

Kenneth Holmsve Holberg

Karakterutvikling & Gruppedynamikk

En studie om å bruke improbaserte teaterøvelser for å lage karakterer og en sterk gruppedynamikk til rollespillet Dungeons & Dragons.

Bacheloroppgave i Drama og Teater

Veileder: Tore Vagn Lid

Mai 2024

Kenneth Holmsve Holberg

Karakterutvikling & Gruppedynamikk

En studie om å bruke improbaserte teaterøvelser for å lage karakterer og en sterk gruppedynamikk til rollespillet Dungeons & Dragons.

Bacheloroppgave i Drama og Teater
Veileder: Tore Vagn Lid
Mai 2024

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden



Sammendrag

Bacheloroppgaven «*Karakterutvikling & Gruppedynamikker*» utforsker hvordan man kan bruke improvisasjonsøvelser til å lage karakterer og skape en sterk gruppedynamikk til rollespillet *Dungeons & Dragons*. Den anvender improvisasjonsteorier fra Johnstone, oppvarming og tillits teori fra Frantic Assembly og teaterøvelser fra Neelands & Goode til å lage en alternativ måte til karakterutviklingen. Dette utforskes som *aksjonsforskning* med en praktisk-orientert workshop. Der en gruppe spillere lager sine egne karakterer til *D&D* med improvisasjoner, for så å teste ut disse i flere improvisasjonsbaserte scenarioer. Analysen tar utgangspunkt i observasjoner gjort underveis i workshopen, og i en *D&D-økt*. Workshopen's fokus på improvisasjon, for å gjøre karakterutvikling til en gruppeaktivitet for spillerne ble en givende og spennende erfaring, den engasjerte spillerne til samarbeide for å lage hverandres karakterer. Bare ved å gjøre det skaper det og interesse for hverandres karakterer også.

Abstract

The Bachelor thesis "*Character creation & Groupdynamics*" explores how one can use improvisation-exercises to make characters and create a strong group dynamic for the roleplay game *Dungeons & Dragons*. It uses improv theories from Johnstone, warmup and trust theory from Frantic Assembly and exercises from Neelands & Goode to create an alternative way for character creation. This is explored as action research with a praxis-oriented workshop. Where a group of players create their own characters for *D&D* with improvisations, to then test them in improv-based scenarios. The analysis focuses on observations made during the workshop, and in the *D&D*-session. The workshop's focus on improv, to make character creation into a group activity for the players became a rewarding and exciting experience, it engages the players to work together to create each other's characters. Just by doing so created interest in everyone's characters too.

Forord

Hei! Jeg håper at du som leser kan få noe fint ut av å lese bacheloren min, har du en bunnløsfantasi eller ser for deg mange rare og artige karakterer er denne en fin gjennomlesning. Er du som meg i *D&D* som ønsker å finne løsninger på problematikken jeg har drøftet vil du finne mye her, eller er du kanskje teater-viter med lite kunnskap om *Dungeons & Dragons* så håper jeg denne bacheloren kan bidra til å gi ett innblikk i det og vise de likhetene det har med tradisjonell improteater.

Jeg ønsker først å få utbringe en stor takk til min veileder Tore Vagn Lid, som har bistått med mange fine kommentarer og hjulpet meg inn på sporet om jeg rotet meg litt bort i teksten min.

Til min trofaste venn Martin: Tusen takk for en stor jobb du la inn i korrektur lesningen min selv om dette gikk litt på bekostning av å sove tidspunkt. Dine råd og tilbakemeldinger har vært gullverdt i mitt arbeid.

Til min kjære venn Eir Elise: Tusen takk for alle de oppmuntrende samtalene underveis i skrivingen, uten deg ville ikke denne bacheloren blitt gjennomført, også skal du ha massevis av takk for en nøye korrektur der du gjorde litt ekstra.

En takk til familien min som har bistått med hjelpsomme samtaler underveis og tatt kontakt for å høre hvordan det går i ny og ne.

En siste takk til alle dere som har oppmuntret meg til å skrive om akkurat dette, jeg føler meg veldig heldig som har hatt muligheten til kunne skrive om min hobby. Jeg gjør det også for at dere har vist interesse for mitt prosjekt fra tidlig av, spesielt mine medstudenter på Drama og Teater, dere er og blir som en ekstra familie for meg.

Innhold

Sammendrag	vi
Abstract.....	vi
Forord.....	vii
Kap. 1 Innledning.....	1
1.1 Tematikk.....	1
1.2 Motivasjon og problematikk	2
1.3 Hensikt og mål	4
Kap. 2 Teori	5
2.1 <i>Dungeons & Dragons</i>	5
2.1.1 Hva er det?.....	5
2.1.2 Historie	6
2.1.3 Hvordan spilles <i>Dungeons & Dragons</i>	6
2.1.4 Den 20-sidede terningen.....	7
2.1.5 The Three Pillars of Adventure	7
2.1.6 <i>The Dungeon Master (The Game Master)</i>	7
2.1.7 <i>Player's Handbook's</i> Karakterutvikling.....	8
2.2 Fantasi og improvisasjon.....	9
2.2.1 Øvelsen: <i>Word at a time (Improhistorie)</i>	9
2.2.3 Originalitet.....	10
2.2.4 Øvelsen: <i>Tre Ting Impro</i>	10
2.3 Frantic Assembly.....	11
2.3.1 Oppvarming	12
2.3.2 Øvelsen: <i>Pushing hands</i>	12
2.3.3 Øvelsen: <i>Marcia Takedown</i>	13
2.4 Karakterutvikling	14
2.4.1 Kontekstskapende.....	14
2.4.2 Narrativskapende	14
2.4.3 <i>Lærer-i-Rolle</i>	14
2.4.4 Øvelsen: <i>Hot-seat</i>	15
2.4.5 Øvelsen: <i>Kreativ skrivning</i>	15

Kap. 3 Metodevalg.....	16
3.1 Materiale/data.....	17
3.2 Analyse-modell	17
3.3 Etikk	18
Kap. 4 Workshopen	19
4.1 Oppvarming.....	20
4.1.1 Marcia Takedown.....	20
4.1.2 Improvisasjon	21
4.2 Improbasert karakterutvikling.....	21
4.2.1 Hot-seat.....	22
4.2.2 Karakteren Bark.....	23
4.2.3 Karakteren Elvira.....	24
4.2.4 Karakteren Lulle.....	25
4.3 <i>Three Pillars of Adventure</i>	26
4.3.1 Sosial Interaksjon	26
4.3.2 Utforskning.....	27
Kap. 5 Avsluttende refleksjon og D&D-økt.....	28
5.2 D&D-økt.....	29
Kap. 6 Konklusjon	30
Kap. 7 Bibliografi	31
Kap. 8 Vedlegg	33
8.1 Vedlegg 1: Samtykkeskjema.....	33
8.2 Vedlegg 2: Samtykkeskjema svar	34

Kap. 1 Innledning

I trollmannen Agahnims fanghule, i et fuktig og gammelt oktagonalt rom, sitter tre eventyrere, de har klart å aktivere en felle som fikk rommets dører til å stenge seg. Rommet er lyst opp av åtte fakler på hver vegg, i rommet er det to sarkofager, på hver side av rommet, bak de er to store malerier. Eventyrerne ser seg rundt og snakker sammen om hva de skal gjøre, før den ene eventyreren bestemmer seg for å fjerne lokket til den ene sarkofagen... Men dette var noe som skjedde tidligere i eventyrenes reise, vi vet ikke hvem dette er enda og dette trenger vi å finne ut av.

1.1 Tematikk

I denne bachelor oppgaven forsker jeg på karakterutvikling og det å skape en sterk gruppedynamikk med improvisasjon. Dette for å skape en alternativ måte til å lage karakterer i rollespillet *Dungeons & Dragons*, som er ett rollespill fra 1974. Personlig mener jeg at *Dungeons & Dragons* har mange likheter med det som innen teaterverdenen er improvisasjonsteater.

