

Spil eleverne tilbage til fremtiden!

Hvordan elevernes lige forudsætninger for at deltage i et demokratisk samfund i et fremtidigt perspektiv styrkes gennem rollespil om fortiden

MARIANNE DIETZ

Abstract

Denne artikel kommer med et bud på, hvordan rollespil, der iscenesætter historiske begivenheder, kan understøtte elevers lige forudsætninger for at deltage i et demokratisk samfund i et fremtidsperspektiv. Artiklen belyser, hvordan elevernes lige deltagemuligheder styrkes, når rollespil af denne type inddrages i samfundsfagsundervisningen. Det hænger sammen med, at eleverne tilbydes en dybere forståelse for de grundværdier og spileregler, som præger samfundet og dermed deres eget liv, opnår erfaringer med det at være deltagende og væsentlige, og endelig gennem perspektivskifte opøver færdigheder, der sætter dem i stand til at imødekomme og handle i forhold til samfundsmæssige problematikker.

Forudsætninger for demokratisk deltagelse i et fremtidsperspektiv

Samfundsfaget i folkeskolen er et af de fag i fagrækken, der i særdeleshed i sit formål definerer kompetencer, som skal kvalificere de handlinger, som eleverne foretager, vel at mærke når de har forladt skolen. Af formålet for faget fremgår det blandt

andet, at »*eleverne skal opnå kompetencer til aktiv deltagelse i et demokratisk samfund*«. Eleverne er naturligvis også deltagende i samfundet, imens de går i skole, for eksempel gennem aktiviteter i foreningslivet og i kraft af deres rolle som forbrugere og deltagelse i den demokratiske debat. Men deltagelse i et demokratisk samfund defineres i høj grad også af konkrete demokratiske valghandlinger, der vel at mærke fordrer, at eleverne er fyldt 18 år. Undervisningen i faget skal således forberede eleverne til deres deltagelse i et demokratisk samfund i et fremtidsperspektiv. Som det også fremgår af fagets formål, skal eleverne blandt andet »*opnå forudsætninger for, at de udvikler kritisk tænkning og et værdigrundlag, der sætter dem i stand til at deltage kvalificeret og engageret i samfundet*«. Det er således i særdeleshed elevernes *forudsætninger* for deltagelse, der skal udvikles i undervisningen, og disse forudsætninger for deltagelse indebærer i henhold til formålet endvidere, at eleverne kan »*[...]forholde sig til demokratiske grundværdier og spilleregler [...]*« i samfundet.

Demokratiske deltagelse for alle elever – hvad er problemet?

I artiklen belyser jeg, hvordan analoge rollespil, som en elevaktiverende arbejdsform, hvor eleverne er fysisk til stede i spiluniverset, kan være med til at understøtte elevers – vel at mærke *lige* – forudsætninger for at deltage engageret i et demokratisk samfund i et fremtidsperspektiv. Men først adresserer jeg en af samfundsfagets væsentlige udfordringer, som den blev belyst i POLIS 1 (Christensen 2019, s. 21-38), nemlig at samfundsfag viser sig at være et af de fag, hvor forældrenes uddannelsesbaggrund spiller en forholdsvis stor rolle for elevernes tilegnelse af fagets færdigheder (ibid., s. 33-34). Ifølge samfundsfagsdidaktiker Anders Stig Christensen kan dette hænge sammen med fagets begrebstunge og diskuterende karakter, der appellerer til den kulturelle kapital, som middelklassens børn og børn af forældre med længerevarende uddannelser har med sig hjemmefra (ibid.). Undervisningsformer, hvor elevernes deltagelsesmuligheder er defineret af deres individuelle samfundsfaglige viden, og hvor de trækker på personlige holdninger til samfundsmæssige problematikker, kan i værste fald være med til forstærke uligheder mellem eleverne i deres tilegnelse af fagets

færdigheder. Ikke alle elever vil opleve, at de har tilstrækkelig viden om samfundet eller kvalificerede holdninger at trække på i diskuterende og holdningspræget samfundsfagsundervisning i grundskolen.

