

Lasse Landberg

Rollespill og dets positive effekter

**En undersøkelse om positive effekter rollespillere opplever
av å spille rollespill.**

Masteroppgave 2020 Master i Bibliotek og Informasjonsvitenskap

Denne masteroppgaven tar for seg spørsmålet om hvilke effekter spillere av rollespill opplever at aktiviteten har hatt for dem. Fokus har vært rettet mot å se på hvilke grunner spillerne selv oppgir når de sier rollespill har hatt en positiv effekt i livet deres.; samt hvordan rollespill potensielt kan brukes til å fremme folkehelse. I dette arbeidet har teorier om Shared readings Core theory of Change, og dramaterapi vært sentrale. Det er disse som ligger til grunn for de vurderinger og analyser som er gjort gjennom oppgaven. Ettersom rollespill ikke er en kjent aktivitet for alle, har det også blitt inkludert en beskrivelse av hva rollespill er og et eksempel på hvordan en sesjon kan se ut. Når det kommer til metode, ble det avgjort at kvalitative, semi-strukturerte intervjuer var det som ville egne seg best for denne oppgaven da det er spillernes egne erfaringer vi er interessert i. I tilfelle intervjuene ikke skulle gi tilstrekkelig informasjon, ble det også utgitt et elektronisk spørreskjema gjennom Google forms. 10 intervjuer ble gjennomført, og 21 respondenter fra spørreskjemaet ble gjennomgått. Resultatene ble brukt som grunnlag for oppgavens konklusjon. Analysemetoden som ble brukt var "Quality analysis of content" av Wildemouth. Resultatet viser til fire hovedområder som deltakerne av rollespill opplevde som positive; Det å være sosial/nettverksbygging, kommunikasjonsferdigheter, kreativitet og utforsking av egen identitet. Noen negative effekter ble også nevnt som enkelte opplevde fordommer fra utenforstående og andre opplevde konflikt med andre spillere. Konklusjonen er at flest respondenter opplevde for det meste positive effekter og at det kunne hjelpe deres mentale helse, som blant annet angst.

This master paper examines the question of which effects participants of role-playing games experiences. The focus is which reasons the players themselves say role playing games have had in their lives, as well as the potential for promoting public health. This work uses theories from Shared readings Core theory of change and dramatherapy. It is these central theories that are used as a basis for analysis through this paper. Since role playing games is not an activity widely recognized, there is included a section on what role-playing games are and how a typical session might be. When method was decided on, it was shown that qualitative semi-structured interviews would be best, because it is the players experiences, we want answers too. In case few participants could be found, an electronic questionnaire, in the form of Google forms was also sent out. A total of 10 interviews and 21 responses to the questionnaire was gathered. These answers were analyzed using Wildemouths "Quality analysis of content". The results show four main areas that participants of role-playing games experienced as positive; Being social/Building networks, communication skills, creativity and exploration of own identity. Some negative effects were also reported like prejudice from people outside the hobby and some experienced social conflicts from other players. The conclusion shows that majority of respondents experienced mostly positive effects and it helped them deal with mental health issues like anxiety.

Innhold

Introduksjon.....	5
Del 1 Bakgrunn og Teori.....	7
Hva er rollespill?	7
Hvordan spilles rollespill?	7
Eksempel på spill.....	9
Hva er Shared reading?.....	16
Core theory of Change.....	16
Rollespill og terapi	21
Dramaterapi	22
Del 2 Metode	25
Kvalitativ metode	25
Problematikk og utfordringer.	26
Datainnsamlingsmetode.....	26
Intervjuer	26
Elektronisk spørreskjema, Google forms.	28
Analysemetoder	29
Del 3 Resultater	30
Datainnsamling	31
Utfordringer	32
Koding	32
Det å være sosial og nettverksbygging	33
Sosiale ferdigheter og kommunikasjon.	37
Kreativitet.	42
Spillerne, deres karakterer og identitet.	47
Lede spill, være en DM.	50
Online spørreskjema	50
Negative effekter av rollespill	62
Fordommer	65
Oppsummering og refleksjoner	66
Konklusjon	73
Til videre forskning	74
Bibliografi	76

Intervjue guide..... 78

Rollespill og dets positive effekter.

Introduksjon

"Human beings need fantasy for healthy psychic and social life" (Bowman, 2010, s. 7)
Slik starter Bowman sin introduksjon til *The Function of role-playing games*. Sarah Lynn Bowman er en professor fra University of Texas, der hun forsker på sosial dynamikk og personutvikling i rollespill. Videre snakker hun om samfunnets forventninger og sosiale roller, som vi får i hverdagslivet, (s. 7) og at vi som barn ofte drømmer om fremtiden for oss selv. Hvor mange har ikke sagt at vi skal bli astronauter eller politimenn? Det er veldig få av oss i voksenlivet som får leve våre barndomsdrømmer. Bowman sier også at rollespill

...offer people the chance to actively take part in their own alternate expressions of identity, exploring parts of themselves that were previously submerged or repressed by the dominant culture and the requirements of daily roles (Bowman, 2010, s. 8)

I likhet med Bowman, kan vi også lese i boken til Professor Phil Jones, *Drama as Therapy* at russiske regissør og dramatiker, Nikolai Evreinov fortalte først i 1927 at teater er "something as essentially necessary to man as air, food and sexual intercourse" (Jones, 2007, s. 6) og ordene blir gjentatt av britiske film- og teaterregissør Peter Brook i samme bok at "...is as necessary as eating or sex" (s. 7) Phil Jones er professor i Children's rights and wellbeing ved University College London.

Dette er spill som aktivt utfordrer spillerne til å ta del i utviklingen av historien og ikke minst karakterene de spiller. Rollespill inspirerer til en mer aktiv fantasi og kreativitet.

Rollespill er kommet mer i søkelyset, takket være tv serier som *Stranger Things* og *Big Bang Theory*. Kjendiser som står frem at de spiller rollespill, kjendiser som Wil Wheaton, Vin Diesel og Joe Maganiello er blant de profilerte som spiller rollespill. Twitchstreamere, roll20 og andre plattformer er med på å dele og vise rollespill. Det har ført til at det er mye lettere å finne likesinnede og det ble mye lettere å oppdage og finne rollespill.

Det finnes bibliotek som har rollespill som aktivitet. Enten i aktiv regi av biblioteket selv, eller gjennom samarbeid med spilleklubber, som får bruke bibliotekets områder fast som

møteplass til å spille rollespill. Med økt fokus på folkehelse og medborgerskap, kan vi se på rollespillets positive opplevelser som noe å trekke inn i flere bibliotek.

Da jeg påbegynte mine masterstudier i bibliotek og informasjonsvitenskap, ble jeg i ett av fagene introdusert for begrepet Shared reading. Etter å ha hørt litt om effektene av Shared reading, slo tanken meg; har ikke deltagelsen i rollespill mange av disse effektene? Jeg har selv spilt rollespill i over 25 år. Selv om metoden Shared reading ikke deler så mange fellestrekk så vil jeg argumentere at resultatet kan være like. En av de viktigste årsakene til at jeg begynte på denne undersøkelsen er at jeg mener det kan hjelpe innenfor folkehelsen, og gjerne spesifikt som en aktivitet på bibliotek. Det er bibliotek som har begynt med rollespill som aktivitet. Folkehelsearbeid er definert av regjeringen som

*samfunnets innsats for å påvirke **faktorer som direkte eller indirekte fremmer befolkningens helse og trivsel, forebygger psykiske og somatiske lidelse, eller som beskytter mot helsetrusler, og arbeid for en jevnere fordeling av faktorer som direkte eller indirekte påvirker helsen.** (Regjeringen, 2020) (mine uthevelser)*

Der jeg har uthevet, befolkningens helse og trivsel, samt å forebygge psykiske lidelser vil jeg si er spesielt relevant for bruk av rollespill i bibliotek. En forskningsartikkel på Oslomet av Teigmo, snakker spesielt om ensomhet som en viktig faktor for helse (Teigmo, 2019). Det å forebygge ensomhet vil være et viktig tiltak for folkehelsearbeid.

Jeg ønsker da å utforske følgende problemstilling.

Problemstilling:

Hvilke effekter opplever spillere av rollespill?

Forskningsspørsmål:

- Hvordan kan rollespill brukes til å fremme folkehelse?
- Hvorfor styrker rollespill spillernes psykiske helse?

Del 1 Bakgrunn og Teori

Hva er rollespill?

Rollespill er en type spill som stammer fra krigsspill. Men i stedet for å styre hærer i historiske slag, var Gary Gygax, skaperen av Dungeons & Dragons, inspirert av bøker som Ringenes herre og Conan bøkene til Robert E. Howard, til å spille selve heltene og individene i disse historiene. Sammen med Dave Arnesson, skapte Gary Gygax det første, mest kjente og spilte rollespillet, Dungeons and Dragons. (Peterson, 2012) Der tar spillerne på seg rollen som helter og utforsker huler og labyrinter for å finne skatter. Det finnes mange forskjellige rollespill. De fleste sjangre eksisterer. Dungeons and Dragons er et fantasy rollespill, med flere ferdig lanserte settinger. Forgotten Realms er det mest berømte av disse verdener, mens de har en mer cyberpunk-lignende verden som heter Ebberon. Dungeons and Dragons er nå i sin femte utgave av spillet. Andre rollespill tar for seg for eksempel western setting som Deadlands, Science-fiction som Mindjammer. Det finnes rollespill som er basert på kjente filmer; *Star Trek* og *Star Wars* er eksempler på dette. Andre rollespill er basert på kjente bøker eller serier, som Call of Cthulhu (basert på bøkene til H.P. Lovecraft) eller Conan (Basert på bøkene til Robert E. Howard). Det finnes rollespill som er plassert i en alternativ versjon av vår egen verden. En av de mest kjente rollespillene der er World of Darkness serien, som baserer seg på overnaturlige vesener som spillerne kan spille. Vampire er det mest spilte, men du kan også spille varulver, magikere, gjengangere også videre. Til slutt finnes det også rene rollespillregler som ikke har noen gitt setting. De er bare ett sett med regler og det er opp til de som skal spille, hva de vil spille. Rollespillet GURPS (Generic Universal Role Playing System), FATE og BASIC er slike regler. Rollespill kan også ha en historisk setting som andre verdenskrig, middelalderen eller være en blanding av sjangre og settinger.

Hvordan spilles rollespill?

Rollespill er en aktivitet for 2 eller flere deltakere. En av de som deltar påtar seg ansvar som DM eller Dungeon master. Hen har ansvar for å lage historien og lede den fremover. DM har det overordnede ansvaret for regler og beskrivelser av verdenen, og alle vesener og karakterer i den. De andre spillerne lager hver sin karakter. De er hovedpersonene i historien som DM har laget. Det er varierende hvor komplisert eller enkelt det er å lage en karakter basert på reglene til rollespillet. De som spiller har ansvar med å spille sin karakter, reagere på det som

blir beskrevet og ta en aktiv del i spillet. De er som sagt hovedpersonene og blir utfordret av DM med konflikter, problemer og karakterer de møter.

Spillerne som skal spille karakterer lager hver sin karakter basert på reglene i spillet. Disse kan være alt fra enkle regler, med bare noen paragrafer som beskriver karakteren, til fullt detaljert karakterer, med bakgrunn og personlighet beskrevet i detalj. Du kan spille hvilket som helst kjønn du ønsker, med hvilken som helst personlighet, legning, holdning også videre. Du bestemmer fysisk beskrivelse og der det er relevant, hvilken rase eller etnisk opprinnelse karakteren har. Dette er ting som kan begrenses eller utvides, avhengig av rollespillets setting. I noen rollespill kan du spille alver og dverger, i ett western rollespill, er du begrenset til mennesker, men fra forskjellige etniske bakgrunner. Rollespillkarakterer har ofte noen grunnleggende egenskaper, gjerne representert av et tall. Disse egenskapene beskriver hvor sterk, rask, smidig, smart også videre, karakteren er. I tillegg kan man ha forskjellige ferdigheter som karakteren er trent i. Disse kan baseres på arketyper eller klasser. Eksempler på klasser i fra Dungeons and Dragons er for eksempel *Barbarian*, *Fighter*, *Cleric*, *Ranger* eller *Wizard*. Til slutt velger man ett navn til karakteren sin. Å lage en karakter kan ta alt fra 10 minutter til ett par timer, basert på kompleksiteten av rollespillet.

Konflikter eller problemer som må løses i rollespill, følger regler. Reglene benytter seg ofte av terninger, eller en kortstokk. Dette er for å unngå at noen bare kan automatisk bestemme hva som skjer. Terninger gir et innslag av tilfeldighet. Terningslaget er ofte modifisert av en karakters evne, som for eksempel evnen til å snike eller klatre. Karakterene utvikler seg med erfaring og får nye eller forbedret evner. Det at en grad av tilfeldighet er involvert, gjør improvisering og evne til å reagere spontant nødvendig. Et uheldig terningslag kan føre til at en spillers karakter kan bli hardt skadet eller et kritisk forsøk på å desarmere en bombe, gjøre at den sprenger. I slike situasjoner må både DM og spillerne være klar på å forandre det de forsøker å gjøre. Likeledes kan et heldig terningslag eller en spillers kreativitet fullstendig sette planene til DM ut, ved for eksempel et listig bakholdsangrep på historiens antagonist. Noen rollespill har i reglene at spillerne har tilgang til en spesiell ressurs, ofte symbolisert med "tokens" eller polletter. Ved å bruke ett av disse poengene kan spilleren være med på å bestemme detaljer eller hendelser i spillet som de vanligvis ikke kan. Ett eksempel er rollespillet FATE, som baserer seg på FATE poeng som spillerne kan bruke. Ved at DM

beskriver at spillerne kommer inn i ett mørkt rom og døren bak spillerne blir slengt igjen, så kan en spiller erklære at det skinner lys gjennom nøkkelhullet og bruke en FATE pollett for å lokalisere døren lett.

En rollespillsesjon kan ta alt fra en time til 12 timer, alt avhengig av hvor lenge deltakerne ønsker å hold på. En historie kan ta flere rollespillsesjoner og en serie med historier som henger sammen kalles en kampanje. Spillerne spiller som regel samme karakter gjennom en hel kampanje.

Eksempel på spill.

Følgende utdrag og eksempler er fra min egen rollespillsesjoner. Jeg er selv DM og har laget en kampanje. Det er tre spillere, som hver spiller sin egen karakter. Spillernes navn brukes ikke her, bare deres karakterers navn. Spillet som blir spilt er Dungeons and Dragons, i en egen verden jeg har skapt. Ikke hele historien er fortalt i detaljer, bare noen viktige scener er beskrevet. Historien som jeg har tatt utdrag fra, foregår over 3 forskjellige spillsesjoner. Hver sesjon tar cirka to til tre timer. I tillegg til generelle beskrivelser av hendelsene som skjer, drar jeg frem tre spesifikke scener som skjedde.

Spillerne:

Ugg – en ung munk¹ som tilhører det lokale klosteret.

Balder – en kriger fra nord, han har bodd i byen en stund og jobber som tømmer. Foreldrene hans ble drept av orker under orkekrigen.

Clarke Kenneth – en vandrende prest av guden Moran (en skøyergud)

Sammendrag av spillets gang.

Spillerne er i en landsby ved en skog. Landsbyen livnærer seg på tømmereksport og har derfor mange tømrere og tømmerrelatert bedrifter. To av spillerne har bestemt at de har bodd lenge i landsbyen (Ugg og Balder), den tredje spilleren er en vandrer som nettopp har ankommet byen. Etter de har truffet hverandre, blir de møtt av den lokale kjøpmannen Gorman. Han er nervøs og forhører seg med spillerne om de kan finne en sending han venter på. Den skulle

¹ Munker er i rollespillet Dungeons and Dragons basert på Shaolin munk, de er eksperter på kampsport og kan utvikle mystiske egenskaper.

ankommet for to dager siden. Han er villig til å betale spillerne 20 gullmynter hver hvis de kan finne hans sending og bringe den tilbake. Han insisterer på at de IKKE må åpne boksen han venter på, den er til en viktig klient. Spillerne takker ja til oppdraget. Det spillerne ikke vet er at Gorman er del av ett kult som tilber den onde guden Heclon.

Før spillerne forlater byen, går Ugg til stallen. Følgende samtale skjer

Spiller (Ugg) – Ugg går til stallen for å snakke med Gudrun.

DM – Hvem er Gudrun?

Spiller (Ugg) – Gudrun er datter til Gorman, som Ugg har ett øye til. Han har flørtet med henne før, men har aldri kommet noen vei.

(Spilleren har med andre ord selv introdusert en DM karakter, og bestemt seg for at det er datteren til kjøpmannen som de skal jobbe for. Som DM er jeg ikke forberedt på dette, men jeg tillater denne improviseringen. Dette blir også en viktig del av spillet senere, selv om det ikke var planlagt).

Spiller (Ugg) – Ugg skal bruke sin sjarme til å få låne noen hester av Gudrun uten å betale for det.

DM – Gudrun smiler når hun ser Ugg, med et lurt smil så svarer hun at hun hørte hva klosterets mester tok Ugg i å gjøre på vertshuset. Med en liten latter sier hun at hun ikke bør låne hestene til en luring som deg Ugg.

Spiller (Ugg) – Gudrun da! Har jeg noen gang lurt deg?

DM – Rull Persuasion. (Her ber jeg spilleren bruke sin ferdighet til å overtale. Ved å bruke ordene Rull, skal da spilleren bruke terningen og legge til sin ferdighet til å overtale. Siden reglene og karakterens evner er skrevet på engelsk, bruker vi ofte de originale uttrykkene).

Spiller (Ugg) – Ugg får 15 på Persuasion.

DM – Gudrun går med på å hjelpe deg, dere kan få låne tre hester.

Spiller (Ugg) - Takk Gudrun. Dette kommer du ikke til å angre på!

I løpet av den korte scenen her, har altså spilleren av Ugg, improvisert og skapt en ny karakter, med en relasjon som jeg som DM ikke var klar over. Jeg tillot dette og det ble notert ned og brukt i senere i spillet.

Følgende serie med handlinger som skjer er mindre detaljert. Handlingene som skjedde var veldig rett frem, det var ingen uforutsette ting som skjedde.

Spillerne finner ut at de som fraktet kjøpmannens sending, ble angrepet og ranet av gobliner, små, onde underjordiske vesener. Spillerne sporer goblinene, finner deres hjemsted og i, korte trekk får tilbake sendingen til kjøpmannen Gorman. Sendingen er allerede ute av boksen den ble fraktet i, og er en demonisk lignende hodeskalle med magiske symboler risset inn i den. Når Clarke prøver å ta opp hodeskallen, forsøker en magisk kraft å kontrollere karakteren. Spilleren klarer å motstå (ved hjelp av ett nytt terningslag) og får hodeskallen opp i boksen den er fraktet i. Spillerne returnerer til byen, leverer boksen til Gorman og får sin belønning.

Spilleren til Clarke Kenneth, har en uro for det som har skjedd, men med de andre spillerne, tar de inn på vertshuset og leier ett rom for kvelden. I løpet av kvelden skjer følgende.

DM – Kan dere alle rulle en Perception? (Ferdigheten som blir bedt om å sjekke, er om de er årvåkne nok til å oppdage det som skal skje)

Spiller (Ugg) – Ugg får 7.

Spiller (Balder) – Balder får 3

Spiller (Clarke) – Clarke får en 17!

DM – Clarke, du sover lett og våkner opp at noen lyder nede i første etasje.

Spiller (Clarke) – Jeg står opp og lister meg ut i gangen. Hva hører jeg?

DM – Du hører noen stemmer som holder på å true vertshuseieren. Vertshuseieren sier "De er i rom 3, 4 og 6" Det er rommene deres.

Spiller (Clarke) – Fillern. Clarke går mot rommet til Balder.

DM – Du rekker ikke frem før du ser noen kappekleddede skikkelser med kniver kommer opp i gangen. Det er 4 stykker av dem. Rull initiativ!

(En kamp bryter ut, spillernes karakterer blir angrepet av kultister, sendt av Gorman.

Spillerne vinner kampen.)

Spiller (Ugg) – Ugg ser over de kappekleddede folka. Har de noen symboler eller slikt på seg?

DM – Ja du finner et symbol du ikke har sett før. Clarke kjenner det igjen som symbolet til den onde guden Heclon (Clarke er en prest som kjenner igjen symbolet

automatisk). Det er også det samme symbolet som var på hodeskallen dere leverte til Gorman. Du Ugg, får frysninger nedover ryggen da du husker, du har sett symbolet på et halskjede, rundt nakken til Gorman.

