

Legens betydning for voksne eventyrere

- En psykologisk undersøgelse af Dungeons & Dragons



Cristina Daura

Bachelorprojekt 2021

Sabrina Hougaard

Antal tegn: 59.995

Vejleder: Katrine Egede Zeuthen

Afleveret: 25. maj 2021

Abstract

Play is an essential part of human life not just in childhood but also throughout our adult lives. In the last two decades the selection of games marketed towards adults has grown exponentially including board games, video games and role-playing games. The latter is the focus of this paper specifically in the form of Dungeons & Dragons, a tabletop role-playing game originally released in 1975 and currently in its 5th edition. This paper sets out to understand the significance playing Dungeons & Dragons has for adult participants.

Since the aim of this paper is to understand the complex phenomenon of subjective significance, a qualitative analysis is performed. The empirical data consists of an array of personal stories from D&D-players and the theoretical framework for the analysis comprises an eclectic combination of psychoanalysis and cultural psychology. Donald Winnicott's theory concerning play in the potential space as well as Thomas Ogden's term dream thinking constitute the main psychoanalytical contributions while symbolic resources as described by Tania Zittoun introduces aspects from cultural psychology to the framework. It is theorized that playing D&D takes place in the potential space between personal and shared reality and D&D was found to contribute to the players' ability to lead a creative life as well as serving as a catalyst for developing relationships and empathy. Furthermore it was found that D&D can contribute to complex sense-making processes and be used to ascribe meaning to difficult situations and circumstances. To explain this transcendent significance, D&D must be understood as both a form of play, as being related to dream thinking and as a symbolic resource for the players.

Despite the seemingly positive effects of playing D&D in adulthood, possible negative consequences in the form of escapism and confusion between fiction and reality are also discussed. It seems that the fictional world where play takes place can sometimes be too alluring for the players and end up being destructive. In conclusion this paper finds that D&D can have pervasive positive significance for players' lives but further studies are needed to understand possible negative consequences of play and fantasy life and why they might occur.

Indholdsfortegnelse

ABSTRACT	2
INDLEDNING OG RAMMESÆTNING	4
INTRODUKTION AF OPGAVERNS FÆNOMEN OG PSYKOLOGISK RELEVANS	4
PROBLEMFORMULERING	5
BEGREBSAFKLARING	5
<i>Dungeons & Dragons:</i>	5
AFGRÆNSNING	6
ARGUMENTATION FOR OPGAVERNS TEORETISKE GRUNDLAG	6
ARGUMENTATION FOR OPGAVERNS EMPIRI OG METODE	7
LITTERATURSØGNING	8
PSYKOANALYTISK TEORI	9
LEGENS GRUNDLAG	9
HVAD ER LEG?	10
LEG, KREATIVITET OG KULTUR	11
DELKONKLUSION	12
KULTURPSYKOLOGISK TEORI	13
RUPTURES, TRANSITIONS OG OPLEVELESSESFÆRER	13
HVAD ER SYMBOLSKE RESSOURCER?	14
SYMBOLSKE RESSOURCERS ANVENDELSE	15
DELKONKLUSION	16
ANALYSEAFSNIT	17
INTRODUKTION AF EMPIRI	17
FUNDET ELLER OPFUNDET? DET POTENTIELLE RUM OG DETS SIGNIFIKANS I D&D	17
ET KREATIVT FRISTED	18
SOCIALE POSITIONER OG NYE FÆLLESSKABER	19
“IT IS MY DRAGON” – AT TILSKRIVE MENING TIL DET MENINGSLØSE	21
DELKONKLUSION	22
DISKUSSION	23
AT FLYGTE IND I LEGEN	23
GRÆNSEN MELLEM VIRKELIGHED OG FIKTION	24
REFLEKSION OVER OPGAVERNS TEORI, EMPIRI OG METODE	25
KONKLUSION	27
LITTERATURLISTE	28
SELVVALGT LITTERATUR:	28
SUPPLERENDE LITTERATUR:	32

Indledning og rammesætning

Introduktion af opgavens fænomen og psykologisk relevans

Inden for det udviklingspsykologiske felt er børns leg et populært emne, der har optaget mange forskere og teoretikere (Henricks, 2018). Man har undersøgt legens betydning for børns udvikling af diverse færdigheder og attributter såsom kreativitet og sociale kompetencer (Henricks, 2018) – legen er både et frirum og et udviklingsrum, leg er en essentiel del af en god barndom, men hvilken rolle spiller leg i voksenlivet? I løbet af de sidste årtier har leg for voksne oplevet et stort opsving i popularitet med et voksende udvalg af både analoge og digitale spil markedsført til voksne deltagere (Alfort, 2017), men at leg ikke kun er for børn er ikke just et moderne koncept. *“Man plays only when he is in the full sense of the word a man and he is only wholly man when he is playing”*. Sådan skriver poet Friedrich Schiller i 1795 om legs centralitet for mennesket (Henricks, 2018, s. 363), og antagelsen om at leg er grundlæggende for menneskelig trivsel gennem hele livet kombineret med en aktuel stigning i udbuddet af legeaktiviteter gør voksnes leg til et psykologisk relevant fænomen at beskæftige sig med. En særlig form for voksenleg, der har fanget min opmærksomhed forud for denne opgave, er det såkaldte bordrollespil Dungeons & Dragons, originalt udgivet i 1974 af Gary Gygax og Dave Arneson (Adams, 2013). Dette sociale rollespil som revolutionerede spilindustrien er nu udgivet i sin femte udgave og optager til stadighed både unge og gamle med dets eventyrlige univers. Flere studier har undersøgt, hvordan spillere blandt andet kan opleve moralsk udvikling (Wright & Weissglass, 2020), få opfyldt sociale behov (Adams, 2013) og udvikle deres kreativitet (Meriläinen, 2012) gennem spillet, hvorfor der er grundlag for at tænke, at Dungeons & Dragons kan have væsentlig betydning for deltagernes liv. Det er denne betydning, jeg vil undersøge i dette bachelorprojekt ud fra et psykoanalytisk og kulturpsykologisk teoretisk udgangspunkt.

Denne opgave vil bestå af en rammesætning, hvor jeg introducerer min problemformulering, begrebsafklaring og min argumentation for valg af teori, metode og empiri samt litteratursøgning. Efterfølgende vil jeg redegøre for opgavens teoretiske perspektiver og begreber, og derefter anvende disse til at analysere min empiri. Afslutningsvis vil jeg diskutere og reflektere over opgavens muligheder og begrænsninger samt fremsætte en samlet konklusion.

Problemformulering

Jeg vil i løbet af denne opgave forsøge at besvare følgende problemformulering:

Hvilken betydning kan leg, i form af deltagelse i rollespillet Dungeons & Dragons, have for voksne mennesker ud fra et kulturpsykologisk og et psykoanalytisk perspektiv?

Begrebsafklaring

Dungeons & Dragons:

Jeg vil nu kort introducere de aspekter af fænomenet Dungeons & Dragons, herefter D&D, jeg finder mest relevante for at etablere en grundforståelse forud for den senere analyse.

I rollespillet D&D skaber og udforsker spillerne i fællesskab en fiktiv verden, som oftest er inspireret af fantasy-genren med modige helte, frygtindgydende drager og mægtig trolddom (Zagal & Deterding, 2018; White et. al., 2018). D&D er ikke et spil i klassisk forstand, da der ikke er et bestemt kvantificerbart udfald; én spiller kan ikke vinde over de andre. I stedet kan D&D opfattes som en form for kompleks fantasileg eller fælles historiefortælling med spil-elementer (Zagal & Deterding, 2018; Mizer, 2019). En D&D-session styres af en Dungeon Master, herefter DM, der fungerer som regelhåndhæver og guide, i det eventyr spillerne og deres karakterer begiver sig ud på (Unger, 2009; Gilsdorf, 2018). I modsætning til andre former for rollespil, såsom live action eller online, spilles D&D rundt om et bord, og den fiktive verden kommunikerer primært sprogligt (Zagal & Deterding, 2018). D&D har også mange regler nedskrevet i regelbøger, som både DM og spillere må følge, og disse regler rammesætter den frie fantasi og skaber grænser for, hvad der kan og ikke kan lade sig gøre i spillets univers. På denne vis er D&D ”*built upon a paradoxical tension between the free, enchanted whimsy of narrative imagination and the restrictive chains of complex rule-based limitations.*” (Mizer, 2019, s. 5). Eksempelvis kan en spiller kun ramme den onde drage med sin flammende pil, hvis reglerne dikterer, at dragen er inden for rækkevidde, og spilleren ruller tilstrækkeligt højt med sine terninger. Spillerne har altså uendelig kreativ frihed til at beskrive deres karakterers handlinger i det fælles fiktive univers, men om det går som de håber er op til reglerne, terningerne og deres DM.