I det følgende belyser jeg, hvordan analoge rollespil i samfundsfagsundervisningen, hvor eleverne spiller andre end sig selv og påtager sig perspektiver på samfundsmæssige problematikker, som er defineret i rollebeskrivelserne, har potentialer til mere ligeligt at styrke elevernes deltagelsesmuligheder.

Rollespil om fortidens problematikker – hvorfor?

Karakteristisk for den type rollespil, som jeg her fremhæver, er, at de iscenesætter historiske begivenheder. Det betyder, at eleverne spiller aktører fra fortiden og gennemspiller historiske begivenheder – der vel at mærke trækker tråde til samfundsstrukturer i nutiden – med afsæt i forskellige fortidige aktørers perspektiver på begivenheden. Eleverne løser således gennem rollespillet, på vegne af fortidige aktører, problematikker i fortiden, som har vist sig at have betydning for samfundets strukturer. Naturligvis behøver rollespil i samfundsfagsundervisningen, hvor eleverne spiller roller, hvis holdninger er defineret på forhånd, ikke at tage afsæt i fortidige begivenheder. Disse kan sagtens behandle nutidige situationer og problematikker. Rollespil med fokus på fortiden er dog enestående til at opfylde den del af samfundsfagets formål, der drejer sig om, at *»eleverne skal forholde sig til demokratiske grundværdier og spilleregler med henblik på deres deltagelse i samfundet«*. At forholde sig til et samfunds demokratiske grundværdier fordrer en dybere forståelse for, hvad der ligger til *grund* for sådanne værdier, og eleverne kan gennem rollespil om fortiden, når de inddrages i samfundsfag, netop opnå en dybere indsigt i de værdier, der ligger til grund for de samfundsstrukturer, som præger deres liv.

I det følgende uddyber jeg med afsæt i et konkret rollespil, »Rollespillet om Septemberforliget 1899« (Dietz 2019a), hvordan eleverne gennem spillet opnår en dybere forståelse for de grundværdier, der præger de demokratiske spilleregler på det danske arbejdsmarked. Andre rollespil, som tilsvarende behandler samfundets grundværdier i et historisk perspektiv, som jeg blot vil nævne, er for eksempel »Kanslergadeforliget 1933« og »Slaget på Fælled« (Dietz og Hvidberg 2012).

Rollespillet om Septemberforliget 1899: Samfundets grundværdier på spil

»Rollespillet om Septemberforliget 1899« er eksemplarisk for et rollespil, der er centreret omkring en historisk begivenhed, men som trækker tråde til demokratiske strukturer i nutiden og belyser samfundets grundværdier. Forliget 'Septemberforliget 1899' er i eftertiden blevet kaldt *arbejdsmarkedets grundlov*, og som forløber for det, der i dag kaldes *Den danske model*, knæsatte forliget det princip, at aftaler om arbejdsmarkedets forhold – fra løn til fritid, barsel, ferie, overtid osv. – aftales mellem to ligeværdige forhandlingsparter: De arbejdende på den ene side og arbejdsgiverne på den anden. Septemberforliget 1899 tillægges betydning for de grundværdier og spilleregler, der kendetegner det danske arbejdsmarked, og der er således, i bogstavelig forstand, grundværdier på spil, når eleverne spiller rollespillet.

Rollespillet tager udgangspunkt i den storkonflikt på det danske arbejdsmarked, der i 1899 førte til, at 40.000 organiserede arbejdere blev lockoutet af deres arbejdsgivere i over 100 dage. Storkonflikten var en kulmination på mange mindre konflikter mellem arbejdere og arbejdsgivere op igennem den sidste del af 1800-tallet, hvor flere og flere arbejdere organiserede sig, og hvor hovedorganisationerne etableredes. En mindre snedkerstrejke i syv jyske byer i begyndelsen af 1899 blev dråben, der fik arbejdsgivernes bæger til at flyde over, og det førte til, at de lockoutede over 40 procent af den organiserede arbejdsstyrke. Parterne kunne ikke nå til enighed i konflikten, og først da finansverdenen blandede sig og mæglede mellem parterne, lykkedes det at forliges.