Min interesse for dette kommer fra en fascinasjon av hvordan karakterer skapes i improvisert lek. Jeg lurer på om denne improviserte leken kan gjøre det lettere for spillere å lage karakterer sammen. Og om det kan bidra til en sterkere gruppedynamikk fra tidlig av i rollespillet. Med denne forskningen ønsker jeg å skape en større forståelse for meg selv og andre når man skal lage karakterer. Jeg har valgt å formulere denne problemstillingen:

«Hvordan kan teaterøvelser med fokus på improvisasjon, hjelpe spillere i rollespillet Dungeons & Dragons i å lage seg karakterer og skape en sterk gruppedynamikk til videre rollespill?»

1.2 Motivasjon og problematikk

Bakgrunnen for å ønske å forske på karakterutvikling og da også gruppedynamikk, kommer fra erfaringer der jeg har ledet og spilt i *Dungeons & Dragons*-økt, der spillere har slitt med å ha en fungerende gruppedynamikk etter de første øktene med rollespill. Med fungerende menes at de har vanskelig for å rollespille karakterene, samt uttrykke de med hverandre. Fra personlige erfaringer lages karakterene individuelt og i samråd med den som leder *D&D*-øktene som kalles en *Dungeon Master*. De lages basert på reglene fra en av hovedbøkene til *D&D* «*Player's Handbook*» og spillerne bruker da reglene til å definere karakterene sine og deres egen fantasi.

På flere nettforumer har jeg funnet folk som deler at de har den samme frustrasjonen også:

Brukeren “dragondefiant” legger ut posten “Getting my party to group up or become a team” på nettforumen “Dndbeyond”:

I started DMing a new campaign recently and ran into some issues that I didn't expect. Right now, my main problem is that my players (all new to the game except for one) are not attempting to work together at all. Essentially, I am trying to get them to "party up" in a way that isn't forced upon them (e.g. waking up in a cell together, conscripted into the army and put in the same squad, etc) but am having little success. As it turns out, two of my players assumed that since I wasn't **forcing** them into a group, I didn't want them to play as a group and was in fact actively trying to separate them from each other.

So I clearly made some mistakes in explaining the game to them, but I think I've figured out a lot of it from here. This has got me thinking about a few questions, though:

1. What are good ways to bring a group together in the first place that feels natural but compelling? Their characters could choose not to, but they would want to anyway?

2. If a group is having a hard time connecting, how do you bring them together?

Obvious answers include finding a goal that they can all benefit from pursuing or achieving, or perhaps encountering an enemy that they all need to destroy for different reasons. I am trying to do both of those things, but in general, how do you get your party to play as a team?

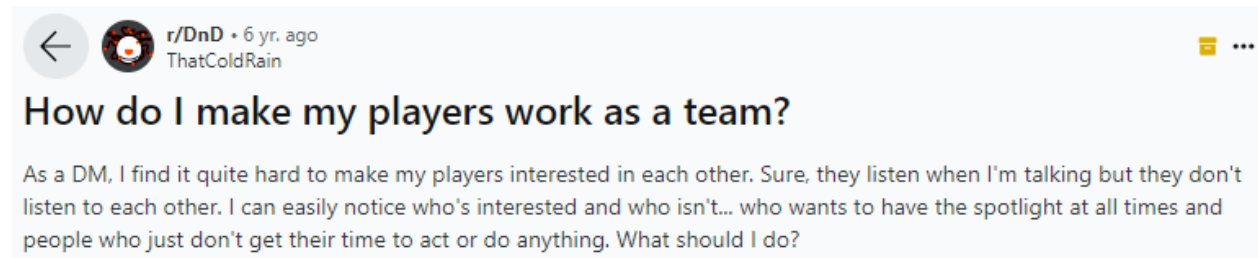
(As a note, this is not the first campaign I have DMed, but it is definitely the first time I have run into this issue.)

EDIT: for some clarity, two of the players are fine and have no problem grouping up, the other two seem to be actively resisting it.

Figur 1. Skjerm bilde, hentet 14.05.24, fra nettforumet Dndbeyond:

<https://www.dndbeyond.com/forums/dungeons-dragons-discussion/dungeon-masters-only/29159-getting-the-party-to-group-up-or-become-a-team>

På nettforumet Reddit, spør brukeren "ThatColdRain":



Figur 2. Skjerm bilde, hentet 14.05.24, fra nettforumet Reddit:

https://www.reddit.com/r/DnD/comments/9ly3oe/how_do_i_make_my_players_work_as_a_team/

Et annet problem fra brukeren, "peace-and-bong-life" på samme nettforum angående rollespill og hvordan de ønsker å uttrykke karakteren sin ble lagt ut slik:



Figur 3. Skjerm bilde, hentet 14.05.24, fra nettforumet Reddit:

https://www.reddit.com/r/DnD/comments/621qpx/what_are_your_top_tips_for_roleplaying_well/

1.3 Hensikt og mål

For å forbedre problematikken som nevnt fra nettforumene og meg, henter jeg ut den individuelle karakterskapningen fra regelboken «*Players Handbook*». For å gjøre karakterskapningen om til en gruppeaktivitet fra start, vil jeg bruke teaterøvelser som er laget for å skape karakterer. Med dette ønsker jeg at spillerne skal lage egne karakterer med improvisasjonsøvelser fra improvisasjonsteater-teori.

Deretter tenker jeg at det er spennende å få testet deltagerne i forskjellige *Dungeons & Dragons* inspirerte scenarioer som om det skulle være på en improvisasjons scene, siden når de spiller i rollespillet er de skuespillere for sine egne karakterer.

Jeg ønsker å finne ut om dette kan være en alternativ måte å lage karakterer til *Dungeons & Dragons* på, med en workshop ønsker jeg å presentere denne alternative måten for å lage karakterer til *D&D*-rollespillet.

Kap. 2 Teori

2.1 *Dungeons & Dragons*

For å gi en forståelse til min forskning vil jeg i dette kapittelet gi ett innblikk i hva rollespillet *Dungeons & Dragons* er og går ut på, her er det viktig å bemerke at jeg benytter spillets femte utgave også kalt «*5th edition*», med hovedbøkene «*Dungeon Master's Guide*» og «*Player's Handbook*» vil jeg presentere hvordan karakterene lages til *Dungeons & Dragons*.

2.1.1 Hva er det?

Dungeons & Dragons er et det som på engelsk kalles et «*Tabletop Role Playing Game*», Coe forklarer det slik:

“TRPGs are generally played with pencil and paper and multi-sided dice. Players create characters based on the rules of the specific TRPG and imaginatively take on the role of their created character. A game master (GM) creates a storyline and a fictional world which players help co-create through role-playing; interacting with each other both as players and their characters. Outcomes are accomplished through both the rules and mechanics of the specific game being played as well as the role-playing of the players. TRPGs as a form of role-playing can be considered a game of formal make-believe (Coe, 2017, s. 4).

Dungeons & Dragons er en versjon av dette der essensen i spillet er fortellingen som skjer i en verden med sverd og trolldom, som har sine røtter fra barns fantasi-lek. Det kommer fra menneskers innbilningskraft og kreativitet, fantasien til å se for seg store slott på toppen av ett fjell der det flyr en massiv rød drage, og hvordan en karakter ville reagert i forskjellige situasjoner, og hva de ville gjort for å håndtere utfordringene som kommer i en slik verden (Mearls, et al., 2014, s. 5).

D&D-øktene fungerer episodisk med en fortelling som kontinuerlig utvikles, dette kan ligne på *montasjebasert*- eller *episodisk dramaturgi*, som Ifølge Gladsø er «å dele inn forestillingen i episoder eller bilder for å overvinne handlingens og tidens enhet» (Gladsø, Gjervan, Hovik, & Skagen, 2015, s. 133).

