

Live(ts) Rollespil

Af Thomas Rosendal Nielsen

Rollespil: En fritidsaktivitet, et redskab til læring og organisationsudvikling, en senmoderne måde at være i verden på. Antologien *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng* forsøger at komme hele vejen rundt om fænomenet ved at lade forskere og professionelle udøvere reflektere over rollespillets æstetiske, pædagogiske og kulturelle egenskaber og muligheder.

En styrende idé bag mange af artiklerne er, at forestillingen om mennesket som én, der spiller roller på verdens store scene (*theatrum mundi*), aktualiseres på en særlig måde i en samtid og et samfund, som er blevet karakteriseret som hyperkomplekst, refleksivt moderne eller postmoderne. På baggrund af sådanne samtidsbeskrivelser kan man spørge: hvilke muligheder har rollespillet for at håndtere kompleksitet, at befordre refleksivitet og at skabe identitetsbærende fortællinger? Og dertil selvfølgelig: hvordan?! Relevansen af sådanne spørgsmål finder genklang i den ganske iøjnefaldende fremkomst og udvikling af interaktive fortælleformer i ungdomskulturen i løbet af de sidste tyve, tredive år, herunder de bordrollespil, computer(rolle)spil og levende rollespil, som antologien først og fremmest beskæftiger sig med. Ifølge bogens forord skulle hele 25 % af børn og unge i Danmark i 2004 spille en eller anden form for rollespil. Det er derfor ganske oplagt at undersøge, hvad disse nye for-

tælleformer kan bidrage med i forhold til fx identitets- og gruppedannelse, for ikke at tale om underholdning, uddannelse, ledelse og marketing. Og i forlængelse heraf: hvad betyder dette fænomen for vores forståelse af det moderne samfund og menneske?

Rollespillet iagttages i antologien som en form for livsstrategi, der har særligt gode vilkår på et stadie af moderniteten, hvor mening, identitet og fællesskab er friskt til et langt hen ad vejen åbent, autonomt, komplekst og risikofyldt spil. Rollespillet er i den sammenhæng en dobbeltstrategi, der tillader mennesket at eksperimentere med konstruktionen og forhandlingen af identitet og mening i et socialt laboratorium, hvor rollen bærer alle spillets risici, mens selvet bærer rollen i ro og mag kan iagttage udviklingen uden at udsætte sig selv eller definitivt forpligte sig på spillets resultater. Den lidelseserfaring, som det moderne menneske oplever ved at være hensat til spillets frihed og kontingens, gennemlever rollespilleren pr. stedfortræder, men på en måde som tillader hende at løbe endnu større risici, end hun ellers ville have gjort. Hun kan samtidig høste af rollens erfaringer og opleve kathartiske effekter på grund af den dobbelthed af afstand og identifikation, der på én gang adskiller og forener selvet med rollen. Rollespillet tillader på denne måde mennesket at kaste sig hovedkulds ud i senmodernitetens risikofyldte spil med

en livline, der er forankret i forestillingen om en mere stabil og langsomt udviklende selvidentitet bagved rollen. Dobbeltstrategien ligger i at satse på højere risiko og sikkerhed på én og samme tid.

Det trylleord, der gør dette krumspring muligt, gentages mange steder i antologien: fiktionskontrakten. Fiktionskontrakten er denne nærmest magiske linie, som skiller virkeligheden fra fiktionens imaginære realitet; i nogle medier er den tydeligt markeret ved prosceniumsrammen, fjernsynsskærmen eller bogomslaget, i andre – herunder rollespillet – som en usynlig og til tider skrøbelig linie tværs igennem deltagerens bevidsthed. Dette magiske skel tillader deltagerne at iagttage og handle i verden på en anden måde end normalt ved at suspendere de omverdensbetingelser, som til dagligt betinger deltagerens livsudfoldelse og erstatte dem helt eller delvist med andre. På den enkelte deltagers niveau afgrænser fiktionskontrakten rollen fra selvet og på deltagergruppens niveau spillet fra omverdenen. Dette greb giver anledning til en lang række teoretiske overvejelser og praktiske eksperimenter i forhold til rollespillet. Fx: Hvad er fiktionskontrakten, og hvilke forskellige forhold mellem fiktion og virkelighed kan man forestille sig i rollespillet? Hvordan etableres, udvikles, opretholdes og nedbrydes skellet mellem spil og omverden, rolle og selv? Hvor solide og omfattende er disse skodder? Hvilke interaktive og narrative strukturer muliggøres af rollespillets fiktionskontrakt? Hvordan kan narrativiteten og interaktiviteten i spillet faciliteres

