sätter gränserna. Det gör att rollpersonen kan anta vilka former och skepnader som helst liksom att den besitta egenskaper som inte är möjliga i den reella världen. I bordsrollspelet är det tärningen som avgör utgången av varje situation. En spelledare



leder spelet framåt och det är hon/han som med tärningsslag och fantasi avgör hur spelet ska avlöpa. Själva spelförfarandet är upplagt utifrån en handling, som spelledaren målar upp för deltagarna. Därefter är det gruppens gemensamma handlingar och tankar som formar spelets utveckling. För att spela bordsrollspel krävs minst två personer, en spelledare och en spelare, dock blir det enligt min erfarenhet mer intressant om det är mellan fyra och nio spelare. Om det är fler än nio personer börjar det bli svårt för spelledaren att hantera gruppen och höra vad alla gör och hur de agerar. I min undersökning refererar en av intervjupersonerna till freeformsrollspel, en typ av bordsrollspel där reglerna inte är fastställda utan spelledaren väljer att använda sunt förnuft för att föra handlingen framåt. Inga tärningar eller andra hjälpmedel används.

Levande rollspel även kallat lajv eller interaktiv teater är den form av rollspel som är närmast teatern som fenomen. När man deltar i ett lajv iklär man sig inte bara en roll mentalt, utan iklär sig även rollpersonens kläder och spelar dess "liv" som teater. De två stora skillnaderna mellan levande rollspel och teater är dels att lajv framförs utan publik och dels att manuset inte är färdigt, endast den övergripande handlingen är fastställd. Skickligheten i ett lajv mäts genom den fysiska personens kunskaper eller färdigheter, det spelaren gör och hur hon/han spelar sin roll. Lajvet innehåller också en del hårda regler, speciellt när det gäller "strider". Spelet kräver kraftigt vadderade vapen och ingen tillåts komma till skada under spelets gång. Ett lajv kan pågå under lång tid, från ett par dagar upp till ett par år. Det beror på att spelet kan brytas för att återupptas vid ett senare tillfälle. Ett lajv involverar oftast flera personer och leds av en eller flera spelledare.

De två viktigaste ingredienserna i äventyrsrollspelen är spelarna och spelledaren. Spelarens uppgift är att lösa eventuella problem som spelledaren presenterar. Till sin hjälp har spelaren (oftast i samråd med spelledaren) konstruerat en rollperson. Rollpersonens karaktärsdrag och företräden är nedskrivna på ett papper som spelaren bär med sig. På så sätt är det möjligt att se vilka eventuella begränsningar rollpersonen har samt vilka styrkor och svagheter som personen besitter. Detta papper är på något sätt också spelets regler. Alla rollpersoner kan inte vara lika starka, ha samma intelligensnivå eller samma magiska förmågor, då skulle inte rollpersonerna kunna interagera med varandra. Det är rollpersonernas olikheter som gör att de är beroende av varandra för att lösa äventyret och spela spelet färdigt. Spelledarens uppgift är som nämnts ovan att föra handlingen framåt. Det är hon/han som kontrollerar den värld spelarna befinner sig in. Det är spelledaren som planerar, driver och avgör spelets riktning. Dessutom är det spelledarens uppgift att få deltagarna att agera och ha trevligt tillsammans.

## 2 Litteraturgenomgång

När jag började söka min litteratur kontaktade jag en god vän som är dramapedagog och frågade om hon hade några tips på bra litteratur. Sedan jag gjort detta började jag söka efter nyckelord som rollspel, dramapedagogik, storyline, drama. Jag startade min sökning i Lovisa (Lunds universitets gemensamma biblioteks katalog) och Libris (Nationellt biblioteksdatasystem). Av en slump hittade jag en artikel skriven av Jonas Linderöth som handlade om datorspelans pedagogiska effekter. Detta ledde till att jag breddade mitt sökande till att även omfatta detta område. Teorier om lärande hos Vygotskij och Dewey (som fanns med i grundkursen) stämde också överens med min bild av äventyrsspel.

### 2.1 Drama

Det var i antikens Grekland teatern som konstform uppstod. Under samma period frodades tankar kring vetgirighet, argumentation och logiskt tänkande. Filosoferna försökte förklara verkligheten med hjälp av kritiskt tänkande och empiriska iakttagelser. Det använde olika dikotomier som orsak/verkan eller rätt/fel. Med hjälp av det fria ordet och logik och retorik kunde den fria individen bli delaktig i olika beslut. Samtidigt var religionen av stor betydelse. Människan saknade kunskaper om naturlagarna och försökte beveka onaturliga makter med offergåvor och magiskt handlande. Teatern agerade brygga mellan det kritiska tänkandet och det onaturliga och magiska. Detta ledde till att teatern blev en bildningsarena där underhållning, uppfostran och undervisning stod i centrum (Sternudd, 2000, s. 20 ff). Lewan (1990) menar att under 1900-talet är dramatiken en spegling av dramatikens utveckling från antiken fram till idag. Han menar att 1900-talet är –ismernas tid, symbolismen, expressionismen, futurismen, surrealismen, marxismen, expressionismen samt absurdismen. Under 1900-talet har teatern sett som ett propagandafält för de politiska och ideologiska tankar som flödat. Drama har använts för att utforska själens djupaste skikt, för att utforska människans ansvar och för att skildra hennes oförmåga att kommunicera om känslor (s. 5 f).

Drama kan förstås ur flera olika perspektiv: social interaktion, dialektisk teori, symbolisk interaktionism och relationistisk socialpsykologi. Social interaktion är ett socialt samspel, där människor med hjälp av språk, gester och symboler förmedlar budskap till varandra. Den dialektiska teorin försöker beskriva hur individen i mötet med miljön förändrar sitt beteende och handlande, medan den symboliska interaktionismen försöker förklara jag-utvecklingen utifrån en dialektisk växelverkan mellan individ och miljö. Relationistisk socialpsykologi betonar språkets roll för samspel och gemenskap (Wiechel, 1981, s. 16 ff).

## 2.2 Dramapedagogik

Rasmusson (2000) menar att dramapedagogiken som ämne har kämpat för att få existera som ett eget ämne. Kampen har stått mellan de som velat behålla de gamla ”teater i skolan” -tankarna och de som velat förnya sig. Rasmusson syftar på den förändring som skett inom dramapedagogiken mellan åren 1960-1995 (s. 21). Detta blir intressant när man tänker på att Wiechel (1983) menar att vi i Sverige sedan 1990-talet använt pedagogiskt drama för att simulera en social kunskapsbildning samt för att stimulera vår kreativitet. Den skapande fantasin är till nytta inom alla kunskapsområden då den berör och påverkar den sociala kompetensen. Han menar också att det är kopplingen mellan dramateori, dramap Praxis och samhällsideologi som är det viktigaste i dramapedagogiken. I grunden finns det tre typer av litteratur inom ämnet dramapedagogik.

- De som ger praktiskt program med svag eller ingen anknytning till dramapedagogik.
- De som har en samhällsideologisk teoribas men svag eller obefintlig knytning till dramapedagogiken
- De som har en dramateoretisk grund men saknar kopplingar till samhällsideologiska teorier.

Wiechel ser detta som ett problem. Den första typen är den som är mest problematisk då utövarna kommer att uppleva övningarna oklara i sitt syfte och innehåll. Den andra typen visar på ett socialt engagemang men svårigheterna att koppla dessa övningar till teorier är ett stort problem. Medan den tredje typen som avstår från kopplingar till samhällsideologiska tankar också är ett problem då bristen på verklighetsanknytning kan göra den mindre användbar (s. 6 ff).

Rasmusson (2000) menar att dramapedagogiken har en naturlig koppling till både teater, konst och pedagogik. Att det är en naturlig koppling innebär inte att det bara är där den hör hemma (s. 11).

*”Det pedagogiska dramat har intresse av att förse deltagarna med friska upplevelser. Till att börja med kan det gälla att stärka vår iakttagelse och låta våra sinnen väckas med nya retningar. Sedan många år tillbaka har dramapedagoger i Norden arbetat med något som kallas ’upplevelse pedagogik’” (Wiechel, 1983, s. 95).*

Wiechel (1983) menar också att skapande aktiviteter inte bara hör hemma i de estetiska ämnena. Han menar att drama försöker frigöra vår kreativitet och låter oss få kontakt med fantasi och sinnesupplevelser Han menar också att människan vill växa mellan de olika rollplanen samt försöka bevara barnets öppenhet samtidigt som hon försöker lösa vardagliga problem (s. 132 f).

Drama ger en unik möjlighet att förnya inlärningen, inte bara i ämneskunskaper utan också nya sätt att förbättra vår förmåga till samliv. Genom dramatiska lekar och modeller speglar eleverna sina erfarenheter och får möjlighet att frigöra nya perspektiv på ett gammalt problem eller fenomen. Dramaarbetet ger alla inblandade en möjlighet att studera de rollkonflikter som kan uppstå. Själva arbetet utgår från frågorna: Vilka konsekvenser får olika sätt att handla? Vad leder dessa handlingar till? I pedagogiskt drama använder man sig av sekvenser av övningar som bygger på varandra. Man kan t

ex genom språkets hjälp formulera relationen till andra människor, man kan visa vad man menar eller tolka andras uppträdande (Wiechel, 1983, s. 130 ff).

## 2.2.1 Fyra dramapedagogiska perspektiv

Sternudd (2000) anger fyra olika synsätt eller perspektiv på dramapedagogiken: konstpedagogiskt, personlighetsutvecklande, kritisktfrigörande samt det holistiska perspektivet. Hon påpekar dock att de olika perspektiven är en teoretisk uppdelning och en individs tankar om dramapedagogiken som fenomen kan därför gränsa till flera av synsätten (s. 47 f).

FIGUR 1

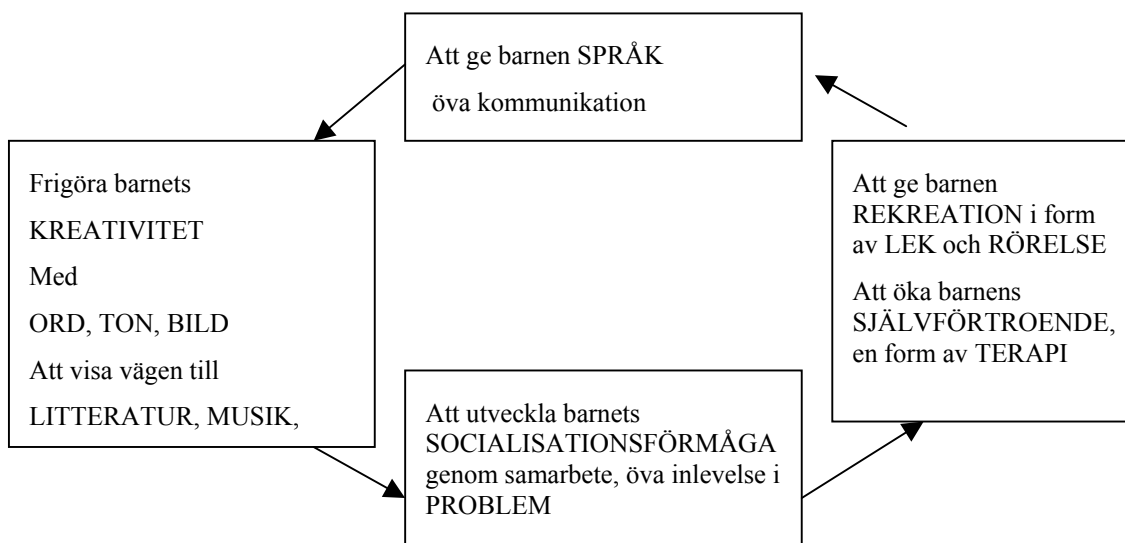
Perspektiv	Mål	Innehåll	Form	Demokratisk potential
Konstpedagogiska perspektivet	Konstnärlig uttrycksförmåga som utvecklar individen socialt och personligt	Dramaturgisk text samt agering	Teaterföreställningar, konstnärliga dramatiska uttryck av olika slag	Erövra verktyg för att undersöka verkligheten och skapa verkligheten
Personlighetsutvecklande perspektivet	Demokratisk självständighet individer som förstår gruppdynamiska aspekter	Vardagssituationer kommunikations mönster, gruppdynamik och agering	Rollspelsformer olika tekniker	Erövra verktyg för att förstå sig själv i relation till andra, och dynamiska processer på individ- och samhällsnivå
Kritisktfrigörande perspektivet	Solidariskt samhälle och individernas frigörelse från förtryck	Deltagarnas erfarenheter av mänskliga dilemman och förtryck samt agering	Forumspel former socioanalytiska rollspel av olika tekniker	Erövra verktyg för att i ord och handling undersöka maktrelationer hur förtryck kan hävas och ett demokratiskt samhälle skapas
Holistiska perspektivet	Insiktskunskap och förändring av individernas attityder till olika problem	Kunskaper om naturvet. samhällsvet. och humanistiska problem samt agering	Klassrumsspel med lärare i roll genom olika tekniker	Erövra verktyg för att förstå den universella mänskliga meningen bakom problem av naturvet. samhällsvet. eller humanistisk karaktär

Figuren beskriver de fyra olika synsätten i form av mål, innehåll, form och demokratiskpotential enligt Sternudd (2000 s. 113).

## 2.2.2 Det konstpedagogiska perspektivet

Det konstpedagogiska perspektivet är förankrat i Creativedramatics rörelsen. Målet inom det konstpedagogiska perspektivet är att utveckla individens förmåga att uttrycka sig i konstnärlig form. Individens utveckling handlar om att uttrycka sig med alla sina resurser alltså tal, rörelse, ljud, sinnen och känslor. Sternudd (2000) menar att det konstpedagogiska perspektivet har lånat mycket av sina tankar från Deweys modeller om hur inläring bör ske (s. 51ff). Dewey (1995) menar med uttrycket ”learning by doing” att människan genom sina egna intressen och aktiviteter skall finna vägen till ny kunskap. För att det ska vara intressant att finna kunskap ska inläringen inte vara så formaliserad utan ha viss frihet. Dock får undervisningen inte vara hur fri som helst. Det måste finnas kriterier för hur kunskap väljs ut och hur den organiseras för inläring (s. 15). Detta blir intressant när man väger in Sternudds (2000) tankar, att i arbetet med den konstnärliga gestaltningen, tränas medvetenheten om relationer mellan vad individen vill visa och vad åskådaren uppfattar. Hon menar att individens kreativitet och expressiva uttrycksförmåga kan frigöras genom användandet av dramapedagogik med fokus på det konstnärliga perspektivet (s. 110).