2.1.2 Historie

Spillet opphav kommer fra 1974, da Dave Arnesson ønsket å ha med fantasiuniverset til Forfatteren *J.R.R Tolkien* i sine spillverdener. Han ønsket større fokus på karakterer og rollespill med at hver enkelt spiller kunne styre sin egen karakter. Han begynte dermed å samarbeide med Gary Gygax og sammen skrev de og publiserte den første kopien av *Dungeons and Dragons* (Cover, 2005, s. 7). *Wizard of the Coast* som er dagens eiere av *Dungeons & Dragons*, mener at det er spilt av mer enn 50 millioner mennesker siden det ble laget tilbake i 1974 (Camp, 2019).

2.1.3 Hvordan spilles Dungeons & Dragons

Ifølge Barton foregår en *D&D*-økt slik:

«In a typical game of *D&D*, players go on an adventure, or story-based quest, either designed by the *Dungeon Master* or derived from a published module. A series of interconnected adventures is called a campaign» (Barton, 2008, s. 30).

Player's Handbook definerer tre mønstre for hvordan *Dungeons & Dragons* foregår:

1. The *DM* describes the environment.

Dungeon Masteren som forteller, definerer hvor spillerne er, og hva som befinner seg rundt dem. I tillegg til å informere om enkelte muligheter som finnes i spillet, som for eksempel hvor mange dører som leder ut av et rom, hva som er på ett bord eller hvem som sitter i en bar osv.

2. The Players describe what they want to do.

Spillerne forteller hva de ønsker å gjøre. For eksempel å prøve å ta ett eple fra en butikk, flørte med den kjekke vakten, eller finne ut av om kongen lyver til dem.

3. The *DM* narrates the results of the adventurer's actions.

Dungeon Masteren forteller hvordan det gikk. Kanskje ble de oppdaget i det de tok eplet, eller at vakten ble så sjarmert at han glemte helt at han var på jobb, eller at kongen faktisk snakker sant. (Mearls, et al., 2014, s. 6).

2.1.4 Den 20-sidede terningen

Improvisasjonen i *D&D* baserer seg på de tre mønstrene og terningkast fra en *20-sidet* terning. Terningkastenes tall representerer enten hvor godt, eller hvor dårlig det spillerne ønsket å gjøre gikk. Resultatet sier da noe om hvordan spilleren og *Dungeon Masteren* skal forholde seg til improvisasjonen (Mearls, et al., 2014, s. 7).

2.1.5 The Three Pillars of Adventure

Det spillerne ønsker å gjøre i fantasiverdenen er opp til dem, og hva de pleier å gjøre faller ofte innenfor tre kategorier kalt «*The Pillars of Adventure*». Dette omfavner *utforskning*, derav de beveger seg i verdenen og kan få fortalt hvordan den ser ut. Så har vi *sosiale interaksjoner* der de kan snakke med hvem som helst i verdenen og kanskje finne ut av ting de ikke visste tidligere, enten om verdenen eller om andre folk.

Den siste er *kamp*, her kan det være mange spillere som liker det at karakteren deres er god til å sloss, men også mange kan føle at dette er skummelt siden er en trussel til karakterenes liv (Mearls, et al., 2014, s. 8).

2.1.6 The Dungeon Master (The Game Master)

Som nevnt tidligere er *Dungeon Masteren* en essensiell rolle for å spille *Dungeons & Dragons*. Denne rollen kan kort forklares som en multikunstner som sjonglerer mellom forskjellige roller som er å finne i ett ordinært teater oppsett. Man kan sammenligne dette med at den kjente norske dramatiker Henrik Ibsen hadde laget en hel verden basert på et av stykkene sine, men at han også skal regissere det, være aktør i det, lage scenografi til det, samt være forteller.

Regelboken «*Dungeon Master's Guide*» forklarer rollen slik:

«The Dungeon Master (DM) is the creative force behind a D&D game. The DM creates a world for the other players to explore, and also creates and runs adventures that drive the story, an adventure typically hinges on the completion of a quest, and can be as short as a single game session» (Mearls, et al., 2014, s. 4).

2.1.7 *Player's Handbook's* Karakterutvikling

For å spille *Dungeons & Dragons* trenger man som sagt karakterer til spillerne, dette gjøres som nevnt ved å følge reglene i boken *Players Handbook*. En typisk *D&D* karakter blir forklart slik:

“Your character is a combination of game statistics, roleplaying hooks, and your imagination. You chose a race, (such as human or halfling) and a class (such as fighter or wizard). You also invent the personality, appearance, and backstory of your character. Once completed, your character serves as your representative” (Mearls, et al., 2014, s. 11).

Denne prosessen gjøres individuelt, og det er forventet at hver spiller har karakteren klar til første *D&D*-økt, men spillerne kan i noen tilfeller også diskutere frem karakteren sammen med *Dungeon Masteren*. Karakterenes evner, styrker og hvor lenge de har vært på reise er basert på ett system som heter “levels” eller nivåer på norsk. (Mearls, et al., 2014, s. 11). Jeg vil snakke mer om relevansen rundt dette i kapittel 4.

Individualiteten som gjerne kommer fra å bare bruke boken, i tillegg til samtaler med *Dungeon Masteren* er for meg ikke nok til å hjelpe karakterene til å ha en fungerende gruppedynamikk. Derfor ønsker jeg som nevnt tidligere å komme med å en alternativ måte for å lage karakterer.

2.2 Fantasi og improvisasjon

For å hente oss tilbake til problematikken jeg undersøker, vil jeg her se på improvisasjon og fantasi. Jeg vil inkludere teori om øvelser som jeg har valgt å bruke til min karakter-workshop. Basert på min motivasjon og problematikken jeg har funnet på nettforumene, tenker jeg: Hvordan kan jeg hjelpe folk til å føle seg komfortable nok til å spille karakterene sine slik de ønsker? Da sikter jeg til kjernen i det som er *Dungeons & Dragons*-rollespill, nemlig improvisasjon.

Keith Johnstone nevner angående improvisasjonsteater at de fleste studenter som er med på en improteaterscene, ofte er redde for å gjøre feil. Spillerne prøver seg sakte frem, men frykten for å si feil er ofte det som gjør at de ikke klarer å få sagt noe som helst. Johnstone sier mens han snakker om en improvisasjons scene han opplevde med studentene sine:

“Wanting to succeed forced them to be as intelligent as possible. They seldom looked cute, or bewildered, or vulnerable, or tender – why should they when they were busy protecting themselves against failure” (Johnstone, 1999, ss. 270-271).

Nøkkelen er at folk tenker rett til det logiske og ikke lar det første som kommer bli sagt. Ifølge Johnstone handler dette om å slite imot vår egen fantasi, spesielt når vi prøver å tvinge oss til å være fantasifulle. Mange er ifølge Johnstone redde for det de skal til å si, men som han selv nevner: «we are not responsible for the content of our imaginations» (Johnstone & Wardle, 2019, s. 98).

2.2.1 Øvelsen: *Word at a time (Improhistorie)*

Dette kan utfordres med å få folk til å være mer spontane, som jeg ser i øvelsen «*Word at a time*» av Keith Johnstone, Den fungerer slik, en spiller sier første ordet i en historie, deretter sier neste spiller det påfølgende ordet, så sier den tredje spilleren det neste ordet, etter en stund blir dette til en historie (Johnstone & Wardle, 2019, ss. 124-132). Et eksempel på en slik historie som jeg dikter opp nå kan se slik ut: *En, gang, gikk, tre, gjøker, på, en, flis, au, sa, de.*

Denne øvelsen forsøker å frigjøre spillerne fra deres intellektuelle tankeganger, samt vise dem at det er veldig befriende å si det første ordet som kommer. Men Johnstone nevner at en fallgrube her er når man prøver å styre hvor historien skal, det vil kun lede til at historien stopper opp. Så her er det viktig å hele tiden gi slipp på ønsker om hvor historien skal gå, og heller fokusere på å la seg bli revet med, som Johnstone sier:

“Once you say whatever comes to mind, then it’s as if the story is being told by an outside force” (Johnstone & Wardle, 2019, s. 125).

