

REDIGERET AF KJETIL SANDVIK OG ANNE MARIT WAADE

# Rollespil

– i æstetisk, pædagogisk  
og kulturel sammenhæng



## ROLLESPIL

# ROLLESPIL

– i æstetisk, pædagogisk  
og kulturelt perspektiv

Redigeret af  
Kjetil Sandvik og Anne Marit Waade



AARHUS UNIVERSITETSFORLAG

*Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturelt perspektiv*  
er sat med Indigo Antiqua

© Forfatterne og Aarhus Universitetsforlag 2006

Omslag: Hanne Kolding

Foto: Klaus Thestrup

ISBN 87 7934 931 5

Aarhus Universitetsforlag  
Langelandsgade 177  
8200 Århus N

Tlf. 89 43 53 70

Fax 89 42 53 80

[www.unipress.dk](http://www.unipress.dk)

# Indhold

*Kjetil Sandvik og Anne Marit Waade*

‘Al verden er en scene’ 7

## DEL 1: ROLLESPILLETS FORTÆLLEFORMER 23

*Anne Scott Sørensen*

Fantasirollespil som narrativ performance 25

*Ian Dall og Lars Konzack*

Det traditionelle fritidsrollespil 45

*Anne Marit Waade*

Jeg – en actionhelt! 61

*Kjetil Sandvik*

Når fortællingen inviterer indenfor 77

*Nina Riis og Rikke Mørkholt*

At skabe levende rollespil med nybegyndere 95

*Hans Christian Molbech*

Meskalin 113

## DEL 2: ROLLESPIL OG TEATER 131

*Torunn Kjolner*

At spille en rolle 133

*Janek Szatkowski*

Rollespillets udfordring – udfordring til rollespillet 151

*Ida Krøgholt*

Spillets attraktion 169

*Nina Riis*

Liverollespillets fiktionskontrakt 187

DEL 3: ROLLESPIL SOM PÆDAGOGISK VÆRKTØJ 201

*Klaus Thestrup*

Jagten på kulturhuset 203

*Asta Wellejus og Ask Agger*

Lyst, leg og læring 217

*Max Møller og Svend Ask Larsen*

Murder by design 237

*Thomas Duus*

Rollespil som læringsmedie 257

DEL 4: ROLLESPIL SOM SELVFORTÆLLING 275

*Alex Uth og Ulrik Lehrskov*

Adam – fortællingen om en rollespiller 277

*Dorthe Refslund Christensen*

En dag bliver man voksen, men aldrig pludseligt 293

*Britta Timm Knudsen*

Vampire Live 309

*Ask Agger og Asta Wellejus*

Den selvfortællende organisation 327

*Klaus Thestrup*

Den fri legion 347

Indeks 365

Om forfatterne 369

Kjetil Sandvik og Anne Marit Waade

## ‘Al verden er en scene’

### ROLLESPIL SOM PERFORMATIV FORTÆLLING

*Al the world's a stage  
And the men and women merely players;*

*They have their exits, and their entrances;  
And one man in his time plays many parts.  
(William Shakespeare: *As You Like It*)*

*Vores liv er rollespil.  
Vi må beherske forskellige  
manuskripter  
og agere på flere scener.  
Skuespilleren kan således være  
en egnet metafor for det  
moderne menneske.  
(Finn Skårderud: *Uro – en  
rejse i det moderne selv*, 2003)*

Opmærksomheden omkring liverollespil og andre former for fritidsrollespil er eksploderet de seneste år, både ved at der stadigt kommer flere medlemmer og deltagere med i rollespilmiljøet, ved at medier og forskere har fået øjnene op for dette kreative, selvkørende og selvreflekterende arbejde, og samtidigt ved at pædagoger, undervisere og udviklingskonsulenter har opdaget det store potentiale, der ligger i rollespil som idé og strategi. Denne antologi sætter fritidsrollespil i en større sammenhæng, ikke blot i forhold til aktuelle fænomener som computerspil eller *storytelling* i organisationer, men også i forhold til rollespil som tradition og teoretisk anliggende inden for pædagogik, teater og samfundsvidenskab.

