

Sværds slag, røverier og ritualer

– om dannelsesmomenter i et fritidspædagogisk liverollespil

Martin Helt Brunsgaard,
cand.mag., lektor, UC SYD,
mhbr@ucsyd.dk

Annette Knudsen,
master i Uddannelse og Læring, lektor,
UC SYD,
ankn@ucsyd.dk

Ane Bjerre Odgaard,
ph.d., docent, UC SYD,
abod@ucsyd.dk

Resumé

Denne artikel undersøger, hvordan aktiviteten liverollespil kan beskrives og forstås som fritidspædagogik. Artiklen er baseret på observationer, feltsamtaler og interviews fra et etnografisk feltarbejde i Lyng Rollespil, et fritidspædagogisk tilbud til børn og unge (10-18 år). Artiklen viser, hvordan deltagelse i rollespillet fordrer, at spillerne bevæger sig ind i og kan udholde risikofyldte spilsituationer. Med afsæt i en dannelseseoretisk udlægning af Simmels begreb om selskabelighed viser artiklen, hvordan sådanne situationer udgør potentielle dannelsesmomenter, hvor spillerne må re-orientere deres deltagelse for at kunne forblive en del af spillefællesskabet. Hermed indskrives rollespillet sig i en fritidspædagogisk tradition for aktivitetsbårne fællesskaber, hvor børn og unge kan gøre erfaringer med at være og blive til som individer i et fællesskab.

Nøgleord: fritidspædagogik, dannelse, liverollespil

Abstract: Sword strikes, robberies and rituals – formative moments in a leisure time role play

This article examines how live action role play (LARP) can be described and perceived as a pedagogical activity in an after-school program. The article is based on observations, field conversations, and interviews from an ethnographic fieldwork at Lyng Rollespil, an after-school program for children and adolescents (age 10-18). The article shows how participation in role-playing requires players to enter and endure risky situations. The article shows how such situations constitute potential formative moments, where players must re-orient their participation to remain part of the community. Thus, roleplaying is inscribed in a pedagogical tradition of activity-based communities, where children and adolescents can experience to be and to become an individual within a community.

Keywords: leisure time education, Bildung, live action role play (LARP)

Artiklen kan findes på
<https://tidsskrift.dk/FPPU>
DOI: 10.7146/fppu.v9i2.161010

Introduktion

I denne artikel undersøger vi et fritidspædagogisk fællesskab omkring aktiviteten liverollespil. I liverollespil – eller 'larp' (live action role play) som det kaldes inden for feltet – spiller deltagerne roller og interagerer fysisk med hinanden indenfor rammerne af et fiktivt univers (Odgaard, Brunsgaard & Knudsen, 2024). Undersøgelsen bygger på eksplorativt etnografisk feltarbejde i en eksisterende rollespilskontekst og har haft til formål at skabe viden om liverollespil som fritidspædagogik; et forskningsmæssigt underbelyst område.

Feltarbejdet er gennemført i Lyng Rollespil, der er et kommunalt fritidstilbud til børn og unge i alderen 10-18 år. Her mødes 100-150 børn og unge ugentligt omkring aktiviteten liverollespil, der organiseres af fire pædagoger i samarbejde med en gruppe frivillige (typisk tidligere deltagere i alderen 18-25 år). Spillet skriver sig ind i et forskningsmæssigt krydsfelt, idet det har en dobbeltkarakter af fritidspædagogik og larp (Odgaard, Brunsgaard & Knudsen, 2024). Artiklen betragter vi som et specifikt fritidspædagogisk casestudie, hvor larp er casen (Flyvbjerg, 2015).

Gennem vores undersøgelse er vi blevet opmærksomme på, hvordan rollespillet fordrer en vedholdende investering fra deltagerne og de voksne omkring dem for at holde spillefællesskabet ved lige (Odgaard, Brunsgaard & Knudsen, 2024). Som fritidspædagogisk aktivitet er rollespillet således karakteriseret ved en inkluderende eksklusivitet, hvor der er plads til alle, der vil gøre en indsats for at være med, men hvor indsatsen ikke kommer med en garanti for gevinst. Disse indsigter vil vi i artiklen bruge som afsæt for en drøftelse af, hvordan fællesskaber bliver til i fritidspædagogiske kontekster.

Artiklen indskrives i en aktuell politisk og forskningsmæssig optagethed af fritidspædagogiske fællesskaber og deres betydning for børn og unges trivsel og udvikling (Prytz, 2023; Petersen & Sørensen, 2021). Artiklens bidrager med en indsigt i, hvordan deltagelse i et fritidspædagogisk fællesskab kan fordrer hårdt arbejde af deltagerne, og hvordan netop denne fordring rummer et væsentligt dannelsespotentiale. Artiklen tager således afsæt i følgende forskningsspørgsmål: Hvordan kan vi beskrive og forstå rollespillet som fritidspædagogik?