Afgrænsning

Ud fra både det kulturpsykologiske (Zittoun et. al., 2013) og psykoanalytiske (Winnicott, 2003) perspektiv, som anlægges i denne opgave, er leg et grundlæggende behov og en nødvendighed for et sundt, kreativt liv. Jeg har altså ikke valgt at beskæftige mig med D&D ud fra den opfattelse, at det er et enestående eksempel på voksne, der leger, for voksne indgår hele tiden i et utal af aktiviteter, der kan defineres som leg. Jeg har derimod valgt dette fænomen, da jeg finder det eksemplarisk, grundet dets umiddelbare ligheder med børns fantasileg, og fordi det samtidig er en afgrænset kulturel aktivitet. Netop fordi leg er at så bredt begreb, har jeg fundet det relevant at udvælge et langt mere snævert og klart defineret fænomen som genstand for min undersøgelse. Jeg har derudover valgt at afgrænse undersøgelsen til voksne deltagere uden svære psykiske problemer. Andre studier har undersøgt rollespils påvirkning på deltagere med psykopatologi eller kognitive vanskeligheder (Blackmon, 1994; Zagal & Deterding, 2018), og dette perspektiv kunne være interessant at følge i videre undersøgelser, men vil ikke være fokus i nærværende opgave. Jeg vil nu præsentere opgavens teoretiske og metodiske grundlag.

Argumentation for opgavens teoretiske grundlag

Som det fremgår af min problemformulering, vil jeg i denne opgave undersøge et fænomen ud fra to teoretiske perspektiver; psykoanalyse og kulturpsykologi. Fra disse teoriretninger har jeg udvalgt to hovedteoretikere; den engelske psykoanalytiker og børnelæge Donald D. Winnicott (1896 - 1971) og schweiziske professor i sociokulturel psykologi Tania Zittoun. Jeg benytter mig i denne opgave af intradisciplinær teoretisk eklekticisme (Sonne-Ragans, 2012), hvilket vil sige, at jeg anvender to forskellige teorier inden for samme disciplin til at undersøge min problemstilling. Opgavens teoretiske fundament er udvalgt på baggrund af et ønske om, at belyse hvilken *betydning* D&D kan have for voksne spillere, hvorfor teorier der kan anvendes til at give indsigt i subjekters meningsskabende processer er valgt. Ud fra Køpkes (2012) niveauontologiske model, kan man argumentere for, at begge teoretikere primært beskæftiger sig med det psykiske niveau, kendetegnet ved fokus på psykiske fænomener, hvis definerende egenskaber er kvalia, intersubjektivitet og livshistorie (s. 8). Teorier der i højere grad opererer på et biologisk eller et samfundsmæssigt niveau kunne naturligvis være relevante for at afdække andre aspekter af D&D, såsom hvilke neurale netværk, der aktiveres når individet deltager i rollespil (Bowman & Lieberoth, 2018), eller hvordan visse D&D-monstre

bidrager til en kvindeobjektificerende samfundsdiskurs (Stang & Tramell, 2020), men for specifikt at undersøge subjektiv betydning har jeg valgt at fokusere på det psykiske niveau. Derudover beskæftiger jeg mig specifikt med *voksnes* leg og udvikling gennem D&D, og det er derfor centralt, at begge teoretikere, på trods af et udpræget fokus på den tidligste barndom hos Winnicott (2003), forstår udvikling som en livslang proces og anser leg som en sund og grundlæggende del af hele livet. Om sin udviklingsforståelse skriver Zittoun (2006), at så længe kvalitative ændringer i menneskers liv formår at åbne nye muligheder, at bibeholde en kontinuerlig selvfølelse og tillader personen at have et tilfredsstillende forhold til sig selv og omverdenen, kan sådanne ændringer forstås som udvikling (s. 4). Winnicott (2003) påpeger i forbindelse med sin teori om overgangsfænomener, at "*opgaven med at acceptere virkeligheden aldrig afsluttes*" (s. 41), og at hans tanker om børns leg i lige så høj grad gælder voksne. Dermed kan man også her argumentere for, at hans udviklingspsykologiske teorier kan benyttes i relation til voksne D&D-spillere. Jeg har altså valgt opgavens teoretiske grundlag på baggrund af overvejelser, der knytter sig til, hvordan jeg bedst muligt kan besvare min problemformulering.

Argumentation for opgavens empiri og metode

Jeg vil i opgavens analyseafsnit tage udgangspunkt i den eklektiske lighedsmodel (Sonner-Ragans, 2012), hvilket vil sige, at jeg i denne opgave vil forsøge at integrere teorierne på baggrund af deres ligheder, frem for at udpege deres forskelle. Ræsonnementet for dette er, at jeg mener, at de teoretiske perspektiver tilsammen kan bidrage til en bredere og mere nuanceret forståelse af fænomenet D&D, end de ville kunne alene, og at det er nødvendigt at inddrage begge teorier for at forstå D&Ds position som både leg og kulturelt element. Jeg vil undervejs i denne opgave demonstrere, at en behandling af D&D som leg ud fra et psykoanalytisk perspektiv, og en behandling af D&D som et kulturelt element ud fra et kulturpsykologisk perspektiv ikke er et paradoks, der skal forsøges løst. Tværtimod er det en mulighed for at afdække forskellige aspekter af fænomenet, der er centrale i forsøget på at besvare problemformuleringen.

Jeg foretager i denne opgave en kvalitativ analyse, da jeg ønsker at opnå indsigt i et komplekst problemområde; legs subjektive betydning (Jørgensen, 1989, s.25). Begge teoretikere anvender kvalitativ empiri som baggrund for deres teorier, Winnicott (2003) i form af klini-

ske observationer og Zittoun (2006) i form af interviews, hvorfor jeg argumenterer for, at en kvalitativ tilgang i min analyse bidrager til overensstemmelse mellem teori og metode. Jeg vil forsøge at holde den kvalitative analyses dualitet for øje, og dermed både respektere beskrivelsernes helhed og samtidig inddele dem i mindre analyseenheder (Jørgensen, 1989). Min empiri i denne opgave består – inspireret af den fænomenologiske tilgang til at undersøge oplevelsen hos D&D-spillere beskrevet hos White (2014) – af et udvalg af personlige beretninger om voksne spilleres erfaringer med D&D. Selvom disse beretninger brydes ned til mindre analytiske informationsenheder, kan de aldrig reduceres til at være lig med disse dele. Jeg vil altså forsøge at anlægge *“En beskrivelses-intern loyalitet og en teori-ekstern forankring”* (Jørgensen, 1989, s. 29). Jeg har i denne opgave ikke et sæt hypoteser, jeg vil forsøge at be- eller afkræfte, men derimod et genstandsfelt jeg er nysgerrig på at undersøge, og et eklektisk teoretisk perspektiv jeg derigennem vil afprøve.

Litteratursøgning

I min udvælgelse af litteratur til denne opgave har jeg benyttet mig af både systematiske søgninger på databaserne PsycInfo og REX og derudover fundet litteratur gennem kædesøgninger, litteraturanbefalinger og bøger valgt ud fra egen interesse.

Opgavens hovedteoretikere er udvalgt på baggrund af tidligere erfaring med teorierne, mens empiri samt forskningsartikler om fænomenet primært blev fundet gennem systematiske litteratursøgninger. Disse systematiske litteratursøgninger blev foretaget med det formål at danne mig et overblik over det felt, jeg ønskede at belyse, samt indsamle relevante studier og artikler der kunne understøtte eller udfordre opgavens argumenter. Jeg valgte indledningsvis at foretage søgninger på databasen PsycInfo, da dette er den mest omfattende psykologfaglige fagbibliografi, hvor jeg indtastede følgende søgestreng: ‘Dungeons and Dragons OR D&D OR Dungeons & Dragons’. Herefter tilføjede jeg ‘OR tabletop role playing game*’ for at åbne søgningen til andre former for bord-rollespil, og her fandt jeg både artikler og enkelte bøger, som udgør dele af opgavens empiri. Denne søgning gentog jeg på Det Kongelige Biblioteks database REX, hvor jeg yderligere fandt to bøger, som også udgør bidrag til opgavens empiriske grundlag. Jeg vil nu bevæge mig videre til mit teoretiske afsnit, hvor jeg vil redegøre for opgavens mest centrale teori og begreber.

Psykoanalytisk teori

Donald D. Winnicott (f. 1896 - 1971) var en del af den såkaldte uafhængige gruppe af britiske psykoanalytikere, som hverken tilhørte den Freudianske eller Kleinianske skole (Mitchell & Black, 1995). Winnicott mente, at børn har et medfødt potentiale for harmonisk, utraumatisk udvikling, men at barnet er afhængig af et tilstrækkelig godt omsorgsmiljø for at kunne leve op til dette potentiale; omvendt resulterer utilstrækkelig omsorg i traumatisering og udvikling af psykopatologi (Winnicott, 2003; Mitchell & Black, 1995). Winnicott er altså særligt interesseret i børns sunde udvikling og senere i hans karriere hvilke faktorer, der bidrager til, at mennesker oplever deres liv som værende værd at leve (Winnicott, 2003). Hans tanker om disse emner vil være centrale bidrag til denne opgave, særligt i form af begreberne *det potentielle rum*, *overgangsfænomener* og hans forståelse af *kreativitet*. Derudover vil jeg supplere med begreberne *magisk tænkning* og *drømmetænkning* som de fremlægges af psykoanalytiker Thomas Ogden (2016), da jeg mener, at disse yderligere bidrager til et psykoanalytisk fundament for forståelsen af D&Ds betydning for voksne deltagere.