FIGUR 2



Figuren visar på en inlärnings cirkel som beskriver det konstnärliga perspektivet enligt Sternudd (2000 s.55).

Sternudd jämför det konstnärliga perspektivet med en cirkel, där elevernas förståelse och medvetenhet kring sig själva och det problem arbetet utgår ifrån hela tiden ökar: att ge eleverna ett språk, i de flesta fall en bra grund att stå på, startar t ex genom avslappningsövningar. Därefter försöker man genomföra en dramapedagogisk övning, genom att använda tal, musik eller bilder. Genom att arbeta tillsammans med andra lär sig eleverna samarbete och övar sin egen inlevelseförmåga genom att bedöma andras agerande. Den rekreation som eleverna uppfattar i övningarna ökar deras självförtroende och ger dem en form av terapi. Genom att göra flera varv i cirkeln förbättrar eleverna hela tiden sin självkänsla och sin förmåga att uttrycka sina känslor (s. 49 ff). Detta kan sättas i relation till Deweys (1995) tankar.

*”Jag tror bilden eller föreställningen är det bästa hjälpmedlet i undervisningen. Det som ett barn får ut av de ämnen som presenteras för honom, är helt enkelt de begrepp han själv bildar om ämnet i fråga” (Dewey, 1995, s. 46).*

Det konstnärliga perspektivet kan sammanfattas i två mål Dels är det individen som genom interaktion med andra och agering/handling skall utveckla sin personliga och sociala samarbetsförmåga och kreativa uttrycksförmåga. Dels handlar det om att skapa en föreställning som skall spelas för en publik (Sternudd, 2000, s. 63).

### 2.2.3 Det personlighetsutvecklande perspektivet

När man ska agera enligt det personlighetsutvecklande perspektivet är det vanligast med rollspel men även andra typer av improviseringar, dramatiseringar eller teater förekommer. Manusets kan vara färdigtställt eller tas fram under spelets gång. Det finns ett större krav på realism än i det konstnärliga perspektivet, då spelet försöker efterskapa verkliga situationer och utforska sociala roller och relationer (Sternudd, 2000, s. 76).

*”Den modell av verkligheten som deltagarna skapar kan förändras, utvecklas, testas på olika sätt analyseras, något som utgör grunden i arbete med den sociala kompetensen. På detta vis är reflektionen knuten till att individen dels undersöker sina egna värderingar men även andra människor och deras sociala situation genom att i roller pröva deras perspektiv och levnadsvillkor” (Ibid., s. 73).*

Jag vill jämföra det med Deweys tankar. Eftersom man inte kan förutsäga hur samhället kommer att se ut om tjugo år menar Dewey (1995) att man istället ska fokusera på att lära eleverna att själva söka kunskap (s. 40). Man ska alltså ge eleverna den fostran som behövs för att de med hjälp av sina sinnen ska kunna tolka och träna upp sin praktiska förmåga så att de kan lära sig själva vad de behöver i framtiden. Grunden i detta personlighetsutvecklande perspektiv har sina rötter i folkbildning, humanistisk psykologi, socialpsykologi och psykodrama, där Grundtvig, Rousseau, Kant, Fröbel och Pestalozzi är inspirationskällor (Sternudd, 2000, s.65).

Sternudd (2000) menar också att det personlighetsutvecklande perspektivet ägnar mycket tid åt självreflektion och gruppdynamiska reflektioner än att gestalta något konstnärligt. Agerandet i det personlighetsutvecklande perspektivet ses i första hand som ett medel att öka individens kunskapsbas om sig själv och samspelet med sin omgivning. Detta kan direkt översättas till fallstudier inom skolan där fokus ligger på att utifrån olika arbetssituationer träna bearbetning av information och beslutsfattande (s. 65 ff).

I det personlighetsutvecklande perspektivet analyseras också de gruppdynamiska processer som uppstår under arbetets gång. Det är alltså inte bara agerandet som är i centrum för den avslutande analysen utan också det som sker i gruppen under arbetet (Ibid., s. 80).

*”Individens livserfarenheter utgör den samlade kunskapen som präglar individens värderingar och tolkningar av ny kunskap och nya situationer” (Ibid., s. 78).*

## 2.2.4 Det kritiskt frigörande perspektivet

*”Jag tror att all utbildning innebär att individen får ta del av mänsklighetens sociala medvetenhet. Denna process börjar omedvetet, nästan vid födelsen, och formar individens begåvning” (Dewey, 1995, s. 38).*

I det kritiskt frigörande perspektivet handlar det om att lära sig självreflektion på samma sätt som i det personlighetsutvecklande perspektivet, dock med fokus på framtiden istället för på individens tidigare handlande. Det handlar helt enkelt om att reflektera över sitt beteende och kunna förbättra det inför framtida liknande händelser i samhället. Det handlar inte bara om att vara kritisk mot sig själv utan också att lära sig vara kritisk mot samhället (Sternudd, 2000, s. 82). Det skulle betyda att den mänskliga och sociala medvetenheten är en medfödd förmåga som genom arbete med dramapedagogik enligt det kritiskt frigörande perspektivet kan resultera i kritiskt tänkande individer. Tankarna bakom detta synsätt har sina rötter i en ifrågasättande samhällssyn och genom den så kan man kringgå de risker med att ett dramapedagogiskt arbete förlorar de samhällskritiska aspekterna. Tankarna bakom detta synsätt finns lånade från Freire, Boal och Magnér. Det kritiskt frigörande perspektivet arbetar mycket likt forumspel. Arbetet utgår ifrån människors vardagserfarenheter, med antagandet att skolan samt den rådande kulturen inte är neutral utan legitimerar den maktavande gruppen. Reflektion och handling är centrala begrepp inom detta perspektiv. Det förklarar individens förmåga att reflektera över en händelse och individens förmåga att bilda sig en uppfattning utifrån logiska antaganden samt förmågan att kunna agera målmedvetet (Sternudd, 2000, s. 84 ff). Man väljer oftast att arbeta med begrepp som orättvisor och konflikter samt begreppet makt inom det kritiskt frigörande perspektivet. Det kan uppstå motsättningar mellan individens erfarenhetsbaserade uppfattningar och internaliserade samhällsvärderingar som samhället satt upp för att bevara status quo. Om kunskap kombineras med ”forceringsundervisning” utan att eleverna får en möjlighet att kritiskt granska kunskapen så sker en internalisering av kunskapen där kunskapen kommer att sakna erfarenhetsförankring hos individen (Ibid.).

Sternudd (2000) menar att man växlar hela tiden mellan teori och praktik. Det som inträffat analyseras och omsätts i nya tankar. Detta blir värderingar som deltagaren bär med sig inför framtiden. Det finns en direkt koppling mellan det kritiskt frigörande perspektivet och en demokratisk fostran, där samhället söker självständiga och kritiska individ som är medvetna om den samhälleliga maktstrukturen och dess påverkan på individen till vardags. Forumteatern är ett gott exempel på ett tillvägagångssätt där man använder det kritiskt frigörande perspektivet. Tanken är att synliggöra förtryckande situationer i samhället såsom mobbing, könsdiskriminering och kulturella konflikter för att träna individen i kritiskt tänkande. I det kritiskt frigörande perspektivet så är det vissa aspekter som skiljer det från det personlighetsutvecklande perspektivet och det

konstnärliga perspektivet. I det kritiskt frigörande perspektivet handlar det om att utan publik spela upp ett stycke som har ett förutbestämt slut. Det handlar alltså om att uppleva en situation och lära sig ur den. Det är lika viktigt att individen också får en möjlighet att diskutera sin roll och sina känslor som han/hon upplevde under spelets gång. Detta för att förbättra sin förmåga att kunna sätta ord på sina känslor och tankar (Sternudd, 2000, s. 87 ff).

*”Det är viktigt att de fiktiva situationer som bearbetas är verklighetstroga och förankrade i deltagarnas egna erfarenheter”*  
(Sternudd, 2000, s. 96).

## 2.2.5 Holistiskt lärande perspektiv

*”Holism (-ism') -en s. teori som hävdar att helheten är mer än summan av delarna”* (SAOL, 2000).

Tänkarna att den totala inläringen är mer än summan av delarna kan stämma väl överens med Deweys (1995) tankar om att utbildningsprocessen har två sidor, en psykologisk och en social, där ingen av de två sidorna kan underordnas den andra utan att det får negativa följder (s. 39). Sternudd (2000) menar att det holistiska lärande perspektivet har en betoning på att uppnå kunskap som grundar sig i en känslomässig och tankemässig insikt av ämnet. Fantasi, metaforer och konstnärliga symboler samt distansering och närhet är viktiga delar i arbetet (s. 97). Det holistiska synsättet härstammar från Cook, vars tankar blivit inspirerad av Rousseau, Dewey och Key. Dock vilar många av de tankar som speglar det holistiska synsättet på Vygotskijs idéer om fantasins betydelse för eleven (Ibid. s. 98 ff).

*”Jag tror att den verkliga anknytningspunkten för skolämnena varken är naturvetenskap, litteraturvetenskap, historia eller geografi utan barnets egna sociala aktiviteter”* (Dewey, 1995, s. 43).

Deweys ord verkar stämma väl överens med Sternudds analyser av det holistiska perspektivet. Hon menar att målet i det holistiska perspektivet är att eleverna skall nå kunskap på en personlig känslomässig nivå som kan bearbetas kognitivt tillsammans med pedagogen och övriga eleverna. Idéen med arbetsmetoden är att förändra individens attityd till olika problem som därigenom kan fördjupa deras kunskap. Eftersom målet är att på en personlig och känslomässig nivå bearbeta kunskapen avbryts ofta spelen, för reflektion och diskussion. Sternudd (2000) menar också att alla barn inte kan undersöka all kunskap som finns samlad i böcker, men att barnen genom sin fantasi och agering kan undersöka väsentliga delar av historien (s. 98).



## 2.3 Inläring och rollspel

Det är lättare för en individ att komma ihåg något av generell innebörd än en exakt text. Minnet förvanskar de exakta begreppen så att bara det övergripande sammanhanget finns kvar. Det finns två faktorer som styr hur bra en människa lär sig något. Det är i allmänhet lättare för en elev att ta till sig information som upplevs som meningsfull och relevant. Information som är välstrukturerad är också enklare att minnas. Samtidigt ska det finnas en medvetenhet om att det som lärs in sig sakta kommer att försvinna ut i glömskan, om det inte repeteras, eftersom meningsfullheten ständigt sjunker (Marton et al, 2001, s. 32 ff). En undersökning om barns koncentrationsförmåga visade att olika tänkta situationer förändrade förmågan hos individen. Barnens uppgift var att stå helt stilla. När uppdraget gjordes till en lek eller ett ansvar ökades barnens förmåga till koncentration. Säljö (2000) menar att detta beror på att verkligheten flyttas närmare individen och därigenom ökar motivationen (s. 131 f). Om man jämför det Säljö säger med Deweys tankar, i föregående stycke, hävdar de nästan samma sak, att genom att fokusera på en social aktivitet ökar förmågan till koncentration.

*”Man lär sig t ex genom att själv agera eller genom att se andras agerande, genom att ta emot alla omedelbara upplevelser eller genom att bearbeta, tolka och begripa” (Wiechel, 1983, s. 58).*

Wiechel menar dock att man också lär sig genom att observera andras agerande och att man därigenom kan ta del av den information och de erfarenheter som de agerande har lärt sig. Linderoth (2004) anser att om en aktivitet har en hög grad av interaktivitet främjar det inläring och ökar aktivitetens pedagogiska möjligheter. Inläring är inte alltid en frivillig eller ens en medveten process. Kulturella redskap påverkar i vilket sammanhang vi ser på en situation, dock så lär vi oss saker oavsett vi vill det eller ej. Man bör även vara medveten om att en sak har olika innebörd för olika personer utifrån personens relation till objektet. Ett exempel som Linderoth tar upp är att en blomma är en sak för en biolog och en annan för den som blir uppvaktad med den. Lärandet är en process på gott och ont, t ex är låssmedens och biltjuvens förmågor snarlika varandras, deras yrken kräver snarlika färdigheter, men de har lärt sig dem i olika sammanhang och i olika syften (s.37 ff).

*”... när informationen i olika situationer liknar varandra i något avseende, har samma karaktär, konstrueras mentala modeller som kan komma att appliceras i båda situationerna”*

(Linderoth, 2004, s. 52).

Detta stämmer väl överens med den Piagetanska konstruktivismen, att stor vikt läggs vid att den lärande själv är aktiv, i bemärkelsen att individen själv löser problem och resonerar för att kunna konstruera mentala representationer (Ibid., s. 50).

*”Rollspelskulturen innebär att dess medlemmar förvärvar kunskaper om t.ex. fantasylitteratur och mytologi samt historisk, naturvetenskaplig och social kunskap. För att kunna bli en bra rollspelare, och därmed få en social status inom kulturen, krävs intresse för och läsande av bl.a. faktaböcker”*

(Ungdomsstyrelsens, 1997:9, s. 7).

## 2.4 Språk, identitet och pedagogik

*”Identitetsprocessen pågår i en ständig interaktion med andra människor som antingen förkastar eller bekräftar den egna personen. Att skapa och omskapa sin identitet är ett ständigt pågående livsprojekt som kan skapa förvirring och osäkerhet hos den enskilda individen”* (Pedersen, 2003, s. 26).