Antologien forsøger ved at give ordet til en række af Danmarks førende rollespilsforskere samt en række markante spiludviklere, der beskæftiger sig med rollespil enten som pædagogisk værktøj eller

som fritidsvirksomhed, at se rollespillet i alle dets mange facetter og analysere rollespil som en sammensat aktivitet, der på samme tid er teater, historiefortælling, selvscenesættelse, leg, pædagogik, selv-mobiliseret fritidskultur, populærkultur og kommerciel kultur. Antologien belyser rollespillets særlige karakteristika gennem konkrete analyser samt metodiske og teoretiske overvejelser. Men rollespillet sættes også ind i en større kontekst, hvor der bliver set nærmere på forbindelseslinjer mellem rollespillet som aktuel fortælleform og beslægtede pædagogiske, psykologiske, kunstneriske, religiøse og hverdagskulturelle fænomener. På den måde søger antologien at fremstille rollespil både som særligt kulturelt fænomen med sin egen form, logik og historie, og som et fænomen, der forbinder sig til en række beslægtede fænomener både aktuelt og historisk.

Rollespilslignende aktiviteter har eksisteret på forskellige tidspunkter op gennem den europæiske kulturhistorie. Som forløbere for rollespil som kunstnerisk praksis eller fritidsunderholdning kan nævnes dionysoskulten i det antikke Grækenland, middelalderens passionsspil, maskerader og karneval. I pædagogisk sammenhæng repræsenterer antikkens skoler i retorik, undervisningspraksis ved universiteterne i middelalderen og visse former for militær træning typiske eksempler på aktiviteter, der kan opfattes inden for rammerne af rollespil. Formålet med de forskellige former for rollespil har typisk været pædagogisk, terapeutisk og kunstnerisk. Rollespillet er i stigende grad også fritidsunderholdning og spiller en stadig større rolle som redskab i moderne menneskers selvfortælling og identitetsdannelse. Vi kan finde rollespilslignende træk i forskellige former for religiøs, rituel praksis både historisk og aktuelt. Rollespil som terapeutisk eller retorisk metode og praksisform findes inden for forskellige fagfelter som psykologi, sociologi, marketing og virksomhedsudvikling. Det levende rollespil, hvor rollerne og spillets rammer har fysisk – og ikke kun fiktiv – karakter, kan anvendes kunstnerisk i forskellige teaterformer, der inddrager sit publikum i selve forestillingen, det kan anvendes i pædagogiske sammenhænge, som konfliktspil f.eks. i forbindelse med teambuilding, human ressource management eller psykoterapi, eller det kan anvendes



som fritidsunderholdning i de såkaldte *liverollespil*. Fritidsrollespillet omfatter foruden liverollespil også brætspil, computerspil eller det kan fungere som kollektive fortællinger omkring et bord eller på Internettet. Selv om antologien ser bredt på rollespillet, så er det især det ‘levende’ rollespil, hvad enten det nu har en æstetisk, pædagogisk eller populærkulturel funktion, der har det primære fokus. Denne form for rollespil kan have mange former og benytte sig af mange forskellige genrer, hvor den type spil, der trækker på fantasy-inspirerede fiktionsuniverser, som vi f.eks. kender dem fra Tolkiens *Ringenes Herre*, nok er mest fremherskende, men hvor der også findes en række andre fiktionsgenrer, der danner udgangspunkt for liverollespillet. En særlig tendens inden for rollespilmiljøet er interessen for at lave historiske rollespil, såkaldte *enactments*, hvor historisk autencitet i kostumer, våben og rollefremstilling spiller en væsentlig rolle. Rollespil indgår også i de såkaldte levende museer (vikingemarkeder etc.) og iscenesættelser (genopførelser) af historiske hændelser, sådan som vi også kender det fra mange egnesspil ikke blot i Danmark, men i hele Skandinavien. Et eksempel kan være *Slaget på Stiklestad* ved Trondheim i Norge, hvor tusinder af medvirkende årligt genopfører det store slag i 1030, der førte til den norske vikingekonge Olav den Helliges fald. Sådanne *enactments* kendes også fra Storbritannien og Frankrig. Som overordnet fritidsaktivitet har rollespillet gået fra at være en ‘nørd-aktivitet’ til at være en af de mest udbredte fritidsaktiviteter: I 2004 spillede hele 25 % af børn og unge i Danmark en eller anden form for rollespil.

