



Tor-Helge Allern

Professor Emeritus i drama and anvendt teater, Høgskulen på Vestlandet (HVL)
tor.helge.allern@dramapedagog.no
Foto: Leif Steinholt

Allern, T. H. (2025). Laiv i kulturskolen.
DRAMA – Nordisk drama- og teaterpedagogisk tidsskrift, 1: 28–39.
<https://doi.org/10.55669/drama.62.4.1>

VITENSKAPELIG ARTIKKEL

Laiv i kulturskolen

SAMMENDRAG

Denne artikkelen tar for seg levende rollespill (laiv) i kulturskolen. Den presenterer laiv innenfor den større kategorien rollespill og omtaler ulike sjangre i laiv. Artikkelen viser til hvordan rammeplanen for kulturskolen kan åpne for laiv, presenterer teori om spillkompetanse i laiv, og diskuterer hvordan laiv kan bidra til å utvikle elevers spillkompetanse i teaterkursene. Denne delen av empirien er hentet fra et avgrenset materiale, fra bruk av laiv i Kultur- og teaterverkstedet Fyret i Sandnessjøen. Det inkluderer blant annet en mulig modell der bordrollespill og laiv også brukes som forberedelse til en større teaterforestilling (Narnia).

Artikkelen oppsummerer at laiv kan brukes for å komplettere og utfylle teaterkursene. Dette er fordi den gir elevene en mulighet til å delta i å skape egne roller, være i rolle over lengre tid og påvirke hvordan fiksjonen utvikler seg gjennom egne initiativ. Den tar opp elementer i laiv som «bleeding», «steering» og «immersion», samt spillestiler som «dramatiker», «gamist» og «immersionist». Artikkelen viser hvordan disse elementene kompletterer hverandre og kan gi elevene et større spillemessig repertoar. Elevene kan få anledning til å utforske og fordype seg i rollen i større grad enn elever ofte gjør i teaterkurs og teaterproduksjon.

ABSTRACT

This article deals with live action role-playing (larp) in Norwegian Schools of Music and Performing Arts. It presents larp within the larger category of role-playing, discusses different genres of larp, refers to how the Curriculum Framework for Schools of Music and Performing Arts can open up for larp, presents theory about play competence in larp, and discusses on this basis how larp can contribute to developing students' playing and acting competence in theatre courses. This part of the empirical work is taken from a limited material, from the use of larp in the Culture and Theatre Workshop Fyret (The Lighthouse) in Sandnessjøen. It includes a possible model where tabletop role-playing and larp were used as preparation for a larger theatre performance (Narnia).

The article summarizes that larp can be used to complement and supplement theatre courses. It gives students an opportunity to participate in creating their own roles, be in role for a longer period of time, and influence how the fiction develops through their own initiatives. It addresses elements of playing live-role play such as 'bleeding', 'steering', and 'immersion'. It also discusses styles of playing such as 'dramatist', 'gamist', and 'immersionist', showing how they complement each other and can give students a wider play repertoire. Students can have the opportunity to explore and immerse themselves in the role to a greater extent than they often do in theatre courses and theatre productions.



| Fra Laiven «Landet Fieronia» (2016). FOTO: Tor-Helge Allern.

Innledning

Levende rollespill (laiv)¹ er sjelden en del av teaterkurs i kulturskolen, og foregår oftest i egne laiv-miljøer. Den nye rammeplanen for Kulturskolen (Kulturskoleråd, 2025) nevner ikke laiv spesielt, og laiv hører mest naturlig inn under teaterfaget. Rammeplanen nevner imidlertid flere områder som kan åpne for laiv. Det angis som et mål for kulturskolen å «kunne gi attraktive tilbud og nå nye målgrupper», vektlegge «mangfold i undervisningstilbudene», og derfor «sette kunst- og kulturfagene inn i stadig nye sammenhenger og i nye kombinasjoner» (Kulturskoleråd, 2025, s. 9).

Laiv tilhører det bredere fenomenet *rollespill*. I en større studie om rollespill i «game studies» (Zagal & Deterding, 2018) skjernes det mellom *bordrollespill*, *levende rollespill*, *individuelle spill på datamaskin* og *nettbaserte spill med mange spillere* (Zagal & Deterding, 2018, s. 412). Dette er en avgrensning fra andre typer rollespill og lek, som nettopp ikke tilhører feltet «games», eller reglespill.

De tre vanligste sjangrene i laiv er ifølge Nina Riis og Rikke Mørkholt (2006, s. 99) *fantasy*, *science fiction* og

horror. En amerikansk hjemmeside for laiv skiller mellom sjangre som *fantasy*, *history*, *urban fantasy*, *science fiction* og *theatre style*.² Theatre style er laiv der deltakerne får roller i en teaterproduksjon, og spiller scener med improvisert dialog mellom rollene.³

Laiv kan også ha politisk preg, «a tool for political change» (Kangas et al., 2016), og kan da variere fra f.eks. å åpent fremme sosial rettferdighet, eller ha en skjult agenda «to covertly perpetuate Southern white supremacy through Confederacy reenactment» (Mochocki, 2021, s. 110). Selv om mangfoldet av sjangre og kulturelle særtrekk nå er stort, vil jeg her i omtalen av levende rollespill primært ta for meg fantasy-laiv. Det er fremdeles en populær og mye brukt sjanger i laiv, og engasjerer fortsatt barn og unge.

Til tross for det midlertidige i hvordan et sosialt fenomen som «role-playing games» (RPGs) defineres, har de noen kjennetegn: «they are play activities and objects evolving around the rule-structured creation and enactment of characters in a fictional world» (Zagal & Deterding, 2018, s. 47). «This game aspect is what distinguishes RPGs from

children's spontaneous role-play or activities like improvisational theatre» (Deterding & Zagal, 2018, s. 4). Er det likevel noe av betydning å hente fra denne type rollespill i kulturskolens teaterkurs?

Ulike typer reglespill er en viktig del av ungdomskulturen, spesielt nettbaserte rollespill som *World of Warcraft*. Undersøkelser viser at flere millioner mennesker deltar i nettbaserte spill der de oppsøker virtuelle verdener mer enn 20 timer per uke (Flaaten et al., 2014). Dette er reglespill beslektet med, men likevel svært annerledes enn fysiske spillformer som laiv. De kan likevel inngå i de referanser deltakerne har. I så måte er slike spill potensielt også en del av elevers spillkompetanse. Det jeg undersøker i denne artikkelen er hvordan levende rollespill kan bidra til å fremme spillkompetanse i kulturskolens teaterkurs. Jeg baserer denne drøftingen på laiv-teori om spillkompetanse, og erfaringer fra Kultur- og teaterverkstedet Fyrets teaterkurs.⁴

Problemstillingen er:

Hvordan kan bruk av laiv i kulturskolen bidra til å fremme elevers spillkompetanse i teater?