Rollespillet iscenesættes som et møde hjemme hos Axel Heide, som var direktør for Privatbanken og repræsentant for finansverden. Han er mødeleder i spillet og mægler mellem parterne. Til mødet er også formændene for hovedorganisationerne, Jens Jensen fra De Samvirkende Fagforbund (der siden blev til LO) og Niels Andersen, formand for Dansk Arbejdsgiver- og Mesterforening (det nuværende DA). Derudover – og vel at mærke i uoverensstemmelse med de virkelige forhandlingsmøder, hvor kun de førnævnte parter var til stede – er repræsentanter fra forskellige grupperinger i samfundet af spillemæssige hensyn »inviteret« med til mødet. Nogle af disse baserer sig på virkelige aktører, mens andre er fiktive. Af virkelige aktører kan blandt andet nævnes Adolf Lauritz Hansen, som var stifter af

Kristeligt Dansk Fællesforbund (forløberen for KRIFA). Han er i særdeleshed med for at plædere for, at både arbejdere og arbejdsgivere melder sig ind i Kristeligt Dansk Fællesforbund og i Guds navn finder en fælles løsning på konflikten frem for at bekæmpe hinanden. Tilsvarende er Marie Christensen og Carl Westergaard til stede som stiftere af henholdsvis Københavns Tjenestepige Forening og Tjenestefolkernes Forening. De taler for, at også forholdene for tjenestepiger og tyende på landet problematiseres, og at deres foreninger optages i arbejdernes hovedorganisation. Desuden er en række fiktive repræsentanter for arbejdere og arbejdsgivere i byen og på landet til stede, som alle har forskellige holdninger og udgangspunkter for at diskutere og løse konflikten (Dietz 2019b).

I spillet skal eleverne påtage sig roller som de forskellige mødedeltagere og gennem mødet fortælle om, hvem de er, uddybe og argumentere for deres holdninger til konflikten, samt hvordan de ser konflikten løst bedst muligt. Spilscenariet er bygget op omkring præsentations- og debatrunder, forhandlinger i grupper og udarbejdelse af løsninger på konflikten med afsæt i de plausible løsningsmuligheder, som de forskellige aktører har bragt på banen. Klassen vil som afslutning på spillet have skabt et fælles forlig, der er mere eller mindre identisk med det Septemberforlig, som løste konflikten i virkeligheden. Spillet kan således meget vel munde ud i kontrafaktiske løsninger på konflikten, men det er hensigten, at eleverne til slut sammenligner klassens forlig med virkelighedens, og blandt andet reflekterer over, hvilke *grundværdier* der er til stede i *klassens* forlig, og hvordan disse ville have præget det danske arbejdsmarked og samfund, samt hvilke grundværdier i den danske model (som den ser ud i dag) eleverne kan genkende i Septemberforliget fra 1899.

I det følgende indkredser jeg en dybere forståelse af, hvordan rollespil som »Rollespil om Septemberforliget 1899« kan understøtte, at *alle* elever oplever at være deltagende og væsentlige.

Rollespil i undervisningen: Elevernes oplevelse af at være deltagende og væsentlige

Jeg anvender »rollespil« som en overordnet betegnelse for denne type spil, vel vidende at denne betegnelse af nogle vil være associeret med spil, hvor udklædning, kulisser og andre *ydre*

rammer er centrale for spiloplevelsen. I min tilgang til rollespil har jeg dog fokus på betydningen af, at spillerne har adgang til rollernes *indre*, såsom deres tanker, følelser, holdninger og livssyn (Dietz 2019b, 2019c; Bjerre 2019), som er præget af den tidsmæssige og kulturelle virkelighed, de lever i (Poulsen 2015). Eleverne foretager således det, der i historiedidaktikken refereres til som *perspektivskifte*, hvilket jeg vender tilbage til i næste afsnit. Rollespillene iscenesætter, som nævnt, begivenheder i fortiden, der trækker tråde til nutiden, og aktørerne kan basere sig på virkelige aktører fra fortiden eller fiktive aktører, der er skabt til spillet, fordi de er eksemplariske for grupperinger i samfundet på den givne tid.