Aktuel fritidspædagogisk forskning

Fritidspædagogiske tilbud målrettet de større børn og unge har længe været et forskningsmæssigt underbelyst område (Ringskou & Gravesen, 2020). Inden for de seneste 4-5 år har fritidspædagogikken dog fået større forskningsmæssig opmærksomhed (Petersen & Sørensen, 2021; Petersen et al., 2023; Schultz & Petersen, 2024).

Arbejdet med børn og unges fællesskaber fremhæves af flere som kernen i fritidspædagogisk arbejde (Stanek, Højholt & Kousholt, 2014;

EVA, 2018). Jensen og Brinkmann (2011) argumenterer for at tale om *fællesskabelse* i stedet for *fællesskaber*. Hermed peger de på, at fællesskaber ikke er givne, men er under konstant tilblivelse i en proces, hvor fællesskab og individ dynamisk og gensidigt betinger hinanden. Denne dynamiske forståelse af fællesskaber genfinder vi i den nyere fritidspædagogiske forskning, men med to forskellige forståelser af, hvad der bør være omdrejningspunkt for fællesskabelsen. Vi kalder disse to forståelser for aktivitetsbåren fællesskabelse og samværsorienteret fællesskabelse.

Den del af forskningen, som har fokus på aktivitetsbåren fællesskabelse, fremhæver et kulturpædagogisk spor i fritidspædagogikken, hvor børn og unge samles omkring kulturskabende aktiviteter som musik, drama, kunst, m.v. (Boysen, 2022; Hansen, Heiden & Boysen, 2024; Boysen, 2024; Hansen & Rose, 2024). Fx viser Boysen (2022), hvordan fritidspædagogiske fællesskaber bliver til gennem kreative processer.

I den del af forskningen, som har fokus på samværsorienteret fællesskabelse, lægges vægten derimod på fritidspædagogikken som et frirum fra omverdenens lærings- og udviklingskrav (Brodersen et al. 2022; Gravesen, 2024; Ringskou & Jensen, 2024). Fx viser Brodersen et al. (2022), hvordan børns fritidspædagogiske samvær bliver til som et "samvær, der ikke har et distinkt singulært formål, men som heller ikke er et formålsløst tidsfordriv, idet samværet i sig selv fremstår som det centrale" (s. 70-71).

Brodersen et al. (2022) inddrager Simmels (2019) begreb om selskabelighed for at begribe (og forsvare) den fritidspædagogiske fællesskabelse af samvær for samværets skyld. Med denne artikel vil vi gerne udvide perspektivet på, hvordan selskabelighed kan forstås i en fritidspædagogisk kontekst. Vi anvender derfor begrebet selskabelighed til at undersøge rollespil som et eksempel på aktivitetsbåren fællesskabelse. Det gør vi med henblik på at diskutere og problematisere en tendens til i praksis- og forskningsfeltet at sondre skarpt mellem en aktivitetsbåren og en samværsorienteret fritidspædagogik.

Metode

I dette afsnit redegør vi for undersøgelsens empiriske sammenhæng, vores metodiske valg samt vores forskningsetiske overvejelser. Derudover redegør vi kort for vores analysemetode i arbejdet med empirien.

Empirisk sammenhæng

Lyng Rollespil udfolder sig hver torsdag aften fra marts til oktober på udearealerne omkring en fritidsklub ved en folkeskole. Udearealet består af boldbaner med omgivende kratarealer samt et flisebelagt gårdareal. Mellem disse arealer har frivillige og pædagoger over mange år konstrueret og vedligeholdt et enormt palisadehegn med borgrum og en stor port i midten (se illustration 1).



Illustration 1: Foto af borgen set fra boldbanerne (Fotograf: Ane Bjerre Odgaard)

På torsdagsaftener mellem kl. 17 og 21 mødes de ca. 100-150 deltagere, fordelt på ca. 70 % børn og unge mellem 10 og 18 år, 30 % frivillige over 18 år samt fire fritidspædagoger. Den første time på spilaftnerne går med forberedelser i form af kostumer, sminke og koordinering. Kl. 18:00 mødes alle spillere, og spillederne (herefter SL) giver informationer, som er relevante for aftenens spil. SL er de pædagoger eller erfarne spillere, der har ansvaret for at koordinere og lede spilprocessen. Herefter går spillet i gang.

Udover spilaftnerne afholdes der tirsdagsworkshops, hvor der finder forarbejde og idéudveksling sted i relation til spilaftnerne. Vores feltarbejde har både fundet sted i torsdagsrollespillet og på tirsdagsworkshopsene, men med fokus på liverollespillet.

Metode og forskerrolle

At lave feltarbejde i et live-rollespil er ikke en ukompliceret opgave. Ved vores første møde med felten forsøgte vi at bevæge os ind i rollespillet som observatører med en lav deltagelsesgrad (Hastrup et al., 2011), dvs. uden selv at være en del af rollespillet. Denne strategi forlod vi imidlertid allerede efter første besøg. Dels fordi vi oplevede spillet som et helt uoverskueligt mylder af handlinger. Dels fordi vi oplevede at være forstyrrende fremmedlegemer i spillet. Med andre ord indså vi, at rollespillet ikke kan erfares udefra. Vi var nødt til at deltage som spillere for at kunne opfange spillets virkelighed.