For å svare på problemstillingen gir jeg først en omtale av begrepet spillkompetanse. Deretter legger jeg til rette for en casestudie av et prosjekt på Fyret høsten 2023 med en større juleforestilling.

Spillkompetanse

Lek og spill forutsetter en evne og vilje til å «late som om». Det vil si at de lekende aksepterer at de handlinger som inngår i leken, er «som om» de er virkelige. Det er en mental evne til å kommunisere og oppfatte hvordan et nivå av kommunikasjonen bærer tegnet «dette er lek», altså evnen til metakommunikasjon (Bateson, 1955). Dette er en helt grunnleggende del av spillkompetanse også i laiv, og henger sammen med begrepet estetisk distanse i teater (Ben Chaim, 1984; Eriksson, 2007). Kunstformer der vi deltar fysisk, med våre egne kropp og sanser i virkelige omgivelser, stiller andre krav til oss enn når vi opplever kunst i en kontekst som tydelig definerer kunsten. Ved å oppfatte verden med laiven som tolkningsramme (frame) kan deltakeren forstå at fiksjonen er en oppdiktet handling, og ikke virkelig, selv om handlingen i fiksjonens univers er noe som skjer her og nå. Det er da snakk om doble tolkningsrammer, som gjør at vi på samme tid kan oppfatte fiksjonen som spill, og som virkelighet innenfor spilllets rammer (Levin, 2020, s. 65). Dette viser også at lementalt sett er en svært avansert aktivitet.

Lek- og spillkompetanse utvikles i samspill med andre. Det har derfor et sosialt og kulturelt aspekt, selv når det skjer ansikt til ansikt i bordrollespill eller alene foran en skjerm (Williams et al., 2018, s. 232). Skjermbaserte rollespill inviterer også unge inn i et alternativt univers. Jonathan Haidt etterlyser imidlertid forskning på den mentale påvirkningen teknoselskapenes produkter har på barn og unge. Han framhever fysisk lek, utendørs og med andre barn i ulike aldre, som den mest naturlige og mest fordelaktige formen for lek. Dette er blant annet fordi den lærer barn sosiale ferdigheter, å håndtere risiko, og fordi det å gjøre noe feil vanligvis ikke oppleves som kostbart (Haidt, 2024). Levende rollespill har mange av de kvalitetene Haidt etterlyser i kritikken av en barndom preget av smarttelefoner og sosiale medier.

Levende rollespill er inspirert av fantasy-sjangeren, som i bordrollespillet *Dungeons & Dragons* (Crawford & Wyatt, 2024). Denne sjangeren er et så tydelig brudd med virkeligheten at for å kunne spille og leve seg inn i en slik verden, må man «oppheve en tvilende holdning» (Heatcote, 1985, s. 61f; Turner, 1982, s. 58). Man må godta magi, møter med magiske vesener og at reiser til en annen verden og til en annen tid er mulig.

Det vil være nyanser og forskjeller i synet på spillkompetanse mellom ulike sjangre og tilnærminger til både drama, teater og laiv. For eksempel mellom Brechts episke teater og en Stanislavski-inspirert tilnærming i det psykologisk-realistiske teatret. Et fellestrekk er likevel at evnen til lek og improvisasjon er vesentlig for å spille og agere. Dette innebærer å kunne «late som om man er i en annen situasjon, på et annet sted eller i en annen tid», og «forutsetter lydhørhet og tilstedeværelse slik at elevene kan utvikle evnen til å lytte og interagere» (Gjærum et al., 2017, s. 8).⁵

Laiv som forskningsområde

Det internasjonale gjennomslaget for laiv, og den store bredden i ulike typer levende rollespill, kommer til uttrykk i en betydelig forskningsbredde. Denne forskningen kan ta for seg spesielle områder som maktreasjoner i spill (Hellström, 2012; Montola, 2008). Den kan også omhandle sosiale konflikter aktørene imellom (Bowman, 2014), kjønnsaspekter og erotiske studier (Grasmo & Stenros, 2022), samt hvordan utforming og forståelse av ulike former for laiv selv påvirkes av samfunnet rundt (Hellström, 2012).

I løpet av det siste tiåret har det kommet flere studier som utforsker samfunnsmessige potensial ved å delta i

laiv. Et eksempel er William James Osmonds studie av politiske aspekter ved det å delta i laiv og spille andres liv (Osmond, 2023). Det finnes også studier av konkrete situasjoner, for eksempel av laiv som utforsker hvordan det kan arte seg å leve i okkuperte områder, som i Palestina (Pöllänen & Arjoranta, 2021).

Studier av laiv knyttes også til andre fagområder, for eksempel innen lærerutdanning for å øve studenter i problemløsning (Imhof et al., 2016), sosial læring (Visuri, 2024), erfaringsbasert læring (Lacania, 2022) og ikke minst i museumsformidling og historisk gjenskaping (re-enactment) (Agnew et al., 2023; Mochocki, 2021; Schlehe et al., 2014). Nadja Lypsys (2024) undersøker i sin ph.d. hvordan fysisk spill og elementer fra laiv kan brukes til å skape narrative VR-erfaringer. Dette innebærer kunstneriske og kritiske potensial ved laiv knytta til film. Noen studier knytter også arbeid med laiv til teaterproduksjon, som (Rosendal Nielsen, 2010). I en tidligere artikkel har jeg analysert levende rollespill i historieundervisning (Allern, 2016). Men det er påtakelig lite forskning som gjelder laiv i kulturskolen.

Casestudie-design

I en casestudie-design bygger kunnskapsutviklingen på en eller flere enkeltstående historier (Malterud, 2011, s. 142). Det er et design innenfor en klart definert kontekst. Oppmerksomheten kan blant annet være rettet mot en gruppe, og utføres ved hjelp av ulike metoder (Postholm & Jacobsen, 2018, s. 63). John W. Creswell legger til at man i slike studier som regel er mer interessert i å beskrive gruppens aktiviteter enn atferdsmønstre som kan komme fram i deres aktiviteter (Creswell, 2008, s. 476).

I designet her bruker jeg litteraturstudie, deltakende observasjon og intervju for å analysere hvordan laiv kan bidra til utvikling av spillkompetanse i teater. Artikkelen vil spesielt utforske spillkompetansen med utgangspunkt i en modell Fyret prøvde høsten 2023. Før juleforestillingen *Narnia - Løven, heksa og klesskapet*, ble det arrangert bordrollespill og laiv basert på flere av C. S. Lewis' bøker om Narnia-universet. I informasjonsskriv til foreldrene ble dette begrunnet med at elevene i de tre gruppene som skulle delta i juleforestillingen «skal få en bedre og mer kroppslig forberedelse på sine karakterer enn øving på tekst, som etter hvert blir en hovedsak for de eldste (gruppe 6) ... Det vil kunne hjelpe oss i å utforske den verden som Narnia omhandler, og gi mer liv til framstilling av den i den seinere juleforestillingen.» (Meek & Allern, 2023)

Hele høstsemestret var dermed knytta til forarbeid og øvinger til juleforestillingen, som var en samproduksjon med Kulturskolen for Alle (Jægtvik, 2023). Gruppene med de yngste elevene deltok i laiven, ikke i forestillingen.