Når man spiller en rolle, betyder det, at man indlever sig i bevidstheden hos den aktør, man skal spille, og deltager ved at foretage handlinger på vegne af den aktør. For at sikre elevernes lige muligheder for at deltage i spillet er det centralt, dels at rollerne er beskrevet således, at eleverne netop ikke trækker udelukkende på deres egen samfundsfaglige viden – der kan knytte an til den kulturelle kapital og de vaner, de har med hjemmefra – dels at elevernes deltagelse stilladseres af læreren. Rollespil skal for eksempel ikke forstås som skuespil, hvor eleverne skal citere deres roller udenad. Eleverne må gerne læse op af deres rollekort, ligesom der kan differentieres ved, at to elever deler en rolle og støtter hinanden gennem spillet.

Gennem spillet møder eleverne i deres roller andre aktører, der, ligesom dem selv, er vigtige for spils scenariet. Mødet mellem aktørerne, og de handlinger, aktørerne foretager sig, udgør tilsammen spils scenariets hændelser. Det er hændelser, der ikke står beskrevet noget sted på forhånd. Inden for spils scenariets narrative ramme og rollebeskrivelsernes begrænsninger indgår spillerne for eksempel alliancer og træffer valg på vegne af deres roller. Det at spille en rolle i et rollespil i undervisningen kan således tillægges to betydninger for elevernes erfaring med deltagelse. Det betyder *både*, at eleverne oplever, at de var deltagende og væsentlige i undervisningen – hvilket for nogle elever kan være en unik oplevelse – og at de havde betydning i forbindelse med de hændelser, der fandt sted i spillet.

Perspektivskiftets betydning for demokratisk deltagelse

Når eleverne spiller et rollespil som eksempelvis »Rollespillet om Septemberforliget 1899«, tilbydes de et flerspektret perspektiv på en samfundsmæssig problematik i fortiden, der trækker tråde til nutiden, og som kan tillægges betydning for etableringen af grundværdier i samfundet. Det kan bidrage til, at eleverne gør sig erfaringer med det forhold, at der i samfundsmæssige konflikter altid vil være forskellige perspektiver såvel som løsningsforslag til stede. For som menneske at kunne begå sig i et demokratisk samfund er det en fordel – muligvis endda en forudsætning – at kunne nuancere problematikker i samfundet gennem en forståelse for forskellige perspektiver. Disse perspektiver knytter an dels til menneskers livsvilkår og den samfundsmæssige kontekst, der udgør vores virkelighed, dels til vores forskellige holdninger til de samfundsmæssige grundværdier, der præger vores liv, for eksempel den danske models prægning af arbejdsmarked og arbejdsliv. At formå som borger i et samfund at skelne mellem forskellige perspektiver på samfundsmæssige problematikker samt knytte disse an til de samfundsmæssige grundværdier, de udspringer af, kan være med til at kvalificere ens personlige stillingtagen og dermed forudsætninger for deltagelse i et demokratisk samfund.

I samfundsfagsundervisningen bør eleverne således lære at undersøge forskellige menneskers perspektiver såvel som de samfundsmæssige kontekster og grundværdier, perspektiverne knytter an til, og rollespil af typen, jeg beskriver ovenfor, kan være en didaktisk vej hertil, idet eleverne træner deres 'perspektivskifte' – et historiedidaktisk begreb, som jeg vil uddybe i det følgende.