Spillerne bestemmer seg for at neste spillsesjon, skal de bryte seg inn i huset til Gorman og stjele tilbake hodeskallen.

Spillet tredje sesjon, starter med at de holder huset til Gorman under oppsikt. De har ikke sett kjøpmannen eller hans kone. Gudrun er og jobber i stallen. Etter at spillerne har brutt seg inn, observerer de en kappekledd kultist gå inn en dør og ned en trapp til kjelleren. Der nede, ved hjelp av ferdigheten Perception, finner spillerne en hemmelig dør. Bak denne døren er en hemmelig passasje til kultet sitt hovedkvarter. Kultistene er midt i ett ritual, der de skal ofre en person som er bundet til ett alter. Gorman står, som kultlederen med den demoniske hodeskallen og leder ritualet. Spillerne går heroisk til angrep for å redde den som skal bli offeret. Kampen mellom kultister og spillerne blir intens. Spilleren til Ugg, er bekymret. Han vet ikke om Gudrun er med i kultet eller om hun er uvitende om hva hennes far driver med. Det siste sverdslaget faller da Balder sin spiller får inn ett heldig treff. Terningen viser til et kritisk treff, og Gorman blir drept. Før spillerne rekker å gjøre noe annet, skjer følgende.

DM – I det Gorman faller til bakken, hører dere ett skrik. Dere snur dere og ser Gudrun står i døråpningen til rommet med et forskrekket syn. Hun har nettopp sett sin far blitt drept. Panikk brer seg over fjeset hennes idet hun snur seg og løper ned gangen.

Spiller (Ugg) – Shit!. Jeg løper etter henne for å stoppe henne. Jeg må forklare ...

Spiller (Balder) – Jeg begynner å binde opp båndene til offeret. Vet jeg hvem det er?

DM – Det er en lokal kvinne. Du har sett henne før, men du kjenner henne ikke.

Spiller (Clarke) – Ser jeg boksen til hodeskallen?

DM – Ja, den ligger nede ved siden av alteret.

Spiller (Clarke) – Jeg plukker den opp og får hodeskallen nedi!

DM – Det får du til fint. Balder, kvinnen du befri er bevisstløs. Det kan virke som om hun er dopet ned.

Spiller (Balder) – Jeg løfter henne forsiktig opp og bærer henne ut.

DM – Ok, Balder er sterk nok til det, etter å ha jobbet som tømrer i noen år. Ugg, du tar igjen Gudrun. Hva skal du gjøre?

Spiller (Ugg) – Jeg skal takle henne for å stoppe henne, mens jeg roper Gudrun!

Stopp!

DM – Ok. Rull din Dexterity. (Det finnes ikke en egen ferdighet for å takle, det er heller en del av kamp, og jeg ønsker at Ugg skal bruke sin naturlige smidighet og raskhet. Det beskrives gjennom egenskapen Dexterity, som Ugg er over gjennomsnittet på)

Spiller (Ugg) – Nei! Naturlig 1. (Når terningkastet blir naturlig en, spiller det ingen rolle hvor god karakteren er til en handling. Det skjer alltid noe som er negativt for spilleren)

DM – Greit. Du snubler ved bunnen av trappen til kjelleren. I fallet ditt, da du prøver å gripe tak i Gudrun, faller hun også. Hun slår hodet i trappen og blir bevisstløs.

Spiller (Ugg) Å Nei! Dette er ikke bra. Nå vet jeg ikke hva som kommer til å skje!

Her er det mye som skjer samtidig. Jeg må prioritere hvilken rekkefølge jeg skal beskrive ting. Alle tre karakterene har hver sin agenda på dette tidspunktet. Spilleren av Clarke er bekymret for at hodeskallen skal få større innflytelse og ønsker den trygt ned i boksen. Balder sin spiller ønsker å redde offeret først og finne ut om hun lever. Uggs spiller er mest opptatt av det som skjer følelsesmessig med Gudrun, som hans karakter har vist romantiske følelser for. Jeg velger med intensjon å beskrive det som skjer med Ugg og Gudrun til slutt. Mest fordi at de forlater scenen, mens Clarke og Balder er igjen. Siden Balder er den som uttaler hva han gjør først, tar jeg hans spørsmål først. Når Uggs handling, er over og beskrevet så blir spillsesjonen avsluttet. Avslutningen blir raskt oppsummert av meg som DM. Både offeret og Gudrun blir båret til det lokale tempelet for å få hjelp. Ugg blir ved Gudruns side. Spilleren bestemmer seg for at det som har skjedd har så store implikasjoner for karakteren sin, at han gjerne vil lage en ny karakter. De andre spillerne får i oppdrag at den hodeskallen må ødelegges. Det har de ikke mulighet til her og de må frakte hodeskallen til hovedstaden.

Dette er kort oppsummering av tre rollespillsesjoner. Ingen av de tre spillerne har spilt med hverandre før, men alle tre bestemmer seg for at de ønsker å spille ferdig kampanjen. De starter en Messenger-gruppe, for at de skal kunne kommunisere om spillingen til neste gang.

Spilleren som spilte Ugg, laget seg en ny karakter. Spilleren som spiller Ugg er en erfaren rollespiller og har ikke noe problem med å lage ny karakter. Balder og Clarke skal fortsette med oppdraget og møter en ny karakter i neste sesjon. Vi ser her gode eksempler på uforutsette handlinger, som gir spillet en helt ny vending. Det var aldri min plan at kjøpmannen Gorman skulle ha familie, men spillerne gjorde det. Vi ser også hvordan terningslag gjør utslag på improvisering. Det at Uggs handling feilet ved å få et uheldig terningkast gav også muligheten for Ugg å vise den omsorgen ved å frakte Gudrun til tempelet og være der ved hennes side. Siden spillerne forlater byen neste sesjon og karakteren Ugg ikke skal spilles mer, fortalte Uggs spiller, hvordan Ugg reagerte og hvordan han ville jobbe for at Gudrun skulle få all den hjelpen hun trengte. Spilleren av Ugg fortalte hvordan han selv reagerte og så får seg hvordan Ugg sin skyldfølelse var med på å gjøre at han ble igjen i landsbyen. Senere blir det også med flere spillere og gruppen blir utvidet. De andre spillerne kommer også med på Messenger gruppen. Sammendraget er gjenfortalt ved hjelp av rollespillnotater gjort underveis av spillingen. Det er også relevant å nevne at to av de nye spillerne som blir med, valgte å spille orker. Som vi så i introduksjonen av karakterene, så ble Balder sine foreldre drept av orker i en krig. Spilleren av Balder, som er gode venner av de to nye spillerne fra før, bestemmer seg for at Balder ofte kommer med sarkastiske kommentarer til de nye karakterene, fordi det passer med hans karakters bakgrunnshistorie. Likevel føler spilleren av Balders karakter at han må si unnskyld til de andre spillerne, for kommentarene som hans karakter gjør. De andre spillerne tar det med godt humør og deres karakterer tar igjen med samme mynt. Med dette skaper de en leken stemning av frem-og-tilbake kommentarer mellom karakterene. Dette hjelper spillerne å knytte tettere bånd når de ikke spiller. De forteller hverandre kommentarer og spøker med forholdet til karakterene sine.

Det som er den store appellen i rollespill, er fantasien. En DM har laget en historie, gjerne satt i en fantastisk verden. Spillerne er hovedpersonene i historien og de reagerer og agerer i DMS historie. Det setter fantasien i sving og gir mulighet for samarbeid, konflikter og konfliktløsning, gåter og mysterieutforskning. Det er i løpet av spillets gang, man kan lære å utvikle seg selv i tillegg til sin karakter. Spillerne må lære å ta valg som påvirker historien, som igjen kan lære dem å tenke på valg de må selv ta i livet. Rollespill brukes også mer i undervisning og Bowman siterer en Blatner i sin bok "The Functions of Role-playing games"

(2010, s. 43) når han sier "Role-playing also offered an experiential vehicle for developing skills in communication, problem-solving and self-awareness". Videre sier Bowman at

improvisational drama aids organizations worldwide by teaching a wide variety of skills, including; management and leadership; Communication and presentation; diversity and ethical awareness; coaching and facilitations; and organizational development. (s. 43)

Det er flere andre som argumenterer med de positive fordelene med rollespill. I Bibliotekaren 2008, mener Ole Peder Giæver, en norsk rollespillskaper, at "Rollespillbøker i bibliotekene kan gi et løft for leselysten blant unge gutter" (Bergan, 2008). American Library Association har også informasjon og tips på hvordan man kan bruke rollespill på bibliotek. To av det jeg mener er de viktigste punktene de bruker er "RPGs² encourage socialization, creating a sense of camaraderie among players" og "Since play largely exists in the imagination of its participants, an RPG campaign is great for encouraging inventiveness and developing storytelling skills." (American Library Association, 2014). Lærere i USA bruker rollespill til å promotere STEM fag (Science, Technology, Engineering and Mathematics). I et eksempel brukes Dungeons & Dragons i klasserom for å lære elever om mange ferdigheter som

Geography from maps, recursive math from die rolling and adding/subtracting modifiers, philosophy, logic from the ever-present need for decision making, science in regards to the ecology of an environment, the weather, the climate of different terrains, as well as many scientific details learned from monsters, which were almost all taken from mythology or reality in one way or another (Darvasi, 2018)

Dette er bare et par av eksemplene som finnes der ute. Fokuset jeg ønsker å gripe tak i er hvilke positive effekter de som spiller rollespill får av å spille rollespill. Til dette skal jeg ta i bruk teori fra Shared reading og dramaterapi. Grunnen til at disse teoriene er valgt er likhetstrekk. Shared reading er en lavterskel «lesesirkel» der en leder deltakerne gjennom det å lese litteratur. Dramaterapi har blitt valgt for dens bruk av drama og det å spille roller som del av terapi.

² RPGs er Role Playing Games, den vanligste forkortelsen for rollespill.

Hva er Shared reading?

Shared reading er drevet av en veldedighetsorganisasjon som heter "the Reader" i England siden 2008 (The Reader, u.d.). Deres mål er å bringe litteratur ut til de i samfunnet som er vanskelige å nå (Davis, et al., 2016, s. 11).

Shared reading som en modell er basert på en metode for små grupper til å lese noveller, dikt og andre korthistorier (s. 11). Det er et lavterskeltilbud, der lesingen blir gjennomført av en gruppeleder, der deltakerne kan selv velge nivået av deltagelse. Tekstene er valgt ut fra et bredt utvalg av perioder og tema. Det tas pauser for å diskutere innholdet i det som blir lest, så man kan reflektere på teksten. På den måten blir det også lettere å diskutere teksten siden man ikke trenger å huske hele teksten eller å ha lest den selv. Rapporten skiller Shared reading fra vanlige lesesirkler på følgende to punkter; Det er ingen forhåndslesning, og det involverer høytlesning, gjerne uten at deltakerne har en forforståelse for teksten. I tillegg er tekstene ikke selvhjelps bøker eller bøker som skal behandle spesifikke diagnoser eller situasjoner. Bøkene skal være fra alle tidsperioder. (s. 11)

Core theory of Change

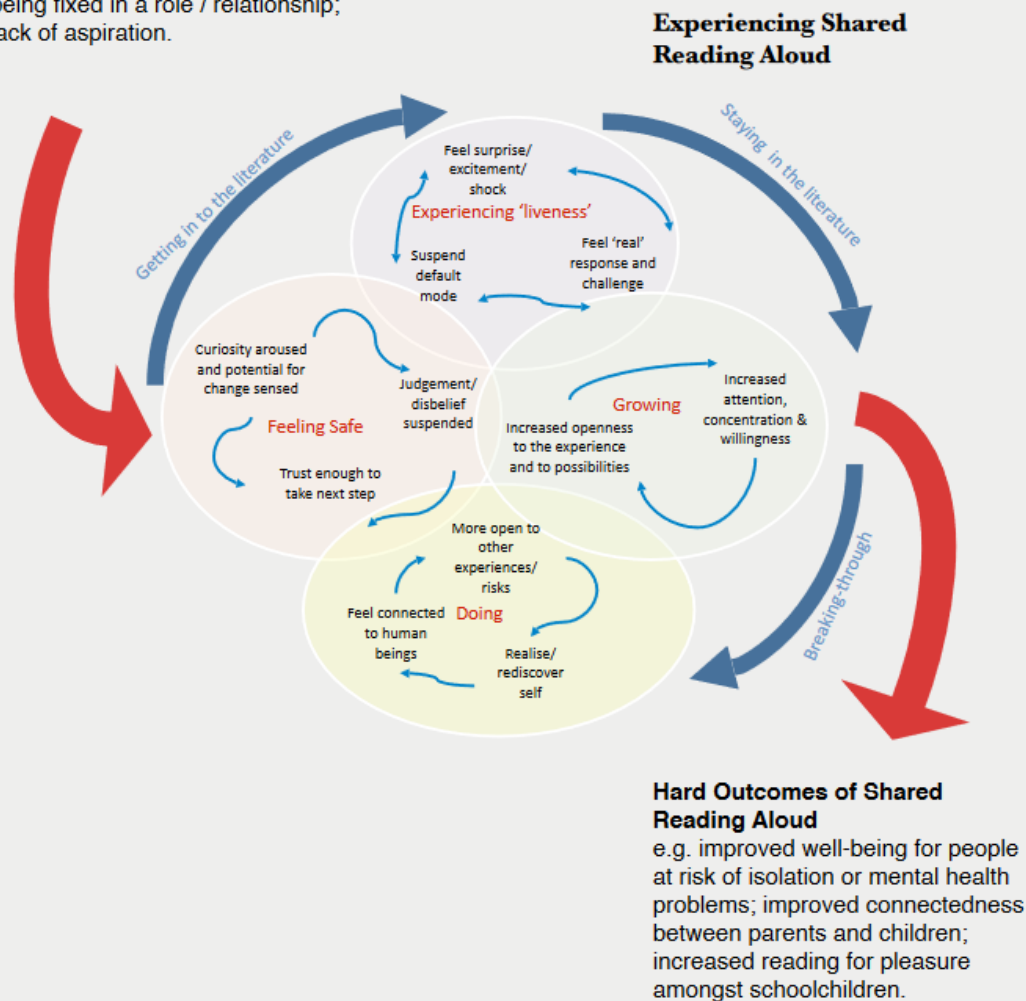
Ut fra forskningen om Shared reading har Davis et al. kommet frem til en "Core theory of Change" modell (s. 17). Erfaringen med Shared reading er samlet i fem områder som er kjerneområder. Disse fem områdene er sentrale for de som deltar i Shared reading og de er følgende:

1. Feelings
2. Breakthrough signalled through language transitions in the participants
3. Mobility of self/perspective
4. Movement of time
5. Experiencing surprise and change (Davis, et al., 2016, s. 16)

The Reader: Core Theory of Change

Experiencing 'stuckness'

All of us experience 'stuckness' of varying degrees at some time in our lives e.g. lack of fulfilment; low self-esteem; insecurity. For some, this 'stuckness' can affect well-being and life chances through e.g. over-reliance on others/substances; being fixed in a role / relationship; lack of aspiration.



Figur 1 Utklipp av Core theory of Change modellen

Det første punktet i Core theory of Change, "Feelings" eller følelser, der deltakerne gjenkjenner følelser i litteratur og gjennomgår prosessen "getting into the poem" og "staying in it" (s. 20) Det vil si at de føler en tilknytning og fordypning til teksten. Dette hjelper dem å sette ord på følelsene og at de ikke er alene i å ha disse følelsene. For å sammenligne dette med rollespill, det å "getting into the poem" og "staying in it" er tilsvarende det som blir kalt "immersion" blant rollespillere. "Immersion" er nå en deltaker føler seg som en del av spillet gjennom sin karakter og visualiserer handlingen og beskrivelsene klart. Da skapes ofte ett

tettere bånd mellom spillerne, og opplevelsen blir sterkere. Gjennom "immersion" føler rollespillere seg knyttet til både sin egen karakter og til verdenen de spiller i.

Det andre punktet handler om forandring i hvordan språket blir brukt og hvordan deltakerne uttrykker seg. Det er en tredje tilstand fra "getting into the poem", "staying in" til "breaking through" (s. 25). Deltakerne av Shared reading blir hjulpet av litteraturen til å sette ord på og greie å prate om følelser. De fikk et gjennombrudd med hjelp av litteraturen. Det handler om hvordan deltakerne av Shared reading utvikler måten de bruker språk på og hvordan de uttrykker seg. For rollespill vil dette kanskje uttrykke seg gjennom hvordan en spiller skal kommunisere som karakteren hen spiller og må "lære seg" andre måter å tenke og si ting på. Det er ikke alle spillere som gjør dette og blir sett på som en utfordrende måte å spille på. Jeg hadde en erfaring selv, der en spiller bestemte seg for at hen sin karakter bare skulle uttale seg i form av rim. Det gjorde hen, men fortalte at selv om det var morsomt, var det utfordrende og slitsomt å uttrykke seg på denne måten.

"Mobility of perspective", det tredje punktet snakker om å skifte perspektiver. Dette er å erfare andres følelser og perspektiver som øker empati i forhold til å tenke på synspunkter fra andre ståsted. (s. 31) Det skulle hjelpe deltakerne å tenke fremover på en mulig fremtid (Davis, et al., 2016, s. 34), og det hjalp med å lage "flexible and complex mental perspectives i relation to both oneself and others" (s. 35) Deltakerne skal også oppleve evnen til å se seg selv utenfra etter å forstå seg selv fra et annet perspektiv. På samme måte kan også rollespillere lære seg å se ting fra andres perspektiv. Det kan være karakteren som blir spilt, hvordan karakteren reagerer følelsesmessig og hvilke synspunkter karakteren har.

Det fjerde punktet "Movements in time" er ikke det å forstå noe i en lineær, seriell mentalitet, men også "the capacity to get back something that was lost or damaged, restoring a renewed continuity to a life. It is time recovered" (s. 37) Det vil si å fange opp ting som kan være glemt eller tatt for gitt, slik at de kan reflektere på tidligere hendelser som har passert i livene til deltakerne. Fra et rollespillperspektiv, kan hendelser fra tidligere rollespillsesjoner være det som kan aktivere minnet til deltakerne og huske tidligere hendelser. På samme måte som de erfarer litteraturen, der de kan gjenkjenne glemte ting, vil også en rollespiller kunne få den samme gjenkjennelsen.

Det femte og siste punktet "The experience of change" er såkalt "aha" opplevelser og utfordret

rigid expectancies and fixed thoughts and to increase mental flexibilities through the process of reappraisal of meanings and the acceptance of fresh meanings, a process that was experienced as intrinsically rewarding (s. 45)

Deltakerne fikk med andre ord nye erfaringer som utfordret deres tidligere tanker og forventninger. Dette gav økt fleksibilitet i tankegangen og dypere mening. En av deltakerne fortalte han ble gitt en stemme og tanke, han visste ikke han kunne tenke disse tankene. (s. 47). I tillegg kunne Shared reading gi et følelsesmessig bånd til de andre deltakerne, en delt erfaring på tvers av "conventional social divide" (s. 49) De lærte av hverandres responser. For rollespill, vil enhver form der spillerne må løse ett problem eller mysterium være en kilde til "experience of change". Det å klare å nøste opp et mordmysterium eller finne en ny måte å unngå konflikt på er eksempler av dette. Spillerne skaper sammen en ny erfaring og gjennom dette er med på å trene tankeprosesser.

Med basis i disse 5 punktene og analysen av den kvalitative forskningen, konkluderer rapporten med syv punkter som de mener Shared reading bidrar med.

1. The value of felt experience
2. The value of the specific and the individual
3. Shared reading as giving a voice and language
4. The value of so-called negative experience and apparent inabilities
5. Awakening of capabilities
6. Shared reading as therapeutic without being a programmed therapy
7. The value of the group made stronger by literature (Davis, et al., 2016, ss. 56-57)

Disse syv punktene er de markørene jeg skal se etter når jeg skal analysere intervjuene jeg skal gjøre med rollespillere. Jeg skal også gå kort inn på hvert av disse syv punktene og hva de vil si.