Legens grundlag

Ét af de områder Winnicott (2003) beskæftiger sig med i bogen *Leg og Virkelighed* er selve legens grundlag, altså hvad der skal til for, at et individ bliver i stand til at lege. Dette grundlag kan ifølge Winnicott (2003) spores helt tilbage til spædbarnets tidligste relation til sin primære omsorgsgiver. I den første periode af det spæde barns tilværelse oplever barnet ikke sig selv som adskilt fra verden, tværtimod opleves verden som værende skabt af barnet og som en del af barnets subjektivitet; spædbarnet har endnu ikke *"udskilt omgivelserne fra sig selv"* (Winnicott, 2003, s. 169). Skabelsen og opretholdelsen af denne illusion af omnipotens afhænger af den tilstrækkeligt gode mor, der grundet sin naturlige fuldkomne opslugthed af sit lille barn opfylder barnets behov, så snart de opstår; *"moderen virkeliggør det barnet er parat til at finde."* (s. 84, Winnicott, 2003). Således oplever spædbarnet, at når det er sultent, opstår der et bryst, som kan stille sulten, hvorfor dette bryst antages som værende under barnets magiske, omnipotente kontrol (Winnicott, 2003). Det er altså centralt, at moderen i relationen til det nyfødte barn formår at udføre en fuldstændig behovstilpasning, så barnet kan nære tillid til hende og omverdenen. Denne fuldstændige behovstilpasning kan dog ikke vare ved, hvorfor der efter illusionen af omnipotens følger en gradvis desillusionering af spædbarn-

net, hvor barnet vil opdage, at der findes en objektiv ydre verden, som ikke er en del af barnet selv, og som ikke er under barnets kontrol (Winnicott, 2003). Denne nyopdagede inkongruens mellem ydre og indre verden lader barnet få erfaringer med frustration og behovsudsættelse og påbegynder bevægelsen fra subjektivitet til objektivitet (Winnicott, 2003). Som led i denne bevægelse anvender barnet hvad Winnicott (2003) kalder overgangsfænomener, som befinder sig på et område mellem den indre verden og den ydre verden; *“a dimension of living that belongs neither to internal nor to external reality”* (Abram, 2007). De objekter barnet benytter i sine overgangsfænomener kaldes overgangsobjekter, og disse objekter symboliserer moderen og muliggør, at barnet kan udholde adskillelse fra hende. Det er dog centralt, at den virkelige mor ikke er fraværende for længe, da objektet mister sin symbolske betydning, hvis ikke moderen er i stand til at give det liv gennem sin omsorg og nærvær (Winnicott, 2003). Overgangsobjektet er ikke en del af barnet, men anerkendes alligevel ikke fuldt ud som værende tilhørende den ydre verden (s. 26), og dette paradoks er netop centralt for objektets funktion og bør ikke udfordres eller forsøgt løst (Winnicott, 2003). I kraft af deres paradoksale natur åbner overgangsfænomener op for et tredje område i barnets liv, der ligger mellem den ydre og indre verden; det potentielle rum (Winnicott, 2003). Det potentielle rum er dét sted, hvor vi kan lege, og dette tredje område *“bevares livet igennem i den intense oplevelsesform, der tilhører kunst og religion og fantasiliv og kreativt videnskabeligt arbejde”* (s. 42, Winnicott, 2003).

Hvad er leg?

Leg er for Winnicott ikke begrænset til at lege gemmeleg eller far, mor og børn; leg er derimod en grundlæggende kreativ livsform hvorunder der, ud over børns leg, også hører kommunikation og kulturoplevelser til (Winnicott, 2003). Enhver aktivitet kan i virkeligheden falde ind under kategorien leg, så længe individet oplever at være personligt engageret og til stede (Davis & Wallbridge, 1988, s. 74). Legen foregår altid i det oplevelsesområde, der ligger mellem den personlige indre virkelighed og den fælles ydre virkelighed; det potentielle rum (Winnicott, 2003). Da leg foregår på et oplevelsesplan, der er anderledes fra den objektive ydre virkelighed, kunne man fristes til at sidestille leg med fantasien, eller hvad Thomas Ogden (2016) kalder for magisk tænkning. Denne form for tænkning, hvor fantasien opsluger den ydre virkelighed, er uproduktiv (Ogden, 2016), og fantasiens indhold har ingen symbolsk værdi (Winnicott, 2003). Ifølge Winnicott (2003) er kreativ leg *“beslægtet med drøm og liv,*

men i bund og grund ikke er knyttet til fantasieren” (s. 65), hvilket vil sige, at når man leger, eksempelvis ved at deltage i en D&D-session, er de fantasifulde forestillinger, man gør sig, ladet med symbolsk betydning og kan altså *ikke* sammenstilles med magisk tænkning. Man kan i stedet se legen som værende baseret på den form for tænkning, der er beslægtet med drømme, hos Ogden (2016) kaldet drømmetænkning. Drømmetænkning opererer, ligesom leg, i det potentielle rum mellem den indre og ydre virkelighed, hvorfor drømmetænkning har potentiale til at ændre og udvikle den måde individet forstår sin omverden og relaterer sig til andre på (Ogden, 2016). Legen er altså produktiv i den forstand, at den i kraft af det potentielle rums paradoksale position muliggør, at individet kan inddrage fragmenter fra den ydre virkelighed og besætte disse elementer med personlig betydning og følelser (Winnicott, 2003). Leg med andre muliggøres, når menneskers potentielle rum overlapper, som det eksempelvis ses i psykoterapi, hvilket Winnicott (2003) beskriver som en højt specialiseret form for leg. Dette er også tilfældet, når vi ser på D&D, da flere individer, foruden at have hver deres eget potentielle rum, også må lade disse rum overlappe, så de kan lege *sammen*. Udover at psykoterapi er en form for leg, påstår Winnicott (2003) også, at *”leg i sig selv er en form for terapi”* (s. 89), og at legen, grundet spændingsforholdet mellem fantasi og virkelighed, er risikabel for individet, der leger, da legen kan udvikle sig til at blive angstfremkaldende. Som et forsvar mod at angsten bliver for overvældende og sætter en stopper for legen, kan leg organiseres og rammesættes med regler og blive til spil. Risikoen for at legen kan blive skræmmende er altså et af legens grundvilkår, men for stor angst vil sætte en stopper for legen.

Leg, kreativitet og kultur

Hos Winnicott (2003) hænger leg og kreativitet uløseligt sammen: *“Det er i legen og kun i legen at det enkelte barn eller den enkelte voksen er i stand til at være kreativ og bruge hele personligheden, og det er kun ved at være kreativ, at individet opdager selvet”* (s. 94). Kreativitet er for Winnicott (2003) ikke kun et udtryk, der dækker over frembringelse såsom at male eller digte, men i stedet en farvning af hele individets holdning til sig selv, gennem kreativ apperception, og til omverdenen; kreativitet muliggør at individet overhovedet kan indgå i spontan handling (Davis & Wallbridge, 1988). Kreativitet er, ligesom leg, en universel menneskelig grundtilstand, og mennesker, der ikke kan gå kreativt til deres tilværelse, lever eftergivent og oplever ikke deres liv som meningsfuldt (Winnicott, 2003). Leg og kreativitet

har altså fundamental betydning for, om mennesker oplever deres liv som værd at leve. Ligesom kapaciteten til at lege sporer Winnicott (2003) denne variabel, hvorvidt et givent menneske formår at leve et kreativt liv, tilbage til individets erfaringer med omverdenen som spænd, og hvorvidt de tætteste relationer har været tilstrækkeligt gode for barnet.

Den allertidligste etablering af det potentielle rum ligger til grund for barnets evne til at lege, hvilket kan udvikle sig til fælles leg og herefter til en mere sofistikeret og voksen form for leg; kulturoplevelsen (Winnicott, 2003). Med kultur mener Winnicott (2003) menneskeheds fælles pulje af nedarvet tradition (s. 154), og også kultur og kreativitet er tæt forbundne, da det ikke er muligt at være kreativ og original uden at trække på kulturarven, men omvendt er samtlige bidrag til kulturen nye og originale. På samme måde kan man se D&D som byggede på en kulturarv af blandt andet fantasylitteratur, krigsspil og teater (Mizer, 2019), hvorfor nye spil nødvendigvis vil bygge på disse traditioner, men samtidig er der ikke to spil D&D, der er ens; ethvert bidrag til kulturen er nyt og originalt.

Delkonklusion

For at kunne lege sammen med andre gennem D&D skal man først og fremmest have et grundlag for at kunne lege, altså man må have et potentielt rum, man kan tilgå, hvor det er muligt at indgå i kreativ leg. Dette rum etableres i individets tidligste oplevelser, hvor barnet først må opleve tryk og omnipotens, herefter gradvist desillusioneres så bevægelsen fra subjektivitet til objektivitet igangsættes og i denne overgang benytte overgangsfænomener og – objekter, der konstituerer barnets første introduktion til det tredje livsområde. Dette område kaldes det potentielle rum og befinder sig mellem den indre og den ydre verden. Leg er desuden beslægtet med drømmetænkning, frem for magisk tænking, hvilket vil sige, at de forestillinger individet gør sig har symbolsk betydning indlejret, samt at legen har potentiale til at ændre og udvikle deres måde at tilgå verden på. Derudover hænger leg, kreativitet og kultur tæt sammen, og kreativitet må ses som et grundlag for, at mennesker kan leve et meningsfuldt liv og bidrage til den fælles kulturarv.