I historiedidaktikken anvendes begrebet 'perspektivskifte' som betegnelse for en didaktisk tilgang til netop at opnå et flerspektret perspektiv på samfundsmæssige problematikker (Seixas 2017). Perspektivskifte bruges til at beskrive elevernes forståelse af mennesker i fortiden, herunder deres beslutninger og handlinger (Endacott og Brooks 2013: 41), som grundlæggende drejer sig om, at eleverne forsøger at sætte sig i fortidige menneskers sted. Det betyder, at eleverne forsøger både *rationelt* at forklare, hvad der lå til grund for fortidige menneskers handlinger, og *emotionelt* tillader sig selv at blive rørt af mennesker og forhold i fortiden og således følelsesmæssigt tillægger andre

menneskers oplevelser betydning. Som led i denne både rationelle og emotionelle øvelse sætter eleverne sig ud over deres egne forestillinger om verden med det formål at *undgå* at forstå (og dømme) fortidens mennesker med afsæt i deres egne nutidige værdier. I samfundsfag knytter dette blandt andet an til de faglige mål for elevernes færdigheder inden for »socialisering og kultur«, der definerer deres evne til at redegøre for, diskutere og analysere betydningen af kultur og socialisering for identitetsdannelse hos forskellige mennesker.

Rollespil om fortiden, der trækker tråde til nutiden, kan som didaktisk metode være særligt velegnede til at understøtte netop elevernes forståelser for menneskers forskellige perspektiver på samfundsmæssige problematikker gennem arbejdet med perspektivskifte, ligesom elevernes oplevelser af at være væsentlige og deltagende kan forberede – og motivere – elevernes fremtidige deltagelse (Dietz 2019b). I det følgende belyser jeg afslutningsvis, hvordan rollespil kan forstås som forberedelse til deltagelse, ved at pege på væsentlige principper for læring gennem spil.

Spil som scenariebaserede mulighedsrum, der forbereder til fremtidig deltagelse

Spil med læringspotentialer kan forstås som det, spilforsker Thorkild Hanghøj kalder »*scenariebaserede mulighedsrum, hvor selve spilaktiviteten består i at udforske spilscenariets valgmuligheder i forhold til deres konsekvenser*« (Hanghøj 2007). Det betyder, at spillerne, når de entrerer spiluniverset, får adgang til verdener, der ellers ikke var tilgængelige for dem (for eksempel et konfliktfyldt forhandlingsrum i fortiden), som afspejler virkelighedsnære kontekster og problematikker, der fordrer kontekstafhængige handlinger (Barab, Gresalfi og Ingram-Goble 2009). I læringssammenhænge giver spil således de lærende adgang til tænke- og handlemåder, der afspejler måder, mennesker i »den virkelige verden« tænker om og handler i forhold til specifikke »virkelige« problemer, ligesom de kan afveje handlemuligheder og konsekvenser af handlinger i relation til spilscenariets problematikker (Gee 2003).

Der er i nyere spilforskning bred enighed om, at spil med læringspotentialer har det til fælles, at spillerne lærer gennem handling inden for en ramme, der rummer problemstillinger,

redskaber, aktører/roller og *undersøgelse* og *erfaringer* (forstået med afsæt i Deweys begreber 'inquiry'/'experience' i Dewey 1910, 1916 m.fl.), der giver spillerne mulighed for at tilegne sig en dybere forståelse for et givent indhold, som de kan overføre og anvende uden for spillets verden (se blandt andet Gee 2003, 2006; Barab, Gresalfi og Ingram-Goble 2009, 2010; Shaffer, 2005, 2006; Shaffer, Squire, Halverson og Gee, 2005).