2.2.3 Originalitet

Det spontane i improvisasjon gjør at vi blir fantasifulle, men det å stoppe oss selv fra å si det første som kommer kan også ligge i det å prøve å være originale. Johnstone nevner at folk blokkerer for fantasien fordi de er redde for å være uoriginale. De føler de må komme på noe som er nyskapende eller smart. Dermed lar de være å si det mest åpenbare, for det kan jo alle tenke seg til. Johnstone mener derimot at det er det åpenbare som gjør oss fantasifulle, desto mer åpenbar desto mer original vil vi bli (Johnstone & Wardle, 2019, ss. 67-74).

2.2.4 Øvelsen: *Tre Ting Impro*

En annen øvelse er «*Tre ting impro*». Denne øvelsen går ut på at alle spillerne står i en ring og i kor roper «*tre ting*» før de klapper, den som starter kan for eksempel si “*Tre ting du har på et bord*” mens vedkommende ser på en annen spiller. Dermed blir det denne spillers oppgave å svare. For eksempel kan man si “skje, duk og en plante”. Deretter er det denne spilleren sin tur å si “*Tre ting*” til en annen spiller, denne øvelsen fungerer ofte som en del av oppvarming til senere improvisasjoner (Improvgames, u.å).

2.3 Frantic Assembly

Når det kommer til oppvarming ser jeg til Frantic Assemblys teorier og øvelser som jeg tenker kan være av interesse for workshopen. Graham og Hoggett snakker om at en sentral del av å skape en konstruktiv atmosfære for spillerne, er ved å oppnå tillit til hverandre og at dette bør være av stor prioritet (Graham & Hoggett, 2014, ss. 88-89).

Ifølge Graham og Hoggett bør man tenke på en del faktorer når man gjør oppvarmings øvelsene deres:

“This is NOT about ingratiating yourself.

This is NOT about dated and cringeworthy trust games.

This is NOT about telling your participants your deepest and darkest secrets withing the first 20 minutes of meeting them.

This is NOT about plying them with cake and biscuits.

It’s NOT about being everyone’s best mate.

This IS about breaking down inhibitions.

This IS about setting high standards and keeping to them.

This IS about leading but also listening.

This IS about reading body language and group dynamics.

This IS about having a plan yet being prepared to throw it away.

This Is about motivating, encouraging and praising where necessary” (Graham & Hoggett, 2014, s. 88).

2.3.1 Oppvarming

En oppvarming som jobber med å oppnå tillit, samtidig som den er målrettet mot at vi skal gjøre improvisasjon vil være hensiktsmessig, basert på prinsippene til Frantic Assembly (Graham & Hoggett, 2014, ss. 90-91). Ifølge Graham & Hoggett gjør vi oppvarming for at “*det øker bevegeligheten til spillerne og at fysisk arbeid kan gjøres, det fremmer gode resultater og det sørger for sikkerhet i det vi gjør*” (Graham & Hoggett, 2014, s. 91).

Graham & Hoggett nevner at førsteinntrykket til spillerne, er noe som kan bidra til en kreativ atmosfære, dette kan være alt fra hvordan lyset er eller musikk som spiller av. (Graham & Hoggett, 2014, s. 89).

Videre nevner Graham og Hoggett at oppvarmingen bør utformes etter det som skal gjøres. De sier at: “It is a time for building Strength, confidence and camaraderie” (Graham & Hoggett s. 90). Den kan bidra til å starte en gruppedynamikk eller et samarbeid fra tidlig av. Det skaper en dynamikk mellom de involverte siden de gjør det sammen, den er en tid for å introdusere nye teknikker, og det å gjøre feil kan føles mindre skummelt siden det ansees som oppvarming (Graham & Hoggett, 2014, s. 93).

For å teste teoriene til Frantic Assembly har jeg valgt å ta med to av øvelsene deres: *Pushing hands* og *Marcia takedown*.

2.3.2 Øvelsen: *Pushing hands*

Pushing hands er en øvelse som jobber med å hjelpe spillere med tillit, samt venne dem til følelsen av ikke-verbal, men heller fysisk kommunikasjon mellom hverandre. To og to går sammen, den ene holder ut hånden sin, med håndflaten ned, mens den andre legger hånden sin på toppen av den førstes hånd, den med hånden nederst skal dytte forsiktig opp mot den andres hånd, mens den andre skal lede den første rundt omkring i rommet, så bytter man på underveis.

Dette gjør man for å fokusere på de kroppslige signalene til motparten, i tillegg til å hele tiden være fokusert. Deretter skal den som blir ledet lukke øynene og gjøre det samme. Det at man lukker øynene gjør at man må legge ekstra godt merke til de kroppslige signalene den som leder gir (Graham & Hoggett, 2014, s. 106).

2.3.3 Øvelsen: *Marcia Takedown*

Denne øvelsen jobber også med de samme konseptene som i *pushing hands*. Denne går også ut på å lede og bli ledet som i den forrige øvelsen, men denne gangen skal den ene deltakeren lukke øynene med en gang. For så å stole på motparten, den som leder holder en hånd forsiktig bak i nakken deres, for så å lede de rundt i rommet. Dette er primært en tillitsøvelse der man må gi seg over til den som leder. Byttet i denne skjer ved at den som leder slipper taket, da vil den som ble ledet åpne øynene og deltakerne vil bytte rolle (Graham & Hoggett, 2014, ss. 107-108).

2.4 Karakterutvikling

For å komme inn på karakterarbeid har jeg valgt å se på forskjellige teorier og øvelser fra Neelands & Goode. De definerer øvelsene sine etter forskjellige handlingskategorier. Disse kaller de «Categories of action» og for denne workshopen ser jeg på den kontekstskapende og narrative delen til karakterutvikling:

2.4.1 Kontekstskapende

Kan være øvelser som enten setter en scene eller legger til informasjon rundt konteksten til det som gjøres (Neelands & Goode, 2015, s. 5). Øvelsene kan blant omhandle å skrive brev, dagbøker, eller notater i karakter eller mellom karakterene (Neelands & Goode, 2015, s. 167).

2.4.2 Narrativskapende

Er øvelser som fokuserer på å fremme narrativet i fortellingen, eller definere det som har skjedd tidligere eller hva som skjer videre (Neelands & Goode, 2015, s. 5). Et eksempel er øvelsen *hot-seating* der man snakker med en spiller i rolle. Dette kan bidra til å forstå deres motiver og se deres reaksjoner til spørsmål (Neelands & Goode, 2015, s. 167).

2.4.3 Lærer-i-Rolle

Et begrep som brukes av Neelands & Goode er *Lærer-i-rolle*. Det handler om at lærer eller meg, tilrettelegger for spillerne med teaterøvelser, men gjør det innenfra med spillerne, ved ta på meg en passende rolle i en improvisasjon. Ifølge Neelands & Goode kan man skape interesse, kontrollere handlinger, involvere alle spillere, skape spenning, utfordre overfladiske tankeganger, lage muligheter, utvikle narrativet og fremkalle muligheter for gruppen og interagere med rollen som personen har tatt på seg (Neelands & Goode, 2015, s. 54).

2.4.4 Øvelsen: *Hot-seat*

Hot-seating er en narrativ øvelse, og omfatter karakterutvikling. En gruppe, som seg selv eller i en rolle har mulighet til å stille spørsmål eller intervjuer en rollespiller som skal være i karakter. Dette er en improvisert øvelse der den som sitter i *hot-seat* ikke har noe manus å gå etter, kanskje bare en tanke eller en følelse om hvem denne karakteren er (Neelands & Goode, 2015, s. 43).

Dette gir en mulighet til å lære om karakteren: Hvem de er, deres motivasjoner og personlighet, og kan starte en indre refleksjon for den som sitter i *hot-seat*, men også de som stiller spørsmålene.