Den litteratur som brukes er hovedsakelig primærkilder innen både laiv og dramapedagogikk, som har til felles at forskerne også ofte er utøvere på sitt felt. Det gjelder også her. Jeg har hatt ansvar for Fyrets laiv etter 2008, deltatt som produsent og spilleleder i mindre roller egne til å fungere som fasilitator. Denne forskningen er forskning på eget felt og egen praksis. Fordelen med en slik posisjon og den direkte erfaringen i spill, er at situasjoner og begrep som analyseres kan belyses fra flere perspektiv, som produsent, spilleleder og forsker.

Det å oppleve spillet innenfra gjorde det f.eks. mulig å fange et øyeblikk kommentert senere i teksten, der en rolle oppdager og forteller om et forræderi mot alvedronningen. Ved å være til stede selv kunne jeg både høre fortellingen og fotografere disse øyeblikkene. Det åpenbare problemet ved posisjonen er bl.a. et potensielt ønske om å finne og framheve det som kan begrunne bruk av laiv i kulturskolen. Den kvalitative forskeren skal selvfølgelig også være saklig og pålitelig, og må derfor kunne dokumentere og diskutere sine valg og fortolkninger (Widerberg & Bolstad, 2001, s. 18).

Erfaringer og egne observasjoner kommer fram i rapporter fra laiv gjennomført av Kultur- og teaterverkstedet Fyret, og i bildedokumentasjon.⁶ Det er gjennomført intervjuer med 15 tidligere og nåværende elever på Fyret i 2018, 2021 og 2024, blant annet om erfaringer fra Fyrets laiv.⁷ Intervjuet i 2024 tok opp erfaringer med bordrollespill og laiv som forberedelse til en større teaterforestilling.

Det artikkelen undersøker er hvordan laiv kan bidra til å berike og komplettere elevenes spillkompetanse i teater. Referansen er da Fyrets teaterkurs, og gyldigheten utover Fyrets egen teatervirksomhet må vurderes nærmere. Fyret har drevet teaterkurs i 20 år, og på vegne av Kulturskolen i Alstahaug og Leirfjord siden 2008. Utvikling av barn og unges spillkompetanse har stått sentralt, og har tidlig vært basert på det Fyrets grunnlegger, Anne Meek (2025), har kalt «et utvalg av Konstantin Stanislavskis elementer som optikk og terminologi», der målet er å arbeide fram mot et psykologisk motivert og nyansert rollearbeid. Dette målet er formulert i den lokale fagplanen for Fyrets arbeid i kulturskolen, og i tråd med rammeplanen for kulturskolen og fasetenkningen der (Kulturskoleråd, 2016). Arbeidet på Fyret er strukturert metodisk i en

«progresjonstrapp» i tre faser fra «nybegynner» via «øvet» til «viderekommende/fordypning», eller fra dramalek og teaterlek (Fase 1) via egenskapt (devised) teater og tekstbasert teater (Fase 2) til teaterproduksjon (Fase 3). Meek understreker at arbeidet med elementene fra Stanislavski-systemet er eklektisk og pragmatisk, ikke dogmatisk.

Det vil si at vi velger å trekke inn øvelser og arbeidsmåter fra en lang rekke pedagogiske retninger og fagtradisjoner for å utvikle ferdigheter på de ulike nivåene. Ved å fase inn nye elementer, arbeidsformer og aspekter ved spillkompetanse semester for semester, søker vi å sikre god progresjon og god motivasjon for elevene. Elementene fungerer som et begrepsapparat til å plassere elevene på rett nivå og i rett gruppe. (Meek, 2025)

Det begrep om spillkompetanse som legges til grunn for teaterkursene på Fyret, er i utgangspunktet forskjellig fra levende rollespill. Til forskjell fra teater foregår levende rollespill verken med publikum til stede, bruker manus, og i liten grad tekniske hjelpemidler for lyd og lys. Laiv har likevel tydelige forbindelser til teater, både gjennom felles forbindelse til uformelle fenomen som hverdagslige rollespill og lek, og teaterets egne formaliserte sjangre (Hoover et al., 2018).

Teoretisk bakgrunn

Laiv er en av flere typer «role-playing games». En måte å beskrive levende rollespill på er å skjelne laiv fra bordrollespill, som er et viktig opphav til laiv (Harviainen et al., 2018). Laiv er en utvikling fra å beskrive karakterens handling i stillesittende bordrollespill til å framstille karakterens handlinger både verbalt og kroppslig gjennom fysiske handlinger. I stedet for å beskrive en karakters klesdrakt og framtoning i bordrollespill, har aktørene i laiv på seg kostymer. I bordrollespill kan en sverdkamp avgjøres med stein-saks-papir eller bruk av terninger. I laiv avgjøres den i en fysisk duell, gjerne med (ufarlige) sverd. I bordrollespill er det ofte en veksling inn og ut av rolle. I laiv er det å opprettholde karakteren og være i rolle over tid helt vesentlig, også for de andre rollenes mulighet til fordypning (immersion) i rolle (Zagal & Deterding, 2018, s. 34).

«Immersion», å leve seg inn i og fordype seg i rollen, er en vanlig spillestil i laiv. Laivens regler⁸ kan imidlertid motvirke en slik spillestil fordi regler minner deltakerne om at laiven er et spill (Harviainen et al., 2018, s. 90). «Immersion» kan knyttes til et annet aspekt ved spillestilen i laiv, «bleeding», som er den gjensidige påvirkningen av karakterens og deltakerens tanker, følelser og relasjoner (Bowman et al., 2018, s. 388).

Et eksempel på «bleeding» er når en spiller blir sjalu hvis kjæresten utenfor spillet flørter i rolle med en annen i spill. Dette påvirker hvordan denne spilleren opptrer både i spill og utenfor spill. Dette er ofte en ubevisst mental prosess, i kontrast til «steering», som er når en spiller bevisst arrangerer sine handlinger på grunn av noe utenfor spillet. Den sjalu spilleren kan legge til rette for et romantisk forhold i spillet med sin partner utenfor laiven, for å gjenopprette forholdet deres og avverge emosjonelle forstyrrelser (Bowman, et al., 2018, s. 254).

For noen viser disse begrepene til det grunnleggende ved å spille i laiv (Hugaas, 2019). «Bleeding» peker på muligheten for at personlig vennskap, uvennskap eller likegyldighet deltakerne imellom kan prege måten de forholder seg til hverandre på i rollen, selv om rollebeskrivelsen tilsier noe annet (Bowman, 2014). En negativ holdning til en annen deltaker kan prege måten en rolle framstilles på. Vennskap definert av laiven kan åpne for en mer positiv relasjon, for eksempel elever imellom utenfor spill (Allern, 2016).