Konklusion

Rollespil om fortiden, hvor eleverne spiller andre end sig selv og påtager sig holdninger og perspektiver på samfundsmæssige problematikker, som er defineret i rollebeskrivelserne, har potentialer til at styrke *alle* elevers forudsætninger for at deltage i et demokratisk samfund i et fremtidsperspektiv. Det har de særligt af tre grunde. For det første tilbyder denne type rollespil eleverne en dybere forståelse for nogle af samfundets grundværdier og spilleregler, som præger deres liv. For det andet kan rollespil give elever en lige oplevelse af, at de er deltagende og væsentlige i undervisningen, ligesom de kan opleve at have betydning for selve spils scenariet. Eleverne gør sig således erfaringer med det at deltage og har efterfølgende et fælles udgangspunkt for at diskutere spils scenariets samfundsmæssige problematikker, ligesom de tilegner sig positive erfaringer med at have deltaget i og haft betydning for en undervisningssituation. For det tredje fordrer denne type rollespil, at eleverne skifter perspektiv, når de handler med afsæt i deres rolles perspektiv på spils scenariets virkelighedsnære problematikker. Gennem perspektivskifte og spils læringsmæssige potentialer erfarer eleverne, hvordan mennesker på forskellig vis påvirkes og påvirker af samfundsstrukturer og grundværdier, og de opøver mere nuancerede møder med andres holdninger samt træning i at se – og handle i relation til – samfundsmæssige problematikker fra flere perspektiver.

Litteratur

- Barab, S., Gresalfi, M. og Ingram-Goble A. (2009), Why Educators Should Care About Games, I: *Educational Leadership*, September 2009
- Barab, S., Gresalfi, M. og Ingram-Goble A. (2010): Transformational Play: Using Games to Position Person, Content, and Context, I: *Educational Researcher*, november 2010
- Bjerre, L.I. (2019), *Fortidens rolle i historieundervisningen – en undersøgelse af det historisk fremmede i grundskolens historiefag*, ph.d.-afhandling. HistorieLab/Syddansk Universitet
- Børne- og Undervisningsministeriet (2019), Samfundsfag faghæfte 2019.
- Christensen, A.S. (2020), Samfundsfagets formål i folkeskolen – en didaktisk model og seks udfordringer, I: *POLIS – Tidsskrift for Samfundsfagsdidaktik*, Nr. 1, Første Årgang. Columbus
- Dewey, J. (1910), *How We Think*. Dover Publications, Inc., Mineola, New York (Dover edition udgivet i 1997)
- Dewey, J. (1916), *Democracy and Education* (Denne udgave 1966). The Free Press. New York
- Dietz, M. (2019a), *Rollespillet om Septemberforliget 1899*, Gyldendals Historieportal. Gyldendal
- Dietz, M. (2019b), Om at spille en rolle i et rollespil om fortiden, I: *Spildidaktik*, KvaN Nr. 114, september 2019
- Dietz, M. (2019c), *Rollespil i et historiedidaktisk perspektiv – med fokus på elevers udvikling af historiebevidsthed*, ph.d.-afhandling. HistorieLab/Aarhus Universitet
- Dietz, M. og Hvidberg, L. (2012), *På Spil i Historien – Dilemmaspil til 7.-9. klasse*. Forlaget Meloni
- Endacott, J. og Brooks, S. (2013), An Updated theoretical and Practical Model for Promoting Historical Empathy, I: *Social Studies Research and Practices*, Volume 8 number 1
- Gee, J.P., (2003), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan
- Gee, J.P. (2006), Are Videogames Good for Learning? I: *Nordic Journal of Digital Literacy*, 03/200 (Volume 1)
- Hanghøj, T. (2007), Når Elever Sætter Politik i Spil (vers. 20.06.06), I: *Læremidler og Didaktisk Sammenhæng*. En Antologi. Gymnasiepædagogik (61)
- Poulsen, J. Aa. (2015), *Hvad pokker er historiske scenarier?* RADAR – Historiedidaktisk Tidsskrift. HistorieLab
- Seixas, P. (2017), *A Model of Historical Thinking*, I: *Educational Philosophy and Theory*, Vol. 49, No. 6
- Shaffer, D.W. (2005), Epistemic Games, I: *Innovate: Journal of Online Education*: Vol. 1: Issue 6, Article 2, august/september 2005
- Shaffer, D.W. (2006), *How Computer Games Held Children Learn*. Palgrave
- Shaffer, D.W., Squire, K.R., Halverson, R. og Gee, J.P. (2005), Video Games and the Future of Learning, I: *Phi delta Kappan*, oktober 2005