Ud fra dette teoretiske perspektiv vil jeg altså behandle D&D som et eksempel på avanceret, organiseret leg med voksne deltagere.

Kulturpsykologisk teori

Tania Zittoun er schweizisk professor i sociokulturel psykologi. Hun har særlig interesse for menneskers livslange udvikling samt fantasi og fiktions rolle i menneskers liv. Gennem hendes teori omhandler brug af symbolske ressourcer undersøger hun kulturelle elementer ud fra deres unikke betydning for individer. På denne vis kan dette teoretiske perspektiv bidrage til en forståelse af de gensidige udvekslinger, der finder sted mellem mennesker og deres kulturelle verdener, mens der samtidig anlægges et prominent fokus på subjektet og dennes meningskabende processer (Salvatore & Zittoun, 2011, s. xi). På baggrund af dette har jeg valgt at inddrage Zittouns kulturpsykologiske perspektiv som mit andet teoretiske hovedbidrag til undersøgelsen af D&Ds betydning for voksne deltagere. Det mest essentielle begreb jeg vil redegøre for i dette afsnit er *symbolske ressourcer*, og jeg vil derudover også præsentere begreberne *ruptures*, *transitions* og *oplevelsessfærer*, for senere at anvende disse til at analysere min udvalgte empiri i opgavens analyseafsnit.

Ruptures, transitions og oplevelsessfærer

Zittoun (2006) beskæftiger sig i bogen *Transitions – Development through Symbolic Resources* med menneskelig udvikling og meningsdannelse med fokus på brug af symbolske ressourcer hos unge voksne. Da Zittoun (2006) har et udviklingspsykologisk udgangspunkt, har hun ikke for øje at undersøge et bestemt resultat af udviklingen men derimod selve udviklingsprocessen; hvordan bruger mennesker kulturelle elementer som symbolske ressourcer til at danne mening i deres liv? Zittoun (2013) skriver, at det uventede afføder “*sense-making and narrative building*” (s. 65), hvorfor symbolske ressourcer i særlig grad anvendes, når mennesker oplever en ændring i deres tilværelse, hvor de kastes ud i utryghed og uforudsigelighed. En sådan ændring kaldes en rupture, og det efterfølgende psykologiske tilpasningsarbejde kaldes en transition (Zittoun, 2006). Ruptures kan både være normative, eksempelvis oplever langt de fleste unge voksne en rupture, når de flytter hjemmefra, men de kan også være unikke for det enkelte individ. De kan være forårsaget af ydre eller indre omstændigheder, men ruptures defineres altid ud fra, at de *opleves* som et brud af det givne individ og medfører en vis grad af usikkerhed og uforudsigelighed (Zittoun, 2006;2007).

Zittoun (2006) opererer med begrebet oplevelsessfærer, som ændrer sig alt efter vores omgivelser og intentionalitet; ens arbejdsliv og parforhold vil tilhøre forskellige oplevelsessfærer, og ruptures og dertilhørende transitions kan enten være begrænset til én bestemt sfære eller have en påvirkning på tværs af flere sfærer (Zittoun, 2006). Eksempelvis kan det at få en ny kollega være en rupture, der kun påvirker arbejdslivets sfære, mens det at flytte til en ny by kan påvirke mange forskellige oplevelsessfærer hos individet. Når en rupture finder sted, har mennesker et bredt udvalg af ressourcer, de kan trække på i den efterfølgende transition, men det er nødvendigt med semiotisk mediering, når mennesker skal danne ny mening, og det er netop i denne meningsskabende proces, symbolske ressourcer er centrale (Zittoun, 2006).

Hvad er symbolske ressourcer?

Symbolske ressourcer er kulturelle elementer, som er blevet internaliseret af et individ og anvendes, med en hvis grad af intentionalitet, i relation til noget, der befinder sig i en anden oplevelsessfære end den, der skabes i interaktion med det kulturelle element (Zittoun, 2006, s. 34) - "*Symbolic resources are by definition 'out of place'*" (s. 2, Zittoun, 2007). For nærmere at definere hvad der menes med kulturelle elementer, opstiller Zittoun (2006) tre krav:

- 1) De skal bestå af en organisering af semiotiske dele – ord, toner, billeder eller lignende – så de kan bære på indlejret mening.
- 2) De skal være materielt forankret og have en klar afgrænsning.
- 3) De skal have en prominent imaginær komponent, altså må den person, der indgår i interaktion med det kulturelle element, skulle bruge sin fantasi.

Da jeg senere i denne opgave vil fremanalysere, hvordan D&D benyttes som symbolsk ressource, vil jeg argumentere for, at D&D kan betegnes som et kulturelt element ud fra Zittouns definitionskrav. 1) D&D er en aktivitet, hvor der kommunikerer via ord, 2) der indgår flere materielle komponenter såsom regelbøger og terninger, og der er en klar afgrænsning, mellem hvad der foregår inden for spillet og uden for spillet, og 3) målet med D&D er netop at aktivere deltagernes fantasi gennem udforskning af en fælles fiktiv verden. Selvom mange kulturelle elementer, som eksempelvis en ny superheltefilm, er tilgængelige for en stor gruppe mennesker, er den symbolske ressource individuel. Det vil sige, at selv hvis alle de individer, der så filmen, internaliserede dele af den, som de senere kunne benytte til meningsdannelse i en anden oplevelsessfære, ville måden, hvorpå de ville bruge den være unik for hver enkelt. Når filmen bliver en symbolsk ressource, bliver den en del af deres personlige kultur

(Zittoun, 2006). Der er dermed ikke fokus på et bestemt kulturelt elements effekt på en gruppe eller en hel befolkning, men i stedet hvilken *unik betydning* det har for individet. Kulturelle elementer har altså potentiale til at blive symbolske ressourcer, der kan bruges i meningskabende processer til at mediere et individs forhold til sig selv og omverdenen.

Symbolske ressourcers anvendelse

Symbolske ressourcer defineres som sådanne ud fra, at de *bliver anvendt* af et individ – D&D er altså først en symbolsk ressource, hvis et konkret subjekt anvender internaliserede elementer fra D&D til at skabe mening uden for D&D-universets imaginære oplevelsessfære (Zittoun, 2006). For at overskueliggøre de mange forskellige måder, hvorpå mennesker benytter symbolske ressourcer, opstiller Zittoun (2006) tre centrale spørgsmål: Bliver den symbolske ressource brugt til at ændre relationen til individet selv, til andre eller til verden? Bliver den symbolske ressource brugt i et fortids-, nutids- eller fremtidsperspektiv? På hvilke generaliseringsniveauer medierer den symbolske ressource individets oplevelse?

Det første spørgsmål omhandler den symbolske ressources ‘aboutness’, altså i hvilken relation den anvendes. I relation til omverdenen kan symbolske ressourcer både bidrage til en performativ repositionering eller en ny meningsdannelse, der ændrer individets forståelse af omverdenen og deres plads i denne. I den performative anvendelse af symbolske ressourcer er det kulturelle objekt reduceret til en sociokulturel positioneringsmekanisme, og dens egentlige indhold er ikke vigtigt (Zittoun, 2006), blot at individet eksempelvis er ‘sådan et menneske, der hører Mozart i badet og aldrig har set Game of Thrones’, og derved tilhører bestemte grupper og lægger afstand til andre. Derudover kan symbolske ressourcer anvendes i relationer til andre mennesker, både til etablering af nye relationer – eksempelvis ved at finde en gruppe der også spiller D&D eller deler ens passion for musicals – og som emne, der gennem kommunikation kan give indsigt i andres oplevelse med den specifikke symbolske ressource og dermed tillade et indblik i deres oplevelsessfærer. Denne meningsudveksling kommer selvfølgelig også til at påvirke, hvordan individet nu forholder sig til den specifikke symbolske ressource; *“the relationship is finally reconstructing the object.”* (Zittoun, 20016, s. 108). I relation til individet selv kan symbolske ressourcer både benyttes som trøstende, beroligende instanser, der bidrager til individets oplevelse af selv-kontinuitet, eller de kan udfordre individet og give dem adgang til nye tanker, følelser og perspektiver (Zittoun, 2006).

Den symbolske ressource kan, qua spørgsmål to, anvendes med forskellige tidsligheder for øje (Zittoun, 2006). En symbolsk ressource kan anvendes til at reaktualisere fortiden, og interaktionen med et bestemt kulturelt element kan vække minder om en svunden tid i individets liv (Zittoun, 2006). Kulturelle ressourcer kan også benyttes i et her-og-nu perspektiv, som påvirker individets forståelse af sin nuværende situation, eller de kan benyttes til at ændre individets syn på mulige fremtidsudsigter. Derudover kan symbolske ressourcer også mediere oplevelser på forskellige generaliseringsniveauer, fra simpel genkendelse af følelser til generaliserede tanker om ideologi og livsfilosofi (Zittoun, 2006). Ruptures kan opstå på ét eller flere generaliseringsniveauer, og symbolske ressourcer kan ofte hjælpe med den efterfølgende transition ved at operere på forskellige generaliseringsniveauer eller være transformative for hvilket niveau bruddet tænkes som påvirkende (Zittoun, 2006). Det er vigtigt at påpege, at både aboutness, tidslighed og generaliseringsniveauer er kunstigt opdelt i analytiske kategorier, der naturligvis influerer hinanden på kryds og tværs – jeg anvender dem i denne opgave for at overskueliggøre udvalgte aspekter af symbolske ressourcers anvendelse, og derigennem muliggøre en systematisk analyse af min udvalgte empiri.