Denne øvelsen har potensiale til å kunne utvikle karakterene til de involverte i improvisasjonen, siden det er spillerne selv og jeg som lærer-i-rolle som stiller spørsmål. Men dette er ikke nødvendigvis nok til å starte med om man ikke har noe karakterkonsept fra før, derfor tenker jeg at en annen øvelse kan være smart å hente inn.

2.4.5 Øvelsen: *Kreativ skrivning*

I emnet Prosjektteater for et ungt publikum, introduserte Lene Helland Rønningen en metode hun kaller kreativ skrivning, denne går ut på at man skriver i noen minutter uten å stoppe. Dersom man ikke kommer på noe kan man skrive “Jeg er her nå” helt til man kommer på noe (L.H. Rønningen, personlig kommunikasjon, 10.01.2024). Med denne er det mulighet for å danne seg et karakterkonsept, ved å for eksempel starte første setningen med “Mitt navn er”. Deretter kan spillerne bruke fantasien til å skrive fra den nylig navngitte karakterens perspektiv.

Kap. 3 Metodevalg

For å gjøre dette eksperimentet, anvender jeg en kvalitativmetodologi, som har som mål og «undersøke, forstå og formidle kunnskap om prosesser, fenomener og meningssammenhenger» (Skilbrei, 2023, s. 28). Der jeg henter ut den individuelle karakterskapingen fra *Player's Handbook*. Dette for å gjøre en praktisk rettet *aksjonsforskning*; som er en forskning med praktiskorientert formål, der man forsker for å endre eller forbedre noe (Skilbrei, 2023, s. 81).

Den *kvalitative metoden* som benyttes er en *observasjonsstudie*. Målet med en slik metode er å komme bak fasaden og observere livet slik det arter seg for informantene, som i mitt tilfelle er spillerne (Skilbrei, 2023, s. 57). Selv vil jeg være en *deltagende forsker* i denne *aksjonsforskningen*, for at jeg leder workshopen, og selv er med på en del av øvelsene. En deltagende forsker kan bety ulik grad av deltagelse fra forskers side, det kan variere fra et rent «utenfrablikk», til *fullstendig deltagelse* (Skilbrei, 2023, ss. 13-14). En slik studie retter seg etter at observatør selv ofte skal erfare det deltagerne av studien erfarer, for å bedre forstå de valgene de tar (Skilbrei, 2023, s. 57).

Siden jeg har en større deltagelse igjennom hele workshopen, vil *observasjonsstudiet* ha en *autoetnografisk* tilnærming. Dette fordi den har forsker som deltagende i utgangspunktet, «der forskningsdeltagere utfører reflekterende oppgaver som deretter forskeren kan analysere» (Skilbrei, 2023, s. 61).

Jeg kan med en slik studie definere momenter under workshopen: hvor det skjer øyeblikk hvor enten karakterer kommer til live, eller når det oppstår en dynamikk mellom spillere, karakterene eller hele gruppen.

3.1 Materiale/data

Den praktisk rettede *aksjonsforskningen*; som gjøres i form av en *Improvisasjonsbasert* workshop, og vil skape datamateriale i form av observasjoner gjort under workshopen, samt videoopptak fra improvisasjonsøvelsene.

Basert på tilbakemelding fra veileder, vil workshopen holdes én gang med tanke på tidsrammen til oppgaven. Jeg har valgt ut fire personer til å være med på forsøket, der de som deltagere lager karakterer gjennom improvisasjonsøvelser og utforsker gruppedynamikker med *D&D* scenarioer.

Det kan være utfordrende for meg som deltagende forsker å ta gode notater til analyse av observasjon, grunnet at jeg selv leder workshopen. Dermed ønsker jeg å benytte meg av videoopptak for å analysere workshopen i ettertid. Disse videoopptakene vil fungere som min empiri. Jeg vil ta for meg det etiske med videoopptak i etikk-kapittelet.

Etter endt workshop vil jeg holde en *D&D*-økt der spillerne får teste karakterene sine. Her vil jeg som forsker og *Dungeon Master* observere om vi har dannet en sterk gruppedynamikk mellom karakterene og spillerne.

3.2 Analyse-modell

For å se på workshopen med et analytisk blikk, vil jeg ha fokus på øyeblikkene jeg nevnte tidligere. En teori om øyeblikk som Ørjan Svingen refererer til er *stop-moments* fra Lynn Fels, ifølge Svingen er dette er øyeblikk av risiko og muligheter; øyeblikk som oppstår når man som minst venter det, og man blir oppmerksom det og ser det fra et nytt perspektiv. Ifølge Svingen er de som en følelse av “lettelse eller et aha! -øyeblikk.” (Svingen, 2022, s. 20).

Videre forklarer Svingen, det Fels beskriver kalt *performance inquiry* som at: «*det handler om å være til stede i øyeblikket slik at en klarer å identifisere disse stoppunktene, for å stoppe opp og reflektere over dem, og blir klar over potensialet til læring som de innehar*» (Svingen, 2022, s. 20).

Med dette som fokus kan jeg velge ut *stop-moments* i workshopen som særlig omhandlet karakterutvikling eller gruppedynamikken til spillerne.

3.3 Etikk

Forskningen vil preges av at spillerne i workshopen har variert kunnskap om *D&D*, fra ingen til en del kunnskap. I tillegg til at alle spillerne har bakgrunn fra drama og teater-feltet ved NTNU Dragvoll. Disse kan dermed ha lettere for å gjøre improvisasjon basert på erfaring innen teater.

Min rolle som *deltagende forsker* kan være en utfordring, siden jeg som forsker kan ta beslutninger som leder til ønskede mål. Derfor må jeg være bevisst på dette under workshopen, og heller la spillerne selv få utforske i øvelsene.

Ettersom jeg velger å ta i bruk videoopptak må jeg som forsker ta hensyn til spillerne, her valgte jeg å sende ut ett samtykkeskjema for å avtale om bruken av videoopptakene som kan ses i vedlegg 1 og 2.

Kap. 4 Workshopen

For å holde meg innenfor rammene til oppgaven velger jeg ut tre forskjellige *stop-moments* fra workshopen som jeg definerer som viktig øyeblikk innen karakterutvikling og gruppedynamisk arbeid. Jeg vil da trekke frem oppvarmingen, øvelsen *Hot-Seat* og *The Three pillars of adventure*, og da spesifikt den sosiale interaksjonen.

Deltagerne er fire stykker fra drama og teater-klassen min, der alle er gode venner av meg. Om dette er med på å svekke dataen er uvisst. Dog når man spiller *D&D*, spiller man som oftest med venner og folk man kjenner godt fra før av. Selv med spillere som kjenner hverandre godt, så har karakterene ofte hatt utfordringer med å fungere som en gruppe.

Workshopen ble gjennomført på én dag, den var satt til å vare i fire timer med pauser inkludert. Jeg tar hensyn til at en så lang økt kan påvirke dataen og vil bemerke at dette var et forsøk på å danne en alternativ måte for *D&D* karakterlagning gjennom å bruke teaterøvelser. En av spillerne manglet til workshopen så jeg som *Lærer-i-rolle* fikk en enda større deltagelse.

Basert på *Frantic Assembly*, ønsket jeg å lage en atmosfære der spillerne følte seg velkomne, jeg forsøkte å oppnå dette med musikk som kunne ha en beroligende effekt, men også invitere til en fantasiverden.

Før workshopen introduserte jeg spillerne kort til fantasiverdenen som er fylt med magi, og mytiske skapninger. De er i *Level 2*; noe som tilsier at karakterene har gjort litt fra før. Slik kunne de lettere få definere hendelser, scenarioer og fortellinger om ting som har skjedd tidligere i deres reise. Dette tilsier også at karakterene allerede kjente hverandre fra før de ble laget i workshopen.