### *Rollespilsbegrebets aktualitet*

At anvende rollespil og andre begreber, der i sit kulturhistoriske udgangspunkt stammer fra teatret, kender vi mange eksempler på i vores kulturhistorie. Der er en sammenhæng mellem den måde, hvorpå rollespil er blevet og bliver anvendt som metafor f.eks. inden for filosofien, sociologien og psykologien, og den måde at tænke på, der ligger til grund for forskellige former for rollespil.

Forestillingen om verden som en scene og menneskelivet som

lige så flygtigt som en teaterforestilling er ikke blot beskrevet af Shakespeare, men sammenfattes i begrebet *theatrum mundi* ('verdens teater'), som vi finder som tankefigur allerede i antikken hos f.eks. Platon og Seneca. Denne forestilling går igen i middelalderens mysteriespil såvel som i barokkens og renæssancens teater, og i begyndelsen af 1800-tallet anvendes *theatrum mundi* om en populær form for dukketeater, der fremstillede aktuelle begivenheder som f.eks. store slagscener. I vore dage er begrebet blevet anvendt af teaterantropologer som Richard Schechner og Eugenio Barba. Det, som gør sig gældende i alle disse tilfælde, er, at teatret anvendes som model eller metafor for verden.

I nyere tid har især sociologien og psykologien anvendt teatermetaforer til at beskrive den måde, hvorpå mennesket fungerer som individ og i forhold til andre. Sociologen Erving Goffman formulerer en dramaturgisk funderet sociologi, hvor han beskriver, hvordan mennesket iscenesætter sig selv og spiller forskellige roller i forskellige sammenhænge med henblik på at skabe en bestemt fremstilling og give et bestemt indtryk af sig selv. Psykiateren Richard Sterba forbinder også liv og teater ved at beskrive glæden ved at optræde og være tilskuer i teatret, som stærkt narcissistisk betonet og noget, der i en vis forstand repræsenterer en tilbagevenden til den tidlige barndoms magiske evne til at skabe fiktive, teatrale verdener omkring sig. Og psykologen J.L. Moreno anskuer livet som et fuldentstykke teater, hvor det at leve er at være direkte involveret i den dramatiske handling, hvilket han bruger som udgangspunkt for at udvikle en særlig psykodramatisk metode, hvor det handler om at involvere patienten direkte i det drama, han eller hun ønsker at gennemleve, og hvor terapeuter – i henhold til teatrets princip om at anvende stedfortrædende typer/roller – spiller forskellige roller i en række konfronterende scener, der ikke kun er rekonstruktioner, men nye og spontane situationer. Dette sidste eksempel viser, hvordan teatermetaforen danner udgangspunkt for rollespil anvendt som en konkret – her terapeutisk – fortælleform.

Spørgsmålet er så, om anvendelse af teatermetaforer i vore dage dækker over det samme, som de gjorde på f.eks. Shakespeares tid. Når