Pedersen menar att fritiden är en viktig frizon för ungdomar där deras känslor kan kanaliseras och ungdomarna kan känna sig fri från yttre granskning. Ungdomsstyrelsen (1997:9) menar att under ungdomstiden skall individen både frigöra sig från barndomens osjälvständiga beroende av vuxna och samtidigt kvalificera sig för ett självständigt vuxenliv. Kamratgruppen – gänget fyller en viktig funktion och står därför oftast som modell för normer och värderingar (s. 12). Frihet, trygghet, meningsfulla relationer samt jag-stärkande aktiviteter är alla centrala begrepp för ungdomar som tillfredställs under fritiden (Pedersen, 2003, s. 26). Chaib (1996) menar att en lek där fantasin får stort utrymme men där det samtidigt är ett ansvarfullt arbete som bygger på samarbete där självständigt arbete uppmuntras, kan utvecklas t ex. i amatör teater. Där lär sig individen som deltar att; samarbeta, ta hänsyn, disciplinera sig och öka koncentrationen. Kamratstödet agerar sporre för den kreativa processen och individen växer med sin uppgift. Identiteten förstärks genom detta arbete. Kommunikation handlar om att göra sig förstådd. Förmågan att tala, framträda och uppträda hjälper individen även utanför teaterverksamheten. Men det finns även andra fördelar av teater eller rollekar. Chaib menar att teatern innebär kontakt mellan människor, ungdomar med olika erfarenheter och karaktärsdrag. De lär känna rollfigurer med olika karaktärsdrag och dessa uppträder i för dem främmande situationer. Ungdomarna engagerar sig i sin rollperson och sätter sig in i dennes tankar och levnadssituation, oavsett om de är horor, flyktingar eller företagsledare. Hon menar att relationen inom gruppen bidrar till god personkännedom och att en demokratisk människosyn utvecklas. Genom rollerna och deras miljö vidgas ungdomarnas perspektiv och ökar deras förståelse för andra människor (s. 154 ff).

Dysthe (2003) menar att ordet ”social” kan ha två innebörder, dels kan det betyda den kultur eller gemenskap som man syftar på, men det kan också syfta på de relationer och den interaktion som sker. Därför menar hon att man inte kan studera lärande som ett isolerat fenomen (s. 9). Ungdomarnas identitetsarbete består av ett experimenterande med olika identiteter och ett symboliskt skapande. De lär sig förstå sin omvärld genom symboler och tecken ifrån populärkulturen. Med detta i åtanke ligger det nära tillhands att betrakta rollspel som en konstruktiv fritidssysselsättning. Ungdomsstyrelsen (1997:9) menar att med den stora genomslagskraft som rollspel har haft borde rollspelen

vara något större. Rollspelet som fenomen inbjuder till både ökad kreativitet och lärande av muntlig framställning samt ökar förmågan att samarbeta under spelets gång. Detta tvingar spelaren att bli flexibel, kunna förhandla i ett socialt sammanhang samt stärker de kulturella banden då han/hon indirekt ges insikt om sagotraditionen (s. 13).

## 2.5 Skolan och rollspel

Linderoth (2002) menar att metoden storyline som arbetsmetod påminner väldigt starkt om rollspel som fritidssysselsättning. Han menar att när man arbetar med storyline låter man eleverna skapa en fiktiv person i en annan kultur eller tid. För att eleverna ska klara detta bra måste de söka information hur livet var för en individ på den tiden, vilket leder till indirekt lärande. Linderoth menar att det påminner starkt om hur en seriös äventyrsrollspelare sätter sig in i sin roll. Han påpekar också likheterna mellan äventyrsrollspel och de fiktiva scenarier som används för att träna fiktiva affärsscenarier och öka förståelsen för andra människors villkor (s. 11). Linderoth, Lantz-Andersson och Lindström (2002) menar att det som skiljer interaktiv storytelling från andra former av lekar är att i ”interaktive storytelling” är alla beslut oåterkalleliga, inget man gör kan göras o gjort (s. 232). Linderoth (2002) påpekar också att det stora problemet med simuleringsspel eller dylika spel och lekar är att få individen att göra kopplingen mellan den simulerade situationen och verkligheten. Han menar att riskerna är att fokus läggs på spelvärlden och lärandet får då fokus på spelandet i sig. Han nämner att andra simuleringar som till exempel I-lands och U-lands rollspel i skolan, oftast inte fungerar och att eleverna bara känner sig orättvist behandlade. Detta leder till att den tilltänkta informationen eller kunskapen inte når fram till eleverna. Linderoth menar dock att trots detta är det en bra form av undervisning. Han poängterar här att det är viktigt när man använder simuleringar att inte glömma bort ”debriefing”, där alla inblandade diskuterar det som inträffat och hur individerna kände i situationen. Linderoth menar dock inte att det är något fel i att ha roligt när man lär sig, tvärtom betonar han att vikten att rama in en aktivitet med något roligt (s. 12 ff).

## 2.6 Fantasins pedagogik

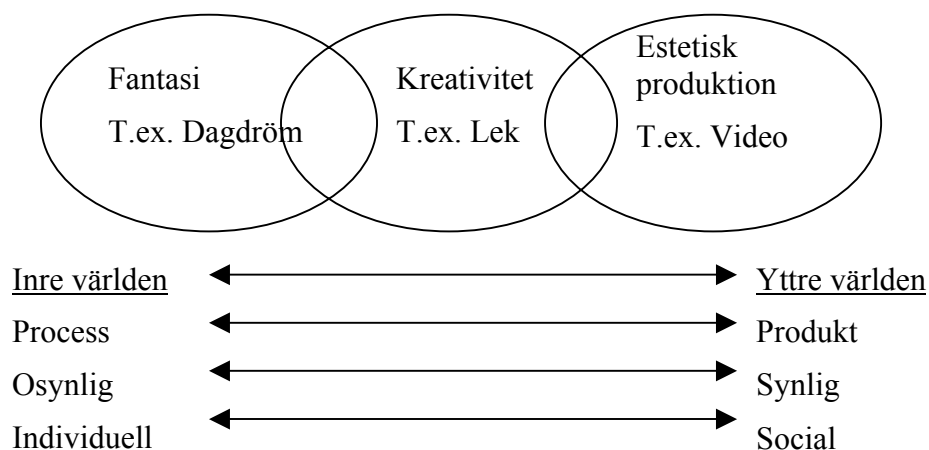
Ordet fantasi kommer från grekiskans, fantazein, som betyder synlig göra. I ordets ursprung ingår alltså en aktivitet, med vars hjälp vi skapar bilder. Kreativitet kommer från latinets, creare, vilket betyder att skapa (Drottner, 1988, s. 69 f). Vygotskij (1999) menar att allt vi lär känna utan tidigare liknande erfarenheter gör vi genom vår fantasi (s. 99).

*”Också inom sagornas värld tycker man sig möta ett regelsystem, ett moraliskt program som tränar barnets känsla för rättvisa, ondska och godhet. Vi möter de av livet gynnade kungar, drottningar, prinsar och prinsessor. Men de uppnår inte alltid sin lycka utan ansträngningar. Och vi ser å ena sidan listen och ondskan, förtrollningen, bland häxor och å andra sidan godhetens representanter i féerna som kan återställa ordningen”*

(Wiechel, 1983, s. 61).

Fantasi, kreativitet och estetik utgör grundelement i begreppet ”skabende virksomhed” där dessa överlappar varandra och förhåller sig till varandra enligt figur 3 (Drottner, 1988, s. 69)

FIGUR 3



Figuren beskriver sambanden mellan fantasi, kreativitet och estetiskt produktion Drottner (1988, s. 69)

Fantasin känner inga gränser, den är endast bunden av våra inre behov och våra undertryckta drifter. *”Fantasien er en aktivitet, som peger tilbake i os selv”* (Ibid., s. 70). Fantasibilder omskapas till konkreta former. Detta sker i den estetiska praxisen. Dock begränsas effekten av skapandet genom det yttre motstånd, i materialet eller i våra egna färdigheter. Människan klarar inte av att göra alla fantasier till något konkret. *”Den æstetiske produktion peger ud over os selve, og gør den mere social end fantasien”*(Ibid., s. 70). Om fantasin är estetikens grundstoff så är kreativiteten det som ger estetikens dess form. Kreativitet genom lek är en inre process precis som fantasin men samtidigt en yttre process. Leken sker i nuet och är en mer flyktig upplevelse dock utan att vara mindre betydelsefull (Ibid.).

## 2.7 Lek och spel i relation till pedagogiken

*”Lekens syfte är omedelbar, den finns i nuet medan spelets syfte oftast finns i framtiden, att vinna eller se utgången av det sociala dramat. Spel som spelas för nöjes skull har mer inslag av lek”*  
(Linderoth, 2004, s. 25).

Leken är enligt Vygotskij (1999) universell, inte bara människor leker. Han menar då att leken uppfyller ett viktigt biologiskt syfte annars skulle den inte existera. Studeras leken så inser man att den är en naturlig skola för alla varelser. Alla lekar är unika och inget händer exakt likadant varje gång. Individerna i leken regleras av de andra deltagarna och deras agerande. Vygotskij anser att leken är den bästa formen av social träning (s. 61).

Linderoth, Lantz-Andersson och Lindström (2002) konstaterar att pojkar och flickor föredrar olika typer av spel rent generellt. Pojkar föredrar att spela spel som har strikta regler och där man kan visa sin överlägsenhet i skicklighet, medan kvinnor föredrar att spela spel som har ett djupare innehåll och mer problemlösning. Att göra spel som enbart riktar sig till flickor, för att lösa dessa skillnader skulle enligt Linderoth, Lantz-Andersson och Lindström bara öka skillnaderna och de stereotypa mönstren skulle bli mer synliga (s. 229). Leken är en fundamental aktivitet för barns lärande och att genom leken lär sig barnen tränga in i vuxenvärlden. Linderoth (2002) menar att leken är nödvändig för att barn(et) skall utvecklas. Han menar också att de argument som finns runt begreppet spel och lek och dess pedagogiska användning är grovt förenklade. Han menar att man ska börja med att undersöka hur spel och lekar kan utnyttjas i pedagogiskt syfte, men att man hela tiden ska ställa sig frågan om de pedagogiska effekterna är värda det merarbete som krävs i förhållande till traditionella metoder. Han anser också att man måste skilja på spelanvändningen i skolan och den som sker i hemmet. I skolan finns det krav på en viss nivå av fakta medan det i leken inte finns några sådana krav. Dock menar Linderoth att det kan vara problematiskt att använda leken i undervisningssyfte eftersom den då utvecklas till något annat. (s. 2 ff).

Linderoth (2004) menar att leken har flera positiva effekter på individen och är grundläggande för den kognitiva utvecklingen. Med detta i åtanke blir leken i pedagogiska miljöer något som är värt att sträva efter. Han framhåller också lekens lusthöjande effekter. Inläring förbättras också genom att informationen ”smygs” in i eleven genom lekar och spel (s. 2 f).

*”Det kan knappast betvivlas att man lär sig saker när man spelar spel och leker. Lärande är på intet sätt en process som skolan eller andra utbildningsinstitutioner har monopol på”*

(Linderoth, 2002, s. 3).

Enligt Linderoth (2002) finns det stor potential för de spel/lekar som har hög rolighetsfaktor. Han menar att de teorier, om att desto mer realistisk en värld är desto bättre lär sig eleverna. Dessa teorier bör man ställa sig kritisk till. I t ex i ett datorspel, där vimplarna, hur de vajar i vinden, på tornen på ett slott, ökar den visuella realismen men inte ökar kunskapen om medeltiden.

*”Det finns också en tradition inom pedagogisk psykologi som menar att vissa verksamheter bidrar till att man utvecklar en bättre tankeförmåga. Bland annat sägs vissa komplicerade spel som schack och tetris utveckla en generell problemlösningsförmåga”* (Linderoth, 2002, s. 15).

Linderoth påpekar dock att denna åsikt har blivit hårt kritiserad då det inte har funnits någon forskning som har påvisat detta. Trots detta så menar han att vissa saker kan man sannolikt lära sig genom att spela spel som turtagning eller förmågan att följa regler (s. 15 ff). Han menar att de lekar/spel som har inslag av att gestalta andra karaktärer än sig själv inte helt går att definiera gränsen mellan spel och simulering. Linderoth menar att genom att simulera lär sig individen hur verkligheten fungerar och lär sig hur systemet fungerar, orsak och verkan. Grundtanken är att lärandet står utanför det simulerade systemet och att individen själv får erfara sambanden (s. 9 ff).

## 2.8 Datorspel och pedagogik

Spel och digitala medier har enligt Linderoth (2004) en inneboende pedagogisk potential. Genom användandet av spel och lekar så utvecklar barn en förmåga att begripa och förstå de företeelser som dyker upp i spelet. Barnen kopplar dessa företeelser till vardagliga händelser och kan därigenom dra nytta av det de lär sig i spelen. Bland datorspelen är det äventyrsspelen som är den genre som är bäst lämpad för utbildningssyften. Äventyret gör att individen lättare tar till sig informationen han/hon behöver för att lösa problem (s.6 ff).

Folkhälsoinstitutet (FHI R2005:18) menar att det inte finns något direkt samband mellan datorspelande och övervikt bland barn på lång sikt. Kortsiktigt fann de tendenser men efter två år var alla värden normala i deras undersökning. Forskarna menar att detta kan bero på att barnen redan ser så mycket på TV att den korta tid de sitter framför datorn inte påverkar nämnvärt.

### 2.8.1 Virtuella världar och pedagogik

Ju fler plan informationen förmedlas på desto lättare är det att lära sig av den. Det kallas multimodalitet och beskrivs som en kombination av verbal information, texter, bilder samt animationer som i samklang ger en enklare bild av händelseförloppet. Detta hjälper individen att skapa klarare och mer komplexa mentala modeller över händelsen (Linderoth, 2004, s. 37).

*”I relation till barns möten med interaktiva medier oroas vuxenvärden för att barn ska förväxla fiction med fakta. Detta samtidigt som möjligheterna att lära sig något om det verkliga utav det virtuella framställs som en unik pedagogisk möjlighet”* (Linderoth, 2004, s. 4).

Genom att individen interagerar med en omvärld som existerar oberoende av den verkliga världen, konstruerar människor enligt författaren abstrakta mentala strukturer som representerar olika företeelser i omvärlden. Dessa intryck lagras på något sätt i våra minnen och användes senare för att tolka olika situationer och händelser både i den oberoende omvärlden och i vår verkliga värld. Individen skapar sin självkänedom genom lek och spel och genom den kan individen skilja på verkligheten och en virtuell verklighet. (Linderoth, Lantz-Andersson och Lindström, 2002, s. 231).

## 2.9 Pedagogik och Gruppdynamik

*”Den demokratiska fostran skulle alltså genomföras genom aktiv träning av individens uttrycksförmåga i grupp och medvetandegörande om de gruppdynamiska processer både inom teatern och inom pedagogiken”* (Sternudd, 2000, s. 54).