Vi har i løbet af de fire måneder, som feltarbejdet varede, deltaget gennem deltagerobservation (Atkinson & Hammersley, 1994). Samlet set har artiklens tre forfattere foretaget 105 timers feltarbejde i Lyng Rollespil i form af etnografisk observation med håndskrevne noter og fotos. Undervejs har vi løbende haft feltsamtaler med deltagere. Desuden har vi gennemført syv semistrukturerede interviews med deltagelse af i alt 10 personer og afholdt et empiriværksted med tre af de ansatte pædagoger. I denne artikel fremgår en række uddrag fra det

empiriske materiale, som eksemplificerer tværgående analytiske fund fra både observationer, samtaler, interviews og empiriværksted.

Etik

Som deltagende spiller-forskere i Lyng Rollespil blev det afgørende for os løbende at gøre deltagerne opmærksomme på, hvorfor vi var til stede. Dette skete gennem en fælles præsentation den første spilaften samt gennem løbende dialog med de spillere, som indgår i observationerne. Ved projektets opstart udarbejdede vi et skriftligt informationsmateriale om deltagelsen i forskningsprojektet samt om projektets formål, fremgangsmåde, tidsplan og indsamling af personoplysninger. Dette informationsmateriale blev delt med deltagere samt forældre via rollespillets mailliste. Af situerede forskningsetiske årsager har vi dog valgt udelukkende at indsamle personoplysninger (navne, lydoptagelser, fotos) på de deltagere, som var over 15 år, og som dermed selv kunne give eksplicit samtykke til indsamling af personoplysninger. Projektet er gennemført i henhold til Databeskyttelsesforordningen artikel 6, stk. 1, litra e og Databeskyttelsesloven § 10. Forskningsprojektet er i sin helhed blevet gennemført i overensstemmelse med "Den danske kodeks for integritet i forskning" (UFM, 2014). I det følgende er alle navne pseudonymer.

Analysemetode

Analysen af vores empiri er foregået som tematisk analyse (Clarke & Braun, 2016) gennem to forbundne iterationer: 1) En empiridrevet iteration som ledte til 2) en teoridrevet iteration. I analysens første iteration fandt vi i det samlede empiriske materiale frem til, at "risikofyldte spilsituationer" var et genkommende fænomen uanset spillerens erfaringsniveau. Vi valgte at forfølge dette tema, fordi det både knytter an til den nyere fritidspædagogiske forsknings optagethed af samværsformer og til vores umiddelbare oplevelse af rollespillet som en samværsform, der kræver hårdt arbejde af deltagerne. Vi fik herved øje på, at deltagelsen i fællesskabet omkring rollespillet generelt fordrer, at spillerne kan bevæge sig ind i samt udholde sådanne risikofyldte situa-

tioner i spillet. Vi fik desuden øje på, at disse situationer fordrer, at spillerne i forskellig grad er i stand til at re-orientere deres deltagelse for at kunne forblive en del af fællesskabet omkring spillet. Dette ledte os til den teoridrevne iteration, hvor vi fokuserede på analytisk at begribe de forskellige grader af re-orientering som udtryk for, hvordan skabelsen af spillet som det fælles gør det muligt for deltagerne at blive til som individer i det sociale.

Teoretisk afsæt og kernebegreber

For at analysere liverollespil som et eksempel på fritidspædagogisk fællesskabelse tager artiklen teoretisk afsæt i Hammershøjs (2001) dannelsesteoretiske udlægning af Simmels (2019) begreb om selskabelighed.

Simmel (2019) identificerer i sit essay "Sociabilitetens sociologi" en "sociabilitetsdrift" i mennesket. Denne drift mod social forbundethed destilleres til sin reneste form i selskabeligheden, hvor samværet er til for samværets skyld – og ikke et middel til at fremme bestemte interesser eller formål.

Ifølge Hammershøj (2001) har Simmels selskabelighedsbegreb aktualitet, fordi det kan bruges til at beskrive nye socialitetsformer i det senmoderne samfund. I modsætning til tidligere tiders veldefinerede og indholdsbestemte fællesskaber har de senmoderne socialitetsformer karakter af at være mindre artikulerede og mere diffuse stemningsmæssige fællesskaber.

De nye socialitetsformer er ifølge Hammershøj (2001) snævert forbundet med forandrede vilkår for dannelse. Dannelse definerer Hammershøj (2017) som en proces, hvor individet overskrider sig selv i det sociale og derved ændrer sin måde at forholde sig på. Dannelse handler ligesom fællesskabelse om, at individualitet og socialitet bliver til i en og samme proces, men dannelsesbegrebet fokuserer på, at processen resulterer i en formning af personligheden.