Det første punktet, "The value of felt experience", blir nevnt for å skape en "more personal world, with greater individual immersion and greater social bonding" (Davis, et al., 2016, s. 56) Det er der historiene skaper en verden og følelser som brukeren ikke klarer å formulere selv og ta del av den litterære erfaringen med andre. Det å se seg selv i den imaginære verden skapt av litteraturen. Sammen med andre så skapes det også da tettere sosiale bånd. Verdien av følelser "trigges" av litterære verk gir også leserne/lytterne tilgang til følelser, minner og selvet som er "highly useful in relation to mental health and wellbeing" (2016, s. 56) Og sist skal litteraturen og Shared reading skape et følelsesmessig og kontemplerende sted der selv smertefulle følelser kan uttrykkes og finnes verdifulle.

"The value of the specific and the individual" det andre punktet av Shared reading, viser at lesning gjort av de med liten erfaring av å lese ofte viser "intense cognitive and imaginative understanding" (s. 56) Dette inkluderte også evnen til å forandre perspektiv og det å være i litteraturen. Det å kunne forandre perspektiv blir også beskrevet som en form for empati, eller det å se for seg andres holdninger og tankegang. Denne beskrivelsen som Shared reading bruker her om å forandre perspektiv, er ofte kalt empati. I denne sammenheng å kunne forestille seg andres synspunkter. Det å gjenkjenne handlinger eller motivasjoner til andre gjennom å forestille seg tankene til andre. Deltakerne av Shared reading opplevde dette i litteraturen, når de fikk beskrivelser av tanker og handling.

"Shared reading as giving a voice and a language". Dette punktet var forandring i bruken av språket og forståelse som deltakerne fikk gjennom lesing av dikt og historier som deltakerne fikk en følelsesmessig respons til. Dette var også med på å øke deltakernes "emotional intelligence achieved through a language expressive of deep responses..." (s. 56)

"The Value of so-called negative experiences and apparent inabilities" Denne konklusjonen gjelder for de som har opplevd negative ting, men som ikke greier å uttrykke de. Gjennom Shared reading erfarer de at andre i litteraturen kan oppleve det samme og gi evnen til å artikulere sine opplevelser. (s. 56)

Den femte konklusjonen, "Awakening of Capabilities" er best beskrevet som emosjonell intelligens, mental mobilitet, fantasi, metakognisjon og selvrefleksjon. (ss. 56-57) Her får

deltakerne oppdaget at de får økt selv-refleksjon og evne til å utøve fantasi og følelsesmessige forståelser. Metakognisjon, er definert som "kognisjon generelt viser til bevissthet og forståelse, viser metakognisjon til en overordnet bevissthet om dette." (Svartdal, 2020). Med andre ord, det er en bevisst tekning på hvordan man tenker. Herunder vil også mental mobilitet og emosjonell intelligens kunne tyde på evne til empati, og kunne se andres meninger og holdninger.

"Shared reading as being therapeutic without being a programmed therapy" Det sjette punktet der deltakerne følte seg mer frie og ærlige, i kontrast til formell terapi (Davis, et al., 2016, s. 57) Her er det viktig å presisere at dette er svar fra deltakere i Shared reading undersøkelsen. Det er ikke for å kaste tvil over terapeuter. De deltakerne i Shared reading følte seg altså tryggere enn i formell terapi. Spesielt det at det er personlig og ikke "..being taught common sense and I don't like to be talked to as though I know nothing or I'm stupid" (s. 21) som en av deltakerne fortalte. Lesing ble en alternativ vei til å se en fremtid med muligheter og en vei til å gå forover i livet (s. 57) Til slutt var også en måte å knytte sosiale bånd til gruppen.

Som siste og syvende punkt, "The value of the group made stronger by literature". Når de sosiale båndene ble knyttet sterkere gir de også økt selvtillit til medlemmene og et sted for å dele de følelsesmessige tankene som skapes gjennom lesningen.

Rollespill og terapi

Dessverre så finnes det ikke mye teori om rollespill og dens terapeutiske effekter. Hawkes-Robinson mener at fordi rollespill fikk mye negativ publisitet på 80 tallet, så har mye av studier av rollespill gått inn for å bevise eller motbevise disse effektene. Derfor mener han at det har vært en faktor i forsinkingen av bruk av rollespill i psykoterapi samfunnet. (Hawkes-Robinson, 2008, s. 3) Likevel er det mange trekk som jeg ser rollespill har med drama terapi, så jeg kommer til å bruke teori fra dette området som jeg mener er relevant. Walsh sier i sin bok at "Theatre, like therapy, can prompt us to reflect upon our own thoughts, feelings and behaviors in the presence of others," (s. 1)

Dramaterapi

I følge Jones, så er dramaterapi "involvement in drama with a healing intention. Drama-therapy facilitates change through drama process" (s. 8) Jones har definert ut 8 hovedpunkter av hvorfor forandring skjer i dramaterapi. Disse 8 punktene er

- Dramatic projection
- Dramatherapeutic empathy and distancing
- Role playing and personification
- Interactive audience and witnessing
- Embodiement: dramatizing the body
- Playing
- Life-drama connection
- Transformation (s. 81)

Jeg skal gå igjennom disse punktene, og også si hvilken del av rollespillingsprosessen som er gjeldene for det dramaterapi punktet. Jeg skal også forsøke å knytte opp disse punktene med Shared reading konklusjonene som er nevnt over. Det er også viktig å presisere at disse 8 kjernepunktene er på ingen på en fullstendig liste, men er ment som et "framework within which we can understand and examine dramatherapy practice" (Jones, 2007, s. 134)

Det første punktet "dramatic projection" forteller Jones oss at "clients project aspects of themselves or their experience into theatrical or dramatic materials or into enactment, and thereby externalise inner conflict." (s. 84) Dette skal gi innsikt og mulighet for utforskning av disse aspektene. I rollespill kan en spiller gjøre det samme med å prosjektere deler av sin egen personlighet inn i sin karakter. Det kan være aspekter som man ønsker å utforske eller som man har undertrykt. I forhold til Shared reading vil dette aspektet minne om **The value of felt experience** der man kan trigges av følelser som man ikke har vært bevisst før.

"Dramatherapeutic empathy and distancing" er om hvordan refleksjon og distansering kan være nyttig i dramaterapi. Jones sier at "The development of an empathic response to role, object or dramatic situations or dramatic activities may be an important part of the therapeutic work in itself." (s. 95) Dette punktet kan vi knytte opp mot Shared readings **Value of felt experience**, og **Awakening of capabilities** som gir evne til økt selvrefleksjon og emosjonell

intelligens (Davis, et al., 2016, s. 56) Innen rollespill vil dette knyttes ved møtet mellom spillernes karakterer og karakterer styrt av GM. Spesielt der spilleren har gitt deler av sin egen personlighet inn i sin karakter.

"Role playing and personification" er evnen til å spille noen andre enn deg selv eller være deg selv i en improviserende rolle. Der spilles det en rolle med en bestemt personlighet for å utforske følelser eller andre menneskelige aspekter. Hovedpunktet med dette er "the process of creating empathy and can help in developing the ways in which a client relates to others" (Jones, 2007, ss. 94 - 95) Dette er også selve kjernen i det å spille rollespill. Du påtar deg en annen rolle og utforsker denne rollen med hva du kan gjøre. I forhold til Shared reading kan det være flere av punktene som blir uttrykt her, som **The value of the specific and individual, Awakening of capabilities** og **The value of felt experience**.

"Interactive audience and witnessing" er mer det å bevitne eller observere drama. Det kan også tolkes det å være vitne til noe, som andres reaksjoner og kan føre til egne reaksjoner, selvinnsikt og selvrefleksjon. Dette punktet i dramaterapi har mer med Shared reading å gjøre enn med rollespill. Rollespill er grunnleggende en deltagende aktivitet enn det å være en passiv deltaker i Shared reading eller det å se på teater. Det kan hende man får mer ut av dette punktet i laiv³ rollespill enn vanlig rollespill. Likevel skal jeg se etter tegn på dette fra intervjuene.

"Embodiment: dramatizing the body" Dette punktet som går på å bruke hele kroppen i dramaterapi, som alle bevegelser, grimaser og stemmebruk, har ingen sammenheng med Shared reading og mindre sammenheng med rollespill. Den delen av rollespill som kalles for laiv har derimot flere likheter. Siden jeg skal primært undersøke det som er klassisk kjent som TRPG⁴ kommer dette punktet ikke til å ha noen innvirkning på oppgaven.

"Playing" er kanskje et av de viktigere punktene fra dramaterapi. Der tar deltakeren å går inn i en "playing state" (s. 88) og er karakterisert med en mer "creative, flexible, attitude towards

³ Laiv, en fornorsking av Live eller levende rollespill, der deltakerne kler seg ut og er rollen sin. Kan minne om improvisert teater.

⁴ Tabletop Role playing games. Rollespill som spilles over bordet og ikke i et dataspill eller som levende rollespill.

events, consequences and held ideas" (s. 88) Dette korresponderer i rollespill med det Bowman sier om at rollespill "offers a safe, relatively consequence-free space where players can develop certain aspects of themselves". (Bowman, 2010, s. 8) I Shared reading teori er dette også sentralt der **Shared reading as giving a voice and a language, Awakening of capabilities** og **The Value of so-called negative experiences and apparent inabilities** er alle med på å utvikle deltakerens evner og kognitive refleksjoner.

Punktet "Life-drama connection" tar opp koblingen mellom livet og drama. Det vil si at direkte hendelser som skjer i livet blir tatt opp i "dramatherapy space". Der skal dramaet bli gitt funksjonen av å "reflect on society or life;" (Jones, 2007, s. 118) Igjen har vi koblingen med Bowmans trygge rom å utforske seg selv, men også i forhold til ting som skjer i samfunnet. Rollespill har muligheten til å speile verden vi lever i på utallige måter, men også pakke det inn i en annen bakgrunn, som for eksempel fantasy eller science-fiction for å skape en symbolsk relasjon med handlingene som skjer i den virkelige verden. Det er her Shared reading kommer inn som **Therapy without being therapy**. De dramatiske tingene som skjer i litteraturen, skal kunne gjenkjennes av deltakerne og reflekteres over. Dette er også der det store skille er som deltaker. I rollespill og dramaterapi er deltakeren aktiv i dette, i Shared reading er deltakeren som oftest passiv.

Det siste punktet i dramaterapi "Transformation", er beskrevet som den opplevelsen som forandrer deltakeren og hvordan deltakeren opplever utøvelsen av dramaterapi. Videre sier Jones at følgende transformasjoner hjelper forandring å skje i dramaterapi "Life events are transformed into enacted representations of those events", og "People encountered in everyday life are transformed into roles and characters" og "Objects are transformed into representations of something, or transformed by being given significances which are additional to their concrete properties" (Jones, 2007, s. 120) Dette skal hjelpe deltakeren "confront and remembers unhelpful or unresolved issues" og "works with them" (Jones, 2007, s. 120). Dette korresponderer også med Shared readings **Awakening of capabilities** der deltakeren skal reflekterer og få et perspektiv over hendelsene som forandrer synspunkter og holdninger.

Del 2 Metode

I denne delen skal jeg gjøre rede for hvilke metoder jeg brukte og fortelle litt om valgene som er gjort, og hvilke utfordringer som ble adressert underveis.

Kvalitativ metode

Kvalitativ metode er en metode som brukes for å "forstå et komplekst fenomen" (Gentikow, 2002, s. 41). Dette er ikke en metode som lar seg "systematisere like tydelig som kvantitative" (s. 41). Jeg valgte å bruke kvalitativ metode for å se etter de samme punktene som er funnet i Shared reading. Valget for kvalitativ metode var for meg enkel. Det er definert i Shared reading undersøkelsen "What literature can do" (Davis, et al., 2016) 7 områder i sin konklusjon. Jeg håper på å komme frem til de samme konklusjoner ved hjelp av kvalitativ metode. Det er såkalt "myke data" som behandles av kvalitativ metode, som er "bestående av mer komplekse sosiale og kulturelle uttrykk" (Gentikow, 2002, s. 45) "Harde fakta" blir definert av Gentikow som "klart avgrensede, eksakte" (s. 45). En kritikk av kvalitativ metode er at den "er blitt kritisert for å ikke produsere klare, eksakte resultater" (s. 47) Innvendinger mot dette er "at menneskelige erfaring ikke lar seg beskrive gjennom entydighet og at flertydig ambivalente data derfor er bedre egnet til å representere den erfarte virkelighet" (s. 47) Dette er den viktigste grunnen til at jeg har valgt kvalitativ metode. Det er menneskelige erfaring i et kulturelt fenomen som jeg skal undersøke.

Metode er selve den "systematiske fremgangsmåte; en formalisering av regler og grep for hvordan vi kan eller burde gå frem" (s. 41). Dette er like viktig i kvalitativ metode som det er i kvantitativ metode. Metodelære skal "først og fremst hjelpe forskeren til å treffe hensiktsmessige valg" (s. 42). Det er med andre ord en bevisstgjøring av de valgene jeg gjør. Dette inkluderer også å få oversikt over eventuelle ulemper med de valgene jeg tar.

Jeg har gjennomført semi-strukturerte intervjuer med deltakere av rollespill, både spilleledere og spillere. Intervjuguiden var utformet med hjelp av Wildemouths og er inspirert av intervjuguiden brukt av Bowman i hennes "The functions of role-playing games". (2010, ss. 183-184)

Intervjuene har blitt analysert og responsene ble transkribert og kodet. Så skal jeg se etter svarstrukturer som tilsvarer eller gir indikasjoner på de samme resultatene som blir vist av Shared reading.

Problematikk og utfordringer.

Av etiske standarder så skal ikke informanter kunne gjenkjennes. Det har ikke blitt lagret noe persondata utover alder og kjønn. Det kan komme opp temaer som psykisk helse eller andre problemer, selv om det ikke spørres spesifikt om disse tingene. Derfor er det også viktig at alle navn eller gjenkjennende trekk anonymiseres under transkriberingen av intervjuene. Tillatelse innhentes via et skjema i henhold til lover og regler fra NSD. Prosjektet er også meldt til NSD for å beskytte informasjonen til informantene. På Google forms skjemaet må samtykke bekreftes før de kan trykke på svarknappen. De som ble intervjuet ble forklart hva som skal undersøkes før selve intervjuet. Det ble ikke problem med konfidensialitet med tanke på hva som ble samlet inn av informasjon.

Datainnsamlingsmetode

Jeg valgte to forskjellige måter å innsamle data på, personlige intervjuer og elektronisk spørreskjema i form av Google forms. Rekruttering gikk via Facebook og muntlig forespørsel fra folk jeg visste spilte rollespill. Jeg unngikk å spørre folk som jeg spilte med regelmessig selv, men jeg spurte de om det var andre som de visste kunne være aktuelle som spilte rollespill. På Facebook ble jeg invitert av en spilleklubb til å besøke dem på en spillekveld. Formålet med innsamlingen er å få nok respondenter til å gi fyldige svar som skal analyseres. Det tas ikke hensyn til kjønn eller alder i utvalget, utover at informantene er myndige. Gentikow anbefaler "minimum av 10 informanter og helst mellom 15 og 20" (s. 114). Siden det ikke skal være gruppeintervjuer så satte jeg som mål å ha minst 10 informanter. Informantene som svarte på undersøkelsen på internett er brukt som supplerende.

Intervjuer

Intervjueguiden er basert på intervjueguiden som Bowman brukte i sin bok og er blitt oversatt og forandret på. De fleste spørsmål som er fjernet har mye med bakgrunnsinformasjon å gjøre som jeg vurderer som ikke-relevante. Dette er spørsmål som har noe med informantens historie før rollespill. Selv om dette kan være av interesse så har jeg valgt å styre bort fra disse

for å fokusere på effektene av rollespill generelt. Dette kan være av interesse for senere forskning. De oversatte spørsmålene er så åpne som mulig med mulighet for oppfølgingsspørsmål eller som Gentikow kaller det "å anvende boreteknikk" (s. 129) Boreteknikken er når vi skal komme med oppfølgende spørsmål for å komme dypere i svaret. Gentikow sier at spørsmålene må være "klare og presise" og at spørsmålene "må virkelig være åpne" (s. 129) Dette er fordi informantene skal svare mest mulig med egne ord, gjerne utfyllende svar. Spørsmål som kan besvares med "ja" eller "nei" blir ikke betraktet som åpne spørsmål. Gentikow forslår også å starte samtalen med "en god åpning" (s. 128) Dette for "å markere at samtalen både er åpen og har et formål". Dette har jeg gjort ved å starte med spørsmålet "Hva betyr rollespill for deg?". Spørsmålet er formulert slik at informanten kan reflektere over hva dette betyr for hen og kan skape assosiasjoner og refleksjoner som vil vise seg i senere svar.

Wildemouth anbefaler alltid å teste en intervjuguide (s. 234). Først skal en som har erfaring med intervjuer gjennomgå intervju guiden. Dette gjorde jeg sammen med veileder og vi fikk sirklet inn det som vi definerer som kjernes spørsmål eller som Wildemouth ville kalt "Essential questions" (s. 234). Jeg fikk også da oversikt over hvilke spørsmål som var mindre relevante, men som kunne brukes som "extra questions". Videre blir det anbefalt at informanten skal være et "potential subject to assess the applicability of the questions and procedures" (s. 234) Informanten som ble spurt om å delta ble valgt nettopp fordi vedkommende har lang erfaring med å spille rollespill. Svakheter i intervjuguiden ville da blitt oppdaget og kunne blitt forandret på. Pilotintervjuet som ble gjennomført varte en halvtime. Spørsmålene i intervjuguiden ble i etterkant sett gjennom og noe modifisert. Jeg har også unngått det som Wildemouth (s. 234) referer til som de tre spørsmålstypene man må unngå **Affective worded** questions, er spørsmål som skal få frem en spesifikt følelsesmessig respons. Her har jeg sørget for at mine spørsmål skal være så nøytralt formulert som mulig. **Double-barreled questions** er spørsmål som spør om to eller flere forskjellige ting i samme spørsmål. Så alle mine spørsmål tar for seg en ting av gangen. **Complex questions**, den siste av de tre, er spørsmål som er komplekse med flere mulige betydninger. Jeg har sørget for at mine spørsmål skal være så klare som mulig, selv om de kan omhandle komplekse temaer.

Transkribering av intervjuene hadde fokus på innhold, ikke pauser og lyder. Informanten fikk tid til å svare på spørsmålene og enhver pause som ble foretatt trenger ikke noteres. Dette gjaldt også alle funksjonsløse ord og nøleord. Intervjuene ble transkribert med hjelp av programmet f4transkript.

Elektronisk spørreskjema, Google forms.

Med fare for å ikke få nok respondenter, testet jeg også et elektronisk spørreskjema. Dette ble gjort gjennom Google forms, en tjeneste som lar deg opprette egne spørreskjemaer og sende lenke. Samtykke blir informert om og krysset av i et obligatorisk svar avkryssingsboks i spørreskjemaet. Formålet med undersøkelsen og rettigheter med innsyn og anonymisering blir gjort rede for øverst i spørreskjemaet. Lenken ble lagt ut på en Facebookgruppe med forespørsel om å bidra til en mastergradsoppgave. Gruppen er en av flere, der alle deltakerne spiller rollespill. Gruppen har over 3000 medlemmer per skrivende stund. De fleste kjernespørsmålene er utformet som "paragraph" der det er mulig å skrive utfyllende svar. Ulempen med denne formen for datainnsamling er at man ikke har en dialog med respondenten. Man får ingen mulighet til å stille oppfølgingsspørsmål eller få bedt om å utdype svar som blir gitt. Jeg har forsøkt å løse dette med også å informere om at hvis noen ønsker å delta i et personlig intervju de kunne ta kontakt med meg via epost, som også ble postet i undersøkelsen. Den største fordelen med denne metoden er at den når mange flere, man sparer tid i forhold til transkribering og det er lettere å få oversikt når datamaterialet skal analyseres. Siden Google forms startet i 2008 er det ikke gjort noen store tester av bruken på dette som en forskningsmetode. Både Gentikow (2002) og Wildemouth (2009) har informasjon om denne typen informasjonsinnhenting. Gentikow sier riktignok noe om spørreskjema via epost eller oppsøking av forskjellige internettsider som forumer eller newsgroups. Epostspørreskjemaer har likhetstrekk, men gir mulighet for en dialog med informant og forsker. Det samme har besøk av forum eller lignende. Det er min personlige formening at siden Google forms opprettholder anonymitet og at ikke hvem som helst kan se svarene slik man kan på en forumpost, så var Google forms godt tilpasset mitt behov, og jeg nådde ut til de personene som jeg har behov for.

Analysemetoder

Det er flere måter å analysere datamaterialet når det er hentet inn. For å best få svar på min problemstilling vurderte jeg et par forskjellige metoder.