Wiechel (1983) menar att en grupp måste gå igenom ett antal steg innan den kan börja fungera bra. Varje förändring i gruppen tvingar gruppen att gå igenom dessa steg igen. Ju fler gånger en grupp går igenom någon förändring desto fortare går det att passera alla stegen (s. 82 ff). Sternudd (2000) menar att det är i inledningsfasen i en grupp som spelreglerna etableras och detta kommer i sin tur att påverka det fortsatta arbetet (s. 75). Både Sternudd och Wiechel är överens om att en grupps normer etableras under inledningsskedet och dessa kommer sedan att styra hur gruppen kommer att fungera och agera ihop. I en rollspelsgrupp krävs det en spelledare. Denna spelledare måste inte alltid vara samma person och ett byte av ledaren kan ses som en förändring i gruppen. Örnstedt och Sjöstedt (1997) varnar för att en grupps ledare kan upptäcka att människor lyder hans anvisningar och kan då lätt gripas av maktens berusning. Ett annat problem är att en dålig ledare kan använda gruppen för att skapa självtillfredsställelse istället för att tänka på gruppens bästa (s.197 f).

## 2.10 Pedagogiska Rollteorier

Rollteorier handlar enligt Wiechel (1981) om att försöka förstå rollspelets processer ur olika synvinklar. Wiechel delar upp rollspelet i målsättningar, yttre villkor och inre villkor. Dessa tre funktionsdelar styr rollutvecklingen. Målsättningar är då personliga behov, kulturella behov, expressiva behov och instrumentella behov. Yttre villkor är positioner som utförs, de referenser som finns till gruppen, de normer som är vanliga och de lagar eller instruktioner som begränsar spelet samt de övriga gruppmedlemmarnas förväntningar på din roll. De inre villkoren handlar om dina upplevelser, ditt engagemang, din identitetsförändring och dina egna förväntningar på spelet samt din stil och mognad. Förhållandet mellan ”jaget” och rollen anser han vara en viktig punkt i rollteorierna, intra-roll-konflikt, kan ”jag” stå för vad min roll gör? Vilka

förväntningar har rollinnehavaren på rollen och hur påverkar dessa hans agerande. Han menar också att vi är starkt begränsade i vårt uttryckssätt på grund av de sociala eller kulturella krav som ställs på rollen. Dramapraxis används ofta för att medvetandegöra dessa problem samt för att stimulera ett ökat utrymme för valfrihet (s. 22 ff).

De likheter som finns mellan äventyrsrollspel och pedagogiska rollspel är få. De likheter som kan skönjas är att bägge typerna har en ledare som bestämmer hur handlingen ska gå framåt. I det pedagogiska rollspelet så utgår man från verkligheten och verkliga händelser eller förlopp medan man i äventyrsrollspelen utgår från fantasin. Ytterligare en skillnad är att pedagogiska spel och behandlingsmetoder bygger på fysisk aktivitet också istället för att enbart lyssna och prata. Motivationen skiljer sig också åt då man i pedagogiska rollspel deltar för att få kunskap om sig själv eller ett fenomen, medan man i äventyrsrollspel deltar för nöjes skull (Ungdomsstyrelsen, 1997:9, s. 5 f).

## 2.11 Våld och rollspel

Den främsta kritiken mot rollspel kommer från Örnstedt & Sjöstedt (1997). De menar att äventyrsrollspel är en potentiell fara då det kan leda till våldshandlingar och ockultism. De menar också att rollspelet kan leda till starka psykologiska effekter hos individer som försvinner in i sin rollperson och drar paralleller mellan videovåld och det våld som finns i äventyrsrollspel. Det finns idag ingen forskning som stödjer att det finns ett samband mellan våld och rollspel. Det finns även flera abstraktionslager mellan rollspelaren och hans rollperson. Tärningar, rollformulär, regelverk etc. är alla former av hinder som gör att individen skyddas mot att assimilera rollpersonens egenskaper i sin egen person. Även rollpersonerna skyddas mot maktmissbruk från spelledaren som måste följa vissa universella regler, Tärningen spelar också en stor roll vilket gör att det blir svårare för spelledaren att utöva maktmissbruk mot spelarna (Ungdomsstyrelsen, 1997:9, s.13). Linderoth (2004) har en annan syn på de negativa påståenden som sagts om rollspel. Om man inte lär sig något av att spela ett spel så kan det heller inte vara någon form av negativ inlärning. Linderoth hävdar att det är inlärning på gott och ont, men att man inte ska bortse från de positiva effekterna (s. 7).

Linderoth, Lantz-Andersson och Lindström (2002) menar att den forskning som finns inom ämnet datorspel och våld ännu inte har påvisat något samband mellan de två fenomenen. Samma resultat har visat sig när man försöket jämföra videovåld i förhållande till våld i samhället (s. 235 ff). Kritiken har uppkommit mot datorspelande, när barn har börjat benämna figuren på datorn som jag och de tolkningar som gjorts av detta beteende. Som ett komplext förhållande mellan ”skrämselvärld”, inre värld och yttre värld menar Linderoth (2004) att man snarare ska se det som barnet har intagit en lek position och menar att uttryck av typen ”jag dog” mer är en språklig konsekvens av lekrollen (s. 43).



Forskarna på Folkhälsoinstitutet menar i sin rapport (FHI R2005:18) att barn som spelar våldsamma datorspel inte har större benägenhet än andra att växa upp till brutala individer. Undersökningen påvisade motsatsen att barn som spelade våldsamma datorspel faktiskt blev mindre aggressiva efter ett tags spelande. De positiva effekter som forskarna kan skönja är bättre spatial förmåga samt bättre reaktionsförmåga. Balfour (2000) hävdar att man genom användning av psykologiska rollspel för att stävja brottslighet och få individer att förstå vidden av sitt handlande hittills nått lyckade resultat (s. 3 ff).

## 3 Metod

I detta kapitel redovisas de metodval som gjorts i förhållande till undersökningen.

### 3.1 Val av metod

Det har länge funnits i huvudsak två metodiska ansatser inom pedagogisk forskning, positivism och hermeneutik. Positivismen är en tro på absolut kunskap, att det finns en sanning och en mätbar verklighet. Med våra sinnen och vår logik kan vi nå sanningen, de fakta som vetenskapen baseras på. Den hermeneutiska forskningen lägger sin vikt vid tolkningen. Forskaren närmar sig problemområdet utifrån sin egen verklighet och förförståelse för att söka en djupare och mer känslomässigt färgad förståelse för ett fenomen. Det finns enligt Thurén (2000) ingen objektiv verklighet eller någon definitiv sanning, forskningen baseras på varje individs subjektiva uppfattningar (s. 45 f). Hermeneutiken söker något som finns bakom det observerbara (Patel & Davidsson, 2003, s. 31). Det finns också en tredje inriktning, empirinära forskningsansatser med fenomenografi och etnometodologi som undermetoder. Även dessa är användbara i denna uppsats. Fenomenografins fokus ligger på att studera uppfattningar och upplevelser hos individer (Patel & Davidsson, 2003, s. 33).

*”Att uppfatta något är att skapa mening och det är grundläggande sättet som omvärlden gestaltas, Från uppfattningar utgår vi också då vi handlar och resonerar” (Ibid.).*

I fenomenografin arbetar forskaren med kvalitativa intervjuer med öppna frågor och den fenomenografiska analysen sker i fyra steg.

- bekanta sig med data och skapa sig ett helhetsintryck
- uppmärksamma likheter och skillnader i utsagor
- kategorisera uppfattningar i beskrivningskategorier och
- studera den underliggande strukturen i kategorisystemet.

Eftersom människors uppfattningar kan förändras syftar inte fenomenografin på att finna några slutgiltiga lagar. (Ibid.).

Etnometodologins fokus ligger på att undersöka människors vardagskunskaper, livsstilar och specifika kulturer. Forskaren angriper problemet normalt genom att göra en öppen eller dold observation. Därefter försöker forskaren att sätta sig in i individens situation. Den insamlade informationen sätter forskaren sedan i kontext med sin egen kunskap om ämnet, för att nå en djupare mening (Ibid., s. 34).

I min uppsats är syftet att tolka och förstå individers uppfattningar och känslor kring äventyrsspelet som fenomen. Detta innebär att arbetet grundas på en hermeneutisk ansats. Jag väljer att också luta mig också mot de empiriska forskningsansatserna och tänker då på etnometodologin och fenomenografin.

*”Den hermeneutiska kunskapen blir visserligen osäkrare än den positivistiska, men den blir också rikare och mer nyanserad”*

(Patel & Davidsson, 2003, s. 51 f).

Kvale (1997) menar att hermeneutiken är dubbelt relevant för intervjuforskningen. Den hermeneutiska spiralen, eller cirkeln, som tolkar texter från del till helhet och från helhet till del, belyser både den dialog som uppstår samtidigt som den ger ett djup till den process där intervjutexten tolkas. Den hermeneutiska ansatsen förutsätter också ett kvalitativt angreppssätt. Ett sådant tillvägagångssätt är lämpligt när det gäller att förstå/tolka människors samspel, deras handlande, värderingar, attityder och symboliska värden. Dessa undersökningar studerar helheter i de sammanhang där människor befinner sig (Ibid, 49 ff).

Det finns flera sätt att tänka och arbeta på i förhållande till forskningsprocessen, bland annat det deduktiva och induktiva tillvägagångssättet. Det induktiva arbetssättet innebär att forskaren väljer att undersöka ett fenomen och i undersökningsskedet endast tar hänsyn till sina egna erfarenheter och det han kan observera angående fenomenet i fråga. I det deduktiva tillvägagångssättet väljer forskaren istället att utifrån befintliga teorier testa slutsatser om enskilda företeelser. Jag har i min studie valt att inte ställa upp några hypoteser innan arbetets början för att undvika att i allt för stor utsträckning låsas fast i en enda tankegång. Jag har valt att istället söka svar på de frågor som arbetet utgår ifrån. Min utgångspunkt ligger i ett induktivt tillvägagångssätt, (det är också på detta sätt som uppsatsen disponeras). Datamaterialet har insamlats genom en kvalitativ intervju studie och materialet har analyserats utifrån en hermeneutisk ansats. Därefter dras slutsatser, i förhållande till relevanta teorier och normer inom pedagogiken som kan beröra äventyrsspelet.

## 3.2 Urval

För att försöka uppnå uppsatsens syfte har fem personer intervjuats, alla fem var män och alla är aktiva eller har tidigare varit aktiva rollspelare. Tanken var att också intervju en kvinna, som tidigare tagit aktiv del i rollspelsgruppen. Målet med en sådan intervju var att se om upplevelsen av rollspel skilde sig åt beroende på om spelaren var man eller kvinna. Detta misslyckades dock då kvinnan jag hade i åtanke inte var tillgänglig under undersökningstiden. Det hade annars varit intressant att jämföra hennes svar med de övrigas. Kvale (1997) menar att antalet intervjuer ofta ställer till problem i forskningen. Allt för få intervjuer kan göra materialet allt för svagt för att några slutsatser ska vara möjliga att dra. Allt för många intervjuer kan leda till att materialets omfång omöjliggör en djupare analys så att flera detaljer förbigås (s. 98).

Mitt urval av intervjupersoner kan delvis betecknas som ett bekvämlighetsurval då det görs inom den grupp där jag själv deltar i rollspelet. Dock kan urvalet också betecknas som ändamålsenligt då de tilltänkta intervjupersonerna har en central roll vad gäller uppsatsens syfte. Urvalet som sådant omöjliggör en generalisering i stort. En sådan allmän slutsats är dock inte målet med denna undersökning.

### 3.3 Instrument för datainsamling

Datainsamlandet föregicks av en pilotstudie där en aktiv rollspelare fick svara på ett antal frågor enligt en intervjuguide. Därefter modifierades frågorna i intervjuguiden något, då utfallet inte riktigt gav svar på de frågor jag ställt upp för undersökningen, (se bilaga1).

Jag har i min intervjuguide valt att använda en relativt hög grad av standardisering, det vill säga intervjufrågorna var fastställda på förhand samtidigt som de hade en låg grad av strukturering. Med andra ord en semistrukturerad intervju. Tanken var att frågorna skulle vara lika för alla intervjupersoner men att det skulle finnas ett visst svarsutrymme för respektive intervjuperson enligt Patel & Davidson (2003 s. 51 ff). Bryman (2001) menar att standardisering av både frågande och registrering av svaren innebär att variationen i respondenternas svar till största del kommer att bero på sanna eller verkliga variationer. (s. 123).

### 3.4 Genomförande

De kvalitativa intervjuerna genomfördes i en stad i södra Sverige där gruppen är verksam med rollspelandet. Intervjuerna genomfördes i respondenternas hem, där de kunde känna sig lugna och trygga och där de yttre faktorerna skulle spela så liten roll som möjligt. Holme och Solvang (1997) menar att miljön för intervjun är viktig (s. 107). Tid, plats och bekvämlighet tillsammans med hur väl förberedd intervjuaren är spelar stor roll för resultatet. I hemmet känner respondenterna sig ofta trygga samtidigt som miljön också kan berätta mer än det som sägs av personerna (Sandberg, 2000, s. 204 f). Som hjälpverktyg användes bandspelare, främst som en försäkran att alla delar av intervjun blir föremål för analys. Holme och Solvang (1997) menar att det hos forskaren måste finnas en medvetenhet om att den tekniska apparaturen kommer att påverka respondenten samtidigt som det inspelade är ett ovärderligt material under analyskedet (s. 107).

De förkunskaper som en forskare tar med sig i projektet kommer alltid att påverka resultatet av forskningen (Sandberg, 2000, s. 219 ff). Som nämnts tidigare spelar jag själv rollspel och har därför vissa förkunskaper med mig in i undersökningen. Detta kommer inte bara att påverka resultatet utan kommer att påverka hela arbetet. När det gäller intervjuerna formulerades frågorna utifrån dessa förkunskaper och tankar jag själv

hade kring rollspelet. Sandberg (2000) skriver att det måste finnas en viss förtrolighet mellan forskare och respondent. En sådan förtrolighet kan sägas vara både positiv och negativ i min forskning (s. 206 ff). Det fanns en förtrolighet eftersom de personer jag valt att intervjua deltar i samma spelsammanhang som jag själv gör. Deltagarna känner varandra och kan prata om det mesta. Samtidigt kan förtroligheten vara ett problem. I intervjusituationen kan vår gemensamma historia göra att respondenten förutsatte att jag har vissa kunskaper redan och därför inte utvecklade sina svar tillräckligt. För att undvika en sådan situation försökte jag att ställa uppföljningsfrågor för att få respondenterna att utveckla sina svar så mycket som möjligt oavsett vad jag kände till eller inte. Det kan också vara så att respondenten vill hjälpa till i forskningsprocessen och underlätta för forskaren genom att anpassa sina svar till det han/hon tror att forskaren vill veta (Holme & Solvang, 1997, s. 106).