både William Shakespeare og den norske psykiater Finn Skårderud i citaterne ovenfor anvender teatermetaforer som *scene*, *skuespiller* og *rolle*, taler de så om det samme? Både ja og nej. Nok beskriver de begge verden og menneskets livsvilkår, men hverken verden eller menneskets livsvilkår er de samme nu som på Shakespeares tid. Når Shakespeare lader Jacques i *As You Like It* sige, at mennesket gennem livet spiller mange forskellige roller, så kan dette ved første øjekast se ud til at være det samme, som det Skårderud siger, når han pointerer, at mennesket må ‘beherske forskellige manuskripter og agere på forskellige scener’. Men hvor Jacques taler om de forskellige roller, som livets faser (barndom, ungdom, voksenliv, alderdom) og samfundets institutioner (erhverv, ægteskab, social klasse) tildeler mennesket, er de forskellige manuskripter og scener i Skårderuds metaforik udtryk for menneskets livsvilkår i nutidens hyperkomplekse samfund, hvor roller ikke nødvendigvis er noget, man får tildelt, men noget, man selv skaber. Selv om vi stadig er underlagt biologien og stadig til sidst møder den anden barndom ‘uden tænder, uden øjne, uden smag, uden noget som helst’ (som Shakespeare lader Jacques udtrykke det), så indebærer hyperkompleksiteten, at individet i stigende grad er blevet frisat fra de sociale institutioner, der tidligere definerede dets rolle. For at bruge en af postmodernismens forslidte fraser, så findes der ikke længere store fortællinger, som fastsætter individets handlingsrum. Til gengæld skaber individet i stigende grad sine egne roller og fortællinger. Vi skaber så at sige os selv som roller, som fortællinger. Og i denne proces anvender vi – som man gør det i teatret – forskellige rekvisitter og kostumer; medieteknologier (f.eks. mobiltelefoner), tøjstil, kropsudsmykning, musik, som fortælle tekniske virkemidler, der indgår i vor selvfortælling. Rollespil bliver her et fortælleformat til skabelse af selvfortællinger og afprøvning af forskellige identiteter.

### *Rollespil som aktuel fortælleform*

Vi har inden for de seneste årtier fået en række nye fortælleformer og dermed også en række nye fortællere på banen; reklamefolk,

personaleudviklere, fremtidsforskere, spildesignere. Alt efter hvilke aktører vi har på banen, kaldes historiefortællingen storytelling, branding, human resource management osv. Men fælles for dem alle er, at det er det at fortælle en historie, der er i fokus, hvad enten det nu handler om at ikklæde bedriftens produkt en fortælling, der skaber opmærksomhed og sælger varer (corporate branding); det handler om at fortælle bedriftens egen fortælling, som skaber en følelse af samhørighed og tilhørighed hos de ansatte (corporate storytelling); det handler om at fortælle et samfund: et land, en region, en ø (local branding); det handler om at løse konflikter, debattere f.eks. politiske eller sociale problemstillinger eller illustrere og afprøve forskellige krisesituationer (simulationer/konfliktspil); eller det handler om at fortælle vor egen historie og på den måde vor egen identitet og fremtid (selviscenesættelse/selvfortælling). En af de mest anvendte fortælleformer i disse sammenhænge er rollespillet.

Anvendelse af 'kanindræber-kurser' og andre former for dramatiske handlingsforløb er almindelige måder at anvende rollespil på inden for moderne virksomhedsledelse. Når virksomheder ansætter forfattere, der skriver virksomhedens og de forskellige ansattes gøremål ind i ugentlige episoder i en slags uendelig docu-soap, sker dette netop som et slags rollespil, hvor de ansatte indskrives som aktører i en semi-fiktiv dramatisk fortælling. Selv når det gælder den årlige julefrokost hyrer mange virksomheder eventbureauer, dvs. professionelle rollespilsdesignere, til at give festlighederne et ekstra pift ved f.eks. at lade julefrokosten forme sig som et mordmysterium. *De levende museer* bruger rollespil for at levendegøre den nationale eller lokale historie, og på samme måde som egnesspil og historiske spil, der rekonstruktioner historiske begivenheder, kan de involvere tilhørerne som medspillere. Rollespil anvendes af Dansk Flygtningehjælp til at simulere, hvad det er at skulle flygte og dermed øge forståelse for flygtninges vilkår. Nato anvender rollespil til at simulere forskellige krisesituationer osv. Interessen for naturfag i folkeskolen forsøges løftet ved at lade fysik, kemi og matematik indgå som væ-

sentlige narrative ingredienser i fiktive mordsager, hvor eleverne har roller som medlem af politiets rejsehold.