Andre kritiserer begrepene og peker på at karakterene ikke har selvstendige tanker og holdninger, og at dette derfor ikke er noe som deltakerne kan overta fra rollen (Lankoski & Järvelä, 2012). Den dominerende holdningen i forhold til å delta og spille i laiv er at evnen til å leve seg inn og fordype seg i rollen er helt grunnleggende (Harviainen et al., 2018). Dette er dessuten det som gir laivens didaktiske potensial (Balzer, 2011).

Immersion knyttes også til en modell for å gruppere ulike spillestiler i laiv og hvordan man søker å påvirke laivens setting – The Three-Way Model. Modellen er utviklet av Petter Bøckman (2003). Han skiller mellom «Dramatist, Gamist, and Immersionist», som angir spilleres ulike mål for å delta i en laiv (Bøckman, 2003, s. 13).

«Dramatikerne» forsøker å bidra til å skape en mer tilfredsstillende fortelling, eller endre historien slik at den blir mer tilfredsstillende for denne spilleren. Man kan foretrekke ulike typer historier, på bakgrunn av egen smak. Til syvende og sist er målet å skape en logisk slutt.

«Gamisten» er opptatt av å løse plottet, eller lage interessante plot hvis man er arrangør. Da vil man forsøke å skape taktiske kamper, intellektuelle mysterier eller politiske kamper.

«Immersionisten» er mest opptatt av å leve ut rollens liv og fordype seg i den. En fullblods immersionist vil ikke

handle for å redde rollen fra vanskeligheter eller dens renommé (Böckman, 2003, s. 13).

Alle tre spilletypene utvikler nyanser av spillkompetanse og komplementerer hverandre.

Levende rollespill er en mellomting mellom regelstyrte spill og teater. Deltakerne skaper en improvisert handling i fellesskap, og den varer fra noen timer til opp mot ei uke. Deltakerne har avtalte roller, og spillet er basert på en bakgrunnshistorie. Et scenario kan beskrive roller, konflikter og en kulturell bakgrunn for den historien som kommer til å utspille seg. Hver deltaker framstår og uttrykker seg i rolle så lenge laiven varer. Derfor vil det å gå ut av rolle og legge inn distanserende elementer i spillet bli oppfattet som brudd med selve laivens idé: «in-character actions should not be confused with out-of-character actions» (Harviainen et al., 2018, s. 104). Dette skiller laiv fra f.eks. prosessdrama, som også er en sjanger der improvisasjon er vesentlig, og som foregår uten publikum eller bruk av manus.

Laiv spilles også uten rekvisitter (Harviainen et al., 2018, s. 99). Det eksperimenteres med Black Box laiv inspirert av sen-moderne kunstformer og performance (Beke, 2023). Dermed synes noen laiv-miljøer å eksperimentere med distanserende spillemåter. Levende rollespill er en fysisk uttrykksform som ifølge Harviainen et al. (2018) eksisterer på grensen mellom ulike uttrykksformer. Dette inkluderer ikke bare bordrollespill og «re-enactment»⁹, men også barns late-som-om-lek, pedagogiske tilnærminger og kommersielle interesser.

Erfaringer med laiv i kulturskolen

Kultur- og teaterverkstedet Fyret har arrangert laiv som en del av sin faste virksomhet i kulturskolen siden 2006. Laiv er basert på fysiske handlinger og en vilje til å leve ut rollen i en avtalt fiksjon over tid. Selv om det endelige målet for teaterkursene, slik det formuleres i Fordypningsprogrammet (Kulturskoleråd, 2016), blant annet er «ferdigheter på høyt kunstnerisk nivå og med personlig uttrykk», er spørsmålet her om og hvordan laiv kan bidra til å utvikle en slik spillkompetanse.

Rollearbeid er sentralt i alt rollespill. Laiv synes å ha spesielle kvaliteter ved å legge til rette for fordypende rollearbeid (immersion). Aktøren får anledning til å dveler ved rollens tilstand over lang tid. Dette gjør at rollen blir mer troverdig og får leve sitt eget liv. Når dette skjer, blir konsentrasjonen så intens at man ikke tenker på noe annet. Man slipper det kontrollerende blikket utenfra, fra

et publikum. Det gir en flow-opplevelse der «bevidstheden om selvet forsvinder, og tidsfølelsen ændres (Csikszentmihalyi, 1991)». Bowman (2018, s. 380) ser flow som et begrep beslektet med immersion, og minner om at denne tilstanden også krever en balanse mellom ferdighet og utfordring.

For å gjøre dette håndterlig for nybegynnere i skolen, både elever og lærere, anbefaler Michał Mochocki (2013, s. 56) å legge vekt på å løse oppgaver og tone ned betydningen av forberedelser, spill og immersion. Mochocki peker også på at en slik tilnærming er inspirert av Dorothy Heathcote, som med sine *Ekspertspill* «switched the focus from acting to doing tasks (Bolton, 1998, s. 244; Mochocki, 2013, s. 59)». Heathcote (1995, s. 139) understreker selv at oppmerksomhet om oppgaver er gunstig bl.a. fordi det gir rollen kraft og nysgjerrighet.

For de yngste kan oppgaver i laiven ligge nært leken. I roller som gruvearbeidere eller jegere og samlere kan deltakerne finne skjulte diamanter og edelstener som er lagt ut, samt spesielle vekster og urter. For eldre aktører lages oppgavene slik at rollene bringes i kontakt og spill med andre.



ALVELANDET, 2015. En sjokkert alv varsler om kuppforberedelser mot dronningen. **FOTO:** Tor-Helge Allern

I laiven *Alvelandet* (2015) har rollen Serindë i oppgave å oppklare et tyveri av edelstener og å avdekke en mulig agent i hennes egen krets, adelen. Hun oppdager at selveste alveprinsen er i ferd med å forberede et kupp mot dronningen. Hun blir dypt sjokkert over det sviket

hun har oppdaget, og forteller dette til en av dronningens vakter akkurat da bildet over ble tatt! Hun spilte ikke dette for et publikum. Hun opplever en truende situasjon, men neppe personlig. Hun deltar frivillig i laivens univers, som spillteoretikerne Katie Salen og Eric Zimmerman kaller «a special place in time and space created by a game (Stenos et al., 2018, s. 411)».

Deltakerne aksepterer spillets regler, der magi og brudd på vanlige normer kan skje, fordi det er nettopp disse reglene som gjør laiven som spill mulig (Stenos et al., 2018, s. 412). Laiven overskrider normer og en atferd som ellers ikke aksepteres fordi det skjer i en avtalt, avgrenset og særegen kontekst.