ved hjælp af fx genrematricer? Hvordan overføres erfaringer fra den ene side af fiktionskontrakten til den anden, fra rollen til selvet, fra den imaginære realitet til virkeligheden? Og endelig: hvad er de psykologiske og sociologiske muligheder og konsekvenser af omgangen og anvendelsen af denne type fiktion? Spørgsmålene behandles med udgangspunkt i eksempler, dels fra de typer af fritidsrollespil, der udfolder sig i ungdomskulturen, dels fra de professionelle rollespil, som en del af antologiens bidragydere har udviklet og arrangeret på bl.a. højskoler og i virksomheder.

Bredden af perspektiver og forfattere er både antologiens styrke og svaghed. På den ene side lykkes det ved hjælp af bredden at underbygge den føromtalte aktualisering af theatrum mundi-begrebet og rollespillet som en relevant og interessant, tidssvarende fortælleform. På den anden side når antologien kun sjældent i dybden med de spørgsmål, den formulerer. Det er måske også for meget at forlange af en samling korte artikler. Men problemet synes også at bunde i, at forskningsobjektet endnu er så ungt, at forfattergruppen groft set kan deles i to grupper: en gruppe erfarne forskere, som kun har haft sparsomme og udvendige oplevelser med rollespillet, og en gruppe erfarne rollespillere, som har færre teoretiske perspektiver og sammenligningsmuligheder til rådighed for deres iagttagelser. Man kan selvfølgelig sige, at artiklerne på denne måde supplerer hinanden, og at man kan vælge at læse forskellige artikler alt efter, om man har en mere teoretisk eller en mere praktisk interesse for rollespillet. I nogle af

artiklerne lykkes det da også at reflektere over praktiske erfaringer på et teoretisk højt niveau. Men der er også enkelte artikler i »forskergruppen«, som mestendels har øje for rollespillets udvendige ligheder med andre medier og som derfor kun leverer få iagttagelser af egen-skaber og muligheder, der er særlige for rollespillet. I den anden gruppe er fald-gruben, at artiklerne bliver styrede af ureflekterede interne udtryk og værdier fra rollespilmiljøet eller virksomheden og derfor lander i et grænseland mellem indforstået poetik og videnskabelig iagttagelse, der er temmelig uinteressant for den udenforstående læser. Denne situation synes at være rollespilsforskningens problem, og når man læser disse typer af artikler, ser man frem til en generation af rollespilsforskere, som både har en naturlig og selvfølgelig omgang med rollespillet og samtidig er i stand til at sætte sig udenfor miljøets interne værdikampe og levere nogle konstruktive og nøgterne iagttagelser, der både er baseret på mange erfaringer og reflekteret på et højt teoretisk niveau. Denne type artikler forefindes ganske vist i antologien, men det er langt fra alle.

På trods af at antologien kun sjældent præsenterer en dybdegående problembehandling, og at nogle af artiklerne er udtryk for en rollespilsforskning, der stadigt befinder sig på et lettere famlende stadie, er bogen læseværdig for den, der enten ønsker et blik i bredden på rollespillet og rollespilsforskningens aktuelle status i Danmark eller at finde teoretisk inspiration til at anvende og udvikle mediet i fx pædagogiske eller fritidsmæssige sammenhænge. En sådan

brug af bogen lettes af en grundig præsentation af artiklerne i forordet og af korte resuméer i begyndelsen af artiklerne. Der er alt i alt tale om en velegnet introduktionsbog til rollespillet og dets problemer og en anvendelig inspirationsbog for udøvende brugere af rollespil. En videnskabelig udgivelse, der i dybden tager livtag med mediets teoretiske og praktiske problemstillinger, har vi imidlertid stadig i vente. Måske en udfordring til en af antologiens læsere eller bidragydere?

Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng, Kjetil Sandvik og Anne Marit Waade (red), Aarhus Universitetsforlag 2006.

Thomas Rosendal Nielsen (f. 1981)
Stud. mag., Afdeling for Dramaturgi,
Institut for Æstetiske Fag, Aarhus
Universitet.