

## **Observasjonsnotat. Rollespill i SL 15.03.11**

Rollespill leder: Ramin Darisiro

Deltakere: Thomas Ax, Ragnhild Aamodt Grønlie, Anders Mørch, Øystein Ramseng, Marie Louise Tank

Notatskriver: Ingvill Thomassen

Rollespillet ble holdt på Kamimo Island. Det ble arrangert to omganger, som varte i ca 10 minutter hver. Rollespillet ble gjennomført utendørs i avslappede og uformelle omgivelser. Deltakerne ble i begge omganger tilsendt en sms, hvor de ble tildelt en rolle med en beskrivelse av personlighetstrekk, som de skulle forholde seg til i diskusjonen. Rollene endret seg i andre runde. Rollene var basert på bestemte typer atferd som for eksempel kreativ, kontrollerende, introvert eller martyr. Deltakerne fikk i oppgave å diskutere seg i mellom temaet markedsføring av et e-læringsprodukt i en offentlig etat. I etterkant av hver runde skulle deltakerne fortelle om hvilke personlighetstype de trodde de andre spillerne ble tildelt.

Da deltakerne hadde gjennomført begge runder, fikk de i oppgave å diskutere hvilke personlighetstrekk og atferd som er negativ eller positiv i forhold til en slik diskusjon, og hvordan forskjellig atferd kan påvirke dynamikken i gruppa. Det ble konkludert med at en introvert personlighetstype er en av de som ikke vil kunne bidra med stort i en gruppediskusjon. En omsorgsfull personlighetstype ville heller ikke klassifiseres som konstruktiv i en gruppediskusjon, ved at de i større grad fokuserer på de andre menneskene i gruppa fremfor saken som diskuteres.

I forhold til å gi rollespillet mer liv og dybde, ble det foreslått at man kan bruke "gestures" for å imitere kroppsspråk. Dette er også noe som kan gjøre kommunikasjonen mellom deltakerne tydeligere. En annen endring som også kunne bidra til et høyere nivå av innlevelse er å ha rollespillet i en realistisk setting, hvor en slik diskusjon ville funnet sted i viskeligheten, som for eksempel i et møterom. Et annet tema som ble tatt opp, var at det for enkelte kan være en større utfordring å leve seg inn i personligheten man skal spille, og dermed vil ikke karaktertrekkene komme tydelig frem. Som en mulig løsning ble det nevnt at enkelte av deltakerne kunne få tildelt et skript, eller en dypere beskrivelse av

personlighetstrekk, for å få frem karaktertrekk i større grad. En annen side ved dette som ble tatt opp er at man får en større frihet om man ikke har et skript å følge. En annen potensiell endring som ble foreslått, var å legge til ytre hendelser som deltakerne må forholde seg til. Slike hendelser vil ha som hensikt å skape en kontekst for rollespillet Dette kan være med på å gjøre det lettere for hver enkelt deltaker å leve seg inn i rollen de spiller. Et annet forslag for å skape et felles mål for deltakerne, var å ha et animert objekt eller en felles ”ting” å forholde seg til, som for eksempel et puslespill eller byggesett hvor deltakerne må samarbeide om å sette i sammen bitene, for da blir det også behov for å koordinere fysiske aktiviteter og ikke bare ”snakking” . Om deltakerne har et felles mål å jobbe mot, kan det tenkes at kommunikasjonen vil bli mer fokusert og vise større progresjon og at flere vil kunne delta på lik linje, dvs. enten være aktiv i konstruksjonen av et felles artefakt (puslespill, modell, etc.) eller være aktiv i planlegging, diskusjon eller koordinering av det.

Her er noen eksempler på konstruksjonsaktiviteter i YouTube:

<http://www.youtube.com/watch?v=szAbCGbqYEI&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=nbzCfHy2JXc&feature=related>

[http://www.youtube.com/watch?v=EJwuU\\_ZHepk](http://www.youtube.com/watch?v=EJwuU_ZHepk)

<http://www.youtube.com/watch?v=TFCcpfXIGsk&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=GqbuMi5N97c&NR=1>