Et annet aspekt ved balansen mellom ferdigheter og utfordringer i levende rollespill er hvordan det kan åpne for elevenes egne referanser. Dette gjør at de også får større eieforhold. En tidligere elev oppsummerer hvordan de kunne trekke inn populærkulturelle referanser:

Vi har jo også spilt sånne roller på internett, så jeg tror vi drømte oss litt bort til en annen verden. Vi hadde lyst til å være en del av Ringenes Herre og det er jo litt Ram-part¹⁰ i Vakkerdalen. Det var litt av dette vi blanda inn når vi spilte en karakter.



| KONG ALTOSARS SMYKKE, 2011. FOTO: Tor-Helge Allern

Magi og usynlighet - et eksempel

I mange av Fyrets laiv bruker vi magien «usynlighet». Det gjelder som regel noen få roller spilt av yngre elever for å høyne deres opplevelse og status i spill. Dette bidrar også til å drive laiven framover ved å gjøre det mulig å avdekke det som skulle skjules. Magien blir markert med et hvitt tyllstoff, som aktøren bærer med seg, og signaliserer usynlighet når det trekkes over hodet.



| LANDET FIERONIKA, 2016. FOTO: Tor-Helge Allern

Vi legger spesiell vekt på hvordan man oppfører seg i møte med en usynlig. Dette vil vise om andre spillere er i rolle, eller om noen for eksempel unngår å røpe en hemmelighet eller fullføre en oppgave, fordi man selv vet at det kommer en rolle med usynlighetskappe. Derfor øver vi før laiven på å motvirke fristelsen til å være seg selv når oppgaven er å være i rolle.

Eksemplet illustrerer det å være i to verdener på samme tid. Men hvem styrer da atferden, rollen eller spilleren? Skal denne delen av spillet fungere, må spilleren sette sitt eget subjekt til side og tillate at rollens perspektiv får dominere. Spilleren må innenfor laivens univers akseptere at usynlighet er mulig.

I sin ytterste konsekvens kan det å frivillig miste en sjanse, røpe seg, bli oppdaget eller miste noe verdifullt knyttes til en spesiell teknikk i laiv (Harviainen et al., 2018, s. 98f): å spille for å tape. Hensikten er å bidra til



I BORDROLLESPILLET NARNIA, 2023. FOTO: Tor-Helge Allern

å utvikle det drama som skapes gjennom laiven. «Svakheten» – det å ha lett for å røpe seg – kan skrives inn i rollekortet, slik at rollen er en som snakker for mye, eller en som gjerne vil skape mer interessante konflikter (Vejdemo, 2018).

Magier er velegna til å øve opp deltakernes spillkompetanse. De utvikler også evnen til å akseptere fiksjonen og agere innenfor dens avtalte rammer. I Fyrets laiv *Tre folk, en konge* (Meek & Allern, 2008) var det oppgitt i enkelte rollekort at noen roller kunne falle om og sovne hvis man holdt opp en gul blomst. En tidligere elev har beskrevet en slik situasjon i jakten på kongens drapsmenn:

Da jeg sprang etter ham så jeg en gul blomst og tok den opp. Jeg ropte navnet hans, og han snudde seg, og jeg viste ham blomsten. Og han sa bare: fan altså! Og så la han seg ned. Da fikk jeg tatt regaliene fra ham, tok dem med til dronningen og følte meg som en helt, det var helt utrolig.

Slik opptrer en seriøs laiver, og begge aktørene viser på dette punktet god spillkompetanse. Ifølge Vejdemo (2018) tilhører det å «spille for å tape» en spillestil preget av samarbeid, i kontrast til en konkurransepreget spillestil. Man legger igjen en hellig beskjed, «mister» rollens dagbok, eller lager en lyd fra et skjulested slik at andre kan legge merke til det. Den type magi som er beskrevet over, og reaksjonen på den, viser hvordan tilfeldigheter kan stimulere en laiv. Uforutsigbarhet kan både virke stimulerende og frustrerende.

Fra bordrollespill og laiv til forestilling

I første fase av forberedelsene til juleforestillingen *Narnia – Løven, heksa og klesskapet* engasjerte Fyret en ekstern spiller (gamemaster), Mats Haugen Aspaas. Han konstruerte et bordrollespill med referanser til Narnia-universet. Rollene var ikke direkte henta fra bøkene til Lewis (2005), men rollene ble gitt et oppdrag fra Aslan om å redde kentauren Oreius før Det store slaget. Spillelederen la opp til tre pilarer: Utforskning, sosiale interaksjoner og kamp. I hver spilløkt ble det anbefalt å være innom alle tre (Allern, 2024). Selv om tilbudet om bordrollespill bare kunne gis til et begrensa antall elever, ble det en motiverende igangsetter for å utforske Narnias verden videre. Elevene visste mer om sentrale figurer, kampen mellom Aslan og heksa, og fikk erfare at nettopp tilfeldigheter i spill, med bruk av terninger, gjør rollespill spennende og uforutsigbart.

Laiven var på sin side konstruert på bakgrunn av flere av de syv bøkene som til sammen utgjør Lewis' serie om Narnia. Det var en tredeling av de sentrale kreftene: Aslan, Heksa Hvit og De syv søstre i Grøsserskogen. Dette var inspirert av hvordan spill som Megazone kan oppheve den trange dikotomien mellom det gode og det onde (Allern, 2003, s. 396).¹¹ Med det utfordra, eller komplementerte, vi også Lewis' religiøst inspirerte konstruksjon av Narnia. Hensikten var å gi elever – og foreldre – en innføring i Narnias univers, en fysisk opplevelse av å spille roller i dette universet, og en inngang til litt mer fordypende spill. Lewis publiserte ikke skapelseshistorien om Narnia før i bok nummer 6, *The Magician's Nephew – Drømmen om Narnia* (Lewis et al., 2016). Ved å vektlegge



I NARNIA, 2023: Heksas vakter utveksler informasjon. **FOTO:** Tor-Helge Allern

hendelser forutfor det juleforestillingen ville sette i scene, *Løven, heksa og klesskapet* (Lewis et al., 2003), håpet vi at elevene ville være bedre forberedt til å øve og spille i teaterforestillingen. Underveis i arbeidet med forestillingen åpnet dette for samtaler om Aslan som en Kristus-skikkelse, barn og krig, og søskenrelasjoner (Allern, 2024).

Det tilfeldige fra bordrollespillet – terningene – oppstod også i laiven. Fra teaterøvinger blir elevene fort vant med å gå inn i planlagte scener. Selv om noen scener og replikker oppstår fra improvisasjoner, nyanser endres og språket justeres, blir det etter hvert få store overraskelser. I laiven kan det uforutsette skje, og endre det elevene er forberedt til gjennom rollekortet.