Jag försökte vara uppmärksam på dessa problem och märkte dock inte så mycket av det. Detta kan bero på att jag började alla intervjuerna med att förklara att jag ställer frågor utifrån att jag inte vet något om fenomenet detta tror jag hjälpte mig att undvika dessa situationer i viss mån.

### 3.5 Bearbetning och analys

Den hermeneutiska cirkeln, eller spiralen, är ett sätt att analysera intervjuer. I denna analysform ingår två delar, helhets- och delanalys. Helhetsanalysen bearbetar helheten i den insamlade informationen medan delanalysen bearbetar de enskilda påståenden som kan utläsas ur varje intervju (Holme & Solvang, 1997, s. 141). Denna uppsats kommer först att fokusera på delanalys, då det ofta är en fördel att kunna problematisera variationen och enhetligheten i det insamlade materialet så att det tillsist går att se materialet som en helhet (Patel & Davidsson, 2003, s. 120). Dock måste det genom hela undersökningen finnas en viss helhetssyn. Materialet existerar i en kontext och att se de olika delarna som aparta är att förbise dessa delars verkan i det hela sammanhanget. Om helheten ignoreras i analysen av delarna går det inte att utläsa några resultat av undersökningen (Holme & Solvang, 1997 s. 144).

### 3.6 Undersökningens värde och trovärdighet

När det gäller undersökningens värde och trovärdighet undersöks validitet och reliabilitet. Validiteten innebär att det som är avsett att undersökas också undersöks. Kvale (1997) menar att resultaten av undersökningen måste kontrolleras regelbundet och med en viss systematik (s. 219). Det är därför viktigt att hela tiden hålla forskningsfrågan i minnet och sträva efter att besvara denna. Det kan vara nödvändigt att tillåta sig ett visst svängrum i undersökningen men detta måste också begränsas så att inte validiteten blir lidande. Undersökningen ska genomföras på ett korrekt sätt,

detaljerna ska vara pålitliga och att allt ska redovisas ärligt. Det är viktigt att ha en etisk hållning i förhållande till studien och respondenterna och att inte göra skeva tolkningar eller förvanska något i forskningsprocessen (Ibid., s. 213). Genom att göra respondenterna anonyma försöker jag vara etiskt korrekt. Intervjumaterialet säkrades genom bandinspelningar och utskrifter av intervjuerna som sedan kontrollerades av respondenterna så att inga detaljer utelämnats eller missuppfattats under arbetets gång.

Patel & Davidsson (2003) menar att i kvalitativa studier så används benämningen validitet i en vidare bemärkelse än vad som används i kvantitativa studier, i kvalitativa studier så innefattar den hela forskningsprocessen. Samma sak gäller reliabilitetsbegreppet som också är annorlunda i en kvalitativ studie då man inte ser variation från samma respondent vid olika tillfällen som dålig reliabilitet utan att respondenten har fått en insikt någon gång mellan frågetillfällena. (s.102 f).

### 3.7 Redovisning av resultat

Resultatet av intervjuerna redovisas i form av en sammanfattande beskrivning av intervjusvaren. I sammanfattningen redovisas viktiga teman i intervjuerna. I förhållande till materialet som helhet är det viktigt för läsaren att hålla i minnet att de relevanta delarna av intervjuerna är resultatet av ett subjektivt urval av svaren. Detta urval är anpassat för att uppfylla uppsatsens syften och för att besvara forskningsfrågorna. I resultatredovisningen kommer det induktiva tillvägagångssättet att synas klart, då resultat, teori och tolkning vävs samman, något som är vanligt i kvalitativa undersökningar (Patel & Davidsson, 2003, s. 133).

Bryman (2001) menar att man ska respektera de intervjuades anonymitet och hålla deras privata information konfidentiell (s. 448). För att bibehålla denna anonymitet, hos respondenternas svar har jag valt att använda fingerade namn när jag redovisar svaren.

## 4 Resultatredovisning

Jag har valt att presentera resultatet tematiskt, detta för att få en logisk ordningsföljd som överensstämde med den intervjuguide som jag använde i min undersökning (se bilaga 1).

De flesta av Respondenterna började spela rollspel i unga år. Respondenterna har alla blivit medlockade av andra som redan spelade rollspel på ett eller annat sätt.

De fiktiva namnen som jag använder nedan är:

Adam började spela rollspel när han var 9 år. Han är idag 27 år

Niklas började spela rollspel när han var 12 år. Han är idag 27 år

Jan började spela rollspel när han var 13 år. Han är idag 33 år

Martin började spela rollspel när han var 10 år. Han är idag 22 år

Bengt började spela rollspel när han var 16 år. Han är idag 24 år

### 4.1 Hobbyn Rollspel

#### **Varför började du spela rollspel?**

Respondenterna har alla blivit meddragna av andra på ett eller annat sätt. Majoriteten har första gången gått med någon som redan spelade.

*”Jag kände en kompis som höll på och jag blev nyfiken”* (Intervju med Bengt).

En annan upplevde det mer som ett tvång då kompisgruppen skulle spela så blev grupptricket att delta för stort.

*”Jag blev tvingad, vi var ett gäng hos en kompis och vi skulle spela så jag var tvungen att prova”* (Intervju med Adam).

En annan av respondenterna blev introducerad på semestern.

*”Det var en galen Stockholmare på en campingplats som introducerade mig”* (Intervju med Jan).

#### **Hur upplevde du, rollspel, första gången du spelade?**

Majoriteten upplevde att det var något kul och spännande.

*”Jag upptäckte att det var roligare än något jag hade provat tidigare”* (Intervju med Jan).

En annan respondent valde att göra direkta paralleller till sagorna och den känsla det innefattade att ta del av sagorna i en ny skepnad.

*” Skitkul, man fick vara med i de här sagorna. Man fick gestalta de här karaktärerna i sagovärlden”* (Intervju med Bengt).

En av respondenterna gav dock ett annorlunda svar han menade att rollspel första gången kändes ”skittråkigt” och fortsatte spela bara för hans vänner gjorde det. Men han fortsatte sedan ändå att spela av egen fri vilja.

*”Vi fick ju spela klart första äventyret i alla fall och efter ett tag blev det roligt”* (Intervju med Adam).

### **Vad tycker du rollspel ger dig idag?**

Alla respondenterna ser det som en form av avkoppling

*”Det är väl skönt med en oas i vardagen, att uppleva någonting som jag säkert inte vill eller kan uppleva på riktigt”* (Intervju med Adam).

En annan av respondenterna väjer att göra en annan definition.

*”Man får helt enkelt förflytta sig in i en annan värld, uppleva äventyr som en annan person. Som verklighetsflykt”* (Intervju med Martin).

En av respondenterna menar att normerna och reglerna ändras i spelet och det roliga ligger i anpassningen man måste göra.

*”Reglerna ändras jämt emot vardagslivets regler. Man måste anpassa sig”* (Intervju med Jan).

### **Vilken genre tycker du är roligast att spela när det gäller rollspel?**

Här sprider sig respondenterna väldigt mycket och man kan inte se att gruppen har någon speciell favoritgenre.

*”Freeform, för att det är mer likt teater. Från början tyckte jag mer om de vanliga rollspelen men freeform är jätkligt roligt”* (Intervju med Adam).

*”Det är nog World of darkness, det är en mycket mörk variant av nutid”* (Intervju med Jan).

*”Den klassiska fantasyvärlden, för att den är så klassiskt och så bred och man kan göra vilka som helst äventyr och vilken som helst stämning till den som helst”* (Intervju med Bengt).

*”Sci-fi är jätte roligt, World of darkness är också väldigt roligt”* (Intervju med Martin).



### **Vad skiljer rollspel från andra aktiviteter?**

*”Rollspel är ofta ett ganska billigt harmlöst nöje. Verklighetsflykt kanske men i så fall en harmlös sådan, så länge man inte är sjuk i huvudet från början” (Intervju med Adam).*

*”Det går att t ex variera i ett dataspel så är det bara en fix väg. Medan i ett rollspel så kan man ändra på hur mycket som helst” (Intervju med Niklas).*

*”Man kan sitta still, man använder huvudet väldigt mycket” (Intervju med Jan).*

*”Man kan ju vara med på det även om man har några fysiska handikap också tror jag man blir bättre kompis med dom man spelar rollspel med än med dem man spelar fotboll med” (Intervju med Martin).*

*”Jag ser inte det skulle vara särskilt stor skillnad. I rollspel så finns det en gemenskap, man träffar människor men det gör man i så många andra hobbyers också. Man iklär sig en roll, men det gör man i så många andra hobbyers också. Om man inte jämför det med en annan specifik hobby så står den inte ut ur mängden särskilt mycket” (Intervju med Bengt).*

## **4.2 Nyttan med rollspel**

### **Vad har du lärt dig av rollspel?**

*”Planera, samarbete och så har man har fått en annan empati, att förstå sig på hur andra människor funkar” (Intervju med Adam).*

*”Argumentation, man har argumenterat så mycket med folk när man har spelat rollspel att man lärt sig ett och annat. Sen så har man lärt sig om de historiska miljöerna så man får ett begrepp om den typen av värld man spelar i. I de historiska miljöerna får man historiska kunskaper på köpet” (Intervju med Niklas).*

*”Min allmänbildning har ökat extremt. Om man spelar en viking på 1200-talet måste man känna till lite om det, för annars gör man sig en ganska sorglig figur” (Intervju med Jan).*

*”Jag har lärt mig rätt mycket faktiskt, kreativt tänkande, problemlösning samt olika kommunikationsfärdigheter” (Intervju med Martin).*

*"Hur andra människor agerar. Man får en liten insikt i hur man kan reagera i olika situationer"* (Intervju med Bengt).

### **Vilka förkunskaper krävs det för att spela rollspel?**

Respondenterna är eniga om att det egentligen inte krävs några förkunskaper för att kunna spela rollspel.

*"Inga alls. Så länge man är villig att prova det, så räcker det. Vissa tycker kanske inte alla det är roligt, men det är kanske inte tänkt att alla ska tycka det"* (Intervju med Adam).

*"Egentligen ingenting. Språket spelledaren talar är det enda"* (Intervju med Niklas).

*"Man ska kunna läsa och skriva. Det underlättar om man kan engelska men det är inget tvång, det finns svenskjorda rollspel"* (Intervju med Jan).

*"Ingenting. Om spelgruppen ska sätta en in i stämningen så kan det hjälpa att sett lite filmer för inspiration samt att man har lite fantasi"* (Intervju med Martin).

### **Har du blivit bättre på något sedan du började med rollspel?**

De flesta av intervjupersonerna valde att besvara frågan på samma sätt som de besvarade frågan "Vad har du lärt dig av rollspel?". Endast en person valde att utveckla sitt svar vidare.

*"Ja det har det. Det har hjälpt mig sätta mig in i saker, tex så läser jag jättefort nu för tiden och det beror på att jag kan sätta mig in i berättelserna lätt. Jag tror också det har hjälpt mig att kommunicera bättre"* (Intervju med Bengt).

### **Hur skulle du göra / säga för att övertyga någon om rollspel som hobby?**

Alla utom en av respondenterna anser att den intresserade personen själv måste få prova på och testa rollspel för att kunna bli övertygad om förträffligheten med rollspel.

*"Pröva det själv, det är alltså inte alla som gillar allt, men mina föräldrar har alltid vetat var jag har hållit hus. Jag har inte varit ute och levat jävel så mycket på kvällarna. Första gången vi spelade var ju faktiskt föräldrarna till han som vi var hos med"* (Intervju med Adam).

*"Jag har inte övertygat så många, möjligtvis att det är en kul grej, man kan ju testa på det en gång"* (Intervju med Niklas).

*”Det första jag skulle vara tvungen att göra var att övertyga personen om att nördstämpeln som sysselsättningen har fått, är helt felaktigt” (Intervju med Jan).*

*”Man kan ju försöka propsa på att det är skit roligt och att de kan följa med och testa en gång ju, det kan ju inte skada” (Intervju med Martin).*

*”Behöver det försvaras? Jag har aldrig upplevt något dåligt med det. Det är en hobby som får människor att träffas och bara det är något jätte positivt då i dagens samhälle får man den mesta kontakten man har med människor är när man chattar med dem över datorn. Bara det är en jätte bra egenskap hos rollspel. Sedan att man får vara någon annan för en liten stund och få göra vad man vill, det är en härlig känsla liksom och gillar man teater så är detta perfekt. Eftersom om man har scenskräck så behöver man bara agera just så mycket man själv vill” (Intervju med Bengt).*

## 4.3 Gruppdynamik

### **Hur fungerar det när ni spelar rollspel?**

*”Det är som teater men manuset är inte riktigt färdigt, spelledaren är den som håller i det hela, han avgör hur vida spelarna som är med lyckas eller inte. Hur andra upplever spelarna, han berättar vad spelarna upplever och få dem att känna av stämningen, var de är, om det är kallt, om de är hungriga. Det är han som håller i själva omvärlden” (Intervju med Adam).*

### **Är det alltid samma person som bestämmer?**

Respondenterna är eniga om att gruppen roterar mellan ett antal olika spelledare.

När det gäller att bestämma så har respondenterna två olika svar.

*”Det finns en regel som heter: SL har alltid rätt (SL = Spelledaren) sen så kan man ju argumentera med SL efteråt” (Intervju med Niklas).*

*”Krav nummer ett är att de som spelar ska ha roligt annars är det ju dödfött” (Intervju med Adam).*

### **Har ni haft några konflikter i gruppen?**

Respondenterna är alla eniga om att det har förekommit konflikter. Dock hur de har lösts sig har de olika meningar om. Detta kan kanske höra ihop med att de lägger olika värde i ordet konflikt.