Som aktuel fortælleform adskiller rollespil sig fra andre fortælleformer. Her er fortællingens status ændret fra at være noget, der bliver formidlet *til* os, og hvor verden og os i den bliver fortalt, og som derfor ligger fast, til at blive en form for fortælleproces, hvor vi rykker ind som væsentlige aktører. Fortællingen er noget, vi selv skaber, og som vi selv spiller rollerne i. Der sker et markant skift i vor opfattelse af verden, når vi går fra at se den som serier af tilfældige eller skæbnebestemte hændelser, til at se den som fortællinger, der er menneskeskabte og ikke begrundet i f.eks. metafysik eller naturvidenskab – dvs. i instanser uden for/oven over os selv. Den hyperkompleksitet, som er kendetegnende ved dagens samfund, og som sætter sig igennem på alle niveauer, udfordrer de klassiske fortælleformer og inviterer til fortællinger, som er mere komplekse, mere åbne, ja, som endda er interaktive.

### *Parallele og imaginære verdener*

Rollespillets fiktion indebærer et spil mellem parallelle verdener, og med antologien ønsker vi at opfange de muligheder, fiktionen giver os for at spille en rolle og afprøve forskellige fortællinger, scenarier og karakterer i de forskellige verdener. For fantasirollespil ligger fiktionens verden typisk langt væk fra virkelighedens hverdagslige verden. På denne måde står fiktion i kontrast til virkeligheden. Men fiktion er også – på den anden side – karakteriseret ved at være en ramme, der på samme tid adskiller sig fra og spejler virkeligheden. Parallele verdener skal med andre ord ikke ses som adskilte verdener, og rollespil er et meget godt eksempel på, hvordan forskellige verdener – fiktive som virkelige – fungerer i et samspil. Endnu en dimension er den imaginære verden og den fortælling, der skabes i hovedet på den enkelte spiller. Fritidsrollespil demonstrerer på enestående facon, hvordan fantastiske fortællinger skabes ved hjælp af simple hjælpemidler og skitseagtige kulisser, og for en udenforstående kan måske et *live* scenario ligne en talentløs og hensigtsløs

amatørforestilling, mens spillernes oplevelse og fortælling er en helt anden. Den imaginære fortælling er en væsentlig del af rollespillets kreative og æstetiske potentiale. Denne fortælling er ikke nødvendigvis den samme som fiktionens narrative plot eller handlingsforløb, men er en kreativ og fantasifuld fortælling, der udfoldes i den enkelte spillers forestillingsevne.

Idéen om rollespillets parallelle verdener refererer med andre ord til de mange virkeligheder, der er på spil på samme tid, og på den måde hænger det også sammen med forestillingerne om, at »verden er en scene«; fortællingen og rollespillet er en måde at fortolke, forvalte og skabe sammenhænge på. Rollespil er en form for performativ fortælling, hvor spillet og (selv)iscenesættelsen ses i sammenhæng med narrative strukturer. Mens skuespilleren orienterer sig i rum (du spiller en rolle i forhold til en beskuer – selv om beskueren måske er dig selv eller dine medspillere), orienterer fortællingen sig i tid (en begyndelse, midte og slutning). Rollespillet benytter sig af begge disse strategier; de er både sceniske og narrative, og de indebærer grundlæggende kognitive skemaer for forståelse af menneskers adfærd og vores kulturelle sammenhæng.

### *Antologiens indhold*

Antologien anlægger tre perspektiver på rollespil: Dels anskues rollespil fra en æstetisk vinkel, dels fra en pædagogisk vinkel og dels fra en kulturanalytisk vinkel. Disse tre perspektiver kan være til stede i én og samme artikel, men der er også artikler, der fremhæver det ene perspektiv frem for det andet. Samtidig er antologien redigeret sådan, at de forskellige artikler refererer til hinanden på kryds og tværs.