"Quality analysis of content" er beskrevet av Wildemouth som "it allows researchers to understand social reality in a subjective but scientific manner" (s. 308) Metoden ble utviklet hovedsakelig i feltene antropologi, kvalitativ sosiologi og psykologi (s. 309) og er en induktiv metode som forankrer undersøkelsen av emner og temaer, samt trekke slutninger fra disse. Målet med "quality content analysis" er å avdekke mønster, temaer og kategorier som er relevante. (s. 312)

Det er tre måter som Wildemouth forklarer som er fremgangsmåter av "Qualitative content analysis" De er "Conventional qualitative content analysis", "directed content analysis" og "Summative content analysis" (ss. 309 - 310)

"Conventional qualitative content analysis" består at koding og kategorisering kommer direkte og induktivt fra rådataene. (s. 309) Kodingen begynner med andre ord når rådataene behandles. Kodingen kommer jeg til å basere på selve intervjuene og ser etter mønster og indikatorer fra informantenes svar.

"Directed content analysis" begynner kodingen med teori eller tidligere relevant forskningsfunn. Deretter kan funn sorteres til temaer som kommer fra dataene. Denne metoden brukes hovedsakelig for å validere eller utvide et konseptuelt rammeverk eller en teori. (s. 310)

Den siste måten, "summative content analysis" starter med å telle ord eller se på innhold som repeterer seg. (s. 310) Selv om metoden virker kvantitativ er målet å utforske hvordan ord blir brukt og trekke slutninger basert på bruken av disse ordene.

Gentikow beskriver også to ulike akser man kan analysere innholdet på; personsentrert eller temasentrert. (2002, s. 191) Der analysen er personsentrert er det fokus på ikke bare hva informanten sier, men også hvordan de sier det. (s. 191) Dette kan godt brukes når man skal

studere personer i forhold til temaene. Dette er ikke noe jeg skal ha fokusert på. Mitt fokus skal være på hva de sier om temaet, ikke hvordan de uttrykker det. Derfor er valget mest logisk å falle på temasentrert analyse. Der sammenligner man "alle informanters utsagn i forhold til bestemte tematiske enheter" (s. 193). Ved å sammenligne informantenes svar, kan jeg finne frem til kategorier og temaer som er felles for svarene. Gentikow skriver også om ulike metoder for fordypet analyse. De tre metodene hun tar frem er Filosofiske og sosiologiske metoder, Tekstanalytiske metoder og ideologikritiske metoder (s. 205). Den siste metoden er ikke relevant for min studie, siden den inneholder tre variasjoner som tar for seg synspunkter og metoder som jeg ikke benytter. Den metoden som passer best for mitt formål er Hermeneutikk, som ligger under det Gentikow kaller tekstanalytiske metoder (s. 205) Hermeneutikk er metoden for "fortolkning av ord og andre kulturelle tegn i vår kultur" (s. 212) Gjennom denne metoden jeg kan fortolke svarene som jeg får, både deler av intervjuene og intervjuene som helhet. Det å fortolke svarene for også ha innslag av fenomenologisk fortolkning som ligger i det Gentikow kaller "filosofiske og sosiologiske metoder" (s. 205 og 207) siden det er også er informantenes erfaring av med rollespill og hvordan de oppfatter det som er i fokus. Selv om metoden krever at forskeren "må sette seg inn i denne erfaringen" (s. 207) for å ha en forståelse for fenomenet, så er jeg allerede godt kjent med fenomenet rundt rollespill. Utfordringen er her å ikke la mine egne meninger og holdninger påvirke svarene som informanten gir. Som Gentikow sitere Kvale at man må "lytte på en fordomsfri måte" (s. 208) Siden Gentikow også sier at "en spesiell form for fenomenologisk fortolkning er den heuristiske metode" (s. 208) der forskerens egne erfaringer med fenomenet skaper en forbindelse med informanten (ss. 208-209) og dette mener jeg vil være med på å knytte en forbindelse og hjelpe informanten med å reflektere dypere over spørsmålene.

De metodene jeg benyttet var først under koding, er "Conventional qualitative content analysis". Der så jeg etter koder i svarene mens rådataene ble behandlet. Både "direct content analysis" og "summative content analysis", ble ikke brukt. Analysen som ble brukt var temasentrert, der jeg så på temaene som deltakerne tok opp.

Del 3 Resultater

Datainnsamling

Jeg fikk, i tillegg til testintervjuet, en invitasjon til å delta på en rollespill/brettspillklubb, til å intervju medlemmer der. Til sammen fikk jeg 10 intervjuer. To av de intervjuede var kvinner. Det var flere kvinner på rollespillklubben, men de fleste ønsket heller å fokusere på å spille rollespill enn å delta på intervjuer. Noen av disse skulle også være spilleledere (DM) og hadde større ansvar med å lede rollespill.

Gjennomsnittsalderen på de intervjuede var 30.5. Siden det var ett ganske stor spenn på de intervjuede ble gjennomsnittsalderen dratt opp. Aldersspennet var fra 21 år til 44 år. De fleste spillerne var i 20 årene med 3 stykker som dro opp gjennomsnittsalderen. Erfaringsmessig så hadde de spilt rollespill i snitt i 9.18 år. Dette er også ett veldig skjevt bilde, siden de fleste hadde mellom 1 og 5 års erfaring, mens 3 deltakere hadde 20+ års erfaring med rollespill hver. Som ønsket fikk jeg intervjuet de med både kort erfaring og de med lang erfaring. Intervjuene ble gjort opptak av og transkribert. Rett fra starten kan jeg si at de med mest erfaring hadde problemer med å trekke frem enkelthendelser eller konkrete eksempler fordi de rett og slett hadde så mange minner. De med kortere erfaring kunne derfor lettere huske og trekke frem konkrete eksempler fra sine erfaringer.

I tillegg til intervjuene hadde jeg Google forms skjema som var delt med en Facebook gruppe. Ingen personlig informasjon ble hentet fra dette skjemaet. Denne dataen ble samlet inn før intervjuene startet, som en forsikring hvis jeg ikke fikk nok respondenter. Heldigvis fikk jeg ti intervjuer, slik Gentikow mener er minimumskravet for kvalitativ analyse. 21 informanter svarte på spørreskjemaet fordelt på 14 menn og 7 kvinner. Aldersfordelinger er fra 22 til 44 år. Dette var veldig likt intervjuene som ble gjennomført. Erfaringsnivået på informantene som svarte på undersøkelsen og ikke intervjuene var fra 1,5 år til 30 års erfaring.

Her er følger en kort oversikt over kjønn, alder og erfaring av informantene. Informant koden blir angitt etter kjønn (M for mann, K for kvinne) og tall for rekkefølgen av intervjuene.

Informant	Kjønn	Alder	År spilt rollespill
M1	Mann	42	26
K1	Kvinne	21	0.4 (3 måneder)

M2	Mann	39	20
K2	Kvinne	41	3
M3	Mann	22	3
M4	Mann	21	1
M5	Mann	28	1,5
M6	Mann	44	31
M7	Mann	24	5
M8	Mann	23	1

Utfordringer

Deltakerne var engasjerte i temaene, men virket tilbakeholdne i noen av sine svar. Siden problemstillingen ble noe forandret etter intervjuene ble gjennomført, men før transkribering, ser jeg at jeg burde gjort forandringer i intervjuguiden. Dessverre ble det ikke tid til å ta intervjuer om igjen eller intervju flere. Svarene ble da litt mindre utfyllende enn jeg hadde håpet på. I etterkant ser jeg også at jeg burde gitt flere eksempler under intervjuet, men frykten for å påvirke informantene gjorde at jeg som intervjuer holdt tilbake. Dette hadde jeg også gjort annerledes hvis jeg hadde hatt tid til å gjøre intervjuene igjen.

Koding

Etter intervjuene ble gjennomført, startet analysen av intervjuene. Intervjuene ble gjennomgått for å lete etter svar som bruker like ord, eller beskriver de samme fenomenene. De to første spørsmålene var alltid om alder på informanten og hvor lenge de hadde spilt rollespill. Ett par informanter nevnte navn på personer, disse navnene er fjernet fra transskriptet. Også stedsnavn er blitt anonymisert bort.

Etter å ha gjennomgått intervjuene har jeg sett fire fremtredende områder:

1. Det å være sosial og nettverksbygging.
2. Sosiale ferdigheter og kommunikasjon.
3. Kreativitet.
4. Spillernes identitet og deres karakterer.

Disse fire områdene kan se ut til å overlappe hverandre litt, spesielt de to første der det å være sosial og sosiale ferdigheter kan virke like. Kort begrunner jeg disse fire områdene slik.

1. Det å være sosial og nettverksbygging: Det er flere som finner nye venner og bygger bekjentskap gjennom rollespill. I tillegg dekker de behovet for å være sosial. Flere av informantene identifiserer seg som introverte og for mange er det utfordrende bare det å være sosial. Det å treffes for å spille rollespill, dekker behovet for det å være sosial.
2. Sosiale ferdigheter og kommunikasjon er skilt fra første kategori. Mange lærer seg å kommunisere bedre og tydeligere gjennom det å spille rollespill. De lærer å tilpasse seg sosiale situasjoner der de vanligvis ville vært tilbaketrukkne og stille. De tar med seg de sosiale ferdighetene de lærer fra rollespill, inkludert det å kunne samarbeide med andre, ut til andre sosiale situasjoner.
3. Kreativitet har jeg definert som inspirasjon til kreativ utfoldelse hos den enkelte rollespiller. Noen bruker det til å skrive korthistorier, dikte om karakteren sin, utvikle og fortelle sine egne historier og improvisere. Noen ønsker også å bli forfattere og designe sine egne rollespill.
4. Spillernes identitet og karakterer er der spilleren ofte utforsker seg selv gjennom sine rollespillkarakterer. Det er viktig å si at ikke alle følte det slik, for de valgte spesifikt å spille karakterer som var langt unna seg selv og egen personlighet. Flere spillere utforsket karaktertrekk som de selv mente de hadde gjennom rollespillkarakteren sin.

Det å være sosial og nettverksbygging

Et av de største og viktigste aspektene som alle informanter nevnte var det sosiale; Det å treffe andre og spille sammen. Nettverksbygging og være sosiale var en måte å komme seg ut av rommet på og ha faste holdepunkt i hverdagen. Rollespill har vært en kilde til livslangt vennskap for flere. Grunnen til at det å være sosial er første punkt er at de fleste informantene sier at rollespill er nettopp for dem, sosialt. 6 av 10 informanter hadde det å være sosial som hovedpunkt. Det å være sosial ble nevnt i alle intervjuene.

Rollespill har gitt meg, som jeg har sagt før, noen av mine absolutt nærmeste venner og har hatt det støttenettverket som gjør det enklere å kunne snakke med andre igjen, for du har en sterk sosial krets knyttet med kompiser (M1)

Jeg vil allerede si her at det å være sosial og å bygge nettverk, er etter min mening ikke en effekt som bare gjelder for rollespill. Enhver samling av likesinnede vil kunne ha denne effekten. Det å knytte bånd gjennom felles aktivitet likevel en veldig viktig effekt. Det er selve det sosiale som deltakerne svarte alle sammen på, til spørsmålet **Hva er rollespill for deg?**

Det å knytte sterkere bånd, gjelder også inn i familien. Informant K2 spiller også med sin datter. Der har de gjennom å spille rollespill sammen knyttet ett sterkere bånd. Denne prosessen så vi også fra Shared reading, **The value of the group made stronger by literature.**

Datteren min var jo med når hun var 12 ikke sant og hun var med på å spille D&D, det var sånn vi begynte i klubben her... Vi fikk i hvert fall en veldig positiv opplevelse. Vi bondet veldig som mor og datter. (K2)

Informant K2 forteller også at selv om tid har gått så er båndene, som hun har knyttet gjennom rollespilling, vart over flere år, selv om de ikke har truffet hverandre ofte. K2 kan treffe tidligere spillere og de har begge følelsen av samme vennskap og bånd som vedvarer uavhengig av hvor lang tid som har gått siden sist.

Da ble jeg kjent med resten av den rollespillgruppa som han hadde satt sammen og vi ble skikkelig nære og skikkelige gode venner (K2)... kanskje jeg ikke har snakket med X på mange år så vet jeg at når jeg ser han kan jeg "hei du kompiser" ikke sant. Det er helt sånn spesielt. (K2)

Informant M5 har først og fremst etablert en fast gjeng han spiller med, men har også utviklet ett nettverk med bekjente og klassekamerater som han spiller med på klubben.

Jeg har en mer fast gruppe, sånn kameratgjeng... men jeg har jo fått ett nettverk her jeg har i [stedsnavn] av medrollespillere. For eksempel det er jo ikke så mange jeg henger med til daglig, men jeg går i klasse med en del av dem og jeg har fått ganske gode, på en måte personlige forhold der. (M5)

For informant M8, har rollespill vært nøkkelen til å skape ett nettverk et nytt sted. Han forteller

...Jeg flytta hit, det er vel ett år siden. Det var litt vanskelig å få seg nye venner...Men det løste seg ganske fort da jeg ble med i klubben her...(M8)

I tillegg til venner har informant M8 også knyttet nettverk, inkludert så langt til å få seg romkamerat og en kjæreste gjennom det å delta på rollespill og bli del av en klubb.

...jeg har jo bygd ett nettverk med gode venner her da (M8)

Jeg flytta inn med en fyr her, så det var veldig praktisk ... Fikk kjæreste via det her (M8)

For andre har rollespill vært grunnen til at de kommer seg ut. Informant M4 har venner over nettet, men i stedet for bare være hjemme og spille over nettet, møter han også andre utenfor hjemmet.

Jeg har vært veldig mye hjemme, liksom jobbe også bare hjem og sitte å game der. Å spille foran nettet eller gjennom nettet med kamerater, men rollespill har fått meg til å gå mer ut, til å møte folk og være med andre (M4)

Informant M2 har også i sin lange erfaring med å spille rollespill, opplevd at andre også har åpnet seg mer og blitt mer sosiale. Dette ved å bli utfordret på å spille karakterer som han vanligvis ikke ville gjort.

Jeg har en kompis som har vært litt sjenert og jeg har sett han har åpnet seg mer og mer ved å prøve figurer som han ikke hadde likt å prøve (M2)

Dette viser til de som spiller rollespill med samme venner over en lengre tid. M2 har forholdt seg til samme gruppe over flere år. Dette er i likhet med M5 og M1.

Vanligvis har jeg spilt med vennegjengen min og den har vært nesten fast de siste 20 åra. (M2)

For flere andre er det ett avbrekk i hverdagen og som de kan bruke på å treffe likesinnede i en felles aktivitet. Informant M3 kaller det rett og slett nettverksbygging.

Det er jo litt sånn det å sitte med folk da, ha det hyggelig ett par timer og være litt i en annen verden (M7)

*Jeg har jo mange gode venner i [stedsnavn] som jeg har fått gjennom rollespill.(M7)
Du har en arena for sosialisering og ett sted der du kan møte folk som liker det samme som deg. Så det har så å si vært mest det sosiale (M3)*

Nettverksbygging er kanskje det letteste å betegne det som (M3)

Fordi rollespill ofte blir omtalt av informantene som en sosial hobby, har også informant K1 blitt hjulpet til å få flere venner. Hun selv sier hun har vært dårlig til å ta kontakt med nye mennesker, men rollespill har åpnet henne opp for dette. Dette også fordi i spillets gang møter de ofte nye karakterer og siden det er noe som hennes karakter forholder seg til så lærer hun også å måtte forholde seg til nye personer i virkeligheten.

Rollespill er veldig sosialt, så det hjelper jo med mine sosiale utfordringer med det å være sosial blant folk...jeg er ikke veldig glad å være rundt folk og kan ja, tør ikke i folkemengder. Er veldig redd for nye mennesker. Er veldig dårlig og ikke flink til å snakke med nye folk. Da holder jeg meg for meg selv, så har levd litt i en litt liten

verden. Men med rollespill så må du jo møte andre karakterer som er med å spille og da møter du jo nye personer, introduserer hverandre og blir jo da kjent... (K1)

Informant K1 spiller med to forskjellige grupper, der den ene er ledet av hennes bror. Dette har også åpne henne opp for å bli kjent med hans venner.

Den ene kampanjen som jeg spiller i med broren min og han sine venner, har jeg fått et ganske greit forhold med hans venninne... vi har blitt ganske gode venner, hun viser meg tegningene sine og hun har faktisk åpnet [seg] mye mer til meg enn det hun pleide når hun bare var på besøk (K1)

Alle de svarene som ble gitt over viser til en dannelse av vennskap og nettverk. Alle som del av det syvende punktet til Shared reading: **The value of the group made stronger by literature.** Der litteratur hjalp deltakerne av Shared reading å knytte bånd, så kan det tyde på at rollespill som aktivitet ikke bare knytter bånd, men danner livslange vennskap, gjennom en felles aktivitet. Enten det er mellom enkeltindivider, familiemedlemmer eller hele grupper. Dette er som sagt ikke noe som er eksklusivt for rollespill, som jeg nevnte i starten og tar opp oppsummeringen.

Sosiale ferdigheter og kommunikasjon.

Siden de fleste informantene nevner det sosiale og det å skaffe seg venner og ett nettverk rundt seg, så er det å lære seg sosiale ferdigheter også en del av det å spille rollespill. Det å lære seg å kommunisere, se sosiale roller og behov. Empati er ett stikkord brukt av flere. Det å kunne se og forstå andres følelser. Ettersom noen av informantene definerte seg selv som introverte, sier de rollespill er med på å åpne seg for andre. Informant M1 reflekterer for seg selv at

...syntes det gjør meg mer reflektert over andres ståsted. Du tvinger deg til å ta ett annet perspektiv i hvordan du selv anser situasjoner, for du må prøve å se det med andre øyne (M1)

Når det kommer til å kommunisere med andre så M1 også

...samtidig også lært meg litt kritisk tankegang ved å lært meg å stille spørsmål, ta litt andre blikk. Så jeg har hjulpet meg å snakke med veldig mange typer mennesker for jeg klarer mer eller mindre å improvisere en rolle. Så i andre situasjoner kan jeg være veldig imøtekommende og fleksibel i forhold til hva andre personer trenger (M1)

Dette har jeg relatere til **Awakening of capabilities** og **The value of the specific and the individual**. Det er fra Shared reading, der deltakeren lærer seg å se ting fra andres perspektiv. Som en prosess av det å spille med nye spillere på en klubb i stedet for sin vante gjeng forteller informant M2

Det har vært en læringsprosess for meg å måtte venne meg til att det alle her er ikke interessert i å spille for gruppas beste (M2)

Dette har lært M2 å fremme samarbeid i gruppa og løse konflikter som kan oppstå. Han har fått sin egen måte å kommunisere dette på, ved å få spillere til å begrunne handlingene til sin karakter. Det er som han sier, rollespill er sosialt og man skal samarbeide.

Det er første strategien min, i stedet for å dytte han vekk og si du spiller feil, så sier jeg "ok, men hvorfor er figuren din interessert i å stjele alt som skinner? Forsørger han noen som trenger det? Eller er han avhengig av noe? Frykter han noe? Og hvis det ikke hjelper så har jeg forberedt måter, å liksom forhåpentligvis justere han tilbake til, en måte som ikke skaper strid i gruppa da. For jeg vil jo at folk skal kunne spille, men samtidig er det ett gruppespill først og fremst. (M2)

Det virker som M2 her i stedet for å gi reprimande til andre spillere, så søker han til å lære eller hjelpe andre spillere forstå de sosiale reglene. Dette mener jeg kan relateres til **The Value of the specific and the individual**. Der deltakeren av Shared reading kan forandre perspektiv, virker det som M2 prøver å forandre perspektivet til spilleren. Dette vil ofte gjelde nye spillere som spiller på denne måten. Det er oftere mer erfarne spillere som gir motivasjon til karakterene sine, mens mindre erfarne spillere kanskje ikke skjønner hvorfor karakteren deres gjør som de gjør. I Shared reading så sier Davis at dette punktet gjelder de som har lite

erfaring med å lese, som det gjelder her, lite erfaring med å spille. Dette kan selvfølgelig variere fra spiller til spiller. Det er ikke alle spillere som spiller slik i starten.

For informant K2, bruker hun rollespill for å dra i gang de andre spillerne. Hvis de ikke deltar, på en måte som hun synes er tilfredsstillende, er hun ikke redd for å gå foran som ett eksempel. Hun ønsker å ha fokus på det narrative spillet, det teatralske.