Delkonklusion

Symbolske ressourcer er kulturelle elementer, der er blevet delvist internaliserede og benyttes intentionelt af et subjekt som led i meningsskabende processer. Symbolske ressourcer anvendes ofte ved ruptures, hvor individet oplever, at deres tilværelse ændrer sig på en sådan vis, at de mødes med uforudsigelighed og må udføre psykologisk tilpasningsarbejde. For at et kulturelt element potentielt kan benyttes som en symbolsk ressource, skal det leve op til tre krav: det skal bestå af semiotiske dele, det skal indeholde en form for materialitet og have en klar afgrænsning, og det skal engagere fantasien hos dem, der interagerer med det. I anvendelsen af symbolske ressourcer kan man stille spørgsmål til ressourcens 'aboutness', hvilken tidslighed der er dominerende for anvendelsen samt generaliseringsniveauet. Selvom der er forskellige kategorier inden for hvert spørgsmål, er disse opstillet for at overskueliggøre analyse af, hvordan symbolske ressourcer anvendes, men reelt set vil der være mange overlap og gensidige påvirkningsforhold.

På baggrund af dette teoretiske perspektiv vil jeg behandle fænomenet D&D som et kulturelt element, der kan benyttes som symbolsk ressource. Hvordan det benyttes, vil jeg se nærmere på i det forestående analyseafsnit.

Analyseafsnit

Introduktion af empiri

For at undersøge D&Ds betydning for voksne deltagere har jeg udvalgt empiri, der indeholder personlige beretninger fra mennesker, for hvem D&D spiller en væsentlig rolle i deres liv. Jeg har konkret valgt at analysere uddrag fra tre bøger: *Of Dice and Men* (Ewalt, 2013), *Fantasy Freaks and Gaming Geeks* (Gilsdorf, 2009) og *Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds* (Mizer, 2019). Jeg vil derudover inddrage *How playing Dungeons & Dragons has helped me be more connected, creative and compassionate* (Gilsdorf, 2018), en artikel baseret på en TED-talk om D&D, samt en youtube-kommentar om D&Ds betydning for en mand med en alvorlig kræftsygdom. Jeg har valgt at medtage et bredt udvalg af empiri, da jeg håber på derved at indfange flere nuancer, i D&Ds betydning for spillere.

Fundet eller opfundet? Det potentielle rum og dets signifikans i D&D

Ifølge Winnicott (2003) finder leg sted i det potentielle rum mellem indre og ydre virkelighed; en paradoksal tilstand mellem det fundne og det opfundne. Dette paradoks optræder også i Mizers (2019) beskrivelse af de fantasiverdener, der skabes gennem D&D: "*When considering the pocket dimensions of gaming, the boundary between creation and discovery of reality can appear quite blurry.*" (s. 95). Det univers spillerne udforsker i deres D&D-sessioner befinder sig altså dér, hvor deres potentielle rum overlapper, og opleves af spillerne selv hverken som komplet opfundet eller opdaget, men som noget midt i mellem. Mizer (2019) interviewer blandt andre Liz, der agerer DM for ham selv og nogle andre spillere, og hun udtaler: "*D&D is very much about discovering something that may have never even been there before you discovered it*" (s. 118). Dette tyder altså på, at deltagerne selv oplever D&D som tilhørende overgangsfænomenernes område. Dette gælder ikke kun for den fiktive ver-

den men også for spillernes karakterer, der, på samme måde som det spæde barns overgangsobjekter, opfattes som på én gang mig og ikke-mig: *“When gamers share our war stories, we’re really sharing something about ourselves. It doesn’t matter how radically different the character is from you [...] You’re still investing it with some shred of your personality.”* (Ewalt, 2013, s. 90). Her pointeres det, at selvom spilleren tænker, at deres karakter er anderledes, måske endda komplet modsat dem selv, opleves karakteren stadig delvist som en del af spilleren, og karakterens oplevelser i spillet og spillerens personlighed uden for spillet påvirker gensidigt hinanden. Ewalt (2013) skriver om sin egen oplevelse: *“I am no wizard - but once a week I feel like I am”* (s. 201). Her skabes en klar distinktion, mellem den karakter Ewalt spiller i D&D, og den person han ellers er, men det tydeliggøres også, at selvom de situationer D&D-karaktererne befinder sig i ikke er virkelige, er spillernes følelser ægte: *“That’s what D&D does: It doesn’t just tell a story, it puts you in it [...] The experience penetrates deep to the core of your being”* (Ewalt, s. 121).

Ud over paradokset mellem det fundne og opfundne er ét af de definerende aspekter ved D&D dets paradoksale blanding af fri fantasi og komplekse regler. Mizer (2019) beskriver dette som et spændingsforhold mellem rationalitet og fortryllelse, og man kan ud fra Winnicotts (2003) pointer argumentere for, at de to ikke eksisterer på trods af hinanden men på grund af hinanden; reglerne er til for, at legen ikke skal blive farlig, og for at grænserne mellem det potentielle rum og den indre/ydre virkelighed er skarpt tegnet op. Denne klare afgrænsning er også ét af kriterierne kulturelle elementer, ifølge Zittoun (2006), skal opfylde, for at kunne blive symbolske ressourcer.

Et kreativt fristed

For at et kulturelt element kan blive til en symbolsk ressource, er ét af Zittouns (2006) betingelser, at det skal aktivere fantasien hos dem, som interagerer med det. Altså er fantasi og kreativitet et aspekt, der er kendetegnende for alle symbolske ressourcer, men jeg vil her argumentere for, at det er særligt fremtrædende i D&D.

Ewalt (2013) sammenligner D&D med det klassiske brætspil Monopoly:

You can’t open up a Monopoly box, throw out all the money, invent rules for military conquest of properties, and still call it Monopoly. But D&D players are encouraged to change the game, expand it, and mold it in their image. (s. 95).

Her understreger han ét af de karakteristika, der adskiller D&D fra mange andre spil; den store mængde kreative frihed der tilfalder både spillere og DM. På baggrund af dette kunne man forstå D&D som en form for kreativt frirum for voksne deltagere, som muligvis lever eftergivent i deres øvrige liv; *“Their personal day-to-day existence is mundane: expected, explainable.”* (Ewalt, 2013, s. 201). Disse mennesker ville altså få en tiltrængt mulighed for at være kreative og nytænkende, når de spiller D&D. Ewalt (2013) udtrykker også selv, at D&D netop giver ham mulighed for at opleve det magiske og fantastiske, så han ikke længes efter det i sine andre oplevelsessfærer.

En anden måde at forstå D&Ds virkning på deltagernes kreativitet kunne dog også være, at det transcenderer selve spil-sessionen og har en langt mere vidtfavnende virkning. Winnicott (2003) beskriver kreativitet som en farvning af *hele* individets tilværelse, og på samme måde beskriver Mizer (2019), hvordan det at spille D&D påvirker hele tilværelsen for deltagerne: *“Gaming here is experienced not so much as an activity sprinkled periodically through one’s life but as a mode of living, one that colors all of your experience.”* (s. 45). Gilsdorf (2018) nævner også innovation, som en værdifuld færdighed man kan udvikle gennem D&D og benytte sig af i et væld af situationer uden for legen. Han beskriver, hvordan D&D *“sparked my imagination and kindled an interest in everything from geography to languages, history to poetry. It made me want to create, to be a storyteller and a world builder. And to take a leap and imagine a better world.”* (Gilsdorf, 2018, para. 2). Altså har D&D haft betydning for hans kreativitet i flere aspekter af hans tilværelse, også uden for selve spillet. Derudover kan kreativ livsførelse også bidrage til, at individet lærer sig selv at kende – for Winnicott (2003) er det faktisk kun gennem kreativ apperception, individet kan opdage sig selv, og denne udforskning og opdagelse af selvet nævnes også hos Ewalt (2013): *“Role-playing games provide a chance for people to work out different aspects of their personality”* (s. 122). Spillernes karakterer giver dem mulighed for at opleve og udspille sider af sig selv, som de måske ellers ikke havde opdaget. D&D kan altså have betydning for deltagernes evne til at leve kreativt, og derigennem give dem en dybere selvforståelse.

Sociale positioner og nye fællesskaber

Én af de måder hvorpå man kan benytte sig af en symbolsk ressource er til at positionere sig selv i den fælles sociale virkelighed. Dette er også tilfældet for D&D, men mens der er nogle,

der intentionelt benytter symbolske ressourcer performativt til at opnå en bestemt position, udtrykker Gilsdorf (2009) en stor modvilje forbundet med de stereotyper, han selv og andre knytter til D&D og dem, der spiller det. Gilsdorf (2009) stoppede med at spille D&D, da han fik sin første ungdomskæreste og begyndte at gå til fester, og han genbesøger først spillet, efter han er fyldt 40. Han beskriver, at han stadig har haft lyst til at spille, men tænkte på D&D som værende barnligt og kikset:

I was over D&D and everything it represented. Picturing that imaginary self again, wandering through dungeons and hacking at goblins, didn't seem attractive. The image was pathetic. There was no way I was gonna let anyone physically scrawl GEEK on my forehead ever again. (Gilsdorf, 2009, s. 14).