I forhold til den æstetiske vinkel belyser flere af artiklerne de æstetiske kvaliteter og potentialer, rollespillet har, og de æstetiske virkemidler, som rollespil gør anvendelse af, og der fokuseres også på, hvordan rollespillet knytter sig til kunst- og kulturhistorien, og hvordan rollespillet anvender genrer og virkemidler fra forskellige kunstarter og populærkulturelle fænomener. I forlængelse af dette

undersøger antologien også nærmere, hvordan rollespil forbinder sig til teatret både aktuelt og historisk i den måde, rollespil anvender teatrets terminologi såvel som dets metoder og virkemidler. Den pædagogiske vinkel indebærer, at antologien ser nærmere på, hvordan rollespil anvendes i forskellige pædagogiske praksisformer, som f.eks. i dramapædagogikken, i undervisning i folkeskolen, i kulturformidling, teambuilding og i human ressource management etc. Endelig anlægger antologien en kulturanalytisk vinkel på rollespil, dvs. som kulturel aktivitet i bredere forstand, herunder som fritidsunderholdning der rummer væsentlige redskaber til de medvirkendes selvforståelse og selvfortællinger. Den kulturanalytiske vinkel indebærer også, at antologien ser nærmere på, hvordan rollespil kan anvendes i en hverdagskulturel rituel livspraksis, hvor det at spille forskellige roller er den primære måde, hvorpå den moderne identitet dannes.

Trods rollespillets store udbredelse og popularitet har forskningen på området kun haft begrænset omfang eller begrænset sig til en særlig – primært pædagogisk – optik. Det er som modvægt til dette, at antologien anlægger sit tredelte perspektiv i et forsøg på at omfatte rollespilsfænomenets kompleksitet. Antologiens forfattere repræsenterer en bred vifte af praktiske og teoretiske tilgange til rollespil; kultur- og teaterforskere, medie- og spilforskere, pædagoger, seminarlærere, rollespillere, spiludviklere og virksomhedskonsulenter.

I antologien første del – ROLLESPILLETS FORTÆLLEFORMER – lægger kulturforskeren *Anne Scott Sørensen* ud med artiklen »Fantasirollespil som narrativ performance«. Forfatteren gør her rede for rollespilskulturens sammensatte karakter, hvor både medier, kommercielle interesser og individets selvfortællinger sættes i spil. Scott Sørensen foreslår begrebet »narrativ performance« for at beskrive, hvordan rollespillet er en særlig form for fortællende selvfremsstilling og kollektiv identitetsdannelse, og hun argumenterer for, at rollespilsscenerne bl.a. omfatter kritiske og etiske refleksioner relateret til højaktuelle samfundsmæssige spørgsmål som bl.a. evolution, økologi, slægtskab, fællesskab og teknologi.

Computerspilsforskeren og rollespilsudvikleren *Lars Konzack* og rollespilleren *Ian Dall* følger i deres artikel, »Det traditionelle fritidsrollespil«, op på diskussionen af de forskellige genrer, der er på spil inden for rollespilmiljøet: fra begyndelsen med bl.a. *Dungeons & Dragons* i 1970'erne, over formaliseringerne og genreudvidelserne i 1980'erne, forsøgene på at gøre rollespil til en kunst i 1990'erne til nutidens demokratiseringstendenser, men også konkurrence fra f.eks. computerspil.

I artiklen »Jeg – en actionhelt« ser kultur- og medieforskeren *Anne Marit Waade* nærmere på, hvordan forskellige rollespils-scenarier tager afsæt i nogle kendte og populære fortællinger, scener og genrer, f.eks. science fiction, horror, fantasy, vampyrfortællinger og middelalderscenarier. Artiklen giver et bud på, hvorfor det netop er disse populærkulturelle matricer, der går igen, samt hvilken betydning, de kan have for rollespilleren.

Computerspilsforskeren *Kjetil Sandvik* ser nærmere på, hvordan rollespil fremstår som interaktive og spilcentrerede fortællinger i artiklen »Når fortællingen inviterer indenfor«. Artiklen giver et bud på nogle dramaturgiske perspektiver, der kan hjælpe os til at forstå computerspillets og andre former for rollespils særlige form for narrativitet og interaktive karakteristika.