Hammershøjs (2001) pointe er, at individer i dag er henvist til at selv-danne sig ved at overskride sig selv i selskabelighedens rene socialitetsformer, hvor man kan erfare samværet for samværets skyld. En vigtig pointe for analysen i denne artikel er, at der ifølge Hammershøj findes forskellige grader af dannende selvoverskridelse:

"Hvis det interessante for én mest er leg med roller i de "rene" socialitetsformer, da kan man siges at gå efter at gøre erfaringer af andre forholdelsesmåder i socialiteten; og hvis det interessante for én mest er at hengive sig til samværet, kan man siges at gå efter at erfare et andet fællesskab som sådan." (Hammershøj, 2001, s. 36)

Hammershøj udspænder her et kontinuum for den dannende selvoverskridelse. I den ene ende består selvoverskridelsen i hengivelse til

samværet som en undersøgelse af spørgsmålet: Hvordan kan jeg være én blandt andre? I den anden ende af spektret er selvoverskridelsen en undersøgelse af mulige roller og identiteter i det sociale ud fra spørgsmålet: Hvem kan jeg være blandt andre?

I analysen af vores empiri fik vi øje på, at deltagelse i rollespillet fordrer, at spillerne bevæger sig ind i og kan udholde situationer med usikkerhed/risiko. Vores tese er, at disse situationer kan forstås som dannelsesmomenter, hvor der er forskellige grader af selvoverskridelse på spil. I det følgende udfoldes dette i en analyse af vores empiri.

Selvoverskridelse og fællesskabelse – tre analytiske nedslag

I det følgende præsenterer og analyserer vi tre empiriske uddrag, som er udvalgt, fordi de repræsenterer generelle fund fra vores analyseproces: De tre uddrag viser, hvordan deltagerne i forskellig grad må overskride sig selv for at kunne re-orientere deres deltagelse i spillet.

Det første empiriuddrag viser et eksempel på lav grad af selvoverskridelse i form af hengivelse til samværet og erfaring af social forbundethed.

1. uddrag: Træsværd

På en almindelig spilaften kan man iagttage, at der på boldbanen uden for borgpladsen befinder sig en større gruppe drenge. Drengene løber rundt på boldbanen og slås mod hinanden med deres medbragte våben. Bevæger man sig tættere på gruppen, vil man kunne høre dem bruge udtrykket "at slås med træsværd". Det er betegnelsen for, at man slås med hinanden for sjov, uden at det har nogen konsekvenser for ens karakter. En gang imellem lader drengegruppen sig hverve af andre spillere til at deltage i en slåskamp i spillet, men for det meste hænger drengene ud med hinanden på boldbanen uden at interagere med plottet i spillet. De andre spillere og pædagogerne accepterer, at det er drengenes måde at deltage på – så længe gruppen ikke forstyrrer spillet for dem, der går i karakter og lever sig ind i deres rolle. "Der skal vel være plads til alle", som en pædagog udtrykker det.

Det første uddrag udgør en kontrast til de risikofyldte spilsituationer, og som sådan er det repræsentativt i forhold til den rummelighed, som vi har iagttaget i spillet. Man kan sige, at spillet giver plads til en decenteret fællesskabelse. Drengene, der slås med træsværd på boldbanen, er blot et blandt flere eksempler på deltagere, der "hænger ud" og kun i begrænset omfang interagerer med plottet i spillet. Det kan også være meget erfarne spillere, der efter at have været centrale aktører i plottet vælger at trække sig for en stund for at skabe deres eget rum i spillet.

Drengenes selskabelighed med hinanden er båret af aktiviteten træsværdsleg, men alligevel synes fællesskabelsen i høj grad at være sam-

Spillet symbolske karakter gør det altså muligt for Anna at erfare det at ofre sig for fællesskabet som en blandt flere mulige måder at blive til som en del af det fælles

værsorienteret. Der er tale om en relativt lav grad af selvoverskridelse, hvor overskridelsen ligger i selve hengivelsen til samværet og erfaringen af at være én blandt flere. På trods af pædagogernes og de frivilliges forsøg på at inddrage dem i spillet gør drengene sig ikke erfaringer med nye roller og identiteter, der kunne føre til nye og anderledes måder at deltage i fællesskabet på. Det skal vi til gengæld se et eksempel på i det følgende.