Jeg hadde jo den der steinen som kunne gjøre at folk ikke var stein lenger, de som heksa hadde forsteinet. Men den fikk jeg aldri brukt. Da noen kom til meg og fortalte at noen andre var gjort til stein av heksa, kom heksa mot meg, og tok meg. Og så tok hun steinen min. Så det gikk ikke veldig bra. (Allern, 2024)

Laivens tilfeldigheter gjelder også rollenes relasjoner. «Jeg husker at jeg stolte på noen i skogen, og at de var på min side. Og så var de ikke det. Vi tok sverdkamp, jeg døde, og så mista jeg smykket mitt». Å øve på en tilsvarende scene i et manus, ville kunne skape en lignende situasjon, der heksa dukket opp. Det er likevel en forskjell på å skulle øve og opptre i en slik situasjon i en blackbox eller ute i skogen, der en er omgitt av skogens dufter, lyder, skiftende lys og atmosfære. Landskap stimulerer fantasien og deltakernes indre forestillinger. Valg av sted er vesentlig i alle typer laiv, fordi laiv baserer seg på det å skape en troverdig

fiksjon og muligheter til fysisk handling (Waade, 2006, s. 32). Slike opplevelser i laiven gjorde etter alt å dømme et stort inntrykk på elevene, men ble de dermed også forberedt til forestillingen?

Det var ikke åpenbart, og vi undret oss over om laiven ville forberede elevene på en ny og god måte til å spille teater. Riktignok var det stor aktivitet i laiven, og mange tok egne initiativ. Det oppstod til slutt en kamp mellom Aslans folk og heksas allierte med nærmere 80 deltakere. Sverd byttet eier, heksa fikk kontroll over sin magiske kost, og ble igjen en trussel mot Aslan før laiven ble avsluttet. Det var mange lykkelige unger og foreldre etterpå. Vi kunne imidlertid ikke dermed anta eller slå fast at den fungerte som forberedelse til forestillingen, eller eventuelt hvordan. For det virka ikke umiddelbart slik under øving i ukene etterpå, kanskje bortsett fra scener der heksa var med.

I forkant hadde vi en forventning om at erfaringene fra laiven skulle bli tema for kommentarer og refleksjoner under prøvene. Men da oppkjøringen til forestillingen med over 40 aktører begynte, forsvant erfaringer fra laiven tilsynelatende i tidspresset for å bli ferdig i tide. Bevegelser skulle koreograferes, replikker innstudies, kostymer tilpasses, sanger læres og nye kampscener øves inn. Men hva tenkte elevene om dette? Flere av elevene hadde hatt andre roller i laiven enn i forestillingen. Var det uheldig, eller kunne de likevel ha nytte av laiven?

De elevene som ble intervjuet ett år etter, var entydig positive til laiv som forberedelse til forestillingen. Dette gjaldt selv når en hovedrolle ikke har samme rolle i laiven. Men at laiven var gøy, viser ikke dermed hva som gjorde at den



I NARNIA, 2023: På vei inn i Grøsserskogen. **FOTO:** Tor-Helge Allern

eventuelt fungerte. Derfor ble dette spørsmålet gjentatt: *Har det noen betydning for forestillingen at dere hadde vært gjennom både bordrollespill og laiv før dere begynte på selve forestillinga? Nå ble svarene mer konkrete:*

Vi hadde jo laiven, og så hadde vi spillegreiene. Og så når vi fikk se manuset ... og skulle GJØRE forestillingen, så var det «Oi, ja», det her husker jeg jo liksom fra vi gjorde laiven. / Ingenting av det som hadde skjedd før var med i forestillingen, men hvordan det var i Narnia og hvordan ting funket i Narnia, det hadde vi liksom fått med oss. / Vi ble litt mer kjent med rollene òg. – Selv om dere ikke hadde samme roller? Hvis du gjør dette, da blir du tatt, og da er det over. Det er sånn reglene i Narnia fungerte. Hva skjer hvis vi gjør dette? Da blir du satt i fengsel. Hvis jeg snakker med den og ikke den, da skjer kanskje det. That's how life works! – Dere var allerede redd for heksa? Kjemperedd. Shaking in our boots.

Disse elevene anbefalte å forberede seg med bordrollespill og laiv for forestillingsarbeid. De trakk fram dette: «Det kan hende at det er fordi vi da fikk noe annet å gjøre før forestillinga enn å sitte og pugge manus hele tida. At vi fikk kjenne historien, men på en litt annen måte».

Avslutning

Den tydelige forskjellen mellom fiksjon og virkelighet i fantasy-laiv gjør at den er godt egnet til å utvikle elevers erfaring og kompetanse i fysiske spill, som laiv og teater. Spilletts tilfeldighet og mulighet til selv å skape og oppleve spenning gjør laiv motiverende også for teaterkurs. Det fremmer evnen til improvisasjon og kan stimulere viljen

til å oppheve enkeltes motvilje eller reservasjon mot å la seg engasjere i improviserte, fysiske fiksjonelle handlinger. Laiv har ikke som teaterkursene noe mål om å utvikle «ferdigheter på høyt kunstnerisk nivå» med tanke på forestillingsarbeid. For noen elever – og instruktører – er manusarbeid en tryggere vei til forestillinger enn den friere formen i laiv. Men om en bredere spillkompetanse er målet, og gunstig også for å utvikle ferdigheter på høyt kunstnerisk nivå, vil laiv kunne la elevene bruke en større bredde av sine kompetanser i fysiske spill. Laiv gir også nødvendige erfaringer i fysisk lek, risikolek, relasjonsbygging og selvkontroll, jf. Haidts (2024) kritikk av hvordan sosiale medier og videospill begrenser barn og unges tilgang på slike erfaringer.

Den oppfinnsomhet og motivasjon som laiv åpner for, er også av interesse for teaterkurs. Det er lite i Fyrets erfaring med laiv som tyder på at dette ikke også kan være en motiverende og skapende aktivitet for kulturskolen i vid forstand. Laiv kan derfor brukes for å komplettere og utfylle teaterkursene. Den gir elevene en mulighet til å delta i å skape egne roller, være i rolle over lengre tid og påvirke hvordan fiksjonen utvikler seg gjennom egne initiativ.

Elementer som «bleeding», «steering» og «immersion», samt spillestiler som «dramatiker», «gamist» og «immersi-onist», kompletterer hverandre. De kan gi elevene et større spillemessig repertoar og motivasjon til å påvirke spillets gang. Elevene får anledning til å utforske og fordype seg i rollen i større grad enn de fleste gjør i teaterkurs og i en teaterproduksjon. Dette gjør dem i stand til å presentere et nyansert og motivert rollearbeid også i forestillinger.