*Nina Riis* og *Rikke Mørkholt Jensen*, der er ejere af det århusianske rollespilsfirma *RollespilsGalleriet*, redegør i artiklen »At skabe levende rollespil for nybegyndere« for nogle af de overvejelser og tanker, man bør gøre sig, når man beskæftiger sig med liverollespil. Fiktionskontrakten sikrer spillernes accept af og forståelse for, hvordan spillet afvikles. Artiklen gennemgår to grundlæggende elementer i liverollespillet – genrekendskab og interaktivitet – og præsenterer nogle helt konkrete redskaber til, hvordan man kan indføre nybegyndere i genren.

Gamemasteren og scenarieforfatteren *Hans Christian Molbech* viser i artiklen »Meskalin« hvilke overvejelser, en scenarieforfatter gør sig omkring et liverollespilsscenario. Udgangspunktet er et konkret scenario, Molbech selv har været forfatter til, og han stiller sig selv spørgsmål om, hvad der er det vigtige i en rolle, og hvordan man



skaber de bedste rammer for fantasi og intenst rollespil og artiklen giver et grundigt indblik i hvilke tanker, der ligger bag scenariet.

I antologiens anden del – ROLLESPIL OG TEATER – ser vi nærmere på de ligheder, der er mellem forskellige former for rollespil og teatret. I artiklen »At spille en rolle« ser teaterforskeren og -pædagogen *Torunn Kjølnær* nærmere på forholdet mellem ‘rollen’, sådan som den findes anvendt i teatret, og rollen som metafor i samfundsvidenskaberne: Når vi taler om at nogen eller noget spiller en rolle, har begreberne spil og rolle flere betydninger. Kjølnær redegør for nogle sammenhænge mellem roller brugt i teatersammenhæng og roller i samfundsvidenskabeligt perspektiv. Artiklen giver indblik i, hvad de lange traditioner for at studere roller og skabe rollespil både inden for og uden for teatret har drejet sig om, og diskuterer således, hvad teaterroller og sociale roller kan have med hinanden at gøre.

Teaterforskeren og dramapædagogen *Janek Szatkowski* tager i artiklen »Rollespillets udfordring – udfordring til rollespillet« udgangspunkt i de til tider heftige diskussioner internt i liverollespilmiljøet om, hvordan man skal definere rollespillet og dets forskellige genrer, om man skal henregne aktiviteterne til kunst eller til noget helt andet, om der er fiktion på spil eller ej osv. Artiklen bidrager med nogle refleksioner over, hvordan man kan anskueliggøre affiniteten mellem kunst, teater og rollespil – blandt andet ved at bruge teorielemler fra en interaktiv dramaturgi.

Teaterforskeren og dramapædagogen *Ida Krøgholt* kritiserer i artiklen »Rollespillets attraktion« de pædagogiske rollespilstraditioners tilbøjelighed til at se på rollespil med subjektets briller og en bestemt forestilling om, at læring er noget, der foregår inde i den enkelte. Som modspil til den subjektivt orienterede pædagogik undersøger artiklen muligheden for interaktiv læring gennem rollespil og tager afsæt i den tyske filosof Gadammers *Spiel*-begreb. I artiklen bruges et af liverollespilmiljøets dogmemanifester og performanceteatergruppen Forced Entertainments arbejdsprincipper som eksempler på interaktive spilstrategier, hvis anliggende netop er at holde liv i *spillet*.

*Nina Riis* diskuterer i artiklen »Rollespillets fiktionskontrakt«, hvorfor det er vigtigt, at rammesætningen er i orden – at *fiktionskontrakten* er underskrevet af alle parter. Man befinder sig som karakter i fortællingen, samtidig med at man er med til skabe den, og man kan på én gang være tilskuer til medspillernes såvel som sit eget spil.