Dette lader dog til at have ændret sig, da han år senere holder en TED-talk, og aktivt benytter sig af D&D som symbolsk ressource til netop at positionere sig selv som nørd og over for sine tilhørere: *"Take it from this 17th-level nerd, it gets better — you can and will heal from defeat, setback, embarrassment."* (Gilsdorf, 2018, para. 3). Derudover beskriver han, hvordan statussen som D&D-spiller har ændret sig, da han oplever det som langt mindre stigmatiseret i dag, sammenlignet med da han selv spillede første gang: *"Fantasy subcultures have shifted from fringe to pockets of cool"* (s. 21). Gilsdorf påpeger altså, at D&D er forbundet med det at være en nørd eller geek, betegnelser som også optræder hos Ewalt (2013), men om denne kobling ses ønskværdig og medfører, at individet intentionelt benytter D&D som en ressource til at positionere sig selv som nørd, eller om det er en hæmmende faktor, der resulterer i, at individet helt undgår at benytte D&D som en symbolsk ressource kan variere.

En anden måde hvorpå D&D kan benyttes som symbolsk ressource er i relationer til andre. D&D kan både være en ressource, der kan introducere deltagerne til nye bekendtskaber, og en ressource der kan benyttes til at udvikle deres relationer. Manden Doctorow fortæller Ewalt (2013) om, hvordan D&D tillod ham at danne et fællesskab med mennesker, som havde politiske holdninger, der var diametralt modsat hans egne: *"But they were nevertheless part of the same thing as me. A whole social group kind of appeared out of nowhere; it was really very interesting."* (s. 118). D&D er altså her en ressource, der benyttes til at danne nye relationer, men den har også betydning for deltagerens syn på sig selv og omverdenen, da Doctorow gennem D&D oplevede, at hans politiske modsætninger var langt mere end de endimensionelle skurke, han havde anset dem for (Ewalt, 2013, s. 118). At lære om andres oplevelser med D&D lader altså individet få et indblik i den andens oplevelsessfærer og udvikler deres empati. Gilsdorf (2009) understreger også, hvordan D&D kan give deltagerne en

følelse af “*instant fellowship*” (s. 60) og at spillerne ofte knytter tætte venskaber og lærer, hvor vigtigt det er at arbejde sammen: “*That surging feeling of camaraderie — of being part of something bigger than yourself — is a powerful thing. As a kid, I was too uncoordinated to play team sports, but I received the bonding experience of mutual accomplishment through D&D*” (Gilsdorf, 2018, para. 1).

“It is my dragon” – at tilskrive mening til det meningsløse

Fra kommentarsektionen til Youtube-versionen af Gilsdorfs (2018) TED-talk har jeg valgt at medtage følgende kommentar:

Been fighting cancer for 6 years. It is my Dragon. The Doctor is my cleric. Friends, family and nurses are retainers and party members. Drugs and radiation are spells and weapons. It's me or him. A real fight to the death. Hoping to find the next blade that will kill it. Dragonbane. Cursed with a Dragon hunting me, weakening me with its poison breath and venomous bites. Ambushes, raids, pitched battles, it's been quite an adventure.

Her beskriver en mand sit kræftforløb med metaforer fra D&Ds univers, hvor han blandt andet tildeler kræftsygdommen rollen som dragen, der skal bekæmpes, og den medicin og strålebehandling han modtager, som de våben og magiske trylleformularer han kan benytte i kampen mod denne gift-spyende fjende. At få konstateret kræft vil næsten altid opleves som en rupture i individets tilværelse på tværs af mange oplevelsessfærer, hvorefter det er nødvendigt for vedkommende at udføre tilpasningsarbejde i den efterfølgende transition og tilskrive ny mening til sin ændrede situation. I dette tilfælde har manden benyttet D&D som en symbolsk ressource til at tilskrive mening til en diagnose, der ellers kan opleves som komplet uretfærdig og meningsløs. Om dette skriver Zittoun (2006): “*uses of symbolic resources allows the unfamiliar to be turned into something familiar, the meaningless into the meaningful, the disorganized into events that flow towards a consistent ending*” (s. 107). På samme måde som de modigste helte i D&D kæmper mod frygtindgydende drager, tager denne mand kampen op mod kræften, hans drage – han tilskriver altså mening til det meningsløse og benytter symbolske ressourcer til at ændre sit syn på både sig selv og omverdenen. De perioder hvor Gilsdorf (2009) er særligt interesseret i D&D falder også sammen med signifikante ruptures i hans liv; efter hans mors hjerneskade og som følge af hans midtvejskrise. Man kan argumentere for, at disse ruptures leder Gilsdorf (2009) til at benytte D&D som en menings-

skabende symbolsk ressource, og at han, på samme måde som kræftpatienten, formår at anvende elementer fra D&Ds regler til at forstå og tilskrive mening til sin mors hjerneskade:

D&D has a rule called a 'saving throw'. Just before a poison from an arrow or paralyzing sting from a giant scorpion takes effect, you roll the dice, a 'saving throw'. The DM consults a chart to see if your character can weather the toxin. Did my mom make her saving throw? Partly. Perhaps her wisdom, intelligence, charisma and dexterity had diminished. But in my rule book, her strength and constitution were all 18s. That she survived the aneurysm at all was magic. (s. 291)

Da Gilsdorfs (2009) mor blev ramt af hjerneskaden mange år tilbage, bruges den symbolske ressource her fortrinsvis retroaktivt til at tilføre ny mening til en tidligere begivenhed. I både Gilsdorfs og kræftpatientens tilfælde kan man argumentere for, at den symbolske ressource anvendes på et højt generaliseringsniveau, hvor D&D får betydning for deres generelle livsopfattelse. Her kan man også lede tankerne tilbage til D&Ds beslægtning med drømmetænkning, da de elementer der optræder i spillernes fælles fantasi, såsom drager og besværgelser, er ladet med symbolsk betydning. D&D kan altså bidrage med ressourcer til personlig udvikling og kompleks meningsdannelse.

Delkonklusion

Jeg har i dette afsnit anvendt mine teoretiske begreber til at analysere personlige beretninger om D&Ds betydning for voksne deltagere. Jeg fandt, at deltagernes oplevelse af D&Ds fiktive univers som hverken komplet fundet eller opfundet afspejler begrebet 'det potentielle rum', og at spillernes karakterer, på samme måde som overgangsobjekter, opfattes som både mig og ikke-mig. Derudover fungerer D&Ds mange regler som afgrænsning af det potentielle rum og afholder legen fra at blive farlig. Kreativitet er en central del af D&D, og spillet kan enten opfattes som et kreativt frirum eller som et bidrag til spillernes generelle mulighed for at leve et kreativt liv og lære sig selv bedre at kende. Hvis man vælger at spille D&D positionerer man sig ofte som nørd, hvilket kan opfattes både positivt og negativt af spillerne, og for nogle kan det endda sætte en stopper for deres lyst til at spille. Derudover kan D&D fungere som en katalysator for nye relationer mellem spillere, og give grobund for empati og fællesskab. Afslutningsvis blev det eksemplificeret, hvordan D&D benyttes som symbolsk ressource til at tilskrive mening til ellers meningsløse omstændigheder ved hjælp af legens symbolske betydninger.

Diskussion

Jeg vil i følgende afsnit belyse udvalgte konsekvenser ved leg og kulturoplevelser, som ikke fremgår af ovenstående analyseafsnit. Jeg vil derudover diskutere ræsonnementet bag og konsekvenserne affødt af opgavens valg og fravalg.

At flygte ind i legen

“*We craved adventure and escape.*” (Gilsdorf, 2009, s. 3), sådan skriver Gilsdorf om grundlaget for han og hans venners optagethed af D&D i deres ungdomsår. I analysen har jeg berørt betydningen af D&Ds eventyrlige komponenter, men hvordan skal *escape* forstås? Gilsdorf (2009) refererer selv til denne lyst til at flygte ind i et fiktivt univers som eskapisme, og begrebet er for ham præget af ambivalens. Som ung havde han det svært hjemme, og D&D blev en redning for ham, og havde en positiv betydning for hans udvikling, men samtidig udtrykker han stor bekymring for at blive opslugt af et fantasy-univers igen. Man kan argumentere for, at virkelighedsflugt er et vilkår ved alle former for leg og kulturoplevelser, da de netop engagerer individets fantasi og adskiller sig fra den ydre virkelighed. Der findes dog også tilfælde, hvor legens univers er så tillokkende, at dens tiltrækningskraft bliver altoverskyggende, og individet negligerer sine øvrige oplevelsessfærer og dertilhørende pligter og relationer. En patologisering af denne slags eskapisme findes eksempelvis i form af diagnosen *gaming disorder* fra diagnosemanualen ICD-11, der afspejler en grad af computerspilsafhængighed, som er hæmmende for individets udvikling og livskvalitet (World Health Organization, 2018). Gilsdorf (2009) taler blandt andre med manden Rajeev, som netop beskriver, hvordan hans afhængighed af computerspil har ledt til, at han har forsømt sin uddannelse og sit parforhold. Det er denne form for eskapisme Gilsdorf selv frygter, og man kan diskutere, hvorvidt legens mulige destruktive betydning kan forklares ud fra denne opgaves teoretiske udgangspunkt. Ogden (2016) påpeger jo netop, at når fantasien opsluger individets forhold til virkeligheden, er det ikke drømmetænkning men snarere magisk tænkning, hvor fantasien har mistet sin symbolske betydning, som er på spil. Denne overvejelse sår således tvivl ved min tidligere kobling mellem leg og drømmetænkning og tyder på, at der er tilfælde hvor legen *ikke* er udviklende og positiv for individets livskvalitet, men derimod kan have den modsatte

effekt. Hvilke faktorer der påvirker, hvorvidt legen er produktiv eller destruktiv, kunne være en relevant genstand for videre undersøgelser.