2. uddrag: Drengen, der fik stjålet sine penge

Pædagogen Torben og Jens, som er en af de mest erfarne frivillige, spiller rollerne som hhv. byvagtskaptajn og -løjtnant i spillet. Det er en del af deres karakterer at være onde og skurkagtige. Torben og Jens lægger en aften mærke til, at en af deltagerne – en dreng på 10-11 år, der er relativt ny i spillet – har rigtig mange penge på sig, da han skal betale på kroen. Da drengen bevæger sig ud af byen, standser de ham og giver ham en bøde med det resultat, at drengen mister alle sine penge. Den efterfølgende spilaften kommer drengens far til Torben og fortæller, at drengen blev meget ked af det, fordi han mistede sine penge. Faren er tydeligvis meget fortørnet over, at der er nogle voksne spillere, som har stjålet penge fra hans søn. Torben prøver at forklare faren, at det er en del af spillet, at hans og Jens' karakter skal være de onde. Den præmis har faren til at begynde med svært ved at købe ind på, så Torben siger til ham: "Om tre-fire spilgange, der bliver mig og Jens slået ihjel, for vi bliver ondere og ondere for hver aften, så til sidst er de andre spillere nødt til at gøre noget ved os. Den dag din søn kommer hjem og siger, 'nu slog vi dem ihjel – de to idioter, der tog alle min penge', så er det en anden dreng, du får hjem."

Drengen i dette uddrag befinder sig i en risikofyldt spilsituation, der både kan føre ham ind i spillet eller resultere i, at han helt forlader spillet. Uddraget er valgt som et eksempel på, hvordan nye spillere i høj grad lærer spillet at kende gennem deltagelse og ikke gennem instruktion. Der er lydhøre pædagoger og hjælpsomme frivillige, der samler og støtter op, men det er i høj grad op til nybegynderne selv at finde vej ind i spillet. Det gør det til et hårdt arbejde at blive deltager i fællesskabet.

Det hårde arbejde indebærer, at drengen skal ændre sin måde at forholde sig til sig selv og spillet på. Han skal gå fra at se sig selv som et offer til at se sig selv som retfærdighedsgenoprettende hævner. På det praktiske plan skal han kunne omsætte den ændrede selvforståelse til handling ved at skabe alliancer og samle ressourcer. Hermed vil han bevæge sig ind i en ny situation præget af risiko og usikkerhed, hvor han skal kunne udholde den uafgjorthed, der ligger i, at der ikke er nogen garanti for, at han bliver belønnet for sin indsats.

Det tredje uddrag er valgt, fordi det anskueliggør, hvordan også meget erfarne spillere kan komme på overarbejde, når de skal re-orientere deres deltagelse og ændre forholdelsesmåde i spillet.

3. uddrag: Pigen der var bange for at dø

Spillet er i fuld gang udenfor. Inde i fritidsklubbens bygning, på en af gangene, har Anna trukket sig tilbage fra rollespillet. Hun står med ansigtet skjult i hænderne, går lidt frem og tilbage, tydeligt anspændt og urolig. Anna er en af de yngre, men meget erfarne spillere. Hun er ikklædt en sirligt dekoreret dragt med amuletter og indtager en central rolle som en af præsterne i rollespillet. I det en af spilletiderne passerer hende på gangen, rækker hun ud og siger spagfærdigt: "Jeg

... jeg har brug for hjælp". Hendes stemme knækker, hun er tæt på gråd. Spillederen standser op. Anna forklarer: "Jamen det er fordi at der er det ritual, og jeg har virkelig brug for hjælp!" Anna er bange for at mislykkes i det vigtige ritual; hvis det ikke lykkes, risikerer hendes karakter at dø. Ved det afsluttende debriefing-møde for spillere og frivillige fortæller pædagogen Torben, at han har talt med Anna og sikret sig, at hun er ok. En af spillerne siger, at man måske skal overveje at lægge den slags spilbegivenheder tidligere på aftenen af hensyn til de mindre børn, der er trætte. Torben skærer igennem og siger, at de ikke kan indrette alt efter dem, der bliver kede af det

Anna konfronteres i dette uddrag med den ultimative hengivelse til og selvoverskridelse i rollespillets fællesskabelse, nemlig at man ofrer sin karakter, for at spillets selskabelighed kan leve videre. Det er naturligvis kun i legens symbolske forstand, at Anna risikerer at ofre sit liv. Hvis hendes karakter dør, kan hun indtræde i spillet med en ny karakter. Annas reaktion siger dog noget om ofrets betydning. Vi kan forstå denne betydningsfuldhed med udgangspunkt i, hvad Simmel skriver om selskabeligheden som:

"et symbol på livet, som det tegner sig i legens lette lyksalighed, men netop dog et symbol på livet, hvis tilsynekomst den kun ændrer i den grad, som den gennem legen vundne afstand kræver det."
(Simmel, 2019, s. 187)

Vi forstår Simmel på den måde, at symbolet på en gang er det, der skaber afstand til og forbindelse til livet. Afstanden er det, der muliggør, at pigen kan erfare ofret som en mulig måde at bidrage til fællesskabelsen på. Forbindelsen er det, der giver erfaringen betydning. Spillets symbolske karakter gør det altså muligt for Anna at erfare det at ofre sig for fællesskabet som en blandt flere mulige måder at blive til som en del af det fælles.

