

# Vändpunkter

## Deltagarbrev del 2

Denna del innehåller information om vad levande rollspel är. Informationen är främst riktad till dig som deltagare i en fabel för första gången, men bör läsas genom av alla, framförallt reglerna.

### Vad är levande rollspel?

Då man talar om rollspel tänker man ofta på det som mer specifikt kallas för bordrollspel, eller bara rollspel, detta går vanligtvis ut på att man kring ett bord antar rollen av någon annan och skapar berättelser tillsammans. Man klär alltså inte ut sig eller förändrar miljön runt omkring på något sätt. Hela upplevelsen sker i tanke- och sinnesvärlden.

Då man sysslar med levande rollspel går man ett steg längre. I andra roller och med någon form av ram berättelse skapar man en helt ny verklighet. I hobbysammanhang är ofta fiktionen kopplad till någon redan skapad förlaga tagen ur litteraturens eller filmens värld, men lika ofta är den rakt igenom en produkt av deltagarnas egna kreativitet. Man skapar en bakgrundsberättelse och en ram för fiktionen, man skapar också de olika personerna som skall befolka den fiktiva världen, alltså det som sedan blir deltagarnas roller, och sedan lever man ut fiktionen tillsammans. Dessa arrangemang kan i tid sträcka sig från några timmar till över en vecka, helt beroende på vad det är som gestaltas.

När det kommer till utbildning med hjälp av levande rollspel är det en pedagogisk metod som länge använts inom utbildningsväsendet. Både polis, militär och vårdyrken använder en form av rollspel eller deltagarteater för att simulera och förbereda sina studenter på den kommande verkligheten. Inom skolväsendet i Sverige börjar en form av rollspel växa fram som går under namnet Storyline, och inom företagsvärlden används rollspel till att såväl utbilda personal och chefer till att vara ett redskap vid organisationsförändringar och teambildning.

Gemensamt för de olika formerna av rollspel är att man använder sig av tre nyckelfunktioner: rollen, gruppen och fiktionen.

Rollen är den person eller varelse som deltagaren under spelet kommer att gestalta. Att träda in i en roll ger flera fördelar i förhållande till att uppleva en fiktiv verklighet som sig själv. Dels har man möjlighet att värdera saker på ett annat sätt, man kan ta lärdom om andra människors sätt att tänka och resonera genom att själv få möjligheten att få tillvaron presenterad för sig ur ett helt annat perspektiv än sitt eget. Dels ges man möjlighet att agera annorlunda än man själv skulle ha gjort, man kan exempelvis ställas inför moraliska dilemman och göra val som man själv aldrig skulle ha gjort, och då man är ”skyddad” bakom rollen kan man själv se konsekvenser och följder av sitt agerande utan att själv behöva känna ansvar eller skuld. På så sätt kan man känna på olika situationer och dra lärdom av dem utan att själv vara utsatt.

Gruppen är på sätt och vis kttet för en levande rollspelsupplevelse. Det är i samspel med andra som delar samma fiktiva verklighet som man själv blir verklig i sin roll. Man kan i gruppen välja mellan att vara en aktiv eller passiv deltagare. Man kan om man vill ta ett steg tillbaka och uppleva saker genom andras agerande. På så sätt kan man genom att gruppen drar lärdom eller upplever saker själv dela denna upplevelse. Man kan också välja att vara aktiv och drivande i det sociala spelet som uppstår i en grupp och i samklang med de andra utveckla och lära sig av olika situationer.

Den faktiska miljön är kanske den del i de levande rollspelen som har minst betydelse för åskådarens upplevelse. Det kanske låter motsägelsefullt, men med miljön avses här främst det som kan kallas för fiktionens verklighet, alltså den låtsasverklighet som man skall uppleva. Hur den ser ut på riktigt, en skolsal, en trädunge eller ett skyddsrum spelar egentligen inte så stor roll för själva upplevelsen. Självklart är det lättare att leva sig in i en miljö som visuellt motsvarar den faktiska skådeplatsen. Det är fiktionens kärna och autenticitet som är avgörande för deltagarens upplevelse.

Med dessa tre faktorer i samklang kan man skapa miljöer och berättelser som ger en mycket stark upplevelse, och på så sätt lär man sig inte bara med förnuftet utan också med känslor och reaktioner.

## Hur gör man då?

Under spelets gång är allt som sker runt omkring deltagaren en del av fiktionen.

Denne kan i sin rollkaraktär vara en del av allting, både aktivt och passivt. Erfarenheter visar dock att de som får ut mest av rollspel är de som själva engagerar sig och försöker vara aktiva. Tänk på att det inte går att göra fel, allt du gör, gör ju den roll du spelar!

Här följer en lista över lite speltips som kan komma väl till pass den som aldrig provat på något liknande tidigare.

- Prata med andra deltagare – de andra som är med i spelet är också i samma situation som du, de är säkert också rädda, förvirrade arga o.s.v. De har garanterat en berättelse och erfarenheter att dela med sig av. Genom att föra en dialog med andra deltagare förstår du mer inte bara om just din rolls öde utan även om andras livsöden. Problem eller situationer kan dyka upp som ni måste lösa tillsammans och då är kommunikation inom gruppen nödvändig.
- Reagera! – Om saker händer runt omkring dig, reagera så som du tror att din karaktär skulle ha gjort, säg ifrån om folk bråkar, bli rädd och gå undan, bli förbannad, allt är tillåtet inom de ramar som satts upp.
- Tänk och upplev – genom rekvisita, roller och scenerier försöker man skapa en fysisk upplevelse, en upplevelse här och nu, men den egentliga upplevelsen sker inne i varje deltagares huvud. Lev med i det som sker, reflektera över det, sätt dig in i situationer och fundera över det som sker.

## Regler

För att detta skall fungera måste regler, eller ramar för vad som är tillåtet och vad som är absolut förbjudet finnas. Detta görs för att alla på förhand skall veta var gränsen går och på så sätt inbjuda till mer interaktivitet men också för att klargöra vad som inte är tillåtet. Det är lättare att leva sig in i en situation, och reagera på den då man vet att alla spelar efter samma spelregler

Under de flesta levande rollspel gäller liknande regler, de kan i korthet sammanfattas enligt följande:

1. Ingenting som görs mot deltagaren är riktat mot denne utan mot rollen. Deltagaren kan spela både förälskad och förbannad utan att vara det på riktigt.
2. Var försiktig med fysisk kontakt, var absolut säker på att den deltagare du tänkt krama, putta till, klappa på kinden är med på det. Prata gärna med personer som står nära er karaktär under de inledande förberedelserna så att ni är överens om vad som gäller.
3. Spelet pågår utan avbrott. Vill deltagaren ta en paus får detta absolut inte göras bland andra som agerar. Deltagaren får inte prata om sin roll i tredje person och bör efter bästa förmåga hålla sig till samtalsämnen som passar i spelsituationen. Det är dock helt i sin ordning att ta ett steg tillbaka och bara ta del av andras spel en stund, så länge det inte märks.
4. Rollspel går inte ut på att vinna, utan att uppleva. Att göra bort sig i roll kan vara lika givande som att skaffa sig fördelar!
5. Det är viktigt att bejaka andra deltagares impulser under spelet. Det är samspel och interaktivitet det handlar om, precis som på en teaterscen eller som i riktiga livet.
6. Självklart får inte byggnader eller rekvisita slås sönder eller på annat sätt förstöras! Rör inga fasta installationer eller teaterrekvisita som inte tillhör fabeln.