Jeg har i denne opgave belyst, hvordan leg og fantasi kan påvirke voksnes liv uden for selve legen, men koblingen til eskapisme og gaming disorder påpeger, at denne påvirkning i ekstreme tilfælde kan blive overvældende og have negative konsekvenser for individet. I diskussionens næste sektion vil jeg yderligere udforske forholdet mellem fiktion og virkelighed.

Grænsen mellem virkelighed og fiktion

En central præmis for denne opgaves samlede argument er, at det er muligt at skelne mellem den indre virkelighed, ydre virkelighed og det potentielle rum. Derudover er afgrænsning og materiel forankring væsentlige kriterier for, at kulturelle elementer kan blive symbolske ressourcer – ergo opstilles der en teoretisk skelnen mellem legens fiktive oplevelsessfære og den fælles ikke-fiktive virkelighed, som de symbolske ressourcer benyttes i. Men er der altid en klar grænse mellem fiktion og virkelighed? Dette spørgsmål er interessant, når vi beskæftiger os med fænomenet D&D, da D&D historisk set er blevet beskyldt for at lede spillere i moralsk fordærv grundet farlige overlap mellem spil og virkelighed (Laycock, 2015). Kritiske røster beskyldte rollespillet for at drive unge til satanisme, mord og selvmord, og selvom disse beskyldninger sjældent stemte overens med spillernes egen oplevelse af D&D (Laycock, 2015), er det alligevel en prominent del af spillets historie. Det er dog ikke et spørgsmål, som kun er relevant at rejse i D&D-sammenhæng. Hvis vi retter blikket mod andre, nyere former for kulturoplevelser, såsom fiktionsbaserede dokumentarer, fake news eller forskellige former for virtual reality bliver det klart, at moderne mennesker i høj grad udfordres på deres evne til at identificere, hvorvidt det de ser er fiktion eller ej, da grænsen ofte fremstår utydelig (Zitoun et al., 2013b). Best (2020) påpeger ud fra et neurokognitivt grundlag, at det at lade sig transportere ind i fiktive verdener gennem skønlitteratur kan have negativ virkning på menneskers evner til at skelne mellem, hvorvidt deres indre repræsentationer har fiktiv eller virkelig oprindelse. Siden rollespil i særlig grad indbefatter, at deltagerne involverer sig fuldkomment i en imaginær oplevelsessfære, kunne man forvente, at denne sammenblanding af fiktion og virkelighed også kunne gøre sig gældende for D&D-spillere. I hvilken grad dette er problematisk, vil jeg ikke forsøge at afgøre i nærværende opgave, men det lægger op til en diskussion af, hvordan grænserne mellem fiktion og virkelighed opleves, og i hvilke tilfælde de udviskes i en sådan grad, at legen bliver risikabel for individet.

Refleksion over opgavens teori, empiri og metode

Jeg har i besvarelsen af opgavens problemformulering valgt at arbejde teoretisk eklektisk. Denne beslutning er taget på baggrund af en opfattelse af de udvalgte psykoanalytiske og kulturpsykologiske begreber som værende kompatible med hinanden og et ønske om at udvide den nuværende forståelse af fænomenet og dens egenskaber og sammenhænge (Sonner-Ragans, 2012, s. 42). Jeg vil derudover argumentere for, at opgavens teoretiske begreber formår at supplere hinanden i de tilfælde, hvor den ene teori kan ses som begrænset i sin forklaringsevne. Eksempelvis kan det være svært ud fra Winnicotts begreber alene at forstå, hvordan individet konkret benytter sig af legens symbolske betydning uden for selve legen, men her implementeres Zittouns symbolske ressourcer, da dette teoretiske perspektiv netop beskriver denne proces ved at se på aboutness, tidslighed og generaliseringsniveau. Derudover rummer empirien både beskrivelser af D&D, som værende en leg spillerne leger, men også som historier de bærer med sig, hvorfor det er centralt, at kunne indfange begge aspekter af fænomenet, når man søger at forstå dets betydning for deltagerne. Selvom psykoanalysen og kulturpsykologien repræsenterer forskellige paradigmer er deres grundpræmisser ikke uforenelige, tværtimod er de to paradigmer før blevet kombineret i flere sammenhænge (Køppe, 2012; Salvatore & Zittoun, 2012). Jeg vil benytte dette som argument for, at min eklektiske sammensætning af teorierne er valid, men samtidig er jeg ikke tidligere stødt på denne opgaves konkrete sammensætning af begreber i undersøgelsen af mit specifikke fænomen. På baggrund af dette vil jeg til stadighed argumentere for, at denne opgaves eklektiske perspektiv kan bidrage med nye indsigter til forståelsen af legs betydning for voksne.

Beslutningen om at arbejde eklektisk indebærer en implicit forståelse af, at mit fænomen *ikke* kan belyses fuldkomment ud fra ét bestemt teoretisk perspektiv (Sonner-Ragans, 2012), hvorfor denne opgaves forklaringsmodel naturligvis også har blinde punkter. Jeg argumenterede tidligere i denne opgave for, at jeg ud fra Køppes (2012) niveauontologiske model har udvalgt teorier, der primært fokuserer på det psykiske niveau, grundet mit ønske om at undersøge D&Ds *betydning* for voksne deltagere. Dette er dog ikke ensbetydende med, at de omkringliggende niveauer ikke kan bidrage til at belyse problemstillingen, tværtimod kan de netop indfange aspekter, som mine valgte teorier ikke dækker. I analysen blev det pointeret, at Gilsdorf (2009) fandt det svært at finde sig tilpas med at spille D&D, da det for ham var at

positionere sig som nørd. Et teoretisk perspektiv, der i højere grad opererer på samfundsni-
veauet i Køppes (2012) model, eksempelvis diskursteori, kunne muligvis belyse, hvilke sam-
fundsdiskurser omhandlende D&D, der er dominerende. Gilsdorf viser netop, at sådanne
samfundsdiskurser *har* relevans for D&Ds betydning for ham som individ, og dette er et
aspekt, de udvalgte teorier ikke kan klarlægge. Derudover påpeges det tidligere i diskussions-
afsnittet, at opgavens udvalgte teoretiske perspektiver kan beskyldes for ikke at formå at ind-
fange, hvordan leg og kulturoplevelser kan have negative konsekvenser for individet. For
bedre at belyse dette aspekt kunne man eventuelt have inddraget anden eller yderligere empi-
ri; en mulighed kunne være selv at interviewe D&D-spillere. Ved at udføre interviews ville
det være muligt at spørge ind til spillernes oplevelse af mulige negative konsekvenser, som
D&D har haft for deres liv og udvikling. På denne måde kunne man nuancere og udfordre
den overordnede positive effekt, som leg forstås som havende ud fra denne opgaves perspek-
tiv. Man bør også overveje, hvorvidt inddragelse af kvantitativ empiri kunne bidrage til un-
dersøgelsen af opgavens fænomen. Eksempelvis benytter Meriläinen (2012) en spørgeske-
maundersøgelse til at danne sig et overblik over rollespilleres egen opfattelse af deres hobbys
betydning for deres personlige udvikling. Denne og lignende undersøgelser ville kunne ind-
drages og muligvis understøtte de fremanalyserede elementer fra den kvalitative analyse.
Selvom denne opgave fokuserer på D&D, vil jeg argumentere for, at opgavens teoretiske
perspektiv også ville kunne anvendes til at undersøge andre former for leg, da både Winnicott
(Ogden, 2016) og Zittoun beskæftiger sig med form frem for indhold. I videre undersøgelser
kunne det være interessant at se på, hvorvidt man kunne finde lignende resultater ved at un-
dersøge eksempelvis computerspil, holdsport eller museumsbesøg og deres betydning for
voksne deltagere.

Konklusion

Denne opgave har haft til formål at undersøge rollespillet Dungeons & Dragons som et eksempel på voksenleg, samt at opnå en facetteret forståelse af hvilken betydning spillet har for dets deltagere. Der er blevet præsenteret to teoretiske perspektiver og redegjort for udvalgte begreber fra dem hver især, hvorefter de er blevet anvendt i en kvalitativ analyse af personlige beretninger fra D&D-spillere. I analysen er begreberne eklektisk sammensat til én samlet forklaringsmodel, hvor de supplerer hinanden i undersøgelsen af legens betydning.