Vi har i analysen vist, hvordan deltagerne gennem rollespillet gør sig erfaringer med forskellige måder at blive til som individer gennem skabelsen af det fælles. Vi vil runde analysen af med kort at opholde os ved pædagogernes måde at forholde sig til disse tilblivelsesprocesser på. Vi har i en tidligere artikel (Odgaard, Brunsgaard & Knudsen, 2024) vist, hvordan pædagogikken sammen med legen synes at være underordnet spillet som et væsen, der konstant skal næres og tøjles for at holdes i live. De tre empiriuddrag, som vi har præsenteret i denne artikel, kan både bekræfte og nuancere denne pointe.

Empiriuddrag 1 og 3 synes umiddelbart at udgøre yderpunkterne på et kontinuum, der beskriver graden af pædagogisk rummelighed. I uddrag 1 skal der være "plads til alle", mens der i uddrag 3 ikke er plads til tage særhensyn, fordi spillet dikterer noget andet. Men også rummeligheden i uddrag 1 har en grænse, og den går der, hvor træsværd-

legen bliver forstyrrende for det egentlige rollespil. Så langt synes vores empiri altså at bekræfte pointen om, at fritidspædagogikken er underordnet spillet.

Samtidig viser vores eksempler, hvordan pædagogernes insisteren på den fælles skabelse af spillet muliggør, at deltagerne kan gennemleve risikofyldte situationer, der leder dem frem til nye måder at tage del i fællesskabelsen på. Vi kan derfor nuancere pointen og sige, at fritidspædagogikken ikke bare underordner sig spillet, men også virker igennem det. Intet sted bliver dette tydeligere end i det dannelsesperspektiv, som pædagogen Torben ruller op for faren i empiriuddrag 2: "Den dag din søn kommer hjem og siger, 'nu slog vi dem ihjel – de to idioter, der tog alle min penge', så er det en anden dreng, du får hjem."

Diskussion

I det følgende vil vi sætte artiklens fund i relation til en aktuell diskussion om, hvad der bør være omdrejningspunktet for den fritidspædagogiske fællesskabelse. Vi ser i forskningsfeltet en tendens til at beskrive den fritidspædagogiske opgave som *enten* at skabe et frirum, hvor det at være sammen er det centrale, *eller* at gøre aktiviteter til bærer af det fælles. Med afsæt i begrebet selskabelighed vil vi i det følgende diskutere og problematisere denne skarpe adskillelse mellem samværsorienteret og aktivitetsbåren fællesskabelse.

Brodersen et al. (2022) anvender begrebet selskabelighed til at analysere fritidsinstitutionen, som et pædagogisk rum, der er karakteriseret ved hjemlighed og uformelhed, og hvor fællesskabelsen i høj grad er samværsorienteret. De beskriver dette samvær som en "lystbetonet værensform", hvor "det lystfulde ligger [...] i de fælles processer; i intensiteter, hygge og kropslig nærhed i sofaerne" (Brodersen et al., 2022, s. 71). Hermed indskrives artiklen sig i et spor i forskningen, der betoner fritidsinstitutionen som et frirum for børn og unge, og som både forskningsmetodisk og pædagogisk vægter betydningen af et børne- og ungeperspektiv (Ringskou & Jensen, 2024). Det gør Gravesen (2024) fx, når han beskriver den fritidspædagogiske opgave som at "gøre sig tilgængelige for børn- og unges perspektiver." (Ibid s. 132).

Det hører med til billedet af Lyng Rollespil som fritidspædagogisk tilbud, at der inden for en udpræget kulturpædagogisk og aktivitetsbåren ramme findes elementer af samværsorienteret fællesskabelse. Det er ikke bare de træsværdslegende drenge, der formår at skabe lommer af samvær, når de "hænger ud" i spillet. Det er også en del af del af det pædagogiske setup, hvor en af de fire pædagoger udelukkende har sin funktion uden for spillet. Fra denne position kan hun yde omsorg og støtte og i det hele taget gøre sig tilgængelig for børnenes perspektiver. Vores empiri indeholder flere eksempler på unge, der beskriver Lyng Rollespil som et frirum, hvor de møder det, som Ringskou og Jensen (2024) kalder for "aktive, lyttende og ikke-dømmende ungdomsvidner" (s. 106).

Deltagerne kan gennem legens symbolske afstand til livet gøre erfaringer med, hvad det vil sige at være og at blive til som individ i et fællesskab

Vores analyse af liverollespil som fritidspædagogisk fællesskabse peger samtidig på, at selskabelighed i det fritidspædagogiske rum kan have andre kvaliteter end hygge og kropslig nærhed i sofaerne. Forskellen ligger ikke bare i indretningen af rummet, hvor alt fra de middelalderlige bygninger over kostumerne til omgangsformen i spillet konnoterer det modsatte af hjemlighed og uformelhed. Forskellen ligger også i kvaliteten af de fælles processer, hvor rollespillet fordrer, at spilleren løbende må re-orientere sin deltagelse for at kunne bidrage til det fælles. Rollespil som fritidspædagogisk fællesskabse får herved karakter af at være det, som Hansen, Heiden & Boysen (2024) med afsæt i Ziehe (1999) kalder for fritidspædagogisk decentreringskunst. I dette perspektiv handler fritidspædagogik ikke bare om at gøre sig tilgængelig for, men om at udvide børns og unges perspektiver ved at:

"bane vejen for en decentrering fra de unges indsnævrede egenverdener, der gør det muligt for dem at fordybe sig i nuet og glemme sig selv i forpligtende fællesskaber, der gror ud af det at skabe noget sammen." (Ibid s. 145)

I konkret fritidspædagogisk praksis synes distinktionen mellem samværsorienteret og aktivitetsbåren fællesskabse altså ikke at være et spørgsmål om enten-eller, men et både-og. I Lyng Rollespil viser dette sig som en fritidspædagogisk praksis, hvor samværsorienteret rummelighed kombineres med et fokus på den aktivitetsbåre fællesskabse. Netop fordi der insisteres på kvaliteten af den fælles skabelse af spillet, er man i stand til at give deltagerne erfaringer, der udvider deres perspektiv på, hvordan man kan blive til som individ i et fællesskab.

Konklusion

Denne artikel har belyst et forskningsspørgsmål om, hvordan rollespil kan beskrives og forstås som fritidspædagogik. Eftersom artiklen bygger på et casestudie i én specifik kontekst, er studiets generelle udsigelseskraft selvsagt begrænset. Trods dette bidrager artiklens analyser med en nuancering af centrale begreber, som måske kan finde bredere analytisk anvendelse i andre studier af fritidspædagogisk praksis. Dette vil vi afslutningsvist udfolde. Som det er fremgået af det foregående, indskrives rollespillet sig i en kulturpædagogisk tradition inden for fritidspædagogikken, hvor kulturskabende aktiviteter udgør omdrejningspunktet for at samle børn og unge i et fællesskab. At rollespilsaktiviteten udgør omdrejningspunktet, kan for en umiddelbar betragtning få pædagogikken til at fremstå som sekundær og underordnet spillet. Ved nærmere eftersyn viser den pædagogiske insisteren på spillets forrang sig imidlertid at rumme et pædagogisk projekt, der især træder frem i risikofyldte spilsituationer, hvor en spillers karakter kommer i fare. Artiklen viser, hvordan sådanne situationer udgør potentielle dannelsesmomenter, hvor spillerne må finde frem til nye måder at være i og tage del i spillet på for fortsat at kunne bidrage til fællesskabelsen. Rollespil kan i forlængelse heraf beskrives som aktivitetsbåren fritidspædagogisk fællesskabse, hvor deltagerne gennem legens symbolske afstand til livet kan gøre erfaringer med, hvad det vil sige at være og at blive til som individ i et fællesskab. Der er også plads til at hænge ud i rollespillet og give sig hen til samværet med de dannelses-kvaliteter, som dette rummer. Men pædagogisk ligger vægten på, at det er gennem decentrerende forstyrrelser, at fritidspædagogikken kan bidrage til trivsel og balance i børnenes og de unges hverdagsliv.