For at spillerne skulle ha en anelse om hvor de er i verdenen og hva de gjør fikk de denne beskrivelsen:

«På et hav langt langt borte seiler skipet Dørslaget på tur til øya Havens Harbor, den har seilet i en uke og skal nå øya i løpet av neste dag, på skipet sitter det en gjeng eventyrere, dette er dere. Dere har tatt på dere et oppdrag fra Greven på øya, Rodrick Haven. Hans datter Heralda Haven er sporløst forsvunnet og han har søkt hjelp fra fastlandet for å finne henne».

4.1 Oppvarming

Vi gikk så i gang med oppvarming, der gruppedynamikk var i fokus. Basert på Frantic Assembly, der tillitsarbeid er sentralt, gjorde vi øvelsen *Pushing Hands*. Spillerne og jeg gikk sammen to og to. De var litt usikre i starten og virket for meg som de var litt tilbakeholdne.

Øvelsen har som mål å gi seg over til den som leder. Etter at de byttet på å lede, samt lukke øynene ble tillitsarbeidet reelt. Her ble det litt fnising, som kan komme av en liten uro ved å gi tillit til den som leder, noe jeg synes er spennende med tanke på gruppedynamikk senere.

4.1.1 Marcia Takedown

Nå som vi hadde fått kjent litt på å gi tillit til hverandre, så gikk vi videre med en form for *Marcia Takedown*. En spiller går fritt i rommet med lukkede øyne, vi andre hjelper denne spilleren ved å forsiktig ta på skuldrene deres, og dermed lede de i en trygg retning før vi slipper dem. Dette for å unngå kræsje med vegger eller andre ting i rommet.

Etter en kort stund ba jeg en av de andre spillerne om å også lukke øynene og gå rundt i rommet på samme måte. Dette gjorde øvelsen mer krevende siden de to med lukkede øyne av og til gikk mot hverandre, noe som fikk meg og den andre spilleren til å måtte følge enda mer med. Her fikk jeg en kommentar fra en av spillerne på at øvelsen var skummel, men også at den ga en veldig befriende følelse. Det å gi seg over på denne måten ga spillerne rom for å tørre å stole på de andre og da igjen bidra til å senke deres egne skuldre.

4.1.2 Improvisasjon

Deretter fokuserte oppvarmingen på improvisasjon som en mer målrettet inngang til hva vi skulle gjøre senere. Her gjorde vi noen runder *Tre Ting impro*, den viste seg å utfordre den logiske delen av hjernen som Johnstone nevnte. Flere faktorer virket å være i spill samtidig: Frykt for å si feil, prøve å være original og å ikke tørre og si det første som kommer. Denne øvelsen jobbet direkte med det Johnstone sier om å si det første som kommer opp, og å tørre å gi slipp på logikken. Spillerne virket stresset og litt redde i begynnelsen, men etter hvert ble dette en øvelse der alle lo og koste seg med å si hva enn som kom.

Øvelsen gikk så over i en *improhistorie*, hvor det kun var lov å si et ord om gangen. Jeg var selv med som deltager under både *Tre Ting Impro* og *Improhistorie*, men jeg passet på å ikke komme med definerende ord. Dette for at spillerne selv kunne bestemme hva historien handlet om. Det at jeg selv er med, er en faktor som kan bidra til at improvisasjonen ikke blir så skummel for spillerne. Her koste de seg masse, det ble mye latter og mange rare fortellinger.

4.2 Improbasert karakterutvikling

Før vi gikk i gang med øvelsen *Hot-seat* fikk spillerne, i øvelsen *kreativ skrivning* muligheten til å utforske forskjellige karakterer som de selv dikte opp. De fikk instruksene om å skrive "*Mitt navn er*" for så å skrive uten stopp. Om de stoppet opp skulle de fortsette å skrive "*Mitt navn er*" helt til noe kom.

Spillerne diktet opp forskjellige karakterer, og skrev en fortelling fra denne karakterens perspektiv. Her dukket det blant annet opp historier om en forvirret mann, som hadde fått frastjålet lommeboken sin, og én som blir undervurdert av alle og er på leting etter de grønne kaninene. Altså satte øvelsen i gang fantasien til spillerne, og bidro kanskje til at de fikk tanker, følelser eller et konsept til å skape en karakter.

4.2.1 Hot-seat

Dette ble den viktigste øvelsen i workshopen, i denne kom massevis av informasjon om karakterene. Alt fra spillernes egne improvisasjoner og fantasi. *Hot-seaten* utviklet seg til å bli noe mye mer enn bare en øvelse. Den startet med at spiller én satte seg på en stol fremfor de to andre deltagerne, og meg som *lærer-i-rolle*. De skulle se for seg at de var på båten *Dørslaget*. Deretter fikk de først noen grunnleggende spørsmål fra meg, for så å få spørsmål fra de andrespillerne. Først stilte jeg spørsmål direkte til spilleren, slik at de kunne fortelle litt generelt om karakteren. Etterpå, når vi hadde fått litt kjennskap til karakteren ba jeg spillerne om å rollespille karakteren, samtidig som de fikk spørsmål fra oss alle.

Jeg har valgt å ta med oppsummeringer av de tre karakterene som ble laget for å gi ett innblikk i hva øvelsen kan bidra til, disse er basert på samtalene som kom fra *hot-seaten* og er skrevet i kronologisk rekkefølge for hver spiller:

4.2.2 Karakteren Bark

Vi lærer at første spillers karakter er tidlig i tjuårene, veldig sterk og en som holder ting om seg selv hemmelig. Han har dratt hjemmefra av en ukjent grunn. Han er litt ensom på skipet siden det ikke er så mange som prater med han, liker å ikke bli sett av andre, men liker ikke å være alene.

Så kommer et spørsmål fra spiller to, om han er redd for å drepe, her svarer han:

*Bark: «Nei! *Prøver å skjule noe* det er jeg ikke!»*

Spiller to: «Har du drept mange?»

Bark: «Ja mange! Kremter, sikkerlig mange...»

Spiller to: «Hvem var den siste du drepte da?»

Bark: «Har ikke du noe med...»

Spillerne blir begge engasjerte, tydelig virker karakteren å ha vanskelig for å stole på andre. Spiller tre stiller deretter spørsmål ved hvorfor karakteren er så hemmelighetsfull. Her lærer vi at karakteren: «Vil ikke at folk skal...» Før han endrer til at «Jeg liker å bli undervurdert».

Det blir litt stille, men alle har ett smil om munnen. Det at nysgjerrigheten til alle involvert er aktivert er et faktum. Spiller tre spør videre om han har ett behov for å imponere, der svarer han «Nei... Neh, det har jeg ikke, dårlig spørsmål» som kan tolkes til at han kanskje har behov for dette.

Etter et spørsmål om hobbyer sier karakteren at han liker å jakte på grønne kaniner, og har som mål å bli venn med en av dem. Slik at han ikke skal føle seg alene lenger. Vi lærte senere at karakterens navn er Bark.

4.2.3 Karakteren Elvira

Grunnet at jeg hadde gitt noe manglende informasjon under første *hot-seat*, konkretiserte jeg at spillerne kunne bytte på mellom å være seg selv eller sin karakter når de stiller spørsmål.

Elvira er i starten av tjuårene og er relativt høy til å være kvinne, hun har ett ganske feminint ansikt med myke og runde trekk. Hun har blonde korketrekke, er evig tidsoptimist og har en avslappet tilnærming til livet. Oppveksten hennes var preget av fattigdom og mye tigging på gaten. Denne tiden har hun fortrent mye av. Hun ble derimot tatt inn av noen rikinger på ett tidspunkt, hos dem var hun mye alene med en katt som het Nova.

Hun dro på reise med ett ønske om å utfordre seg selv mer. Hun liker også å sloss for å motbevise alles oppfatning om at hun er svak og uskyldig. Når hun blir spurt om sine sterke og svake sider svarer Elvira at hun er ganske smart og fysisk sterk egentlig, men er litt kynisk og kald. Sistnevnte kan dog også være en styrke i enkelte tilfeller. Så engasjerte karakteren Bark seg og spurte Elvira:

Bark: «Jeg skulle likt å vite om du er flink til å fange kaniner?»