*”Som allt annat i vardagslivet så kan man inte komma överens om grejor så slutar man träffas helt enkelt” (Intervju med Adam).*

*”Det är ingenting man behöver älta en längre tid utan: så här var det, nu kan vi argumentera, och sen drar vi ett streck över det” (Intervju med Niklas).*

*”Ja om konflikterna överhuvudtaget löses så sker det genom en dialog, ganska hetsig ibland men dock genom dialog. Våld har inte förekommit så vitt jag vet” (Intervju med Jan).*

*”Vi har försökt prata om det men det är inte alltid folk lyssnar och då är det lite svårt att lösa det problemet. Det har hänt att personer har lämnat gruppen för att de inte kunnat rätta sig efter gruppens åsikter. De har inte tvingats lämna gruppen, utan valt att lämna gruppen själva och är mycket välkomna tillbaka” (Intervju med Martin).*

Medan en av respondenterna menar att regelproblem löses antingen genom diskussion eller genom slumpen får avgöra genom tärningsslag. Om problemet är av personlig karaktär är det inget gruppen bör lösa utan då är det mellan de två inblandade.

## 4.4 Rollspelets betydelse

### **Vad tycker andra (t ex föräldrar, flickvänner, lärare etc.) om ditt rollspelande?**

Respondenternas svar är lite spridda i två kategorier de som fått negativa kommentarer och de som inte fått det. Det är ganska jämt mellan grupperna. Negativa kommentarer kommer från flickvänner och föräldrar oftast handlar det om tidsåtgången och att kontakten med andra blir lidande.

*”Ja det mesta jag har hört är att det tar för mycket tid och att kontakten med andra blir lidande” (Intervju med Jan).*

*”Flickvännen tycker det är lite nördigt och att man är borta ibland är ju inte så populärt” (Intervju med Martin).*

*”Flickvännerna tycker nog det kan bli lite för mycket ibland” (Intervju med Bengt).*

## **Hur bemöter du deras synpunkter?**

I de få fall respondenterna fått kritik så har de försvarat sitt utövande med att det är en hobby. Arbetskamrater och övriga vänner menar ibland att det verkar vara en märklig sysselsättning.

*”Jag säger, jaa det är en hobby jag har och det är det roligaste jag vet att göra”* (Intervju med Jan).

*”Jag försökte förklara vad det handlade om och att hon [flickvännen] helt enkelt får rätta sig efter det intresse jag har”* (Intervju med Martin).

## **Vad är negativt med rollspel?**

*”Negativt är att det är för få som spelar”* (Intervju med Adam).

*”Att det är en sluten umgängeskrets”* (Intervju med Niklas).

*”Man tenderar att vara en ganska stilla sittande figur och då tenderar det inte vara bra för vikten”* (Intervju med Jan).

*”Det är svårt, jag vet faktiskt inte. Möjligtvis att man sitter stilla och äter mycket godis”* (Intervju med Martin).

*”Det är rätt många inblandade och då blir det att spelträffen oftast inträffar på udda tidpunkter på dygnet”* (Intervju med Bengt).

## **Vad är positivt med rollspel?**

*”Man lär sig förstå andra människor och planera grejor och så är det ju roligt också”* (Intervju med Adam).

*”Man träffar många människor som också håller på med rollspel”* (Intervju med Niklas).

*”Positivt är umgänget med likasinnade och man får ta del av deras erfarenheter och åsikter än om man tar en bira där det är mer testosteron som gäller”* (Intervju med Jan).

*”Man lär sig kommunicera, Man får kompisar och rent allmänt kan man samlas men ändå slippa gå ut och supa på helgen” (Intervju med Martin).*

*”Gemenskapen, man får träffa vänner regelbundet också man får kontakter” (Intervju med Bengt).*

### **Hur mycket tid lägger du på rollspel?**

Här är det ganska jämt. Den som lägger minst tid lägger ca 5h/veckan medan den som ägnar sig åt rollspel gör det ca 15h/vecka. I medel ägnar sig respondenterna åt äventyrsrollspel ca 10 h/vecka.

### **Vilken betydelse kan rollspelen ha haft för dig?**

*”Med tanke på att nästan alla som jag umgås med, spelar rollspel så har jag påverkats ganska mycket, man formas ju ändå lite av de man umgås med, även om man inte vill erkänna det” (Intervju med Adam).*

*”Det har ju öppnat mitt kreativa sinne och jag har fått förmågan att sätta mig in i andra personers situation genom att jag oftast spelar andra personer än mig själv. Så jag har lätt för att se andras förutsättningar och var de kommer ifrån” (Intervju med Jan).*

*”Det har förändrat mig jättemycket. De flesta av mina vänner har jag ju fått genom rollspel och jag har hållit på sedan jag var jätteliten. Den har påverkat mig på alla möjliga sätt” (Intervju med Martin).*

*”Den har blivit en del av min identitet och fått mig att känna tillhörighet någonstans” (Intervju med Bengt).*

## 5 Analys och diskussion

*”Behöver det försvaras? Jag har aldrig upplevt något dåligt med det. Det är en hobby som får människor att träffas och bara det är något jätte positivt då i dagens samhälle får man den mesta kontakten man har med människor är när man chattar med dem över datorn. Bara det är en jätte bra egenskap hos rollspel. Sedan att man får vara någon annan för en liten stund och få göra vad man vill, det är en härlig känsla liksom och gillar man teater så är detta perfekt. Eftersom om man har scen skräck så behöver man bara agera just så mycket man själv vill” (Intervju med Bengt).*

Jag har valt att dela upp analysen och min diskussion i fyra underkategorier för att lättare kunna besvara mina forskningsfrågor.

### 5.1 Rollspel som upplevelse

*”Det är väl skönt med en oas i vardagen, att uppleva någonting som jag säkert inte vill eller kan uppleva på riktigt” (Intervju med Adam).*

Respondenterna är överens om att de tycker rollspel är en rolig sysselsättning och att de tillsammans får uppleva situationer som man inte annars får eller ens har en möjlighet att delta i. Men vad medför då denna upplevelse? Vygotskij (1999) menar att i alla nya situationer lär sig individen genom sin fantasi. Detta borde betyda att om man tränar upp sin fantasi så kan man snabbare agera i nya och okända situationer. Det stämmer väl överens med de fördelar som respondenterna såg med att spela rollspel. Mina egna erfarenheter av rollspel har lärt mig att bättre sätta mig in i andra människors tankar och där igenom fått bättre insikt och förståelse för deras situation. Wiechel (1983) framhåller att även i sagorna finns det ett indirekt regelverk som tränar barnen kring områden som ondska, godhet och rättvisa. Min uppfattning är att de världar som finns i rollspel speglar en normal värld. Där finns ondska, snålhet och girighet men även godhet, kärlek och vänskap. Eftersom reglerna i rollspel bara är ett ramverk så har individen också en frihet att göra vad han/hon vill. Dock får alla val individen gör konsekvenser och därigenom får individen en möjlighet att utforska olika alternativ. Genom dessa alternativa lösningar får individen insikter om handlingars konsekvenser, vilket leder till en träning i orsak, verkan och logik. Detta stämmer ganska bra med vad man försökte använda teatern till under antiken att undersöka orsak och verkan samt rätt eller fel (Lewan 1990; Sternudd 2000). Drottner (1988) anser att fantasi, kreativitet och estetetik utgör en grund för estetiskt arbete. Enligt Vygotskij (1999) är leken universell, inte bara människor leker och därför har leken en viktig betydelse. Det är en naturlig skola för livet. En del av respondenterna ser på äventyrsrollspel som en form av verklighetsflykt. Jag tror att de individerna upplever av rollspel som de väljer att kalla

verklighetsflykt är egentligen en form av lek. Respondenterna väljer att delta i en avancerad rollek där målet är att lösa ett givet problem. Problemet är formulerat i en fantasivärld, och i den världen spelar alla deltagarna fiktiva roller.

Linderoth (2002) anser att man ska skilja på de spel/lekar som uppstår under kontrollerade former i skolan och de lekar som sker spontant bland individer under fritiden. Respondenterna är alla överens om att det är för själva upplevelsen de fortfarande spelar. Det är spännande och roligt. Detta måste betyda att rollspel har en hög rolighetsfaktor. Jag måste själv hålla med om att jag tycker det är roligt. Men är rollspel som fenomen ett spel, en lek eller ett simuleringssystem? Själv skulle jag vilja klassificera det som en blandning av simuleringssystem och lek, vilket stämmer väl överens med Linderoths tankar. Rollpersonen befinner sig i en fiktiv värld, invånarna i världen följer vissa normer, värderingar och lagar, vissa av dessa regler kan man bryta mot men allt en rollperson gör har en konsekvens.

Enligt Linderoth, Lantz-Anderson och Lindström (2002) lär sig individen att skilja på verklighet och virtuell verklighet genom lek och spel. Örnstedt och Sjöstedt (1997) antyder att äventyrsspel kan leda till psykologiska problem för individen i de fall där rollpersonen kan ta över individens tankemönster. Ungdomsstyrelsens (1997) hävdar att när det gäller äventyrsspel finns det abstraktionslager mellan individen och rollpersonen vilket skyddar individen mot ovannämnda effekter. Respondenterna i min studie verkar inte ha några problem med att skilja på verklighet och fantasi, utan snarare hävdar de att ”man vill skilja på verkligheten och fantasin för ett kort ögonblick”. Jag tror Linderoth, Lantz-Anderson och Lindström samt Ungdomsstyrelsen har rätt i denna fråga. Örnstedt och Sjöstedt farhågor kan kanske ha en betydelse för mycket känsliga individer. Jag tror dock detta är mycket sällsynt då spelvärlden är en fantasivärld som inte har anknytning till den reella världen. Jag ställer mig också frågande till att de personer som får psykologiska problem av rollspel inte också skulle kunna få det av att spela datorspel eller att se på en actionladdad film? Jag tror att äventyrsspel är något som snarare stärker självkänslan än försvagar den. Detta eftersom individen ingår i en grupp, grupp tillhörigheten kan stärka självkänslan och ge individen en känsla av trygghet, han/hon tränas också i att ta beslut. Även detta borde påverka självkänslan. Utöver detta tror jag att individen skapar sig en bättre självkänsla genom att delta och klara av något i rollspel, eftersom individen lär sig att han/hon kan lyckas.

## 5.2 Rollspelets effekter på individen

*”Det har öppnat mitt kreativa sinne och jag har fått förmågan att sätta mig in i andra personers situation” (Intervju med Jan).*

Respondenterna upplever att: förmågan att; planera, samarbeta, känna empati och dessutom öva sig i; argumentationsteknik, kreativt tänkande, problemlösning och kommunikationsfärdigheter samt erövra; bättre insikt i hur andra människor kan tänkas agera i en speciell situation och öka allmänbildningen, är något av det som de lärt sig genom äventyrsspel.



Enligt Linderoth (2002) bidrar komplicerade spel till att individen ökar sin tankeförmåga. Han menar också att äventyrsspelet är den spelform som är bäst lämpade för utbildningssyfte. Linderoth (2004) menar att spel har en inneboende pedagogisk potential. Individen kopplar ihop företeelser som sker i leken med verkligheten och kan därigenom dra nytta av upplevelsen i leken även i sitt verkliga liv. Individen lär sig genom att tolka och begripa egna eller andras upplevelser enligt Wiechel (1983). Vygotskij (1999) hävdar att leken är ett värdefullt verktyg till fostran. Det verkar som om dessa forskares tankar stämmer väl överens med resultatet i min undersökning. Jag tror att individen lär sig att samarbeta, tänka kreativt och lösa problem relativt fort genom att spela äventyrsspel precis som respondenterna hävdar. Däremot tror jag att allmänbildningen är en indirekt följd av att rollpersonen tycker det är kul att spela rollspel. Individen vill spela sin roll så bra som möjligt och för att lyckas med detta så måste han skaffa sig kunskap om hur t ex en riddare uppför sig. Denna kunskap är oftast inte särskilt djup utan mer en övergripande idé om hur och varför. Ibland är kunskapen inte ens verklighetsrelaterad utan mer kopplad till olika fiktiva verk. Detta stämmer väl överens med den uppfattning som respondenterna har förmedlat och det som Ungdomsstyrelsen (1997) hävdar att rollspelskulturen leder till att ungdomar införskaffar kunskap om mytologi, naturvetenskap, fantasy litteratur, för att kunna bli bra rollspelare.

Den piagetanska konstruktivismen lägger stor vikt vid självinlärning genom problemlösning, vilket liknar de tillvägagångssätt som en rollspelare tar sig an en ny roll. Dewey (1995) hävdar att barnen lär sig främst genom sina sociala aktiviteter. Detta skulle betyda att genom att spela rollspel med andra individer så får individen social träning samt lär sig omvärldens "spelregler" indirekt.

Wiechel (1981) tar upp rollteorier, förståelsen om rollspelets tre olika synvinklar, målsättning, inre villkor och yttre villkor, vilka styr rollutveckling. Av de tre synvinklarna är jag här mest intresserad av de inre villkoren, individens egna medvetna eller omedvetna krav eller förväntningar på sin roll. Jag tror att de flesta som spelat äventyrsspel någon gång har ställt sig frågan om de som spelare kan stå för vad deras rollperson gör eller har gjort. Visserligen kan man som rollperson vara känslökall utan att den egna individen är det. Detta borde då leda till en unik insikt, individen får en möjlighet att inse sina begränsningar och stärker på samma gång sin moral och etik. Respondenterna menar att rollspelet är en tillgång då de har lärt sig att sätta sig in i nya situationer och utökat sin empati förmåga. Allt detta tror jag beror delvis på den insikt som rollspelet kan ge individen.

### 5.3 Inlärning, rollspel och pedagogik

*"Man ska kunna läsa och skriva."* (Intervju med Jan).

Respondenterna är alla överens om att det egentligen inte behövs några förkunskaper för att kunna delta i äventyrsspel förutom att individen kan tala språket spelledaren talar, visserligen så kan vissa kunskaper i engelska vara nyttig men det är inget krav.