Jeg tenker bare sånn jeg skal ha det teatralsk, jeg syntes det er mye bedre og jeg kan faktisk kjeft på de andre, sånn nå var dere, nå var dere ganske stive i dag. Nå må dere løsne litt for det er sånn "er du her for å liksom høre på hva jeg gjør eller skal du være med? Så har dem faktisk hørt på det og fått ut litt mer. For veldig mange sånn så er, 'liksom innadvendte', eller hva kalles det... (K2)

I tillegg har K2 også sett bruken av rollespill som et kommunikasjonsverktøy. Rollespill i denne sammenheng er ikke noe ny informasjon, men det at K2 spiller rollespill som hobby hjalp henne bruke det i sin jobb.

Det er veldig mange som bruker det som verktøy, i for eksempel, ja jeg var jo på et konfliktløsningskurs, og da rollespilte vi for å lære oss hvordan vi skal løse konflikter på arbeidsplassen (K2)

og

For jeg syntes jo at personlighet er veldig interessant, med mennesker generelt. Jeg har jo en utdanning rett mot kommunikasjon blant mennesker, så for meg blir det litt sånn, kan jeg kalle det for studie? ...Jeg får ikke helt alltid utløp for mine sære interesser sånn sett ovenfor mennesker og hvordan reaksjonsmønstre og psykologi og sånn sett ovenfor mennesker... (K2)

Sitatet til K2 tolket jeg slik hen at hun hadde en interesse for å se hvordan folk reagerte og hvordan deres personlighet kom frem da de spilte. Slik sett fikk hun dekt sine egne behov for å få utløp for det hun interesserte seg i, i tillegg til å få utøvd sin hobby. Dette kan jeg se likheter med dramaterapis **Interactive audience and witnessing**. Hun fikk da se andres

reaksjoner og blir beriket av det og får egne reaksjoner. Dette kan også gi andre inspirasjon til å gå dypere inn i rollen de spiller.

K2 bruker også rollespill til å teste grenser og reaksjoner. Hun sier også at rollespill er en trygg arena hvor dette kan utforskes. Noe som også Bowman (2010) nevner er en viktig faktor (. I disse da trygge omgivelser, kan da K2 se på reaksjonene til sine medspillere, og der Shared reading første punkt **The value of felt experience** kan disse spillesituasjonene som K2 er med på å skape, gjøre samme nytten av å trigge andre spilleres tilgang til følelser, minner og selvet som Davis (s. 56) sier.

Nei for jeg pleier å være litt ekstrem jeg, i min spillesituasjoner for jeg pusher litt for å se reaksjoner til andre...(K2)

...i det hele tatt, det er en trygg arena hvor man kan prøve seg litt hvis man er usikker (K2)

Informant M6 fremmer også det med å lære seg å kommunisere bedre for å samarbeide.

Jeg mener, rollespiller er jo veldig sosial aktivitet, så du lærer deg samarbeid for eksempel. Så at du kanskje ikke fører til at du på en måte løser en konkret situasjon, så kan du bare det at man kommuniserer bedre kanskje. (M6)

Også det at konflikter i gruppa skal løses

...i mange situasjoner kan, man kan da komme litt i konflikter som da kan forhåpentligvis løses da. (M6)

Her er det konfliktløsning som står i sentrum for M6 og hvordan de kommuniserer for å kunne løse situasjonene de ender opp i. Det å ikke bli fanget opp i konflikt, men ha selvrefleksjon nok til å finne løsninger kan tyde på **Awakening of capabilities** der selvrefleksjon og følelsesmessige forståelser kan bidra til det å løse konflikter og kommunisere bedre.

Informant M7 har i det hele tatt lært seg å være sosial med rollespill. Det å spille rollespill og sosialisere seg har hjulpet han med å være sammen med folk. Her kan det tyde på at rollespill har fungert som **Awakening of capabilities** også for M7. Det å lære seg å være sosial, fra det å ha vært usosial. Som M7 fortalte

...jeg har lært ganske mye sånn sosiale ferdigheter av det... Bare være med andre folk. Jeg kan ikke påstå jeg har vært mest sånn populære folkeglade personen i min barndom, men hvertfall [sic] da jeg startet å studere ett par år i [stedsnavn], da var det veldig nyttig bare det å ha en fast sånn dag, bare en gang i uke så møtes vi og gjør en sånn ting i 5-6 timer. Og du fikk litt sånn sosiale rammer å leke seg litt i da. (M7)

I tillegg blir M7 også klar over hvilken rolle han har og hvordan han selv fungerer i det sosiale. Dette lar M7 se seg selv og hvordan han fungerer i samspill med andre.

Ja, man blir jo litt sånn større grad klar på sånn, hva skal man si, sosiale roller. Hvordan folk oppfører seg, hvordan det funker med deg og hvordan du er (M7)

Med rollespill har da M7 utforsket sine sosiale roller, hvordan han fungerer i samspill med andre. Dette kan også peke på en kognitiv forståelse fra **The value of the specific and the individual**. Det å bli bevisst på sine egne sosiale roller kan være med på å kunne forandre perspektiver.

M8 forteller om sin erfaring og nervøsiteten da han skulle lede ett rollespill. Som DM og leder av et rollespill så har man ett ekstra ansvar for å fortelle historien, lede spillerne og være alle andre bi-karakterer som spillerne møter på. Hans opplevelse som hjalp han å bygge seg selv opp, var positiv kritikk og innspill på hva han kunne gjøre for å forbedre seg. Der **The value of so-called negative experiences and apparent inabilities** fra Shared reading, har M8 fått gjennom det å føle på usikkerhet og nervøsiteten, som ikke kommer frem av selve det å lede ett spill, men har kommet i form av konstruktiv kritikk og tilbakemeldinger. Det ga M8 større evne til å lede rollespill og mer selvtillit til å både kommunisere bedre og gjøre ting

annerledes. Det at M8 tar til seg dette kan også tyde på god selvrefleksjon, som også kan peke på **Awakening of capabilities**

Altså jeg har vært nervøs sjøl da, uten kanskje god grunn, men vært nervøs for at jeg har lagd det bra nok? Har det vært gøy nok? Sånne ting liksom. Men jeg har ikke fått noen negative tilbakemeldinger. Fått positiv kritikk det har jeg....det har vært positivt for det har jo vært kritikk som har vært byggende for meg på en måte da, kan jeg si. Det har vært forslag til hvordan jeg kanskje kan gjøre ting litt annerledes, få litt fart på ting, hvordan jeg skal kommunisere med folk (M8)

Som spiller, fremhever også M8 det at spillet er et sosialt spill hvor man må samarbeide for å løse oppgavene.

Hvis du er en god spiller og i hvert fall prøver hardt, så vil du jo si at du prøver å leve deg inn i en annen verden, kanskje bli litt lagspiller. (M8)

og

Fordi vi er jo en gruppe med personer som skal prøve å få til ett eller annet. Vi skal jo lage en historie sammen og hvis jeg bare skal gjøre ting på min måte, så vil jo det si at det kanskje ikke lager en bra historie da... jeg syntes at folk skal samarbeide og prøve å se litt hva som skjer nå, prøve å få det gøy for alle (M8)

Denne type samarbeid kan jeg se både på **The value of felt experience** og **The value of the group made stronger by literature**. Det første punktet der deltakerne tar del i den skapende verden og felleskapet av samarbeid skaper ett tettere bånd.

Kreativitet.

Alle respondentene gav også tilbakemelding på kreativitet og deres utvikling på det området. I møte med rollespill får deltakerne lov til å bruke sin fantasi og kreativitet til å påvirke historien. I alt fra å lage og utvikle sin egen karakter, til hva slags innvirkning de har på historien som blir fortalt. En av informantene (M2) prøver seg som forfatter og uttrykte ønske om å utgi sitt eget rollespill. Videre fortalte informant M2 at det å lage sine egne historier og karakterer er det som er rollespill for han.

Jeg lager veldig mange forskjellige figurer, og enkelte ganger er de inspirert av eksisterende figurer i media, og andre ganger er det litt ideer jeg får og det kan være jeg blir litt inspirert underveis da, hvordan figuren er (M2)

og

- *For det har jo blitt [at] jeg har en figur, også har jeg skrevet og det har gitt meg ideer og inspirasjoner til mitt eget arbeid da.*
- *Er du forfatter?*
- *Jeg prøver å bli. Prøver å utvikle mitt eget rollespill (M2)*

Her har M2 brukt sin erfaringer fra rollespill og ønsker å utvikle et eget rollespill. Gjennom å spille varierte figurer som han kaller det, blir hans kreativitet utfordret og gjennom å skape disse karakterene fikk han ideer til å utvikle nye ting til sitt eget rollespill.

M1 fortalte oss for han så samspillet mellom spillerne det som kan være med på å skape inspirasjon

Og ikke minst det å kunne overraske, inspirere. ... også kreativitet, spinne videre på en bisetning som en annen sier, veve det inn for å prøve å gjøre en større historie. Det å kunne lage en "arc" og prøve å få en karakter til å lande og oppleve at hver eneste gang skjærer det ut på en side og du må improvisere derfra (M1)

Ikke minst spillets gang, er med på å trene kreativitet og improvisasjon. Det at en annen spiller sier noe i spillet som da blir en del av historien, får de mulighet til å trene improvisering ved å spinne videre den tråden som spilleren skapte. Det viser også et behov for å fantasere, om å bruke sin kreativitet. Det er vanskelig å konkret trekke frem Shared reading til dette eksempelet som M1 tar frem. Men det at M1 bruker rollespill som kreativ kilde for å skape noe nytt kan tolkes som **The value of felt experience**. M1 blir inspirert til å skape gjennom å ta del av rollespillets felles historiefortelling og bli "trigget" av andre spilleres handlinger. Det kan også kanskje tolkes til **Awakening of capabilities** som blir brukt som eksempel til å øke deltakerens fantasi blant annet.

Det er en arena der jeg kan utfolde meg, utfolde fantasien min. Trygg atmosfære og ja, akkurat passe utfordrende (K2)

Alder eller erfaring viser seg heller ikke å være en faktor, når K2 forteller om hvordan datteren utøvde sin kreativitet, etter å ha spilt rollespill.

...Min datter som jeg dro hit med , hun var da 12, nå er hun 13... Hun lagde ett eget rollespill tilpasset sine småsøsken som er 3 stykker, så det ble jo en gruppe (K2)

Denne kreativiteten fra K2 sin datter ikke bare peker på **Awakening of capabilities**, men også det å spille rollespill og tilpasse ett rollespill til sine yngre søsken gir også **The value of the group made stronger by literature**. Deltakerne får da større bånd seg imellom, og økt selvtillit av å kunne lede rollespill for andre.

Informant K1 utdyper også det å ha full frihet i sin fantasi.

*Det er litt befriende å kunne gå rundt og ja finne på alt mulig fra fantasien (K1)
At det kan være ekstremt weird og alt det kan gjøre, det er liksom ikke ett sett, en satt sti du skal gå eller kan gå. Du kan gjøre så mye rart innimellom der...du kan være så kreativ og merkelig som du vil også har folk det bare gøy med det. (K1)*

Det å kunne føle på den totale friheten i rollespill som befriende, gir K1 **The value of felt experience**. K1 skaper her ett dypdykk i verden når hun spiller og det er med på å skape et dypere bånd med sine medspillere. Det kan inspirere til nye kreative handlinger. Dette fant K1 ikke bare befriende, men også underholdende. Det kan også være del av dramaterapi **Playing**, der K1 får utfolde seg kreativt i spill, kan gi "creative and flexible attitude towards events, consequences and held ideas" (Jones, 2007, s. 88) Det at handlingen foregår i fantasien gjør hva enn som skjer til et trygt sted, der K1 kan utforske og utvikle sin kreativitet på en trygg måte.

For M3 så gjelder det å skape karakteren som hjelper hans kreativitet. Det å skape en helt ny personlighet og ikke nødvendigvis ett menneske engang. Da må man også ifølge M3 trent på empati, for å kunne se ting fra andres perspektiv.

At du prøver å skape ett nytt fiksjonelt menneske da og dette opererer på samme måte, si empatiske ting da. Å leve seg inn i ett annet menneske eller dragon-kin eller noe som helst. (M3)

Det vanskeligste var jo dette her med at du skal konstruere en historie, også har du spillerne som du må prøve å få ledet inn på denne historien (M3)

For informant M5, hjelper kreativiteten og inspirasjon fra rollespill å bidra til hans utdanning.

...Også er det jo fantasifullt liksom, man trener fantasien da. Jeg utdanner meg til barnehagelærer så det er veldig godt på en måte trening til det. Gå inn i leksituasjoner med barn for eksempel. (M5)

Ikke bare i jobbsituasjon hjelper det M5, han bruker det også til studiene sine, og det å kunne gi seg hen til en rolle.

Det er jo mye dramaturgi involvert i for eksempel Dungeons and Dragons da, og fantasi og kreative løsninger. ...med tanke på dramaturgi så har det hjulpet meg veldig mye i sanne dramaforelesninger og klasser. (M5)

Det å fordype seg i en rolle, gir også hjelp og inspirasjon til de rundt seg også kan slippe seg litt mer løs.

...Det jeg har merket at det å kunne fordype seg i en rolle, engasjere seg i en rolle og gi litt mer faan i hva andre folk tenker, (i) for eksempel da barnehagesammenheng, så catcher ungene opp på det og de digger jo det. Det blir mye lettere for dem å leve seg inn i den rollen og settingen du skaper (M5)

Det siste informant M5 påpeker at det å bli utfordret på kreativitet også gir innsikt og nye måter å se på oppgaveløsning på.

...man får litt sånne kreative utløp samtidig som man blir utfordret litt sånn på ja oppgaveløsning da og det å løse en oppgave på en kreativ måte. (M5)

Som vi kan se, M5 sin bruk av rollespill til å fremme kreativitet, viser til **Awakening of capabilities**. Først og fremst for det å dra kreativitet fra rollespill inn i jobbsammenheng på denne måten, viser til evnen å utøve fantasi og viser også hans selvrefleksjon. Det å kunne "gi faen i hva andre folk tenker" (M5) kan også peke på **The value of felt experience** der dybdykk inn i roller kan skape tettere sosiale bånd. På denne måten blir det også lettere for andre å engasjere seg. Det at M5 også brukte sin erfaring fra rollespill inn i studier som dramaforelesninger, kan tyde på **Life-drama connection** fra dramaterapi. Det han har lært gjennom å spille rollespill kan han dra erfaring fra rett over til dramaundervisning. Ved å reflektere over det som skjer i rollespillets historie, med setting og symbolikk, kan det også brukes til å løse oppgaver for eksempel.

For informant M6 kommer kreativiteten til uttrykk på to måter, enten som spiller eller som spilleleder. Som spiller beskriver han det som

Det er som å lese en god bok, med unntak at du faktisk får lov til å bestemme handlinga sjøl, eller for lov til å være med på å bestemme handlinga (M6)

Som spilleleder kommer ikke bare kreativitet ut men også mer strukturell tenkning som det å fortelle og lage historier.

Jeg syntes jo det er en herlig kreativ hobby, for som spilleleder så kan jo du, altså lager du rammen og da får du virkelig tenkt mye på ja, strukturer og måten du må bygge opp, altså hva som da er viktig [i] god historiefortelling, det syntes jeg er spennende (M6)

Spillerne, deres karakterer og identitet.

En tilbakemelding som var særdeles spennende var når spillerne lagde karakterer. De som hadde spilt kort tid, la ofte mer av sin personlighet inn i karakteren, mens de som hadde mer erfaring med rollespill, gikk ofte motsatt vei; de lagde karakterer som var veldig annerledes enn seg selv. Noen for å undersøke negative personlighetstrekk. Karakterene som spillerne lager og spiller, brukes til å knytte bånd, utforske identitet og selvbilde. Beskrivelsene som informantene bruker, minner både om å utvikle empati og se ting fra andres perspektiv. Dette går da på å utforske seg selv og sider av seg selv i ett kontrollert og trygt miljø. En av informantene med kort erfaring, K1, legger inn spesifikke trekk fra sin barndom

Jeg har alltid vært litt snikete som barn, litt mischiveous. Vært litt rampete, så jeg liker å dra inn det i karakterene mine. Som i den ene kampanjen vår, jeg er en ranger, så hun er veldig rebelsk, og det er også noe jeg har vært. (K1)

Informant M7, sier selv han gjorde dette før. Dette bygger opp under at de som har liten erfaring lager karakterer som er lik dem selv.

Jeg tenker på de litt gamle karakterene jeg lagde ble litt sånn, seg selv i en utvidet versjon, men så har det blitt mindre og mindre av det. (M7)

Informant M2 har også gjort samme observasjon, der karakterene han og andre lagde var sitt alter ego, men også at dette var noe han gjorde i starten av sin rollespillerfaring.

Jeg gjorde det litt i begynnelsen, men det er litt sånn at i starten, så har jeg lagt merke til at mange lager sitt alter ego, men etter hvert så blir det, de ser muligheten til å kunne prøve ting du ikke er. (M2)

Noen informanter bruker også sine karakterer til å utforske deler av seg selv. Informant M1 og M6 begge bruker karakterene til å utforske seg selv. Begge disse informantene har lang erfaring med rollespill, respektivt 26 og 31 års erfaring.

Karakterene mine har alltid en viss kjerne av meg selv, men jeg liker også å se på konsepter og andre ting jeg ikke har gjort før. Gjerne leke med litt, skal jeg kalle det tabuemner. (M1)

Når han ble bedt om å utdype la han til

Jeg syntes det er spennende å eksperimentere med seksualitet på karakterene mine. Både homofile og bifile. Og jeg har eksperimentert med moralsk forkastelige personer. ... jeg tror at alle personer til en viss grad lekt med mørkere tanker og ikke minst har tenkt. Alle har en viss grad av angst, depresjon og sinne... (M1)

Informant M6 deler også dette synet.

Jeg prøver kanskje å ja utforske sider av meg sjøl ja. ... Altså man ser jo på seg sjøl på, man har på en måte et selvbilde som kanskje kan stemme eller ikke stemme, også utforsker man det selvbildet sitt da. I forhold til det som kommunikasjon og, moral eller mulige andre moralske avskygninger for eksempel. (M6)
Jeg spiller en litt karismatisk karakter, som jeg, ja med en litt tvilsom moral og det er jo, jeg håper jo sjøl at jeg ikke er der da (latter) (M6)

Andre informanter svarer med at de sikkert underbevisst legger noe av sin egen personlighet inn i karakterene, men at de bevisst prøver å gjøre karakteren mer ulik. "Jeg tror ofte at jeg prøver å gjøre karakteren så mest ulikt meg" (K2) Når hun blir spurt om hvorfor det så svarer hun "Fordi at jeg føler jeg skal utfordre meg litt, eller fantasien min lit. Å prøve å liksom utfolde meg på sånne ting som er ukjent" (K2)

Den tredje kategorien jeg fant var dem som gjerne lagde karakter fra andre medier, der de har lest eller sett en karakter de bruker som inspirasjon. Informant M3 forteller at

Jeg pleier som regel å legge personligheter som jeg har lest i bøker gjerne, mer enn jeg legger inn min egen, men ofte med ett element av min egen, for det er mye lettere å rollespille som seg sjøl (M3)

Videre sier M3 at

[karakterene] som regel representerer ting jeg synes er morsomt. For jeg pleier ofte å, ja lage komiske karakterer da. Så om jeg for eksempel vil være en tidligere leiesoldat som aldri klarer å opprettholde en kontrakt fordi han alltid blir bestukket av andre.

(M3)

M3 bruker humor og populærkultur for å være kreativ. Ved å ta det han, og andre kjenner, så lager han en twist på personen, utfordrer sin egen kreativitet og andre drar kjensel på det han lager ved å ha like kulturreferanser som han.

De tre siste informantene, M4, M5 og M8, tror alle at det er uunngåelig å ikke legge til deler av sin egen personlighet, men prøvde aktivt å fjerne eller forandre disse trekkene til noe annet. Dette var mer for å utfordre seg selv og for å skape noe nytt. Disse tre hadde rett og slett fokus på å oppleve noe nytt eller annerledes. De ønsket å se det fra karakterens ståsted og ikke sitt eget.