REFERANSER

- Agnew, V., Stack, S. & Tomann, J. (2023). *Reenactment case studies: global perspectives on experiential history*. Routledge.
- Allern, T.-H. (2003). *Drama og erkjennelse: en undersøkelse av forholdet mellom dramaturgi og epistemologi i drama og dramapedagogikk* [Institutt for kunst- og medievitenskap, Det historisk-filosofiske fakultet, Norges tekniske og naturvitenskapelige universitet].
- Allern, T.-H. (2016). Fakta, fiksjon og læring. *Norsk Pedagogisk Tidsskrift*, 100(1), 15–25. <https://doi.org/10.18261/ISSN.1504-2987-2016-01-03>
- Allern, T.-H. (2024). *Kultur- og teaterverkstedet Fyret – Årsrapport 2023*. Kultur- og teaterverkstedet Fyret.
- Balzer, M. (2011). Immersion as a prerequisite of the didactical role-playing. *International Journal of Role-Playing*, 2, 32–43. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi2.193>
- Bateson, G. (1955). A theory of play and fantasy. *Psychiatric Research Reports*, 2, 39–51.
- Beke, L. O. D. (2023). Climate larps: Environmental design in Nordic larp. *Analog Game Studies*, 10(2). <https://analoggamestudies.org/tag/blackbox-larp/>
- Ben Chaim, D. (1984). *Distance in the theatre: The aesthetics of audience response*. UMI Research Press.
- Bolton, G. (1998). *Acting in classroom drama: A critical analysis*. Trentham Books.
- Bowman, S. L. (2014). Social conflict in role-playing communities: An exploratory qualitative study. *International Journal of Role-Playing*, 4. file:///E:/Artikler/LAIV/Social_Conflict_in_Role_Playing_Communit%20(1).pdf
- Bowman, S. L., Deterding, S. & Zagal, J. P. (2018). Immersion and shared imagination in role-playing games. I *Role-playing game studies: Transmedia foundations* (s. 379–394). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-22>
- Bøckman, P. (2003). The three way model – revision of the threefold model. I M. Gade, L. Thorup & M. Sander (Red.), *As larp grows up – theory and methods in larp* (s. 12–17). Knutepunkt. <https://cdn.nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>
- Crawford, J. & Wyatt, J. (2024). *Player's handbook*. Wizards of the Coast.
- Creswell, J. W. (2008). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (3. utg.). Pearson.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: optimalopplevelsens psykologi*. Munksgaard.
- Deterding, C. S. & Zagal, J. P. (2018). The many faces of role-playing game studies. I J. P. Zagal & C. S. Deterding (Red.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532>
- Eriksson, S. A. (2007). Distance and awareness of fiction – exploring the concepts. *NJ: Drama Australia Journal*, 31(1), 5–22. <https://doi.org/10.1080/14452294.2007.11649505>
- Flaaten, Ø., Torp, S. & Aarseth, E. (2014). Ungdommers opplevelser med overdreven bruk av online-rollespillet World of Warcraft. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 10(2).
- Gjærum, R. G., Eriksson, S. A., Allern, T.-H., Johanson, A., Bjerkestrand, K. B., Lyngstad, M. B., Songe-Møller, A., Birkeland, I., Krosshus, T. C. & Hovik, L. (2017). *Drama/teater i norsk grunnskole. Muligheter og spillerom*. https://dramaogteater.no/wp-content/uploads/2016/09/Drama-teaterigrunnskolen_rapport1.pdf
- Grasmo, H. & Stenros, J. (2022). Nordic Erotic Larp: Designing for Sexual Playfulness. *International Journal of Role-Playing*, 12, 62–105. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi12.292>
- Haidt, J. (2024). *The anxious generation: How the great rewiring of childhood is causing an epidemic of mental illness*. Penguin Press.
- Harviainen, J. T., Biena, R., Brind, S., Hitchens, M., Kot, Y. I., MacCallum-Stewart, E., Simkins, D. W., Stenros, J. & Sturrock, I. (2018). Live-action role-playing games. I J. P. Zagal & S. Deterding (Red.), *Role-playing game studies: A transmedia approach* (s. 87–106). Routledge.
- Heathcote, D. (1985). Subject or system? I L. Johnson & C. O'Neill (Red.), *Dorothy Heathcote. Collected writings on education and drama* (s. 61–79). Hutchinson. (Optrykk av 1984)
- Heathcote, D. & Bolton, G. (1995). *Drama for learning: Dorothy Heathcote's mantle of the expert approach to education*. Heinemann.
- Hellström, M. (2012). A tale of two cities: Symbolic capital and larp community formation in Canada and Sweden. *International Journal of Role-Playing*, 3, 33–48. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi3.223>
- Hoover, S., Simkins, D. W., Deterding, S., Meldman, D., Brown, A., Deterding, S. & Zagal, J. P. (2018). Performance studies and role-playing games. I *Role-playing game studies: Transmedia foundations* (s. 213–226). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-11>
- Hugaas, K. H. (2019). Investigating types of bleed in larp: Emotional, procedural, and memetic. *Nordic Larp*. <https://nordiclarp.org/2019/01/25/investigating-types-of-bleed-in-larp-emotional-procedural-and-memetic/>
- Imhof, M., Starker, U. & Spaude, E. (2016). Live action role play and the development of teacher competences: Evaluation of «Everyday life in the classroom». *Psychology Learning and Teaching*, 15(1), 102–114. <https://doi.org/10.1177/1475725716641336>
- Jægtvik, T. (2023). En magisk helg med «Narnia». *Helgelands Blad*. <https://www.hblad.no/2023/kultur/ei-magisk-helg-med-narnia/>
- Kangas, K., Lopenon, M. & Särkijärvi, J. (2016). *Larp politics systems, theory, and gender in action*. Ropecon ry.
- Kulturskoleråd, N. (2016). *Rammeplan for kulturskolen: mangfold og fordypning*. Norsk kulturskoleråd.
- Kulturskoleråd, N. (2025). *Rammeplan for kulturskolen. Kulturskole for alle* (Å. S. Domaas, Red.). https://www.kulturskoleradet.no/_extension/media/10434/orig/2025%20Rammeplan%20kulturskolen%20bokmal%20-%20publisert%201.1%20v.2.pdf
- Lacanieta, A. (2022). Live action role-play as pedagogy for experiential learning. *Schole: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education*, 37(1–2), 70–76. <https://doi.org/10.1080/1937156X.2020.1718035>
- Lankoski, P. & Järvelä, S. (2012). An embodied cognition approach for understanding role-playing. *International Journal for Role-Playing*, 3, 2–16. file:///C:/Users/Eier/Downloads/IJRPissue3lankoskijarvella1.pdf
- Levin, H. (2020). Metareflection. I E. Saitta (Red.), *What do we do when we larp* (s. 62–73). Ropecon ry. file:///C:/Users/Eier/OneDrive/Dokumenter/Tor-Helge/Artikler/Andres/Laiv%20Larp/2020_What%20We%20Do%20When%20We%20Larp.pdf
- Lewis, C. S. (2005). *The chronicles of Narnia*. HarperCollins.
- Lewis, C. S., Haugen, T., Baynes, P. & Heller, J. (2003). *Løven, heksa og klesskapet* (9. utg.). Gyldendal.
- Lewis, C. S., Haugen, T., Baynes, P. & Johnsen, K. B. (2016). *Drømmen om Narnia* (10. utg., Bd. 6). Gyldendal.
- Lipsyc, N. (2024). *Research as a journey to an aesthetic understanding of immersion and participation through VR and roleplaying*. Inland Norway University of Applied Sciences. <https://www.researchcatalogue.net/view/2404832/2404833>
- Malterud, K. (2011). *Kvalitative metoder i medisinsk forskning: En innføring* (3. utg.). Universitetsforl.