Den relationistiska socialpsykologin betonar språkets roll för samspel och gemenskap enligt Wiechel (1981). Det betyder att språket är en viktig grund för ett samspel inom en grupp. Detta kan jag hålla med om. Jag kan även hålla med respondenterna att för att få ett gott utbyte av äventyrsrollspelandet så bör alla inblandade förstå varandra för att spelet överhuvudtaget ska flyta smidigt. Alla respondenterna i min studie talar alla fullgod svenska, vilket gör att de alla kan ta del av hela handlingen i äventyrsrollspelen. Wiechel (1983) menar att pedagogiskt drama förser deltagarna med upplevelser som stärker iakttagelseförmågan och väcker deras sinnen till liv. Detta stämmer väl överens med Vygotskijs (1999) tankar om att det okända lär vi känna genom vår fantasi. Detta borde då betyda att genom pedagogiskt drama så lär sig individen bemästra fantasin att han/hon bättre klarar av att möta det okända. Några av respondenterna väljer att berätta om att de lärt sig förstå och tolka hur andra människor beter sig. Jag håller med både Wiechel och Vygotskij i denna fråga, respondenterna menar att de blivit bättre på att känna empati med medmänniskor genom rollspelandet. Detta menar jag är ett tecken på att respondenterna har utnyttjat sin fantasi under äventyrsrollspelandet och genom den har deras iakttagelseförmåga väckts.

En av respondenterna påstår att han lärt sig läsa och förstå sammanhang snabbare genom att spela rollspel. Han menar helt enkelt att han tränat sin fantasi så att han lättare kan leva sig in i historien och därigenom snabbare ta till sig informationen. Ytterligare en av respondenterna väljer att lyfta fram begrepp som kreativt tänkande, problemlösning som de viktigaste färdigheterna han har tränat och lärt sig genom äventyrsrollspelandet. Medan en tredje respondent väljer att ta upp förmågan att samarbeta. Ett antal av respondenterna menar att de lärt sig att kommunicera med andra bättre sedan de började spela rollspel. De menar att eftersom de löser alla problem inom gruppen genom diskussion, lär de sig hur man ska gå till väga när man ska diskutera och hur man framlägger sina argument i en sakfråga. Enligt Sternudd (2000) kan dramapedagogiken delas upp i fyra synsätt. Dock är det mycket sällan att ett fenomen enbart befinner sig i ett av dessa perspektiv. Jag skulle vilja placera äventyrsrollspel främst i det personlighetsutvecklande perspektivet, men även med förgreningar i det kritiskt frigörande perspektivet. Även förgreningar går att finna i det holistiska perspektivet. Äventyrsrollspel har oftast en improviserande karaktär. Målet med äventyrsrollspel är att uppleva något, men hur konstigt det än kan låta så är realismen väldigt viktig. Ett sådant synsätt passar som en övning i det personlighetsutvecklande perspektivet, dock analyserar man inte de gruppprocesser som uppstår under övningarna när man spelar rollspel. Man kanske diskuterar en enskild händelse men gör aldrig en djupare analys. Det stämmer också ganska bra in på det konstnärliga perspektivet eftersom det handlar om att framföra sin tolkning av en rollperson för publiken ”de andra deltagarna”, även om spelet inte har en yttre publik. Det kritiskt frigörande perspektivet syftar till att öka medvetenheten kring individens rättigheter och om samhällsliga problem. Detta hävdar jag man kan göra med ett äventyrsrollspel, genom att t ex bevittna hur en grym markgreve plågar sina undersåtar och tvingar dem att inse att han har lagen på sin sida trots de moraliska problem som kan finnas. Detta kan träna en individ att lättare se och förstå orättvisor i vår omvärld. Det holistiska perspektivet menar att summan är mer än delarna och att man ska uppnå tankemässig och känslomässig insikt genom fantasi, distansering med spelen ovan samt metaforer. Detta anser jag också stämmer väl in på äventyrsrollspel. Jag anser att spelledaren kan ses som läraren i lärare-i-roll-spel eftersom han leder deltagarna in i spelet liksom läraren leder sina elever.

Alla dessa fördelar med spelen ovan låter bra, men går äventyrsrollspel att använda i undervisningssyfte? De fiktiva träningsscenarion som inom affärsvärlden är vanliga påminner en del om äventyrsrollspel. Man försöker skapa en virtuell verklighet, precis som i äventyrsrollspel. Linderoth (2002) hävdar att äventyrsrollspel påminner starkt om den dramapedagogiska arbetsmetoden storyline. Friheten, äventyret och "roligheten" genomsyrar bägge arbets-metoderna. Han menar också att det finns en stor skillnad då det i skolan finns krav på fakta, medan det i leken eller i äventyrsrollspelet inte finns några sådana krav. Ungdomsstyrelsen (1997) menar att ungdomars identitetsskapande består av ett experi-menterande, där de lär sig tolka sin omvärld genom dessa experiment. Detta stärker rollspelets kreativiteten och ökar sammanbetsförmågan hos individen. Jag tror att man inom skolväsendet hade kunnat tjäna på att använda storyline mer i undervisningssyfte. Denna metod leder till ett merarbete för läraren då det inte bara gäller att rabbla fakta för eleverna längre utan att genom en historia fånga deras intressen och indirekt lära eleverna kunskapen. Detta borde ge samma effekter som äventyrsrollspel ger till en rollspelare under fritiden.

## 5.4 Rollspel, konfliktlösning och gruppdynamik

*"Våld har inte förekommit så vitt jag vet"* (Intervju med Jan).

Örnstedt och Sjöstedt (1997) menar att äventyrsrollspel kan leda till starka psykologiska effekter hos den enskilde spelaren som t ex utlösande av våldshandlingar utanför spelkontexten. Ungdomsstyrelsen (1997) framhåller dock att äventyrsrollspel i sin arbetsmetod innehåller faktorer som skyddar individen från eventuella psykologiska effekter. Respondenterna i min studie har inga erfarenheter av någon som upplevt en stark psykologisk effekt av rollspelandet. Jag tror att de psykologiska effekter som eventuellt kan uppstå är mer beroende av att individen redan har problem. Då kan kanske rollspel förstärka problemen om han/hon sätts i ett liknande dilemma som tidigare utlöste konfliktsituationen. Detta tror jag dock inte händer så ofta, då man aldrig spelar sig själv utan alltid en fiktiv personlighet. Därför antar jag att detta inte är ett vanligt problem.

### 5.4.1 Gruppens påverkan och tillhörighet

*"Med tanke på att nästan alla som jag umgås med, spelar rollspel så har jag påverkats ganska mycket, man formas ju ändå lite av de man umgås med, även om man inte vill erkänna det"* (Intervju med Adam).

Sternudd (2000) menar att det konstpedagogiska synsättet handlar om att utveckla individens personliga och sociala samarbetsförmåga. Detta borde betyda att gruppen påverkar varandra även på det personliga planet. Respondenterna i min studie verkar alla inse att gruppen har påverkat dem och fått dem att känna tillhörighet någonstans, vilket har färgat deras personlighet och uttryckssätt. Detta stämmer väl överens med

Sternudds tankar och jag tror själv att ett deltagande i en gemenskap kommer att påverka individen på något sätt. Jag tror att denna gemenskap som individen känner inom gruppen kan vara en positiv egenskap.

Fritiden är enligt Pedersen (2003) en viktig frizon för ungdomar där de kan känna sig fria från yttre granskning. Jag menar att delta i en grupp är att skapa meningsfulla relationer. Gruppen inger individen trygghet och tillhörighet samt stärker självförtroendet hos individen. Utöver detta anser en av respondenterna att enbart mötet med andra människor, som man gör när man umgås med gruppen, utgör en starkt positiv upplevelse. Respondentens svar påminner om det Dysthe (2003) hävdar, att begreppet social har två olika innebörder, både den kulturella gemenskapen och det interaktiva mötet. Jag anser själv att det interaktiva mötet är en viktig källa till gemenskap och dess värde borde inte förringas.

## 5.4.2 Ledarroller

Respondenterna berättar att i deras grupp roteras vem som är spelledare, vilket innebär att ledarskapet i gruppen också förändras. Örnstedt och Sjöstedt (1997) varnar för att en gruppleddare kan bli maktfullkomlig och börja utnyttja gruppen för att stärka sin egen självkänsla. I detta avseende har respondenterna i min studie försökt att lösa denna situation genom att rotera spelledaren, detta leder till att ingen enskild person (spelledaren) får absolut makt över individen, då han enbart för en kort period är gruppens ledare. Då valet av spelledare är i samklang mellan gruppen och den som de vill ha som spelledare så är det också svårare för honom/henne att utnyttja eventuell makt. Därför tror jag inte att detta är ett reellt problem utan mer ett potentiellt problem. Respondenterna har två olika svar på hur regler fastställs. Visserligen säger de att spelledaren alltid har rätt men samtidigt så säger de att det är viktigt att alla har kul. Jag tror att det är just detta som skyddar gruppen mot eventuella övergrepp från spelledaren. Spelarna ska visserligen följa spelledarens anvisningar men det huvudsakliga syftet är att alla ska ha roligt. Jag tror därför inte att spelledaren har en särskilt stark auktoritär roll. Blir han för dominant så lämnar gruppen honom då det inte är kul längre.

## 5.4.3 Konfliktantering i gruppen

*”Vi har försökt prata om det men det är inte alltid folk lyssnar och då är det lite svårt att lösa det problemet”* (Intervju med Martin).

Örnstedt och Sjöstedt (1997) drar paralleller mellan videovåld och äventyrsrollspel och hävdar faran i det hela. Linderoth, Lantz-Andersson och Lindström (2002) menar däremot att där inte finns några tydliga samband mellan videovåld eller datorvåld och våld i samhället. Folkhälsoinstitutet (2005) hävdar att där inte finns några samband mellan datorvåld och aggressivitet hos barn. Respondenterna i min studie har inga erfarenheter av våld i samband med rollspel. Visserligen spelas det upp våldsamma

scenarier ibland under rollspelsessionerna men de har aldrig i gruppen löst ett internt problem med våld. Jag tror inte att denna våldskritik är befogad. Då man inte kan bevisa att vare sig videovåld eller datorspelsvåld, vilket många ungdomar tar del av minst lika ofta som de spelar rollspel, har någon inverkan på beteenden. Därför tror jag inte att det påverkar våldsbenägenheten hos de flesta. Inte heller tror jag att det leder till ett brutalare samhälle. Snarare tvärtom, eftersom individen får en chans att uppleva hur det känns att bruka våld och bli utsatta för våldsdåd i äventyrsspelet utan att ta någon skada. Får individen en möjlighet att analysera det som hände i rollspelen torde detta kunna leda till färre våldsdåd. Detta stämmer väl överens med Balfours (2000) tankar om användningen av psykologiska rollspel på vårdanstalter.

Respondenterna är all eniga om att konflikter har uppstått ibland när de spelat rollspel. Detta leder enligt respondenterna till en diskussion. Här har respondenterna lite olika uppfattningar. En menar att man diskuterar och sedan tar ett gemensamt beslut och drar ett streck över meningsskiljaktigheterna. Några andra av respondenterna menar att om en person inte kommer överens med övriga gruppen, lämnar den personen gruppen som inte kan komma överens med resten av gruppen av fri vilja. En av respondenterna menar dock att man bör skilja på regelproblem och personliga problem. Om det är ett regeltolkningsproblem så löser gruppen det. Om det däremot är ett personligt problem mellan två av spelarna så är det upp till de två personerna att lösa problemet själva. Respondenterna har i alla fall ingen erfarenhet av våld i samband med äventyrsspel utan snarare tvärtom då de väljer att lösa eventuella problem med hjälp av diskussion. Min åsikt är att detta är en sund inställning. Om det är ett problem som gruppen har skapat är det gruppen som löser det. Om det är ett problem mellan två individer ska inte gruppen lägga sig i, eftersom det leder till att en av individerna kommer att känna sig förfördelad och orättvist behandlad av gruppen.

Linderoth (2004) menar att rollspel är inläring på gott eller ont samt att man inte kan bortse från de positiva effekterna. Detta håller jag med Linderoth om. Om man inte lär sig något så kan det inte vara tal om negativ inläring, därför kan det inte ha några pedagogiska eller psykologiska effekter heller. Om det däremot är inläring så kan det var både positiv och negativ inläring. Men inläring är det ändå. Även här är jag enig med Linderoth. Inläring kan inte alltid ha enbart positiva effekter. Däremot är det viktigt att de positiva effekterna överstiger de negativa.

## 5.5 Positivt och negativt med äventyrsrollspel

Läsaren bör tänka på att man som respondent gärna ser starkare för- än nackdelar med sin hobby. Detta eftersom respondenten för det mesta är nöjd med sin hobby. Detta gör det lite svårt att tolka denna del av intervjun. När respondenterna i min studie fått frågan vad de ser som de största för och nackdelarna med äventyrsrollspel så svarar de väldigt lika. Fördelar som respondenterna ser är att man träffar andra människor och lär sig kommunicera samt att även fysiskt handikappade kan delta utan problem. De nackdelar som respondenterna ser är att man sitter still väldigt länge och det kanske inte alltid är så bra för hälsan då intaget av godis och läsk är relativt högt vid spelmötena. Folkhälsoinstitutet (FHI 2005) hävdar att ungdomar som spelar datorspel inte blir överviktiga på grund av datorspelandet. Här menar jag att folkhälsoinstitutets undersökning inte stämmer riktigt med min studie. Då två av fem respondenter väljer att ta upp övervikten som en nackdel så borde det ligga någon sanning i detta. Detta kan bero på flera anledningar. Folkhälsoinstitutets undersökning gäller för barn som spelar datorspel ca 40 min/dag. Detta motsvarar 4,5 timmar i veckan i medelvärde. Respondenterna i min undersökning ägnade sig åt rollspel i 10 timmar i veckan. Det är antagligen så att detta påverkar mer, då tidsåtgången är nästan det dubbla. Utöver detta är rollspelskulturen en diskussionskultur, där man sitter runt ett bord och pratar, spelar och har roligt. Då är det lättare och mer socialt accepterat att ha snacks och godis tillgängligt än när man sitter framför en dator. Detta tror jag inte är ett direkt problem men man ska vara medveten om att det inte är en hobby där man rör sig särskilt mycket.