Leg er et grundlæggende behov, og evnen til at lege udvikles allerede i barnets tidligste interaktioner med sine primære omsorgspersoner. Når voksne leger ved at spille D&D, foregår dette i det potentielle rum; et mellemliggende område hvor leg, kommunikation og kulturoplevelser finder sted. Positionen i det potentielle rum betyder, at der i legen tilskrives indre mening til ydre elementer, og legen bliver en form for drømmetænkning, som kan bidrage til senere meningsdannelse. Gennem D&D kan spillerne også udfolde sig kreativt og opnå dybere selvforståelse. D&D må også forstås som et kulturelt element, der kan benyttes som symbolsk ressource og herigennem være katalysator for udvikling af nye relationer og øget empati. Spillet kan derudover bidrage til deltagernes meningsdannende processer, når de oplever at stå i en ukendt situation; fantasy-elementer fra D&D kan eksempelvis benyttes til at tilskrive mening til omstændigheder, der ellers kunne opleves som ulykkelige og meningsløse. Der tegner sig altså et billede af, at D&D kan have gennemgribende positiv betydning for deltagernes liv, og for at forklare denne betydning må D&D forstås både som leg i det potentielle rum, drømmetænkning og symbolsk ressource, da de hver især afdækker vigtige facetter af fænomenet, som afspejles i empirien. Afslutningsvis bør man dog også overveje mulige negative konsekvenser ved leg og kulturoplevelser heriblandt eskapisme og sammenblanding af fiktion og virkelighed. Da begge teorier beskæftiger sig med, hvad der konstituerer henholdsvis leg og symbolske ressourcer, kan man argumentere for, at opgavens konklusioner om legs betydning for deltagerne muligvis ikke kun gælder for D&D, men også ville kunne findes ved mange andre former for voksenleg.

Litteraturliste

Selvvalgt litteratur:

Abram, J. (2007). *The language of winnicott: A dictionary of Winnicott's use of words*.

ProQuest Ebook Central <https://ebookcentral.proquest.com>. s. 337-354

(16 NS)

Adams, A. (2013). Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of Dungeons & Dragons. *Kaleidoscope: A Graduate Journal of Qualitative Communication Research* 12, s. 69-86.

(21 NS) Primærlitteratur

Alfort, S. (2017, 4. september). Skal vi lege? Her er grunden til, at voksne leger mere end tidligere. *Zetland*. <https://www.zetland.dk/historie/s8yvPqPG-aeW04Gvq-3c784>

(4 NS)

Best, J. (2020). Reading literary fiction: More empathy, but at what possible cost? *North American Journal of Psychology*, 22(2), s. 269-288.

(21 NS)

Blackmon, W. D. (1994). Dungeons and Dragons: The use of a fantasy game in the psychotherapeutic treatment of a young adult. *American Journal of Psychotherapy*, 48(4), s. 624-632.

(9 NS) Primærlitteratur

Bowman, S. L., Lieberoth, A. (2018). Psychology and Role-playing Games. In S. Deterding & J. Zagal (Eds.). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (1st ed.) (s. 245-264). Routledge. <https://doi-org.ep.fjernadgang.kb.dk/10.4324/9781315637532>

(25 NS)

Ewalt, D. (2013). *Of dice and men: the story of dungeons & dragons and the people who play it*. Scribner, a Division of Simon & Schuster, Inc. s. 1-3, 3-32, 73-91, 91-103, 114-132, 185-202.

(81 NS) Primærlitteratur

Gilsdorf, E. (2018, 9. januar). How playing Dungeons & Dragons has helped me be more connected, creative and compassionate. *TED*. <https://ideas.ted.com/how-playing-dungeons-dragons-has-helped-me-be-more-connected-creative-and-compassionate/>

(5 NS) Primærlitteratur

Gilsdorf, E. (2009). *Fantasy Freaks and Gaming Geeks: An epic quest for reality among role players, online gamers, and other dwellers of imaginary realms*. Lyons Press. s. ix - xv, 1-17, 17-27, 47-63, 201-217, 269-285, 285-296.

(83 NS) Primærlitteratur

Henricks, T. (2018). Classic Theories of Play. In P. Smith & J. Roopnarine (Eds.), *The Cambridge Handbook of Play: Developmental and Disciplinary Perspectives* (Cambridge Handbooks in Psychology, s. 361-382). Cambridge: Cambridge University Press. doi: 10.1017/9781108131384.020

(30 NS)

Køppe, S. (2012). A moderate eclecticism: Ontological and epistemological issues. *Integrative Psychological & Behavioral Science*, 46(1), 1-19. <https://doi-org.ep.fjernadgang.kb.dk/10.1007/s12124-011-9175-6>

(25 NS) Primærlitteratur

Laycock, J. (2015). *Dangerous games: what the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds*. University of California Press. s. 16-48.

(29 NS) Primærlitteratur

Meriläinen, M. (2012). The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development – a survey report. *International Journal of Roleplaying*, 3. s. 49-68

(31 NS) Primærlitteratur

Mitchell, S., & Black, M. (1995). *Freud and beyond: a history of modern psychoanalytic thought*. Basic Books. s. 274-328
(26 NS)

Mizer, N. (2019). *Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds*. Springer International Publishing AG.
(170 NS) Primærlitteratur

Ogden, T. (2016). *Reclaiming unlived life: experiences in psychoanalysis*. Routledge. s. 17-46.
(30 NS) Primærlitteratur

Salvatore, S., & Zittoun, T. (2011). *Cultural Psychology and Psychoanalysis: Pathways to Synthesis*. Information Age Publishing, Incorporated. s. xi-46.
(59 NS) Primærlitteratur

Sonne-Ragans, V. (2012). *Anvendt videnskabsteori: reflekteret teoribrug i videnskabelige opgaver*. Frederiksberg. s. 33-46.
(15 NS)

Stang, S., & Trammell, A. (2020). The Ludic bestiary: Misogynistic tropes of female monstrosity in Dungeons and Dragons. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 15(6), 730-747. <https://doi-org.ep.fjernadgang.kb.dk/10.1177/1555412019850059>
(20 NS) Primærlitteratur

Unger, D. (2009). Role-playing. In R. P. Carlisle (Ed.), *Encyclopedia of play in today's society* (s. 606-607). SAGE Publications, Inc., <https://www-doi-org.ep.fjernadgang.kb.dk/10.4135/9781412971935.n342>
(4 NS)

White, W. J. (2014). Player-character is what you are in the dark: The phenomenology of immersion in Dungeons & Dragons. In C. Robischaud & W. Irwin (Eds.), *Dungeons*

and Dragons and Philosophy: Read and Gain Advantage on All Wisdom Checks (s. 82-92). John Wiley & Sons, Incorporated.
(11 NS) Primærlitteratur

White, W. J., Arjoranta, J., Hitchens, M., Peterson, J., Torner, E., Walton, J. (2018). Tabletop Role-playing Games. In S. Deterding & J. Zagal (Eds.). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (1st ed.) (s. 63-86). Routledge. <https://doi-org.ep.fjernadgang.kb.dk/10.4324/9781315637532>
(30 NS)

World Health Organization (2018, 14. september). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>
(1 NS)

Winnicott, D. (med Hjulmand, K.) (2003). *Leg og virkelighed* (2. udgave.). Hans Reitzel.
(197 NS) Primærlitteratur

Wright, J. C., Weissglass, D. E., & Casey, V. (2020). Imaginative Role-Playing as a Medium for Moral Development: Dungeons & Dragons Provides Moral Training. *Journal of Humanistic Psychology*, 60(1), 99–129. <https://doi.org/10.1177/0022167816686263>
(30 NS) Primærlitteratur

Zagal, J. P., Deterding, S. (2018). Definitions of "Role-Playing Games". In S. Deterding & J. Zagal (Eds.). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (1st ed.) (s. 19-52) Routledge. <https://doi-org.ep.fjernadgang.kb.dk/10.4324/9781315637532>
(41 NS)

Zittoun, T. (2007). The role of symbolic resources in human lives. In J. Valsiner & A. Rosa (Eds.), *The Cambridge handbook of sociocultural psychology* (s. 343-361). Cambridge University Press. <https://doi-org.ep.fjernadgang.kb.dk/10.1017/CBO9780511611162.019>
(31 NS) Primærlitteratur

Zittoun, T. (2006). *Transitions: development through symbolic resources*. Information Age Pub.
(255 NS) Primærlitteratur

Zittoun, T., Valsiner, J., Vedeler, D., Salgado, J., Gonçalves, M., & Ferring, D. (2013).
Human Development in the Life Course: Melodies of Living. Cambridge University
Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139019804>. s. 52-71, 285-311.
(55 NS) Primærlitteratur

I alt: 1355 NS

Heraf primærlitteratur: 1142 NS

Supplerende litteratur:

Jørgensen, P. S. (1989): Om kvalitative analyser og deres gyldighed.. *Nordisk Psykologi*, 41.
s. 25-41. <https://doi-org.ep.fjernadgang.kb.dk/10.1080.00291463.1989.10636853>