- Meek, A. (2025). *Teaterkursene. Om å se, forstå og snakke om spillkompetanse hos barn og unge* [Kapittel 3 i en bok om teater og laiv i kulturskolen].
- Meek, A. & Allern, T.-H. (2008). *Årsrapport 2007-2008*. K.-o. t. Fyret.
- Meek, A. & Allern, T.-H. (2023, 15. september). Juleforestillingen Narnia i *Informasjon til foreldre og foresatte Fyret høsten 2023*. Kultur- og teaterverkstedet Fyret.
- Mochocki, M. (2013). Edu-Larp as revision of subject matter knowledge. *International Journal of Role-Playing*, 3, 55-93. file:///C:/Users/Eier/Downloads/Edu_Larp_As_Revision_of_Subject_Matter_K.pdf
- Mochocki, M. (2021). *Role-play as a heritage practice: Historical larp, tabletop RPG and reenactment*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003130956>
- Montola, M. (2008). The invisible rules of role-playing: The social framework of role-playing process. *International Journal of Role-Playing*, 1, 22-36. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi1.184>
- Osmond, W. J. (2023). *A politics of participation and representation in live action roleplaying* [Masteroppgave, University of Surrey].
- Postholm, M. B. & Jacobsen, D. I. (2018). *Forskningsmetode for masterstudenter i lærerutdanningen*. Cappelen Damm akademisk.
- Pöllänen, S. & Arjoranta, J. (2021). «Whose were those feelings?» Affect and likeness in Halat hisar live action role-playing game. *International Journal of Cultural Studies*, 24(6), 899-916. <https://doi.org/10.1177/13678779211023520>
- Riis, N. & Mørkholt, R. (2006). At skabe levende rollespil med nybegyndere. I K. Sandvik & A. M. Waade (Red.), *Rollespil: i æstetisk, pædagogisk og kulturelt perspektiv*. Århus universitetsforl.
- Rosendal Nielsen, T. (2010). Rollespill og devising. *Drama (Oslo: trykt utg.)*, Årg. 47, nr. 1, 6-8.
- Schlehe, J., Uike-Bormann, M., Oesterle, C. & Hochbruck, W. (2014). *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives* (Bd. 2). transcript Verlag.
- Stenros, J., Bowman, S. L., Deterding, S. & Zagal, J. P. (2018). Transgressive role-play. I *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (s. 411-424). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-24>
- Turner, V. W. (1982). *From ritual to theatre: The human seriousness of play pbk*. Performing Arts Journal Publications.
- Vejdemo, S. (2018). Play to lift, not just to lose. *Knutepunkt 2018*. Hentet 6. desember 2024 fra <https://nordiclarp.org/2018/02/21/play-lift-not-just-lose/>
- Visuri, I. (2024). Autistic re-creation: Live action role-play as a safe and brave space for social learning. *Thinking Skills and Creativity*, 54, 101622. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101622>
- Widerberg, K. & Bolstad, K. (2001). *Historien om et kvalitativt forskningsprosjekt: En alternativ lærebok*. Universitetsforlaget.
- Williams, J. P., Kirschner, D., Mizer, N., Deterding, S. & Zagal, J. P. (2018). Sociology and role-playing games. I J. P. Zagal & S. Deterding (Red.), *Role-Playing Game Studies* (s. 227-244). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-12>
- Waade, A. M. (2006). Jeg - en actionhelt. I K. Sandvik & A. M. Waade (Red.), *Rollespil - i æstetisk, pædagogisk og kulturell sammenheng* (s. 61-75). Aarhus Universitetsforlag.
- Zagal, J. P. & Deterding, S. (2018). Definitions of «role-playing games». I J. P. Zagal & S. Deterding (Red.), *Role-Playing Game Studies* (s. 19-51). Routledge.
- Zagal, J. P. & Deterding, S. (2018). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532>

NOTER

- 1 Ordet «laiv» er en fornyrsking av engelsk live, og samtidig en forkortet versjon av engelsk Live Action Role-Play, vanligvis forkortet til LARP. <https://snl.no/laiv>
- 2 <https://laire.com/new-players/what-is-a-larp/> (Hentet 29.01.25).
- 3 <https://scenariofestival.se/archive/scenarios-2014/macbeth/>
- 4 Kultur- og teaterverkstedet Fyret er en frivillig forening som arrangerer teaterkursene i Kulturskolen for Alle. Dette dekker kommunene Alstahaug, Leirfjord og Dønna. Fyret har laiv som en del av dette tilbudet, jf. <https://www.ksalle.no/teater.html> (Hentet 29.01.25).
- 5 Dette refererer riktignok til en plan for drama i grunnskolen, men antas her å være relevant for kulturskolen.
- 6 Rapporten fra laiv inngår i Fyrets årsrapporter. De beskriver forberedelser, scenario, praktiske forhold, gjennomføring og deltakernes vurderinger etter laiv.
- 7 Intervjuene er transkribert og ble foretatt i forbindelse med et bokprosjekt Anne Meek og Tor-Helge Allern har om teater og laiv i kulturskolen, der empiri fra Fyret legges til grunn. Intervjuene var semistrukturerte og tok utgangspunkt i områder som teaterkurs, teaterproduksjon, laiv, spillkompetanse og vurderinger av deltakelsen på Fyret i ettertid. Intervjuene ble sammenfattet gjennom en tverrgående analyse: systematisk tekstkondensering. Dette ble gjort ved å kartlegge «meningsbærende enheter» i elevenes utsagn og systematisere dem i forhold til elevenes spillkompetanse fra teater, laiv eller andre typer spill (Malterud, 2011).
- 8 Se <https://snl.no/laiv> (Hentet 29.01.25).
- 9 Re-enactment er rekonstruksjon av hendelser, ofte berømte historiske epoker eller hendelser. Det kan variere fra små format (et berømt møte) til slag med tusenvis av deltakere (som slaget ved Hastings). På norsk er «levende historie» brukt som begrep om dette. Det blir brukt i forbindelse med museumsformidling, og kan sammenlignes med tidsreiser. I noen grad kan det også kombineres med laiv.
- 10 «Rampart» referer til dataspillet Heroes of Might and Magic III". Se lenke: https://en.m.wikipedia.org/wiki/Heroes_of_Might_and_Magic_III. I dette spillet er det en borg som heter Rampart. Se lenke: <https://heroes.thelazy.net/index.php/Rampart>. Heroes of Might and Magic er et strategispill i en fantasiverden. I borgen Rampart er det et fokus på fantasivesener som alver, dverger og fabeldyr.
- 11 I Megazone kan flere lag handle mot hverandre, men de kan også samhandle. <https://megazone.no/laserspill/> (Hentet 28.01.25)