Litteratur

- Boysen, M. S. W. (2022). Et kollektiv af superhelte: Om hvordan individ og fællesskab kan kobles i kreative ungdomsfællesskaber. *Forskning i Pædagogers Profession Og Uddannelse*, 6(2), s. 29-43. <https://doi.org/10.7146/fppu.v6i2.134273>
- Boysen, M.S.W. (2024). Det fælles tredje - det, vi gør sammen, har betydning. I: T. Ankerstjerne (red.). *Fritidspædagogikken gentænkt* (s. 43-55). Dafolo.
- Brodersen, M., Jensen, A. W., Hald, M., Løth, K., & Boysen, M. S. W. (2022). Sofaer, pandekager og lyde fra flere verdener: Selskabelighed som fritidsinstitutionel samværsform. *Forskning i Pædagogers Profession Og Uddannelse*, 6(2), s. 59-72. <https://doi.org/10.7146/fppu.v6i2.134275>
- Clarke, V. & Braun, V. (2016). Thematic analysis. *The Journal of Positive Psychology*, 12(3), s. 297-298. <https://doi.org/10.1080/17439760.2016.1262613>
- EVA (Danmarks Evalueringsinstitut) (2018). *Børns og unges brug af fritids- og klubtilbud*. <https://eva.dk/Media/638366701556914124/Rapport%20B%C3%B8rns%20og%20unges%20brug%20af%20fritids-%20og%20klubtilbud.pdf>
- Flyvbjerg, B. (2015). Fem misforståelser om casestudiet. I: S. Brinkmann & L. Tanggaard (red.). *Kvalitative metoder. En grundbog*. (2. Udg., s. 497-520). Hans Reitzels Forlag.
- Gravesen, D. T. (2024). En tilgængelighedens pædagogik: fritids- og ungdomspædagogisk faglighed med afsæt i børn og unges egne perspektiver. I C. Schultz, & K. E. Petersen (red.), *Fritids- og ungdomspædagogik: en grundbog i fritids- og ungdomspædagogisk arbejde med større børn og unge* (s. 116-138). Ungdomsringen.
- Hansen, N.F. & Rose, P. (2024). Pædagogisk musikalitet i arbejdet med børn og unge - pædagogiske medspil og positioner i aktivitetsbårne fritidspædagogiske fællesskaber. I: T. Ankerstjerne (red.). *Fritidspædagogikken gentænkt* (s. 57-67). Dafolo.
- Hansen, N. F., Heiden, T., & Snorre Wilms Boysen, M. (2024). Fritidspædagogik som decentreringskunst: Unges identitetsarbejde mellem oplevelsestunneler og åbne horisonter. I: K. E. Pedersen & C. Schultz (red.), *Fritids- og Ungdomspædagogik: en grundbog i fritids- og ungdomspædagogisk arbejde med større børn og unge* (s. 140-162). Ungdomsringen.
- Hammershøj, Lars Geer (2001) Selvdannelse og nye former for socialitet - technofesten som eksempel. I: *Dansk Sociologi*, Bind 12, Nr. 2, 2001, s. 23-44.
- Hammershøj, L. G. (2017). *Dannelse i uddannelsessystemet*. Hans Reitzels Forlag.
- Atkinson, P., & Hammersley, M. (1994). Ethnography and participant observation. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 248-261). Sage Publications, Inc.
- Hastrup, K., Rubow, C. & Tjørnhøj-Thomsen, T. (red.) (2011). *Kulturanalyse: Kort fortalt*. Samfundslitteratur.
- Jensen, E. & Brinkmann, S. (2011). *Fællesskab i skolen. Udfordringer og muligheder*. Akademisk Forlag.
- Odgaard, A. B., Brunsgaard, M. H. & Knudsen, A. (2024). "Jeg har brugt en fucking måned på den her karakter!" Om legens funktioner i et fritidspædagogisk live-rollespil. *Nordisk tidsskrift for pædagogik og kritikk*, 10(5). <https://doi.org/10.23865/ntpk.v10.5994>
- Petersen, K. E. & Sørensen, T. E. M. (2021). Fritids- og ungdomsklubbers betydning for børn og unges trivsel og udvikling. *Pædagogisk indblik*. Aarhus Universitetsforlag. https://dpu.au.dk/fileadmin/edu/Paedagogisk_Indblik/Fritids-_og_ungdomsklubber/11_-_Fritids-_og_ungdomsklubbers_betydning_for_boern_og_unges_trivsel_og_udvikling.pdf
- Petersen, K. E., Hansen, P. R., Damkjær-Ohlsen, S., & Duncan-Bendix, J. (2023). *Pædagogers arbejde med børn og unge i fritidspædagogikken: fritidspædagogikkens betydning for børn og unges trivsel, udvikling og livsmuligheder*. DPU, Aarhus Universitet. https://dpu.au.dk/fileadmin/edu/Udgivelser/Rapporter/Ebog_-_Paedagogers_arbejde_med_boern_og_unge_i_fritidspaedagogikken.pdf
- Prytz, M. (2023). Ny minister vil skrue op for pædagogikken: Der er for lidt fokus på fritiden. *Børn & Unge*. <https://bupl.dk/boern-unge/nyheder/ny-minister-vil-skrue-op-paedagogikken-der-er-lidt-fokus-paa-fritiden>
- Ringskou, L. T., & Gravesen, D. T. (2020). Med viden skal skole- og fritidspædagogik bygges: En kortlægning og kritisk analyse af forskningsbaseret litteratur på feltet for skole- og fritidspædagogik i Danmark. *Forskning i pædagogers profession og uddannelse*, 4(1), s. 20-32. <https://doi.org/10.7146/fppu.v4i1.119212>
- Ringskou, L. & Jensen, L.K. (2024). Ungeperspektiver på ungdomsklubbers fællesskaber. I: T. Ankerstjerne (red.). *Fritidspædagogikken gentænkt* (s. 95-108). Dafolo.
- Schultz, C., & Petersen, K. E. (red.) (2024). *Fritids- og ungdomspædagogik - en grundbog i fritids- og ungdomspædagogisk arbejde med større børn og unge*. Ungdomsringen.
- Simmel, G. (2019). Sociabilitetens sociologi. I: S. Christensen et al. (red.). *Simmel – sociologiens eventyrer* (s. 177-189). Samfundslitteratur.
- Stanek, A.H. & Højholt, C. & Kousholt, D. (2014). *Fritidspædagogik, faglighed og fællesskaber*. Dafolo.
- UFM (Uddannelses- og Forskningsministeriet) 2014. *Den danske kodeks for integritet i forskning*. <https://ufm.dk/publikationer/2015/filer/file>
- Ziehe, T. (1999). God anderledeshed. I: C. Nejst Jensen & A. Knudsen (Red.), *Ungdomsliv og læreprocesser i det moderne samfund* (s. 202-214). Billesø & Baltzer.