Elvira: «Ja, det kan jeg, skal jeg drepe dem for deg? Eller skal du ha dem levende?..»

Bark: «levende gjerne, Nei jeg skal fange de selv men om du kan hjelpe meg da, lære meg det?»

Elvira: «Ja, ehh må være ganske sneaky (god til å snike seg rundt) for å fange de, de er veldig raske».

Senere spurte Bark:

Bark: «Jeg ville likt å vite om du har tatt med deg katten din?»

Elvira: «Ja den ligger på puten min og sover»

Bark: «Er den friendly?»

Elvira: «Ja»

Bark: «Har du lyst på en til?»

*Elvira: «*Ler* ja»*

4.2.4 Karakteren Lulle

I den tredje spilleren sin *hot-seat*, var det tydelig de at de andre spillerne var i karakter.

Karakterene delte mye om hverandre, og det ble dermed som en treveis *hot-seat* mellom alle spillerne. Vi lærte først at tredje spillers karakter heter Lulle. Hun er kort med store øyne, har et barnlig ansikt og brunt bustete hår som er klipt til en bob-sveis. Hun ser mye yngre ut enn det hun egentlig er og ved første øyekast tror folk som regel at hun er tolv, men så ung er hun ikke. Hun har en selvlaget armbrøst og kommer fra en landsby, hvor hun har vokst opp med en stor søskenflokk på ni stykker.

Jeg som *lærer-i-rolle* spilte en av sjømennene og spurter først hva hun som en tolv år gammel jente gjør på skipet. Dette som engasjerte til en lang prat fylt med masse spørsmål, hvor både Elvira og Bark er med i samtalen. Først påpeker Lulle at dette går helt fint, at hun er på skipet av egen fri vilje. Vi lærer at Lulle er lynkjapp, og veldig akrobatisk. Hun har også prøvd å hjelpe Bark med å finne grønne kaniner, men til ingen nytte. Lulle har på ett tidspunkt uheldigvis gjort noe mot Elvira som Lulle angreer på. Begge spillerne aner ikke hva dette er, men de bruker mye kroppsspråk og symbolske gester og svarer hverandre kort. Lulle virker stresset, men sier at de har skværet opp.

Denne *hot-seaten* ligner mer på det jeg vil si er et helt vanlig rollespill i en *D&D*-økt. Alle spillerne er veldig engasjerte, og bidrar mye til fortellingen. det kommer også masse innvendinger om deres reise hittil. Her er det er de som styrer narrativet. Jeg stiller spørsmål av og til, men ellers velger jeg å holde meg litt på avstand.

Spesielt i spørsmålet om hvordan Lulle møtte de to andre skjer det mye rollespill. Lulle er forsiktig med å fortelle hvordan, fordi hun hadde gjort noe med kappen Elvira hadde på seg, mens de var på ett marked. Begge karakterer betegner dette som den uheldige hendelsen som er grunnen til at Lulle har ett brennmerke i nakken.

4.3 *Three Pillars of Adventure*

Etter at vi hadde fått en del kjennskap til karakterene, hadde vi noen *D&D* baserte scenarioer med fokus på “*Three Pillars of adventure*”. Dette ville jeg inkludere med hensikt om å få en god overgang til mer målrettet *D&D* improvisasjon. Dette for at spillerne kunne bli mer vant til hvordan eventuelle situasjoner kan oppstå i en *D&D*-økt. En øvelse vi gjorde, var at to spillere rullerte på å være i karakter. Disse to fikk besøk fra ulike karakterer som ble spilt av meg og den tredjespilleren. Disse karakterene byttet på å takke dem for å ha hjulpet dem med noe. Det kom inn alt fra en person som takket dem for å ha reddet roten sin og en haltende trollmann som takket dem for at de fant rubinen hans som han hadde rotet bort. Denne improviserte rosen av heltene skapte narrativ til tidligere bragder karakterene hadde oppnådd, og ga videre mulighet til å utforske personlighetene deres fra *hot-seaten*.

4.3.1 Sosial Interaksjon

En øvelse jeg konstruerte med “*A word at a time*” var at spillerne, imens de var i karakter, diplomatisk skulle forsvare sin uskyld mot en vakt. Vakten beskyldte dem for å ha stjålet helsemiksturene til butikkeieren Cæsar. Jeg ba spillerne forklare seg selv med en improhistorie for å bevise sin uskyld. Denne øvelsen utfordret deres gruppedynamikk, både som personer, men også som karakterer.

Spillerne ble utfordret til å skape en sammenhengende forklaring. De sa de hadde alibi, da de hadde vært på bar. Her hadde mange sett dem. Spillerne fulgte med på hverandre, men også meg som fortsatte å utspørre dem. Jeg som vakt prøvde så langt det gikk å bevise at de var skyldige, noe som førte til at historien ble mer og mer merkelig. Her måtte de jobbe godt sammen, da ingen enkeltspiller styrte forklaringen. Nettopp fordi de bare kunne si ett og ett ord om gangen. De var hele tiden i forsvar, og etter hvert klarte de å skape en mistenkt. Den mistenkte var ingen andre enn butikkeieren selv. Dette medførte at vakta omsider bestemte seg for å hente inn denne butikkeieren som vitne.

For å introdusere de tre *D&D*-mønstrene jeg fortalte om tidligere, fikk spillerne lage en ny improhistorie, men denne gangen med den *20-sidede* terningen involvert. Denne historien var en direkte fortsettelse av den forrige improhistorien. Denne fortellingen startet med at de hadde tatt saken i egne hender og kommet seg frem til Cæsars butikk før vakten. Her ble det utspilt ett

forhør av Cæsar som mistenkt tyv. Karakterene ønsket å gjøre mye forskjellig for å få Cæsar til å prate, men endte til slutt opp med å skremme han så godt at han besvimte i det vakten kom inn døren.

4.3.2 Utforskning

Det siste scenarioet i workshopen, utforsket den etablerte gruppedynamikken til spillerne og karakterene. Den anvendte ikke en spesifikk øvelse, men var mer lik hvordan et typisk rollespill i *D&D* ville sett ut. Jeg ga spillerne denne beskrivelsen:

“For en tid tilbake var dere på jakt etter de magiske gjenstandene til Trollmannen Agahnim, dere befant dere i et oktagonalt rom med to malerier og to sarkofager på hver side av rommet fra der dere kom inn, åtte fakler belyser rommet. En av dere var uheldig og trampet på en bevegelig plate i gulvet, som gjorde at en stein dør bak dere smalt igjen. Hva gjorde dere den gangen for å komme dere ut av rommet?”

Her var spillerne i rollen som karakteren sin hele tiden. De forsøkte å gjøre flere ting i rommet for å finne forskjellige muligheter for å komme seg ut. De en av sarkofagene hvor de fant ett skjelett og ett sverd. Lulle veltet også ett av maleriene på seg. Omsider begynte rommet å gradvis fylle seg med vann. Men med snartenkte forslag og en del gode terningkast, kom de seg frem til at det var to hull bak der maleriene hang, med godt samarbeid mellom alle tre klarte de å deaktivere fellen ved å trykke på to knapper som befant seg i hullene. I denne øvelsen klarte de å finne seg ett nytt sverd, og hva karakterene deres kan finne på å gjøre i en slik situasjon.

Kap. 5 Avsluttende refleksjon og D&D-økt

I min bachelor oppgave har jeg forsøkt å lage en alternativ måte til karakterutvikling for rollespillet *Dungeons & Dragons* og prøvd å bidra til en styrket gruppedynamikk med improvisasjons øvelser fra teater. Jeg har prøvd å oppnå dette med en workshop der spillerne kan utvikle karakterene sine. For å finne ut om dette hadde fungert, hadde jeg en uformell samtale med spillerne og senere en *D&D*-økt for å teste karakterene.