Förutom detta så menar några av respondenterna att antalet spelare som spelar rollspel är ganska begränsat och att detta kan vara ett problem. Jag tror att problemet är att eftersom få människor spelar leder detta till att få människor känner till hobbyn, vilket kan leda till fördomar kring utövandet. Utöver detta så har bristen på intresserade människor en påverkan på gruppen genom att det är svårare att rekrytera nya intresserade människor till gemenskapen. Även om inte alla av respondenterna känt att de fått kritik för sitt rollspelande är det ändå många som har synpunkter på hobbyn. Rollspelande framställs ofta i negativ dager vilket naturligtvis påverkar omgivningens syn på fenomenet. Detta gör att rollspelarna inte bara slåss mot drakar och demoner utan också mot kritiker i vardagen.

## 6 Slutdiskussion

De frågor som ställdes upp i uppsatsens början ska här besvaras.

Den första frågan är: *Vad uppfattar spelaren att de lär sig genom äventyrsspel?* Inläringen utifrån äventyrsspel är mycket individuellt. Respondenterna har alla olika uppfattningar om de kunskaper de tillägnats sig genom sitt deltagande i äventyrsspel. Några uppfattar att de främst lärt sig handskas med olika situationer inom gruppen. De har utmanats att diskutera och ventilera sina åsikter samtidigt som de fått en möjlighet att förbättra sina färdigheter när det gäller att uttrycka sig. Andra upplever att språk kunskaper är viktiga när det gäller deltagandet och de har troligtvis också upptäckt att det är dessa kunskaper de varit tvungna att utveckla för att klara av att delta på ett bra sätt. Det finns också de som uppfattar att de fått använda rollspelet som inspirationskälla. Genom sitt deltagande har de uppmanats att hämta kunskap om olika tidsepoker och olika historiska händelser. Utan dessa kunskaper hade de inte kunnat delta på ett bra sätt i spelet. Kunskapsinhämtning har alltså varit nödvändig.

Den andra frågan är: *Vilka pedagogiska effekter kan äventyrsspel medföra?* Det finns, som jag ser det, flera pedagogiska effekter av ett äventyrsspel. Dels är den nödvändiga kunskapsinhämtningen något som kan användas i skolans värld för att inspirera eleverna att vilja lära. Den som drivs av en längtan att upptäcka nya saker kommer också att försöka hitta egna kunskaper. Till detta kan äventyrsspel vara en rik inspirationskälla och ett fruktbart verktyg. Eftersom storyline används i undervisningssyfte borde också äventyrsspel ha samma styrkor och svagheter, om än kanske i en mer otyglad form. Dessutom så har äventyrsspel som metod en inneboende träning i att snabbt fatta beslut. Denna funktion har inte storyline då individerna har mer tid på sig att fatta beslut än i äventyrsspel. Detta kan komma individerna väl till pass i affärsvärlden, detta skiljer sig egentligen inte särskilt mycket från de case-studies som används för att träna företagsledare och ekonomer.

Gruppdynamiken är också något som kan anses vara en pedagogisk effekt. I en klass som fungerar dåligt kan rollspelen vara en länk som binder samman individerna. Som respondenterna svarat i min undersökning har gruppssamarbetet varit givande för dem. De har upptäckt att det inte går att komma överens i alla lägen, samtidigt som de också har fått försöka lösa olika situationer genom att diskutera fram lösningar. Jag tror att detta arbetssätt kan vara bra även inom skolans värld. Det är inte alltid elever kan komma överens. Då är det kanske bättre att kunna ta ut sin frustration i ett äventyrsspel. Det kan också lära eleverna att inte ta till knytväarna när de känner sig förfördelade utan att istället välja att diskutera och ventilera problemen som uppstått för att därigenom komma fram till en gemensam lösning.

Den tredje frågan är: *Finns det något samband mellan våld och äventyrsrollspel?* Jag kan inte, utifrån min undersökning, säga att det finns några direkta samband mellan äventyrsrollspel och våld. Debatten kring våldet i rollspelskretsar har varit allestädes närvarande de senaste åren. Min uppfattning är dock att detta inte beror på individerna som deltar utan snarare på det individerna gör. Det finns många olika typer av spel och teater. Jag tänker på forumspel där deltagarna spelar upp verkliga händelser för varandra. Det finns ingen publik och deltagarna försöker gemensamt lösa en situation. För en utomstående kan dessa spel säkert upplevas som mycket aggressiva. Det finns forumspel som behandlar våldtäkter eller misshandel. I dessa spel är handlingen mycket intensiv. De liknar de situationer som uppstår i äventyrsrollspel. Deltagarna spelar upp en scen och försöker lösa de problem som uppstår. Även här skulle en utomstående kanske förvånas över de brutala och rent retoriska situationer som uppstår. Jag tror alltså att rädslan för rollspel har uppstått ur ett sådant perspektiv. De som inte är insatta i händelseutvecklingen, som inte har läst de förberedande spelböckerna och som inte är van vid arbetsformen kan kanske inte heller förstå att situationen inte är verklig för de personer som deltar. Den är strikt fiktiv och när steget tas utanför rollen är verkligheten åter på plats och de som i spelet var svurna fiender kan nu vara de godaste vänner.

Den fjärde frågan är: *Vilken betydelse har äventyrsrollspel haft för den enskilde individen?* Det finns som jag ser det flera positiva egenskaper med äventyrsrollspelandet för individerna. Den största fördelen för individerna är att genom deltagandet i gruppen, bekräftar gruppen individernas tankar och funderingar. Detta leder till att individen stärker sitt självförtroende. Denna sker också genom att individen deltar i spelet, där den verbala responsen från rollpersonens val stärker individens självkänsla. Dessutom så har individerna även förmånen av att delta i gemenskapen i en grupp som har ett klart syfte. Utöver detta så har äventyrsrollspel ytterligare en effekt, genom att delta i spelet så har individen en möjlighet att prova situationer som han/hon inte normalt skulle varken vilja eller kunna prova. Detta anser jag ger en unik insikt i dessa tankar, vilket leder till ökad förståelse för fenomenet eller händelser. Även den sociala träningen är en viktig aspekt individerna lär sig genom deltagandet, exempel på sociala förmågor som tränas är att följa turordningar samt följa regler. Det finns även aspekten där individen tränas i att diskutera och argumentera om olika problem. Detta är en nyttig träning för hela livet, då man också indirekt tränas i att inte använda våld i situationer när det går att diskutera. Ytterligare ett fenomen som kan vara positivt är att individerna inte går ut och "festar" så mycket som andra ungdomar, eftersom rollspelarna istället träffas och spelar rollspel på helgerna. Detta leder enligt min erfarenhet till att mindre alkohol intas och det är bra för hälsan.

Jag kan tänka mig att jag kunde ha fått en mer nyanserad bild av äventyrsrollspelen som pedagogiskt fenomen, om jag kombinerat min empiriska insamlingsmetod, som nu bestod av intervjuer med rollspelare, med en mer systematisk deltagandeobservation än genom att använda endast min egen förförståelse som rollspelare. Detta skulle det ha varit mer i samklang med min empiriska forskningsansats.

Studien som har presenterats här är i liten skala och på en liten population. Det är tänkbart att följa upp denna studie med flera mindre studier i olika populationer av äventyrsspelare för att se om resultatet blir detsamma. Även en större undersökning med en kvantitativ metod för att se hur rollspelarna upplever sin hobby kunde vara intressant



att genomföra. Ytterligare en fråga som vore intressant att undersöka är den genusfördelning bland bordsrollspelare och levanderollspels-spelare, bland bordsrollspelare är det, enligt min erfarenhet, en större majoritet män som spelar medan bland levanderollspels spelare är det nästan jämt deltagande mellan könen. Varför är det så? Tyvärr så kunde jag inte genomföra en undersökning där jag även tog hänsyn till genus, även om detta var min ursprungliga målsättning.

Fenomenografin har som uppgift att förbättra ett fenomen, jag tror rollspelen som fenomen är under ständig förändring. Dock, tror jag att rollspelet som aktivitet skulle må bra av att på mer regelbunden basis ha någon form av ”debriefing” efter ett speltillfälle. Ett sådant agerande kan dels vara skönt för den som upplever att rollspelandet varit en psykisk påfrestning, kanske för att rollpersonen antagit en roll som betett sig på ett obehagligt sätt och dels kan det bidra till att bredda deltagarnas upplevelse av spelet. Om alla deltagare gemensamt går igenom sina upplevelser av spelet kan det leda till en ökad förståelse för de andras handlande, något som jag tror kan vara fruktbart både när det gäller gruppens sammanhållning och den gemensamma kunskapsbanken. Dock tror jag inte att en sådan ”debriefing” ska vara organiserad och strukturerad som den som följer på ett dramapedagogiskt sammanhang. Det kan räcka med att diskutera rollpersonens tankar och värderingar utanför speltillfället för att uppnå detta. Min egen erfarenhet är att det är ganska vanligt att spelarna diskuterar specifika situationer med varandra men det vore kanske bra om detta skedde mer regelbundet då det borgar för en bättre inlärningsituation för individen.

# Källförteckning

Balfour, Michael. (2000:5). DRAMA, MASCULINITY AND VIOLENCE I: *Research in Drama Education*. : Research in Drama Education

Bryman, Allan. (2001). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö:Liber

Chaib, Christina. (1996). *Ungdomsteater och personlig utveckling*. Lund: Pedagogiska institutionen

Dewey, John. (1995). *Individ, Skola och Samhälle*. Lund: Natur och Kultur

Drottner, Kirsten. (1988). *At skabe sig – selv*. Köpenhamn: Gyllendal

Dysthe, Olga. (2003). *Dialog, samspel och lärande*. Lund: Studentlitteratur

Holme, Idar Magne & Solvang, Krohn Bernt. (1997). *Forskningsmetodik. Om kvalitativa och kvantitativa metoder*. Lund: Studentlitteratur

Kvale, Steinar. (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur

Lewan, Bengt. (1990). *Världsdramatiken 3 – det moderna dramat*. Lund: Studentlitteratur

Linderoth, Jonas. (2004). *Datorspelandets mening bortom idéen om den interaktiva illusionen*. Göteborg: Göteborgs universitet

Marton, Ference; Dahlgren, Lars Ove; Svensson, Lennart & Säljö, Roger. (2001). *Inläring och omvärldsuppfattning*. Stockholm: Prisma

Patel, Runa & Davidsson Bo. (2003). *Forskningsmetodikens grunder*. Lund: Studentlitteratur

Pedersen, Anja. (2003). *Fritidens betydelse för livskvaliten*. Lund: Sociologiska institutionen

Rasmusson, Viveka. (2000). *Drama – konst eller pedagogik?* Lund: Malmö lärarhögskola

Sandberg, Helena. (2000). Varför kommer inte mina intervjupersoner i tid? I: Jarlbro, Gunilla *Vilken metod är bäst – ingen eller alla?* Lund: Studentlitteratur

Sternnudd, Mia Marie F. (2000). *Dramapedagogik som demokratisk fostran?* Uppsala: Uppsala universitet

Säljö, Roger. (2000). *Lärande i praktiken*. Stockholm: Prisma

Thurén, Torsten. (2000). *Vetenskapsteori för nybörjare*. Malmö: Liber

Ungdomsstyrelsens rapport nr9. (1997). *Rollspel som fritidssysselsättning*. Stockholm: Ungdomsstyrelsen

Vygotskij, Lev. (1999). Pedagogisk psykologi I: Lindqvist, Gunilla. *Vygotskij och skolan*. Lund: Studentlitteratur

Wiechel Lennart. (1981). Pedagogiskt drama: teoribildningar och forskningsmål *pedagogisk-psykologiska problem Nr 391*. Lund: Lunds Universitet, Malmö lärarhögskola

Wiechel, Lennart. (1983). *Pedagogiskt drama*. Lund: Natur och Kultur

SAOL. (2000). CD-ROM /Svenska Norstedts stora svenska ordbok.

ISBN: 91-1-960702-4

## Webbkällor

Folkhälsoinstitutets rapport 2005:18. (2005). Nedladdat 2005-05-09

[http://www.fhi.se/upload/ar2005/rapporter/r200518barn\\_dataspel0504.pdf](http://www.fhi.se/upload/ar2005/rapporter/r200518barn_dataspel0504.pdf)

Libris (Nationell biblioteks datasystem) 2005-05-13

<http://websok.libris.kb.se/websearch/form?type=extended&showholdings=true>

Linderoth, Jonas. (2002). Eleven, leken och spelet. Om spel i undervisningen.

Nedladdat 2004-12-07

[http://www.skolutveckling.se/it\\_i\\_skolan/itis/studiematerial/pdf/459.pdf](http://www.skolutveckling.se/it_i_skolan/itis/studiematerial/pdf/459.pdf)

Linderoth, Jonas, Lantz-Andersson, Annika och Lindström Berner. (2002:2). Electronic Exaggerations and Virtual Worries: mapping research of computer games relevant to the understanding of children's game play I: *Contemporary Issues in Early Childhood* 226-250. Nedladdat 2004-12-16

<http://www.wwwwords.co.uk/ciec/>

Lovisa (Lunds universitets samlade bibliotek) 2005-05-13

<http://lovisa.lub.lu.se/cgi-bin/webgw/chameleon>

SVEROK (Sveriges roll och konflikt-spels förbund)

<http://www.sverok.se> 2004-12-17

# BILAGA 1, Intervju guide

Namn:

Ålder:

## Hobbyn Rollspel

- Hur länge har du spelat rollspel?
- Hur upplevde du, rollspel, första gången du spelade?
- Vad tycker du rollspel ger dig idag?
- Vad skiljer rollspel från andra sysselsättningar?

## Nyttan med rollspel

- Vad har du lärt dig av rollspel?
- Vilka förkunskaper krävs för att spela rollspel?
- Har du blivit bättre på något sedan du började med rollspel?
- Hur skulle du göra / säga för att övertyga någon om rollspel som hobby?

## Gruppdynamik

- Hur fungerar det när ni spelar rollspel?
  - Vem bestämmer hur spelet ska gå vidare?
  - Är det alltid samma person som bestämmer?
- Har ni haft några konflikter i gruppen?
  - Hur har ni löst dessa konflikter?

## Rollspelets betydelse

- Vad tycker andra (t.ex. föräldrar, flickvänner, lärare etc.) om ditt rollspelande?
  - Hur bemöter du deras synpunkter?
- Vad är negativt/positivt med rollspel?
- Hur mycket tid lägger du på rollspel?
- Vilken betydelse kan rollspelen ha haft för dig?