I antologiens tredje del – ROLLESPIL SOM PÆDAGOGISK VÆRKTØJ – vendes blikket mod, hvordan rollespil kan anvendes i læringsøjemed og det pædagogiske potentiale, der ligger i f.eks. rollespillets interaktive strategier. Dramapædagogen *Klaus Thestrup* beskriver og analyserer i artiklen »Jagten på Kulturhuset«, hvordan han i samarbejde med en række studerende fra Jydsk Pædagog-Seminarium udviklede et rollespil som kulturformidlingsopgave for Kulturhuset i Randers: I tre dage blev kulturhuset lavet om til en kæmpe stor labyrint, hvor magasiner, gange, kælderrum, elevatorer og udstillingsrum blev til rum i noget, der kunne ligne et computerspil. Børn og unge blev – i rollen som opdagere – sendt ind i en verden af mystiske hændelser, ukendte figurer, fascinerende genstande og uoverskuelige valg.

*Asta Wellejus* og *Ask Agger*, der er indehavere af rollespilsfirmaet *Zentropa Interactive*, ser i artiklen »Lyst, leg og læring« nærmere på rollespil som læringsform, samt hvad simuleringer og leg kan gøre for formidling. Som eksempel ser artiklen nærmere på *Zentropa Interactives* rollespil, *I Statens Tjeneste*, og beskriver en mulig måde at bruge rollespil på i læringssammenhænge. Artiklen introducerer rollespillets grundelementer og kommer med et bud på en definition af rollespil som læringsmedie, samt et håb for, hvad fremtidens læringsrum vil bringe.

Et konkret rollespil beskrives i artiklen »Murder by Design« af spiludviklerne *Max Møller* og *Svend Ask Larsen*, der har designet det kriminalvidenskabelige spil *Drabssag/Melved* for *Learning Lab Denmark*. Forfatterne beskriver de tanker, de gjorde sig undervejs i designprocessen om rollespillets elementer, og hvordan vi kan bruge dem i designet af et nyt læringsspil. De ser nærmere på hvilken viden,

man skal trække på for at designe et godt læringsspil, som engagerer eleverne, og som følger specifikke læringsmål.

Denne tråd tager rollespilsforsker *Thomas Duus Henriksen*, der også er indehaver af rollespilsfirmaet *Situid*, op i artiklen »Rollespil som læringsmedie«. Rollespillet vinder i disse år hastigt indpas på den kompetenceudviklende arena, en udvikling, som både kan ses inden for det etablerede uddannelsessystem og inden for efteruddannelsesområdet, hvor den *spilbaserede* læring løbende finder nye og spændende anvendelsesområder. Artiklen klarlægger nogle af de læringsmæssige potentialer og udfordringer, som koblingen mellem liverollespil og læring indeholder, for derfra at argumentere for nødvendigheden af en solid, teoretisk forankring af anvendelsen af rollespil i læringsammenhænge.

I antologiens sidste del – ROLLESPIL SOM SELVFORTELLING – skifter vi perspektiv til kulturanalytisk at undersøge, hvordan rollespil både i en pædagogisk såvel som en populærkulturel aftapning kan fungere som redskaber for afprøvning af, såvel som konstruktion af identitet. *Ulrik Lehrskov* og *Alex Uth*, begge garvede rollespillere og rollespilsudviklere og sidstnævnte ansat i rollespilsfirmaet *RuneStone*, beskriver liverollespillets erkendelsesmæssige potentialer i artiklen »Adam – fortællingen om en rollespiller«. En rollespiller er altid bevidst om sine roller, i familiesituationer, på arbejde og i fritiden, og lægger dermed også en identitetsmæssig afstand til dem. Denne på en gang både distante holdning til rollespillet og indlevende brug af roller udgør en væsentlig del af rollespillerens selvforståelse. Ved at lægge ord i munden på den fiktive rollespiller Adam fremlægger artiklen det synspunkt, at rollespillere forstår sig selv som mennesker, der er i stand til at gennemskue, at alle mennesker altid indgår i en selvfortælling.

I artiklen »En dag bliver man voksen, men aldrig pludselig – refleksioner over rollespillet, mytologiseringen og overgangsritualer« tager religionshistorikeren *Dorthe Refslund Christensen* afsæt i netop »Adam – fortællingen om en rollespiller«, og anvender denne til en række refleksioner over rollespil, mytologisering,