På slutten av workshopen hadde jeg samtalen med spillerne om hvordan de syntes det gikk, da fikk jeg tilbakemelding på at det var utrolig gøy og givende, og at for dem som hadde bakgrunn innen teater var dette en fin inngang, spilleren av karakter Bark bemerket at det var mye mer givende enn å sitte for seg selv å lage karakteren individuelt, her fant de på personligheter og noe om sin fortid som de ellers ville brukt lang tid på å finne ut av for seg selv.

Spilleren av karakteren Elvira sier at det følte veldig bra for dem å få sitte i karakter med engang i *hot-seaten* istedenfor at vi skulle bruke lang tid på å spørre spilleren og ikke karakteren om hvem de var, og det gjorde dem veldig mye mer interessert. Spesielt en øvelse de likte var Improhistorie, den var veldig givende for deres felles dynamikk og bidro til mye latter.

I det å faktisk lage en *D&D*-karakter var spørsmål om karakterenes magiske evner, krefter og moralske kompass, noe som var vanskelig å sette seg inn i, utrykte en av spillerne. De viste ikke hvilken eller om dette ville ha konsekvens for hva som sto i *D&D* bøkens regler.

Vi diskutere om deres varierte kunnskap om *D&D* hadde noe å si, for spiller én så var det ikke noe problem siden de hadde spilt det før, spiller to med ingen erfaring med *D&D* påpeker at denne typen inngang var mye lettere enn å skulle sette seg ned med regelboken og dens teori for så å lage karakter.

De hadde som en sluttkommentar veldig lyst å spille karakterene i en *D&D*-økt med engang når vi var ferdige.

5.2 D&D-økt

Noen dager etter workshopen spilte vi en faktisk *D&D*-økt for å få reflektert på om disse karakterene fungerte sammen. Det var litt småvansker i starten siden to av spillerne ikke hadde spilt *Dungeons & Dragons* før, men de forstod prinsippene med hva de kunne gjøre basert på workshopen. Det var heller de teoretiske reglene rundt hvordan deres karakterer fungerte i spill som de lurte på, men dette var noe som de overkom gradvis.

D&D-økten fortsatte direkte fra skipet de var på, her fikk de gjøre hva de ville å kunne utforske det. En god del rollespill skjedde med masse latter og spillerne engasjerte seg godt i hverandres øyeblikk på skipet, de var faktisk så engasjert med å snakke med hverandre og de som var å møte på i verdenen at de aldri nådde frem til Greven på øya. Men ble godt kjent med butleren hans, samt en lokal gjest på tavernaen som het Henry og en prestinne som de trengte hjelp av.

Kap. 6 Konklusjon

Basert på de teoriene jeg hadde med har vi greid å lage karakterer som er gjenkjennbare med korte trekk for hverandres spillere, spillerne engasjerte seg i hverandres karakter utspørring i *hot-seat* øvelsen. Spennende var det å kunne se hva disse øvelsene var med på å kunne gi spillerne, tillitsarbeid i oppvarmingen, til latter og glede i improvisasjonen og engasjement i karakterarbeidet.

Som flere av de på nettforumene og meg selv har erfart når spillere møter opp til *D&D*-økten og har individuelt laget karakterene selv, har de slik som spilleren til Bark sier, brukt lang tid på å finne ut av hvem karakteren sin er, noe som i møte med andre spillere kan være vanskelig å rollespille.

Derimot i denne workshopen fikk spillerne lage karakterene sine med hverandre med engang, mentaliteten ble at dette var et felles arbeid for alle involverte, jeg føler at det kan virke som karakterene ikke bare er den enkelte spillerens karakter, men hverandres. Det workshopen gjør er å fjerne den individuelle delen med karakterutvikling, noe som jeg føler er mye av grunnen til at det ofte er vanskelig for spillere å relatere seg til hverandres karakterer.

Den har bidratt til å finne en mulig løsning til problematikken jeg definerte. Den har også bidratt til å gjøre meg selv tryggere til å lede en workshop og jeg og de involverte sitter igjen med en stor glede av å ha kunnet utforsket karakterer på denne måten. Men om den er for alle er ikke sikkert, skulle jeg ha forsket mer på dette, ville jeg ha hatt flere workshops med forskjellige øvelser for karakter arbeid. Men dette får være til senere, det er en gjeng spillere som er veldig ivrige på å få spille karakterene sine i *D&D* så dette for vente.

Kap. 7 Bibliografi

- Barton, M. (2008). *Dungeons & Desktops : the history of computer role-playing games*. A K Peters.
- Camp, P. (2019). How Many D&D Players Are There Worldwide? Retrieved 14 5, 2024, from <https://dungeonvault.com/how-many-dnd-players-are-there-worldwide/>
- Coe, D. F. (2017). *Why People Play Table-Top Role-Playing Games:A Grounded Theory of Becoming as Motivation*. Peru State College. Retrieved 5. 14, 2024, from https://www.researchgate.net/publication/320931458_Why_People_Play_Table-Top_Role-Playing_GamesA_Grounded_Theory_of_Becoming_as_Motivation
- Cover, J. A. (2005). *Tabletop Role-Playing Games: Perspectives from Narrative, Game, and Rhetorical Theory*. North Carolina State University. Retrieved 14 5., 2024, from <https://repository.lib.ncsu.edu/items/32caa2a7-55fa-496f-b9e4-8c8a252f03c2>
- Gladsø, S., Gjervan, E. K., Hovik, L., & Skagen, A. (2015). *Dramaturgi : Forestilling om teater* (2 ed.). Universitetsforlaget.
- Graham, S., & Hoggett, S. (2014). *the frantic assembly book of devising theatre* (second edition ed.). New York Routledge.
- Improvgames. (u.å). Three Things Improv Game. Retrieved 5. 14, 2024, from <https://improvgames.com/three-things/#:~:text=Everyone%20stand%20in%20a%20circle,that%20belong%20in%20that%20category.>
- Johnstone, K. (1999). *Impro for storytellers : theatresports and the art of making things happen*. Faber and Faber.
- Johnstone, K., & Wardle, I. (2019). *Impro : Improvisation and the theatre*. Bloomsbury Academic.
- Mearls, M., Crawford, J., Perkins, C., Wyatt, J., Schwalb, R. J., Thompson, R., & Lee, P. (2014). *D&D Dungeon Master's Guide*. Wizards of the Coast LLC.
- Mearls, M., Crawford, J., Thompson, R., Lee, P., Wyatt, J., Schwalb, R. J., & Cordell, B. R. (2014). *D&D Player's Handbook*. Wizards of the Coast LLC.
- Neelands, J., & Goode, T. (2015). *Structuring Drama Work* (3 ed.). Cambridge University Press.
- Skilbrei, M.-L. (2023). *Kvalitative metoder : planlegging, gjennomføring og etisk refleksjon* (2 ed.). Fagbokforbundet.
- Svingen, Ø. (2022). *Fantasmagorier: En studie av hvordan man kan utvikle en improvisert langformforestilling i sjangeren magisk realisme, med Improoperatørene som ensemble*.

NTNU. Retrieved 5. 14, 2024, from <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/handle/11250/2991199>

Kap. 8 Vedlegg

8.1 Vedlegg 1: Samtykkeskjema

Spørsmål Svar **4** Innstillinger

Samtykkeskjema til videoopptak av Improworksshop

B *I* U  

Til D&D spillere

I denne improworkshopen ønskes det å bli gjort videoopptak underveis for å dokumentere til intern bruk i bachelor oppgaven. Videoene skal ikke deles videre, og kun benyttes av forsker, dette materialet vil være viktig for å reflektere over øvelser og om det skjer spennende utviklinger underveis i workshopen. Det vil annoseres tydelig når forsker tar opptak av øvelser. Etter endt bachelor skriving skal materialet destrueres.

Jeg samtykker til at det kan bli tatt videoopptak av meg under workshopen. *

Ja

Nei

Dato for svar: *

Dag, måned, år



Signatur/Navn D&D spiller: *

Kort svartekst

8.2 Vedlegg 2: Samtykkeskjema svar