Jeg skaper en rolle, jo jeg er den rollen, men den rollen kan jo på en måte være en annen. Så jeg kan ikke handle ut i fra det jeg vet. Jeg må handle ut i fra det rollen min vet for eksempel da, og ut i fra hva rollen min ville gjort i en gitt situasjon (M5)

Dette viser jo til kjernen av det som er rollespill og hvordan man skal spille en karakter. Alle de tre informantene som hadde denne holdningen hadde alle ca. ett års erfaring med rollespill. Informant M5 kunne også fortelle at hans karakter og karakterens utvikling også har bidratt til å vekke sin (M5) egen evne til å være en lederskikkelse.

...før så, så jeg ikke på meg selv som en type lederkandidat eller noe som helst. Men ja sånn underveis som jeg har spilt rollespill og ledet andre spillere og fått positive resultater da, for å si det sånn på det at jeg kan ta valg og at de valgene ikke leder til fordervelse eller død eller lidelse, så vil jeg si jeg har fått litt mer tiltro til mine evner

da til å ta litt mer styring, men samtidig også la andre spillere få sitt spillerom til å utbrodere seg selv også. (M5)

Informant K1 bruker også sin karakter til å utfordre seg selv og sin sosiale angst. Hun sier

Man kan være kreativ, gå utenfor seg selv og være en helt annen personlighet eller vise ting fra sin egen personlighet som man ikke får dratt så veldig mye frem i hverdagslivet. ... fordi det blir en annen persona⁵ da på en måte. Jeg tenker, for meg er det veldig sånn jeg er, veldig stram innenfor mine rammer fordi, jeg er meg, jeg skal være sånn. Når jeg er karakteren min så er jeg en annen person, så igjen det med angst. Det har jo ikke min karakter, så da kan jeg ikke ha angst fordi jeg skal liksom være karakteren. Da kan jeg være litt mer utadvendt (K1)

Informanten bruker da rollespillkarakteren sin til å utfordre sine egne begrensninger, i dette tilfellet sosial angst.

Lede spill, være en DM.

Av de 10 intervjuene var det bare 2 av informantene som ikke hadde vært spilleleder, eller DM. Informant K1 og K2 hadde ingen erfaring. Om det er representativt for kjønn skal jeg ikke si noe om. På spilleklubben var det 2 kvinner som ledet rollespill den kvelden. Av svarene som ble avgitt, var det ingen av svarene som uttrykte at det å være spilleleder hadde gitt andre utslag på de fire kategoriene.

Online spørreskjema

Det digitale spørreskjemaet, som hadde de samme store spørsmålene, men ingen mulighet til å følge opp spørsmålene, gav andre svar. Der de som ble intervjuet ofte holdt en mer nøytral tone, var de som svarte på det digitale skjemaet til tider, mer åpne og personlige. De var ofte litt tydeligere på noen spørsmål. Siden spørsmålene ikke hadde krav til å bli svart på, var det flere som rett og slett unnlot å svare på noen av spørsmålene. En kommenterte også at spørsmålene var "veldig like og dårlig spesifiserte at de overlappet hverandre." (S6).

⁵ Persona her brukt som rollefigur.

Dessverre ble det vanskelig å forandre på skjemaet etter det var sendt ut. Jeg fikk ikke testet skjemaet, så det ble ikke kvalitetssjekket. Jeg er enig i at skjemaet burde vært bedre testet ut, men tidspress gjorde dette vanskelig.

Skjema (S) nr	Kjønn	Alder	Erfaring
1	K	37	24
2	K	34	16
3	M	41	29
4	M	42	30
5	M	42	32
6	M	34	14
7	K	23	6
8	K	22	10
9	K	31	3
10	M	40	28
11	M	42	32
12	M	31	1,5
13	M	42	24
14	M	27	2
15	M	44	28
16	M	29	5
17	K	31	3
18	M	36	28
19	M	26	6
20	K	33	20
21	M	37	25

Svarene fra de digitale spørreskjemaene gir svar av en litt annen dimensjon. Det tyder på at den totale anonymitet gjør at svarene er litt annerledes enn de man har ansikt til ansikt. Internett og anonymitet gir ett slags forsvar, som gjør at man kanskje åpner seg litt mer.

Når det er sagt, når jeg sammenligner svarene fra de digitale skjemaene med intervjuene ser jeg de fire samme kategorier står sterkt. 20 av 21 respondenter nevner det sosiale i ett eller flere aspekter som en viktig del av rollespill. Utover de som bare responderte med ett ord "sosialt" eller med svar som "det er sosialt", har noen svart mer utfyllende på hvordan det har hjulpet dem å være mer sosial.

Slet med lav selvtillit og sosial utestengelse. Rollespillgruppa gav meg sosialisering og karakterene jeg spilte var noe som gav meg utløp for innestengte ønsker. Slik som å tørre prate med andre. I så måte har rollespill vært mer laboratorium enn løsning, men det har vært en bidragsyter for problemløsning (S10)

Informant S10 fortalte at det å spille rollespill har hjulpet til å være sosial med andre. Det å tørre å være med andre og prate med dem. Det at S10 sier at rollespill har vært ett laboratorium, kan gi tyde på at S10 har fått utøvd og testet ut det å være sosial i rollespillsammenheng for å utvikle seg sosialt. Det kan samsvare med det som dramaterapi referer til som **Transformation** og Shared readings **Awakening of capabilities**. Gjennom å eksperimentere har S10 utviklet sine egenskaper til å være sosial. Det at rollespill også har gitt muligheten for utløp for innestengte ønsker kan også være del av **Role playing and personification** til dramaterapi. Der sier Jones (2007) at det kan være med på å utforske egne følelser og hjelper å utvikle sosiale ferdigheter.

På personlighetstester scorer jeg alltid maks på innadvendthet. Rollespill har hjulpet meg å takle sosiale situasjoner på en bedre måte (S11)

Som enstøing [sic] og til dels utstøtt guttunge på barneskolen var rollespill, for meg, et middel for å ha ett sosialt liv. Mulig jeg hadde klart det uten. Sannsynligvis. Men jeg gir rollespill en del av æren for at jeg i dag er et velfungerende menneske i samfunnet vårt. (S11)

S11s to svar, fortalte meg også at rollespill har vært en viktig faktor for å lære seg å håndtere sosiale situasjoner. I tillegg så identifiserer S11 seg som introvert, som andre informanter også fortalte de identifiserte seg som (M7, K1, M4 og M1). Det i tillegg til å være sosialt utstøtt, som S10 også fortalte, har rollespill gitt selvtillit og muligheten til å være sosial. Igjen vil dette samsvare med **Awakening of capabilities**. Jeg tolker det slik at det man gjør i rollespill, kan man også lære å gjøre i reelle sosiale situasjoner. Det kan relateres til dramaterapi **Life-drama connection**, der de lager en kobling mellom drama og det virkelige liv. Det å skape en

sosial situasjon i ett spill, kan informant S11 lære seg å takle sosiale situasjoner på en bedre måte

Det gir meg samtidig en mulighet til å møte mennesker uten unnskyldninger som alkohol eller sport. Før dette hadde jeg ingen interesse av å delta verken på fest eller lag-idrett, noe som førte til noe ensomhet og manglende mening med livet. Jeg deltar nå frivillig i en rollespillforening, gjennom rollespill møter jeg nye mennesker etter å flyttet til et nytt sted og jeg har spilt med mennesker fra 7 til 50 år. (S19)

For S19 var rollespill en metode for å være sosial og finne dem med felles interesser. Ved mangel av å dele interesser med det som S19 ser ut til å definere som allmenne interesser som sport eller være sosial i sammenheng der alkohol er tilstede, har S19 gjennom rollespill fått en vei ut av ensomhet. Det kan virke som S19 føler ubehag i sosiale sammenhenger, der det sentrale er alkohol eller interesser som er fjernt fra de interesser S19 selv har. Det har hjulpet S19 med å treffe nye mennesker og danne ett nettverk etter å ha flyttet til nye steder. Dette gjelder også for andre informanter som ble intervjuet (M8, M5, M4, M3). Det er mest sammenheng med Shared readings **The value of the group made stronger by literature**. Det å skape ett bånd gjennom felles interesser er tolkningen her. Dette er også et punkt jeg mener gjelder andre sosiale sammenhenger. Det å knytte bånd gjennom en felles aktivitet og felles interesse tror jeg går på tvers av alle interesser, ikke bare rollespill. De som er interessert i sport vil knytte bånd når de er med andre sportsinteresserte også videre. Det er likevel av interesse for meg å påpeke at flere av disse informantene har definert seg som introverte, sosialt utstøtte og einstøinger, og har hatt utfordringer med det å være sosiale. Det å utvikle sine sosiale ferdigheter på denne måten vil jeg knytte opp mot **Awakening of capabilities** fra Shared reading.

Respondentene av spørreskjemaet gav flere svar på hvordan rollespill har hjulpet dem i å utvikle kommunikasjonsferdigheter, også spesielt i jobbsammenheng.

Sosiale evner. Jeg er veldig sjenert og liker ikke å initiere samtaler med folk. Gjennom rollespill har jeg lært meg hvordan ta på seg et såkalt "face" og være sosial selv om jeg egentlig bare vil gjemme meg. Veldig nyttig i jobbsøking og salgsmøter (S2)

Vi kan se S2 har definert seg som sjenert og har lært seg å være sosial. Det å lage seg et "face" som S2 sier, tolker jeg som å ta på seg en maske, for å fremstå som en mer åpen person enn det S2 egentlig føler seg. S2 trekker dette også inn i jobbsituasjoner, som salgsmøter. Det kan tyde på at S2 har en jobb som krever mer sosiale situasjoner enn det S2 er komfortabel med. Det kan kanskje kobles opp mot **Playing** i dramaterapi. Der kan deltakerne utvikle det Bowman sier er "certain aspects of themselves" (2010, s. 8). Jeg vil også trekke paralleller til **Awakening of capabilities**. Ved å utforske og utvikle sine sosiale evner kan det virke som S2 har øvd seg på å være mer sosial, og det har hjulpet i jobbsøking og jobbsammenheng.

Jeg har jobbet som dørvakt i 20 år, rollespillere er fantastiske dørvakter. De kan spille roller og forstå motivasjon som er sentrale evner (S4)

S4 knytter sin rolles om dørvakt til det å spille roller i rollespill, ser vi samme kobling som informant M1 gjør; nemlig det å kunne tilpasse seg forskjellige sosiale situasjoner og personer. Det som M1 sa tidligere å "tvinger deg til å ta ett annet perspektiv" og det som S4 sa om det å "forstå motivasjon" kan peke på Shared readings **The value of the specific and the individual**. Det å kunne sette seg selv i andres perspektiv. Jeg ser også likheter med dramaterapis **Dramatherapeutic empathy and distancing**. I rollespillsammenheng vil det være møtet mellom spillerens karakter og NPCs som er styrt av DM. Dette kan ha hjulpet S4 å gi en økt selvrefleksjon og emosjonell intelligens til å kunne se andres perspektiver og meninger. Dette overlapper også litt med **Awakening of capabilities**.

Det har lært meg å overvinne min frykt [for] muntlige fremførelser (S6)

Høyere ferdigheter som en god leder – lese andre mennesker, få dem motivert, engasjert og presentere utfordringer som underholder dem (S6)

Etter å ha tråkket over andres grenser som spilleder, har jeg blitt mer varsom med hva jeg sier/gjør rundt nye folk (S6)

S6 har tre spesifikke sitater som jeg kan knytte til det sosiale. Den første gjelder S6 sin evne til å utføre muntlige fremførelser. Det er ikke klart om det er i jobb eller skolesammenheng, men nytten er den samme. Det er **Awakening of capabilities** som står i sentrum her. Det er heller ikke klart om det er gjennom bare det å spille rollespill eller om det er gjennom å lede rollespill som har lært S6 dette. Det kan tolkes som det er dramaterapi **Playing** som er med på å hjelpe S6 å utvikle sin egenskap. Vi kan også knytte det opp mot **The value of so-called negative experiences and apparent inabilities** fra Shared reading. S6 har hatt en frykt for å fremføre muntlige presentasjoner. Med rollespillgruppen som en rygg plattform, er en indikasjon på at S6 har fått utfordret sin frykt for fremførelser i plenum, videre ser jeg at de to neste egenskapene som S6 sier har blitt utviklet, har S6 fått gjennom det å være en DM. Både det å lede andre, for å motivere og det å være varsom i uttalelser i møte med nye mennesker, virker som det har vært opplevd. Lik informant M5, har egenskapen til å lede andre blitt tilsynelatende oppdaget gjennom det å spille rollespill. S6 fortalte også det å ha tråkket over andres grenser som spilleleder har gjort at S6 har opplevd negative konsekvens av noe som har blitt sagt eller gjort. Det har igjen ledet til selvrefleksjon og utøving av varsomhet der nye mennesker har vært involvert.

Likeledes har S7 også sagt at rollespill har hjulpet i jobbsituasjoner. Det å kunne føre samtaler med gjester og prate gjennom ubehagelige situasjoner. Dette er i likhet med S4 som jobbet som dørvakt. Det å kommunisere med flere forskjellige typer personer blir også brukt av informant M1 også (s. 24)

Da jeg jobbet som bartender har også mine rollespillerfaringer hjulpet meg til å føre samtaler med gjester i baren, samt løsne opp i ubehagelige situasjoner eller måtte kaste ut gjester uten å gjøre dem sinte (S7)

Jeg har blitt flinkere til å spørre hvordan mine venner har det, samtidig som jeg er flinkere på å gi uttrykk for hvordan jeg selv har det. På denne måten har rollespill lært meg å knytte sterkere bånd til mine venner (S7)

S7 fortalte også at det har hjulpet med å uttrykke følelser. Både egne og vise empati ovenfor venner. Det knytter da sterkere bånd til vennene. Dette passer med Shared readings **Value of**

the group made stronger by literature, men som jeg også har nevnt, kan gjelde mange aktiviteter, ikke bare rollespill. Det som kan tyde på økt empati kan peke på **The value of felt experience**. Der lytterne av Shared reading utvikler empati og lærer seg å uttrykke følelser og knytte nærmere sosiale bånd. I dramaterapi, utvikles empatisk respons gjennom **Dramatherapeutic empathy and distancing**. Gjennom rollespill har S7 måtte utvikle empatiske reaksjoner til situasjoner og aktiviteter som har foregått i spillet og kan ha lært av dette.

Rollespill har gitt meg erfaring med å organisere arrangementer og snakke foran folkemengder. Det har gitt meg veldig mange gode venner og gjennom rollespill har jeg lært å verdsette forskjellige typer mennesker for det deres unike styrker er. ... Det er en hobby som krever sosiale ferdigheter og du forholder deg alltid til en definert dobbelthet: Spiller og rollefigur. (S8)

S8 er en av de få som nevnte organisering. S8 mener også at hobbyen krever sosiale ferdigheter. I likhet med S2 sine salgsmøter og S6 muntlige fremførelser, så er egenskapen å snakke foran folkemengder relevant. I likhet med S4 som dørvakt og S7 som bartender, så er det det å kunne kommunisere med mange forskjellige folk som er viktig. Jeg mener at det er **Role playing and personification** fra dramaterapi som ligger til grunn her. Det å påta seg en annen rolle og utforske de egenskaper som tas i bruk. I dette tilfelle er handlingen av å spille rollespill, å snakke foran en gruppe mennesker.

Det å kunne kommunisere tydelig som spilleleder har utviklet mine kommunikative [sic] ferdigheter som har hjulpet i flere jobbsammenheng. Både som mekler og foredragsholder. (S10)

Som S2 har også S10 utviklet kommunikasjonsferdigheter til hjelp i jobbsammenheng. Både det å holde foredrag og være mekler. I S10 sitt tilfelle blir det sagt at tydelig kommunikasjon som spilleleder, viser til at det er mest som leder av rollespill enn som spiller at S10 har hentet lærdommen fra. Dette var ikke spesifisert av S2. Det å kunne kommunisere tydelig vil jeg attribuere til **Shared reading as giving a voice and a language** der deltakerne av Shared

reading lærer seg nye begreper og utvikler sitt eget språk. Vi kan også trekke inn **Awakening of capabilities** som det å bli tryggere på seg selv i sosiale situasjoner.

Flere respondenter uttrykte også hvordan de gjennom karakterer utforsket identitet, holdninger og personlighetstrekk. Det er flere eksempler her som jeg mener er **Shared reading as being therapeutic without being a programmed therapy**. Det å utforske deler av personligheten sin eller det å ha andre holdninger og egenskaper i trygge omgivelser er også en viktig del som Bowman nevner (s. 12). Allerede i respondent S2, får vi se dette. S2 sier at forventinger og press, både fra seg selv og andre kan bli lagt vekk. I tillegg testet S2 ut det å ha forskjellige personlighetstrekk, motivasjoner og meninger på en trygg måte. I dramaterapi vil jeg brukt **Dramatic projection** og **Role playing and personification** som teori for at det er dette S2 gjør. Det er også flere av de intervjuede informantene som trekker fram at de bruker rollespill til å utforske verdier, personlighetstrekk og lignende. (M1, M2, M5, M6, K1 og K2)

Rollespill har gitt meg en arena der jeg kan være andre enn meg. Der kan jeg slippe unna alle de forventinger og press andre legger på meg ut i fra hvordan jeg ser ut, og det presset jeg legger på meg selv ut i fra hvordan jeg vil fremstå. I rollespill kan jeg trygt teste ut hvordan det er å ha en annen personlighet, en annen tilnærming til livet og andre motivasjoner enn det jeg har til vanlig uten at jeg trenger å være redd for at det blir brukt mot meg senere (S2)

Jeg har fått utforsket verdier og holdninger og fått bekreftet holdninger jeg har tenkt at jeg har hatt. (S3)

Lik informant M6, utforsker S2 og S3 sine egne holdninger og verdier. Vi kan også se S7 utforske de samme temaene om personlige egenskaper og selvbilde.

Ved å spille karakterer med ulike egenskaper får jeg rom til å utforske disse egenskapene også i meg selv. På den måten har jeg blitt tryggere på egen person og mitt eget selvbilde (S7)

Jeg har spilt karakterer som på mange måter er svært forskjellige fra meg selv som person. Dette har gjort at jeg har fått en bedre forståelse for andre sider av min personlige meninger – for man må rettferdiggjøre denne nye siden på en måte som gir mening (S6)

Jeg forsøker å spille karakterer som ikke nødvendigvis ville gjort samme valg som meg, og på den måten utfordre meg selv og egen tankegang. Det er interessant å kontinuerlig jobbe mot egne "instinkter" og prøve å komme opp med helt andre handlings- og reaksjonsmønstre sammenlignet med hva jeg selv ville gjort (S9)

Jeg ser at jeg alltid putter elementer av meg selv inn i karakterene minne [sic]. Dette har gjort at jeg har sett aspekter av meg selv i nytt lys. (S12)

Mine figurer er stort sett veldig like meg, hvis jeg hadde super krefter. Men av og til er det gøy å spille noe totalt annerledes, hvis du vanligvis er ettertenksom og forsiktig er det befriende å spille en "dum" hissig type som reagerer mer på instinkt (S15)

Fra både S6, S9, S12 og S15 ser vi alle har utforsket seg selv gjennom sine rollespillkarakterer. Enten det er gjøre forskjellige valg eller lage karakterer som er lik seg selv og sine egne personlighetstrekk, har alle jobbet med **Awakening of capabilities**. Dette punktet viser til økt selvrefleksjon og metakognisjon. Som S15 fortalte, har rollespill blitt sett på som befriende å spille noe som er annerledes enn det som hen vanligvis bruker. I Shared reading, så er punktet **The value of felt experience**, som jeg vil trekke frem. Der det å skape en mer personlig verden med erfaringer som leseren ikke før har erfart. Her har S15 da testet ut hvordan det vil være og ha annen personlighet enn det han har, og har funnet det befriende.

Det er god trening for sosial angst. Å kunne komme med løsninger /svar på sparket uten å låse seg fast i seg selv. Jeg mister ikke egenverdi lengre selv om jeg blir nervøs eller har problemer med å snakke høyt (S17)

I likhet med K1, bruker S17 rollespill som en utfordring av angsten. Det å trene seg opp til å finne løsninger i stedet for å låse seg fast kan tolkes som **Awakening of capabilities**. Det at

S17 fortalte "Jeg mister ikke egenverdi" kan tyde på en god selvrefleksjon. Jeg kan også knytte dette opp mot **Role playing and personification** der selve følelsene blir utforsket. Som S15 over, har også S17 brukt karakterer som er annerledes enn sin egen personlighet. Ved å bruke disse fremmede personlighetstrekkene, lærer både S15 og S17 å utforske sine egne perspektiver. Vi kan også se S18 som utforsket moralske spørsmål og har brukt dette til å lære mer om seg selv. Denne type tankegang, kan ses på som en del av metakognisjon fra **Awakening of capabilities**.

Ved å prøve å spille karakterer som er litt annerledes enn meg selv, kan det by på utfordringer når man er rask til å ta avgjørelser som er en selv lik. Hvis man er våken så kan man finne ut av egne styrker og svakheter gjennom rollespill (S17)

Jeg har utforsket forskjellige roller og satt meg selv i hodet til karakterer som er veldig ulike meg. Det har også vært en del moralske spørsmål som har vært nyttige å gruble over, som har lært meg mer om meg selv (S18)

Det er ikke bare sosial angst som blir utfordret. S20 utfordret klaustrofobi. S20 spilte en karakter med klaustrofobi, fordi hen mistenkte seg selv for å ha det. Ved å spille ut den klaustrofobiske reaksjonen og oppleve en medspillers reaksjon, fikk S20 senere hjelp til bruke hendelsen til å hjelpe seg selv eller andre. Dette vil jeg si passer med **Transformation** til dramaterapi, der en opplevelse, i rollespillet, var med på å forandre S20 sin reaksjon. Der når S20 blir da minnet om hendelsen som hen sier ved å kanalisere medspillerens reaksjon kan hen hjelpe seg selv eller andre.

Jeg har og spilt karakterer med flaws jeg har mistenkt meg selv for å ha, for å utfordre dem, som klaustrofobi og depresjon. En viktig situasjon var med min første mage-karakter som ble spilt i mange år. Hun hadde et klaustrofobisk anfall i en kloakk, på rømmen fra teknokratiet. En medspiller hadde en så ektefølt rolig og omsorgsfull reaksjon på episoden at jeg senere "kanaliserer" hans reaksjon om jeg føler meg usikker, eller trenger å hjelpe andre (S20)

I likhet med S20, har også S21 fortalt oss hvordan både angst, usikkerhet og depresjon har blitt utfordret i rollespill. I tillegg har S21 sagt at hen har blitt flinkere til å kommunisere. Ved å utforske seg selv har S21 uttrykt at hen har fått høyere selvtillit og mestringsfølelse.

Jeg har lært meg å takle depresjon, usikkerhet og angst. Har blitt mye flinkere til å kommunisere med mennesker rundt meg. Rollespill har gitt utløp for mye aggresjon og vært en arena for å utforske mørke sider ved meg selv på en relativt trygg måte. (S21)

Rollespill har gitt meg både bedre selvtillit og selvfølelse. Det har vært en kilde til personlig mestring og en sosial arena hvor jeg kunne utfolde meg (S21)

I en laiv har jeg en opplevelse hvor jeg måtte hevde meg (noe som ofte er vanskelig for meg). Jeg spilte en soldat og måtte få roet ned mennesker på et vertshus. Det er en hendelse jeg har gått tilbake til når jeg har måtte hevde meg i mitt eget liv. (S21)

Som siste sitat har S21 fortalt fra en laiv, der S21 måtte hevde seg. Det som blir fortalt kan knyttes opp mot **Embodiment: Dramatizing the body**. Dette var et punkt i dramaterapi som jeg ikke regnet med å snakke noe om. Men siden S21 referer til en laiv hendelse, som er det å ikke bare visualisere og snakke om det som skjer, men drive på med levende rollespill, som slags improvisert skuespill, har S21 gått tilbake til hendelsen for å hevde seg. Siden du bruker hele kroppen, inkludert stemmebruk og bevegelser, kan jeg godt se at dette kan relateres til "embodiment". Disse svarene som S20 og S21 har gitt oss vil også være eksempler på **Shared reading as being therapeutic without being programmed therapy**. Det er ikke planlagt fra den som leder rollespillet S20 sin karakter måtte rømme gjennom kloakken og derfor få klaustrofobisk anfall. Det er denne type hendelser som kan føre til slike gjennombrudd, uten at noe av det er planlagt. Det gjelder også reaksjonen fra medspilleren som viste sympati og som S20 da brukte i andre situasjoner når noe var ubehagelig. Det samme gjelder S21 sin erfaring fra laiven der situasjonen i vertshuset kunne like gjerne ha skjedd med andre personer, som hadde sikkert handlet helt annerledes og kanskje ikke fått samme utbytte. Det er i slike situasjoner rollespill skinner, for planlagte scener kan få helt andre resultater, avhengig av hvem som opplever dem.

Selv synes jeg de svarene som jeg har knyttet til spillernes karakterer og deres identitet er av de mest spennende svarene, både fra selve intervjuene og spørreskjemaet. Det mest spennende med online spørreskjemaet var også der intervjuene feilet. Når de ble spurt om å legge til ting som de følte manglet, var det liten respons på intervjuene. Derimot var det flere som tok tid til å respondere på forskjellige måter på det digitale spørreskjemaet.

Negative effekter av rollespill

Når informantene ble stilt spørsmål om de opplevde noen negative effekter av å spille rollespill, var i første omgang svaret umiddelbart nei. De som svarte på at de hadde opplevd direkte negative ting var respondentene M2, M4 og M8. Noen hadde opplevd negative hendelser, der de ikke gikk overens med noen av de andre spillerne, men dette var den eneste type hendelser som de informerte om. Dette er rollespillere som har kommet fra en fast gruppe til en mer flytende situasjon på en rollespillklubb, der de spiller med folk de ikke kjenner så godt, eller personer som forstyrrer spillingen. Eksempel er en informant som fortalte sin frustrasjon med:

...også har jeg lagt merke til noen spillere som er fokusert på egen gevinst da, og da har det vært litt knuffing i begynnelsen da. Det har vært en læringsprosess for meg å måtte venne meg til att alle her er ikke interessert i å spille for gruppas beste (M2)

Når jeg har vært DM, Dungeon master og når det er en som påpeker hele tiden med hvorfor fungerer ikke det, hvorfor fungerer ikke det? Og det syntes jeg ikke er gøy, for meg eller de andre spillerne, for da stopper man hele tiden opp og må forklare hele tiden, og da kommer man ikke videre i spillet. (M4)

I dette eksempelet, vises en modenhet og refleksjon fra M4 på at dette som skjer i spillet faktisk ikke fungerer for spilleleder og de andre spillerne. Eksempelet kan også vise en evne til å sette grenser for hva som tolereres av spilleleder. Men igjen som med M2, så er det forskjellige personligheter og holdninger som er med på å skape utfordringer.

Dette fortalte også M8

jeg har noen venner jeg har spilt litt med før, som er sånn som man heter..., jeg kan ikke spille med dem fordi det er ett par sosiale interaksjoner med dem funker veldig dårlig" (M8)

Her har da spillere hatt forskjellige holdninger til hva som er underholdende rollespill.

Som man på en måte blir med på det som ødelegger veldig opplevelsen for en av dem [en annen spiller], men som gjør det veldig morsomt for han andre...folk som har veldig lett for å bli terget av noen som vet akkurat hvordan de skal trykke på knappene dems (M8)

Dette var det eneste konkrete fra de intervjuede, der andre aktivt gikk inn for å ødelegge opplevelsen.

Mer indirekte negative ting, var det flere som nevnte at rollespill tok tid og de derfor prioriterte rollespill over ting som studier eller andre aktiviteter. Dette gjaldt flest av respondentene fra online spørreskjemaet. Der sa 10 av 21 at det tok mye tid. Av de som ble intervjuet var det bare 2 av 10 som sa det to mye tid.

To av respondentene, en fra spørreskjemaet og en fra intervjuene sa at det kunne være økonomisk krevende. Det å bruke penger på rollespillbøker eller annet tilbehør, som terninger, miniatyrer og lignende, kunne føre til større økonomiske kostnader. Disse to aspektene, som tid og penger, er ikke et fenomen som er unikt for rollespill. De fleste hobbyer og aktiviteter krever nettopp dette; tid og penger.

De som svarte på den elektroniske undersøkelsen gav midlertidig andre svar på negative ting de har opplevd. Der var det noen som opplevde fordommer, i tillegg til å ha opplevd problemer i forhold til konfrontasjoner med andre spillere. 6 av de 21 respondentene fra spørreskjemaet fortalte om slike hendelser. S2, S7 og S20 har på forskjellige vis opplevd fordommer. S2 og S7 har blitt møtt med fordommer om at dette er nerdete og noe som barn driver med. I S7 sitt tilfelle blir vedkommende også nedvurdert.

Folk jeg jobber med synes også jeg er jævlig rar som gjør "sånne derre nerdeting" "
(S2)

*I noens øyne blir jeg nedvurdert når jeg sier at rollespill er en av mine store
interesser. Jeg har blitt fortalt at dette i hovedsak er noe barn driver med, og jeg
møter ikke nødvendigvis forståelse når jeg prøver å beskrive rollespillings positive
effekter" (S7)*

S20 har i motsetning til S2 og S7 ikke opplevd dette i jobbsammenheng, men blitt diskriminert på grunn av kjønn. S20 sier også spesifikt at det ikke er rollespill i seg selv som var det negative, men holdninger fra andre som spilte dette. Det kan midlertidig virke som om dette er noe som hun ikke opplever nå mer, men gjorde tidligere da hun startet med å spille rollespill.

*Rollespill har ikke i seg selv hatt noen negativ effekt, men det å bli utestengt fra
grupper i tenårene var dramatiske opplevelser (20)*

*Det at man var rollespiller kunne også føre til at det ble vanskeligere å komme i
kontakt med jenter som ikke var nerder. Rollespill ble assosiert med maskuline
aktiviteter i større grad da enn nå" (s20)*

Denne form for diskriminering, hadde ikke de intervjuede blitt utsatt for, men en informant hadde hørt historier at dette hadde skjedd før.

De tre andre respondentene S6, S8 og S17, har opplevd negative opplevelser knyttet til personlighet, der spillere gjør ting i spillet som fører til konflikt i gruppen, og som fører til ubehag eller til de drastiske tiltakene som å måtte kaste ut spillere.

*jeg har også oppdaget av noen av mine gode venner "jukser" i rollespill, selv på
andres bekostning. Dette har gitt meg et mer negativt syn på slike personer (S6)*

Jeg har hatt negative opplevelser med mannlige spillere som har latt spillet være utløp for det som må ha vært seksuell frustrasjon eller lignende, der spillebordet tidvis kunne blitt ubehagelig for meg... (S8)

Det kan oppstå kjipe situasjoner der man er uenige om hva man vil gjøre, ikke går overens med andre spillere og kanskje nødt til å fjerne spillere fra gruppa (S17)

Fordommer

Informantene har lite å si på de negative effektene av rollespill. Ofte går det på humoristiske utsagn som, plassmangel i bokhylla, ressursbruk som kjøp av utstyr og miniatyrer. Historisk sett har rollespill hatt mange fordommer mot seg, der rollespill fikk rykter om satanisme og lignende, spesielt med tanke på Dallas Egbert III saken. En sak som fortsatt blir nevnt, nettopp på grunn av at rollespill ble gitt skylden for forsvinningen og selvmord av Dallas Egbert III (Brownfield, 2019). Nå i nyere tid har de innsett at det ikke var rollespill som drev Dallas til selvmord. Og som Brownfield sier,

In recent years, D&D has attained a new level of recognition and respectability as a number of celebrities including Stephen Colbert, Patton Oswalt, Vin Diesel, and Joe Manganiello have talked openly about their love of the game. (Brownfield, 2019)

Det er fortsatt ett stykke igjen å gå, ettersom hobbyen fortsatt blir sett på som nerdete, vanskelig å forklare for utenforstående og blir sett på som en aktivitet for barn. Dette er mye selvopplevde fordommer, men de er også opplevd av andre. Dette er fordommer som henger tilbake om at nerder er sosialt keitete personer som mangler sosiale ferdigheter, som vist gjennom eksempelvis tv-serien *Big Bang Theory*. I flere sosiale sammenhenger har jeg selv måtte forsvare rollespill som en hobby og forklare hva det egentlig innebærer. Ellers var det lite som informantene rapporterte av negative effekter av rollespill. Alt i alt, kan det virke som de negative effektene som informantene forteller om, omhandler ting som kan skje i de fleste andre hobbyer eller sammenkomster. Enten det er en tur på byen, sportsarrangement, andre former for klubber. Som informant M5 fortalte om rollespill

For meg så har rollespill vært en summa summarus [sic] veldig positiv greie vil jeg si. Men jeg...ja det er jo liksom det, at så lenge man ikke får ett usunt forhold til rollespilling, så ser jeg ikke noe negativt i det. Man må jo bare kunne separere virkelighet og fantasi. Det er liksom alt. Jeg har ikke møtt noen som har problemer med det. Alle jeg har møtt, som spiller rollespill er oppgående folk. Ja alle setter pris på en god fantasi og leve seg inn i en annen verden. Det er alt det går på.

Dette tror jeg gjelder for mange fritidsaktiviteter.

Oppsummering og refleksjoner

Etter å ha belyst hvordan rollespill deler mange av de gode effektene forbundet med Shared reading, vil jeg oppsummere og komme med noen refleksjoner og problematiseringer knyttet til mine funn. Det første punktet som jeg fant frem til, "Det å være sosial og nettverksbygging", og som Shared reading sier **The group made stronger through literature** er ikke effekter som bare gjelder disse aktivitetene. Jeg vil tro at enhver aktivitet der folk samler seg og har en felles interesse vil kunne vise til denne effekten. Bare det å dra på ett sportsarrangement eller en pubquiz, så vil du finne likesinnede personer der, som man kan knytte bånd til. Det å ha en arena å dra til, utenfor sitt eget hjem, tror jeg kan være en viktig faktor for sin egen trivsel. Det er der en respondent som sa "Det gir meg samtidig en mulighet til å møte mennesker uten unnskyldninger som alkohol eller sport." (S19). Det at flere i samfunnet ikke har samme interesser som for eksempel sport, eller som kanskje ikke føler de passer sammen med andre mennesker, tror jeg rollespill kan være en veldig viktig inngangsportal for det å kunne være sosial. Det er jo flere informanter som sa at det er grunnen til at de traff nye mennesker. Rollespill var rett og slett der de kunne knytte bånd og ha felles interesser. Dette også til tross for at personlighetsforskjeller kan føre til konflikt innad i rollespillgrupper som vi også har sett eksempler på. For flere er det også den eneste grunnen til at de drar ut. Bibliotek kan være en god arena for denne type aktivitet, der man kan trekke til seg de som vanligvis ikke er opptatt av sport eller samlinger der alkohol er tilstede. Det at informant M4 sier eksplisitt "rollespill har fått meg til å gå mer ut" tyder på at dette er en aktivitet som får folk til å være mer sosiale. Rollespill blir fortsatt sett på som ganske nerdete eller sær hobby for de som ikke vet så mye om det. Det å normalisere

rollespill, som har skjedd gjennom tv-serier og kjendiser som står frem som rollespillere, har gjort rollespill mer kjent og tilgjengelig.

Det at flere ser på rollespill som en kreativ hobby er ikke vanskelig å se, men mer vanskelig å konkretisere. Rollespill er i utgangspunktet en samtale man har med flere. En gruppe personer, der en er leder og forklarer det som skjer, og er stemmen til alle de andre som spillerne møter på, krever i utgangspunktet kreativitet og evne til å forestille seg handlingen som skjer. Spillerne må reagere, ut ifra det karakteren deres vet og hvordan de ser situasjonen. Alt dette foregår via dialog og visualiseres mentalt. Det at flere rollespillere også lager karakterer basert på filmer eller bøker som de er kjent med, og putter sin egen vri på ting, er også hentydning til kreativitet. Det at en respondent lager "en karakter som er tidligere leiesoldat som aldri klarer å opprettholde en kontrakt fordi han alltid blir bestukket av andre" (M3) viser til en kognitiv prosess der han snur på en karaktertype (leiesoldat, typisk tøff, barsk og som alltid får jobben gjort) til en som aldri gjør jobben. Det gjør karakteren hans også åpen for tolkning. Er det fordi han er grådig? Ønsker han egentlig ikke være leiesoldat? Dette kan sette i gang den kreative prosessen andre spillere kan bruke til å finne ut hvordan deres egen karakter reagerer i møtet med denne leiesoldaten. Rollespill kan også inspirer til å skape nye rollespill som nevnt av respondent M2 Det å aktivere andres følelser og utvikle en felles narrativ blir som i **The value of felt experience** fra Shared reading. Det er en felles verdensbygging som foregår sammen i en gruppe. Deltakerne er med på å skape verdenen, handlingene og karakterene sammen i en kreativ prosess. I Shared reading er dette passivt, deltakerne tar del i det fiksjonelle som er skapt av forfatteren. De deltakerne kan se seg selv som deltakere i bokens verden, og oppleve det som skjer innenfor rammene av boken. Det skaper ifølge Shared reading ett tettere sosialt bånd og kan gi tilgang til følelser og minner. I rollespill er det mer aktivt, men utgangspunktet er det samme. Deltakerne utvikler kreativitet og improvisasjon sammen, gjerne med mer kreativ kontroll enn i en allerede etablert bok. Som M1 sier om kreativitet "spinne videre på en bisetning som en annen sier, veve det inn for å prøve å gjøre en større historie". Jeg tolker det slik at det en spiller sier, kanskje til og med bare som en bisetning, vil være med på å inspirere en annen spiller og lede historien videre. Kreativitet, er i utgangspunktet ikke noe som blir lagt fokus på innen Shared reading. Allikevel har jeg tatt det med, for ingen vet hva som kan skje under ett rollespill. Denne improviseringen av historien, kan gi uante muligheter for reaksjoner og inspirasjon, som igjen

kan bidra til mange positive opplevelser for deltakeren. Det er også her det kan oppstå konflikt blant spillere, eller noen ganger mellom spiller og spilleleder. Som M2 sa at "alle her er ikke interessert å spille for gruppas beste". Noen ganger er svaret fra spilleren som skaper trøbbel at de bare spiller karakteren sin eller det er det som karakteren min ønsker å gjøre. Disse konfliktene, er ofte reaksjoner på handlinger som kan skje spontant i spillet, som at spillere stjeler fra andre spillere eller gjør en ting inne i spillet som de andre spillerne ikke liker. M2 prøver da å få til en dialog som skal få spilleren til å tenke kreativt og få handlingen til å passe inn i historien.

Slik jeg oppfatter svarene gitt av informantene, bruker noen rollespillere bevisst karakterene de spiller til å både utforske og utfordre seg selv. De kan leve seg inn i situasjoner og problemstillinger som lar dem reflektere og senere bruke det som har skjedd i rollespill til å hjelpe dem senere. Det skal også sies at noen bruker rollespill kun som en sosial aktivitet og ønsker ikke å la sitt private liv komme i nærheten av rollespill som en hobby. Det som også var tydelig var at jo lengre erfaring de hadde med rollespill, så bevisst valgte de karakterer som var veldig annerledes enn dem selv. Selv tror jeg det er veldig vanskelig å ikke legge noe av personligheten sin inn i karakterene man spiller. Noen brukte også dette til å utforske hvordan det var å være en karakter som var veldig annerledes enn de selv. Slik at de kan forstå andres synspunkter. Når jeg ser på "The readers: Core Theory of Change" (Davis, et al., 2016), kan det ses på som det som "getting into the literature" der de gjenkjenner følelser og skaper en tilknytning til litteraturen. Her i dette tilfelle skapes det en tilknytning til karakteren de har og følelsene som karakteren deres opplever. Som informant S20 gjorde i et rollespill der de skulle rømme gjennom kloakken. Der informant S20 brukte sin karakter til å utforske sin egen mistanke om klaustrofobi. Vi kan også se det igjen i det informant M1 sier, der han utforsker det å kunne prate med mange forskjellige mennesker. Jeg kan trekke paralleller til Shared readings **Value of felt experience** og **Awakening of capabilities**. Der de som spiller rollespill får tilgang til følelser, minner og verdier av selvet gjennom det å spille andre karakterer, som de da kan bruke til å oppnå mestringfølelse og hjelpe dem gjennom problemer som angst og depresjon. Dette kan også knyttes opp mot Dramaterapis **Dramatic Projection**, der spilleren gir karakterene sine aspekter av seg selv. Det er flere av informantene som sier dette har de gjort for å utforske egne verdier og holdninger. Eksempelvis informantene M1 og M6.

Når rollespillere bruker en karakter som er fjernt fra deres egen person, passer dette inn i det som er dramaterapis **Role playing and personification**. Som nevnt det som er kjernen i det å spille rollespill, er jo det å spille en annen karakter enn deg, så bevisst eller ubevisst, vil jeg mene at det er noe alle rollespillere bedriver, enten de gjør det for verdien av å spille en annen karakter eller for underholdningens skyld. Begge deler kan ha verdi, det å være befriende fra seg selv og underholdende, eller det å utforske holdninger og synspunkter man kanskje ikke har i utgangspunktet.

Noe av utfordringene med å tolke disse svarene er det å kunne se at noen av disse svarene kan gjelde for hvilken som helst aktivitet eller hobby. Det å være sosial og bygge nettverk, er ikke eksklusivt til bare for rollespill som en hobby. Enhver situasjon der man har felles interesser og møtes for aktivitet, enten det er bowling, idrettsarrangement, brettspill og lignende, vil man kunne bygge nettverk og treffe nye mennesker. Den litt interessante delen er der mange definerer seg som introverte og der rollespill blir den eneste grunnen til at de får sosialisert seg. Rollespill kan nok fremstå som en noe sær hobby, som tiltrekker seg individer som kanskje vanligvis trekker seg tilbake. Det er for eksempel flere som uttrykte at rollespill er det som har fått dem til være mer sosiale.

For å dra inn Core theory of change, som starter med en følelse av "stuckness". Enten det er for deltakerne av rollespill av å flytte til et nytt sted og mangle ett sosialt nettverk. Det kan gjelde de som sliter med mental helse i forhold til angst eller depresjon. Det kan være de som føler de ikke passer inn, eller mangler tilbud på å gjøre noe som de føler interesse for. Gjennom sitt første møte med rollespill og deres opplevelse at de tilhører ett sted, de får dekt sitt behov for å være sosial og de får utforsket sine interesser sammen med likestilte, vil de oppdage at rollespill er ett trygt sted. Som informant M1 sa at

Ja, det å spille rollespill, utover bare det å trille terninger i kamp, er utleverende. Hvis du ikke er trygge på de andre, så tør du ikke spille rollespill på en skikkelig måte, og hvis du ikke føler det er aksept for det, så tror jeg det vil være hemmende. Så det å ha en samkjørt gruppe som stoler på hverandre, det tror jeg er alfa og omega ... (M1)

Denne trygghetsfølelsen tror jeg er viktig for at man skal kunne ta neste steg, som i Core theory of change er **Getting into the literature**. Her i dette tilfelle vil det si å komme inn i karakteren du spiller og historien som blir spilt. Der blir spillerne utfordret til å løse oppgaver og samarbeide. Ikke bare det, men genuint de følelsene man opplever, overraskelser som skjer i spillet og det å aktivt bruke fantasien sin på denne måten er det å erfare det Core theory of change kaller **Experiencing liveness**. Gjennom disse erfaringene, oppdager man sider ved seg selv og utvikler både empati og problemløsningsegenskaper, samt å utfordre seg selv. Man kan bli utfordret på både holdninger og synspunkter. I tillegg ser det ut til at de som sliter med for eksempel sosial angst kan hjelpe seg til tre ut av sin komfortsone og delta på ting og hevde seg. Dette kan være det som de kaller **Growing** i Core theory of change. Det siste sirkelen har punktene "more open to other experiences/risks", "realise/rediscover self" og "feel connected to human beings" kunne jeg også da se fra informantene. Det å tørre gjøre noe som de ikke har gjort før, knytte bånd med nye mennesker eller nærmere bånd med de i familien. Mange av de punktene som jeg har pekt på som **Awakening of capabilities** faller under her.

Shared reading har noe i sin teori som de kaller "hard outcomes of Shared reading aloud" er

improved well-being for people at risk at risk of isolation or mental health problems; improved connectedness between parents and children; increased reading for pleasure amongst schoolchildren. (Davis, et al., 2016, s. 16)

Det som jeg reagerer på er at ingen av disse punktene blir spesifikt nevnt i konklusjonen av Shared reading rapporten, bare de 7 punktene som jeg har på s. 8-9. Her kan jeg peke litt på det mine informanter selv har sagt. Rollespill har hjulpet dem med å håndtere sosial angst og depresjon. (M1, K1, S17, S20 og S21). Det kan ha hjulpet folk ut i sosiale situasjoner der de kanskje heller hadde valgt å ikke delta og det kan ha bidratt til nettverksbygging og knytte sosiale bånd og vennskap (M1, K1, K2, M3, M4, M5, M7, M8S10, S11, S19). For eksempel, respondenten som svarte at rollespill har gitt "mine absolutt nærmeste venner ..." (M1) har rollespill vært en viktig faktor for det å skaffe venner og ha det sosialt. Jeg tror mange kan gå glipp av slike muligheter, og mener at rollespill er ett godt tiltak for å være sosial. I en personlig samtale med en bibliotekar, kunne han fortelle om han fikk tilbakemelding av en

deltaker av rollespill på bibliotek at det å bli sendt fra NAV og kommunepsykolog til å delta på denne aktiviteten var den beste hjelpen han hadde fått.

Når alle disse tingene er sagt, så er også, for noen, rollespill bare en hobby de utøver fordi det er underholdende. Det var en informant som eksplisitt sa "jeg har ikke reflektert så mye over mitt forhold til rollespill. Jeg bare deltar i det" (M4) og informanten S1 som svarte på spørsmålet om hvilken måte du har utforsket deg selv og ditt eget liv på gjennom rollespill svarte "ikke egentlig, jeg spiller på gøy". Dette er også en helt gyldig måte å spille rollespill på.

Det at rollespill har hjulpet med håndtering av angst og depresjon kan være en indikator på at det kan hjelpe og styrke deltakernes psykiske helse. Det kan også bety at rollespill kan være en faktor for å gi bedre folkehelse. Det å dra rollespill inn i det offentlige rom som en aktivitet, på for eksempel bibliotek, står i tråd med folkehelseloven §4

Kommunen skal fremme folkehelse innen de oppgaver og med de virkemidler kommunen er tillagt, herunder ved lokal utvikling og planlegging, forvaltning og tjenesteyting. (Folkehelseloven, 2019)

Bibliotek er en del av kommunens tjenester og kan være godt egnet til slike aktiviteter. Det er flere folkebibliotek som har rollespill som aktivitetstilbud allerede. Horten folkebibliotek, Tønsberg og Færder folkebibliotek og Gjøvik folkebibliotek er noen eksempler man kan finne. En ting som også er verdt å nevne, siden rollespill er tidkrevende, og er avhengig av en person som er DM, kan den største utfordringen være å finne en eller flere ressurspersoner. Personer som har erfaring eller sterkt ønske om å lede rollespill, og vedkommende må også ha tid til å forberede rollespill. En annen utfordring er også at man ikke vet hvilke personer som kommer til å delta. Her er man i fare for å få personligheter som lett kan komme i konflikt med hverandre. Da er det viktig at DM er en som kan håndtere slike konflikter, enten de finner sted i spillet eller utenfor. En slik aktivitet krever også tilgang til regelbøker og annet utstyr som brukes, spesielt hvis det er uerfarne deltakere som ønsker å prøve rollespill for første gang. Har man disse ressursene, så ville jeg sterkt anbefalt å ha rollespillaktivitet på bibliotek.

Jeg ønsker også å diskutere noen av mine personlige erfaringer. Jeg har som nevnt spilt rollespill i over 20 år. Jeg har blitt inspirert av bøker og filmer og musikk. Alle mine nærmeste venner spiller også rollespill. Som andre hadde jeg ikke interesse av sport, biler, festing eller andre slike aktiviteter, og rollespill er det som har hjulpet meg til å ha et sosialt liv da jeg var yngre. De har alltid stilt opp for meg og støttet meg opp gjennom årene. Selv om jeg i begynnelsen, brukte rollespill bare som underholdning, har jeg senere reflektert over hva jeg har lært av det. Både sosiale ferdigheter, spesielt det med å tale foran forsamlinger, og kreativitet. Rollespill har også vært en av grunnene til at jeg leste mer. Det inspirerte meg til å lese om, blant annet, historie, mytologi og språkkunnskap. Jeg har kunnet kjenne meg igjen i flere av svarene som jeg har fått. Dette inkluderer også de negative effektene. Jeg har både blitt undervurdert og mobbet for min hobby. Jeg har blitt kalt sær og nerd, når dette fortsatt var fornærmelser. Nå eier jeg de ordene med stolthet. Jeg har også havnet i krangler på grunn av ting som har skjedd i rollespill og jeg har spilt med personer som jeg ikke passet sammen med. Disse tingene mener jeg er uunngåelig i det lange løp, uansett hvilken hobby man tar del i. Jeg mener at min erfaring er noen av hovedgrunnene til jeg kan se de store mulighetene av å bruke rollespill som del av psykisk helse og lære. Som del av folkehelsen vil rollespill kunne fange opp mange som til vanlig ikke føler at de tilhører noe sted. At de kan få erfare at de også kan være del av en historie, at de kan utvikle seg og ta del i noe som er en større, sosial og kreativ erfaring. Rollespill kan være kjernen til mestringsfølelse og evnen til å samarbeide som det har vært for meg.

Det var også flere andre ting som andre nevnte som kan ses på som fordelaktige effekter av å spille rollespill. Utvikling av språk, organisering og andre trekk var noen av tingene som ble nevnt, men ikke av flertallet. Dette er ting jeg ikke har kunnet fokusere på, men som jeg likevel vil nevne. Shared reading som jeg har brukt som bakgrunn, sammen med dramaterapi, har ett fokus på det følelsesmessige, mestringsfølelser og det indre til de som deltar på Shared reading. Det kan også virke som rollespill har en noen flere effekter som ikke jeg kan se i Shared reading. Eksempel kan det å spille rollespill, satt i historiske steder, kan gi innsikt i historiske fakta. Lærere i USA har brukt rollespill som del av undervisning for å styrke det som de kaller for STEM fag (Science, Technology, Engineering and Mathematics) (Darvasi, 2018). Det å lese rollespillbøker, som oftest er skrevet på engelsk, kan gi et utvidet vokabular

og større ordforståelse. Det å lede rollespill, krever evne til å organisere en gruppe med deltakere, fortelle en historie og beskrive det som skjer, noe som kan også gi økt evne til å kommunisere, som noen av informantene var inne på. Det er mange andre ting som jeg gjerne også skulle hatt utdypet, men da ville oppgaven blitt for stor. Som en respondent sa

Rollespill har et enormt potensiale for læring, detaljer fra kunsthistorien, andre verdenskrig, kjemi, psykologi etc har vært krydder i kampanjer jeg har deltatt i. Men [sic] disse faktaene, som at Guernika av Picasso også var en by som ble bombet av nazistene i 1936 er kunnskap som sitter, fordi jeg har et minne om å ha vært der og opplevd det. Dette minnet skiller seg ikke vesentlig fra andre minner (S20)

Konklusjon

Mine funn kan peke på noen fordeler som rollespillere mener de har fått positive effekter fra. Fra kreativitet til nettverksbygging og utforsking av egen personlighet.

Dette til tross for at de sosiale fordelene ikke er eksklusivt tilhørende rollespill. Det er hvilken som helst aktivitet eller møteplass som man kan si at disse fordelene eksisterer. Men jeg vil påstå at rollespill er en aktivitet for de som ofte faller utenfor, de som føler seg ensomme eller annerledes. Det kan appellere til de som ikke finner interesse i sport eller andre fysiske aktiviteter. Det var flere informanter som mente at rollespill fikk dem ut av ensomhet og hjalp dem finne de som delte de samme interesser og lidenskaper. Rollespill er en sosial aktivitet og kan hjelpe til med å være sosialt oppbyggende og utviklende.

Når det kommer til å utforske seg selv, så er det noen informanter som brukte rollespill konkret til å utforske sin egen personlighet, holdning og meninger. De mente at de hadde fått innsikt i seg selv, som på mange måter også deltakerne av Shared reading rapporterte. Rollespill som aktivitet er ofte i mindre grupper og vil kanskje være ekstra godt evnet til dette. Det å skape trygge omgivelser og stole på de andre deltakerne vil være essensielt. Sammen skaper deltakerne en historie, hjulpet på vei av regler der det oppstår konflikt, eller skal simulere tilfeldigheter eller ferdigheter. De utforsker en fremmed verden ved hjelp av fantasien og dialog. Det er likevel vanskelig å kunne si at det er terapi. Det er flere av

respondentene som har opplevd å kunne takle ting som sosial angst, fobier eller depresjon gjennom rollespill, men uten klinisk forskning på dette, er det vanskelig å si noe helt sikkert om dette. Jeg vil heller si at det kan virke som de som deltar i rollespill, opplever positive erfaringer som kan hjelpe dem å sette ord på problemer og kanskje utvikle noen ferdigheter som hjelper dem i situasjoner hvor de trenger det.

Når det kommer til negative holdninger eller hendelser, så rapporterte deltakerne av rollespill, stort sett positive hendelser. Selv om det er noe personligheter som ender opp med å ikke passe sammen og skape en dårlig spillsesjon, så er heller ikke det noe som kan sies å være unikt for rollespill. Man vil overalt i livet finne personer man ikke passer sammen med, uansett hvilken aktivitet eller sosial sammenheng man befinner seg i. Rollespill har også hatt fordommer mot seg. Enten det er folk som ser ned på andre som spiller rollespill fordi de ikke helt vet hva det er, til at det er bare noe som barn eller nerder driver med, så har rollespill vært en del av stereotypisk syn. Som nevnt har tv-serier, som Big Bang Theory blant annet vært med på ikke bare eksponere rollespill til omverden, men også til å holde på noe av disse fordommene, som viser sosialt, keitete unge menn som de eneste utøverne av rollespill. Ved å bare være tilstede på en rollespillklubb, vil motbevise disse fordommene. Det er begge kjønn representert og stereotyper om hvem og hva rollespillere er blir slått ned. Jeg vil si at rollespill har mye mer positivt ved seg enn negative effekter. Jeg vil heller si at deltakerne av rollespill bryter med stereotypen nerder har dårlige sosiale ferdigheter til nerder lærer sosiale ferdigheter gjennom å spille rollespill. Det å lære seg sosiale ferdigheter og bedre måter å kommunisere på, enten man er spiller eller DM, virker det som flere har svart på. Jeg tror dette kommer av empati, ferdigheten til å se andres synspunkter og meninger. Når man spiller en rolle, må spilleren prøve å forestille seg hvordan nettopp karakteren deres vil kommunisere og reagere.

Til videre forskning

Denne undersøkelsen håper jeg kan være en plattform for videre forståelse av rollespill. Den har både utfordret og fordypet mitt eget syn og forståelse på rollespill. Selv om resultatene er basert på en liten gruppe med intervjuer, håper jeg å legge et grunnlag for en større kvantitativ undersøkelse. Det er mye mer som kan utforske om rollespill. Jeg håper på at min undersøkelse kan være med på å skape ett større grunnlag for andre å undersøke videre. Et av

målene mine var å kunne se på noen områder av positive effekter av rollespill og om mine funn kan gjøres om til spørsmål for en større, mer omfattende kvantitativ undersøkelse.

Rollespill som ett voksende fenomen, kommer bare mer og mer frem i lyset og trenger mye mer forskning på. Ved å gjennomføre en større kvantitativ undersøkelse tror jeg vil hjelpe til å kunne klassifisere bedre de funnene jeg har funnet indikasjoner på.

Bibliografi

- American Library Association. (2014, Desember 12). *Role-Playing games*. Hentet fra ala.org: <http://www.ala.org/rt/gamert/role-playing-games> (hentet den 10 Juni 2020)
- Bergan, E. (2008, 11). Rollespill kan redde leselysten. *Bibliotekaren*, ss. 4-5.
- Bowman, S. L. (2010). *The function of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity*. Jefferson: McFarland.
- Brownfield, T. (2019, September 2). *Disappearances & Dragons: The James Dallas Egbert III Story*. Hentet fra The Saturday evening post: <https://www.saturdayeveningpost.com/2019/09/disappearances-dragons-the-james-dallas-egbert-iii-story/>
- Darvasi, P. (2018, Oktober 18). *How "Dungeons and Dragons" prime students for interdisciplinary Learning, including STEM*. Hentet fra KQED.org: <https://www.kqed.org/mindshift/51790/how-dungeons-dragons-primers-students-for-interdisciplinary-learning-including-stem>
- Davis, P., Magee, F., Koleva, K., Tangerås, T., Hill, E., Baker, H., & Crane, L. (2016, Ukjent Ukjent). *Liverpool.ac.uk*. Hentet fra What literature can do: <https://www.liverpool.ac.uk/media/livacuk/iphs/researchgroups/CRILSWhatLiteratureCanDo.pdf>
- Folkehelseloven. (2019, Juli 1). *Lov om folkehelsearbeid*. Hentet fra lovdata.no: <https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2011-06-24-29?q=folkehelse>
- Gentikow, B. (2002). *Hvordan utforsker man medieerfaringer? Kvalitativ metode for (ferske) medieforskere*. Bergen: Institutt for medievitenskap.
- Hawkes-Robinson, W. (2008, desember). *Role-playing games used as educational and therapeutic tools for youth and adults*. Hentet fra w3.rpgresearch.com: <https://w3.rpgresearch.com/research/archives/public/repo/2008-rpgr-a00004-role-playing-games-used-as-educational-and-therapeutic-tools-for-youth-and-adults>
- Jones, P. (2007). *Drama as therapy: Theory, practice and research (second edition)*. London: Routledge.
- Peterson, J. (2012). *Playing at the World*. San Diego: Unreason Press.
- Regjeringen. (2020, juni 8). *regjeringen.no*. Hentet fra Folkehelse: <https://www.regjeringen.no/no/tema/helse-og-omsorg/folkehelse/id10877/>
- Svartdal, F. (2020, Mai 4). *Metakognisjon*. Hentet fra snl.no: <https://snl.no/metakognisjon>
- Teigmo, A.-M. W. (2019, Januar 30). *Ensomhet er ikke bra for helsa*. Hentet fra oslomet.no: <https://www.oslomet.no/forskning/forskningsnyheter/ensomhet-ikke-bra-for-helsa>
- The Reader. (u.d.). *The Reader*. Hentet fra <https://www.thereader.org.uk/>: <https://www.thereader.org.uk/>

Walsh, F. (2013). *Theatre and therapy*. Hampshire: Palgrave macmillan.

Wildemouth, B. M. (2009). *Applications of social research methods to questions in information and library science*. Westport: Libraries unlimited.

Intervjue guide

- Hvem er du?
 1. Hvor gammel?
 2. Hvor lenge har du spilt rollespill?
- Hva er rollespill for deg?
- Hvordan vil du beskrive noen av karakterene dine?
 1. La du noe av din personlighet i karakterene? I så fall hvilken del? Hvorfor eller hvorfor ikke?
 2. Hvordan definerer du disse karakterene?
 3. Representerer de noe med deg?
 4. Hvorfor var disse karakterene spennende for deg å spille? Hvorfor valgte du nettopp dette?
 5. Hvordan forandret disse karakterene seg over tid?
 6. Hva har du lært av å spille disse karakterene?
- Beskriv en spillsituasjon der du måtte løse et problem i spillet
 1. Er det et problem du kunne hatt i ditt eget liv? Relatere til ditt eget liv?
 2. Tror du spillet har lært deg hvordan du kunne taklet problemet i ditt eget liv?
 3. Hvis ikke, tror du at spillet kan ha lært deg ferdigheter for å takle slike problemer i fremtiden?
- Kan du tenke deg en spillsituasjon som har hjulpet deg i ditt liv?
- Har rollespill lært deg noen spesifikke ferdigheter i "virkelige livet"?
- Hva slags relasjoner har du bygget opp med andre spillere? Vær gjerne detaljert.
- Har spilling av rollespill hatt noen positiv effekt i livet ditt?
 1. Hva slags?
 2. Hvorfor tror du det?/Hvorfor tror du ikke det?
- Har spilling av rollespill hatt noen negativ effekt i livet ditt?
 1. På hvilken måte?
 2. Hvorfor / Hvorfor ikke?
- Har rollespill hjulpet deg utforske sider med ditt eget liv du kanskje ikke hadde gjort?
 1. På hvilken måte da?
 2. Har du utforsket forhold i spill som du kanskje aldri hadde gjort ellers?
- Har du også vært DM?

1. På hvilken måte er det annerledes å lede rollespill på enn å spille?
2. Hvilke positive effekter har du fått av å lede rollespill?
3. Har du opplevd noe negativt ved å lede rollespill?

OSLOMET