

Dorthe Refslund Christensen

## En dag bliver man voksen, men aldrig pludseligt

REFLEKSIONER OVER ROLLESPILLET,  
MYTOLOGISERINGEN OG OVERGANGSRITUALET

*Rollespil kan være rum for en mytologisering og ritualisering, og det kan give personen nye redskaber i sin selvforståelse. På afgørende og væsentlig vis kan rollespil således være et vigtigt led i identitetsproduktionen hos de medvirkende. Det fiktive univers bliver i nogle situationer rituelle rum, som for den agerende kommer til at markere f.eks. overgangen fra barn til voksen og dermed får en privilegeret betydning i personens forståelse af sig selv.*

Kan rollen/figuren i et rollespil udsættes for overgangsrituelle omstændigheder (et overgangsritual er et ritual, som markerer en overgang til en ny status og/eller ny selvforståelse), scener, situationer, scenarier i rollespil-fiktionens rum, som figuren gennemlever, men hvis konsekvenser rækker ud over fiktionens rammer, hvorved rituallet får gennemslagskraft, betydning og konsekvens i rollespillerens private liv?

Hvis man skal tro Alex K. Uth og Ulrik Lehrskov i deres artikel »Adam – fortællingen om en rollespiller« kan dette netop være tilfældet, og denne fine pointe giver anledning til nogle mere generelt relevante betragtninger og refleksioner over begrebet ritualisering i relation til rollespil specifikt og populærkulturen i al almindelighed. Forfatterens »Adam« er et forsøg på at abstrahere den typiske

rollespiller med henblik på at anskueliggøre de funktioner, som rollespillet kan have for den spillende. En af de – for denne sammenhæng – mest interessante pointer i artiklen er, at rollespillet typisk kan udgøre et rum for udforskning af identitet og interaktion med andre mennesker, OG at begivenheder og situationer, der indgår i rollespillets fiktion, kan blive et frisættende og transformerende rum, hvor selvudvikling og modning kan finde sted. At det fiktive univers i nogle situationer bliver rituelle rum, som for den agerende kommer til at markere f.eks. overgangen fra barn til voksen og dermed får en privilegeret betydning i personens forståelse af sig selv. En betydning, som subjektivt står i kontrast til spillerens oplevelse af f.eks. sin egen konfirmation som ikke-meningsgivende? Når jeg i det følgende taler om »Adam«, er Adam synonymt med »rollespilleren« og skal altså netop forstås som en abstraktion.

#### *Selvfortælling, selvfortællinger*

Hvad mennesker end gør i den sociale og kulturelle virkelighed, så betydningslægger de samtidig deres handlinger og deres sociale relationer. Ethvert menneske har nogle fortællinger, som det bygger sin selvforståelse op omkring. Nogle af disse fortællinger er helt basale for personens selvopfattelse (hvem er jeg, hvordan har min opvækst været, hvordan er min placering i min nære familie etc.), mens andre er af mere overfladisk karakter (hvilken farve klæder mig bedst, hvilke typer af mad kan jeg lide at spise etc.). Man kan måske sige det på en anden måde: En person har både nogle grundlæggende fortællinger, der siger noget om kernen i vedkommendes eksistens, og en horde af sekundære fortællinger, som er i konstant forandring, og som støtter og støttes af grundfortællingerne. Med *kerne* menes ikke en psykologisk identitetssubstans, som nogle forskere i disse år sætter spørgsmålstegn ved, men derimod de fortællinger, som personen selv opfatter som basale for hans eller hendes selvforståelse (dvs. de fortællinger, som sjældnere end andre udsættes for omorganisering).

Når vi lever livet og indgår i sociale relationer påvirkes også

vore fortællinger om os selv: Vi udvikles og modnes, og i nutidens credo om konstant selvudvikling er dette også et eksistentielt hverv, vi må påtage os. Psykiateren og kulturanalytikeren Finn Skårderud analyserer i bogen *Uro. En Rejse i det Moderne Selv* (1998) det senmoderne menneskes eksistensvilkår. Med afsæt i blandt andet sociologen Anthony Giddens' (se f.eks. Giddens 1990, 1991 og 1992) senmodernitetsteorier beskriver Skårderud i en række scenarier, hvordan vi som moderne mennesker på den ene side er grænseløse »og nyder mulighederne«, mens vi på den anden side er grænseløse og »lider under det« (Skårderud 1998, s. 21). Den ydre kulturelle og samfundsmæssige fragmentering, der er kendetegnende ved blandt andet en af-traditionalisering, flygtighed, uigennemskuelighed og diffusitet i kravene til os som individer, gør os selvoptagede grænsende til det monstrøse (op.cit., s. 22), fordi vi i en kontinuerlig række af (forgæves) forsøg konstant forholder os reflektivt til os selv og (u)muligheden i at opretholde stabile sociale identiteter og organisere fragmenterne af identitet i forhold til en selvfortælling, der virker – både i relationen til os selv og til andre. Vi er, med andre ord, optagede af at være os selv på en fleksibel måde, eller som sociologen Zygmunt Bauman tørt, men præcist har konstateret: Det er meget let at vælge sig en identitet, men meget vanskeligt at beholde den (Bauman 1994, s. 57).

Når vi agerer i den sociale virkelighed og således altså udsætter os for samværet med andre mennesker, så sker der hele tiden store og små ting, som vi forholder os til og tillægger betydning. Nogle af disse hændelser får en afgørende indflydelse for os og betyder, at vi må gentænke nogle af de fortællinger, vi fortæller om os selv, mens andre ikke påvirker os i samme grad. Der kan ske store og udefra betragtet voldsomme ting i et menneskeliv, som ikke rokker ved en persons selvopfattelse, ligesom små og tilsyneladende ubetydelige hændelser kan vise sig at føre til betydelige genfortællinger i personens liv. F.eks. en skilsmisse kan for én person føre til en gennemgribende selvudvikling og nye valg i livet, mens skilsmissen for en anden blot er et brud med én partner, hvorefter livet fortsætter på samme måde med nye partnere.

I litteraturens verden har f.eks. Jan Kjærstad forholdt sig til dette i Wergeland-trilogien, *Forførelsen* (1993), *Erobreren* (1996) og *Opdageren* (1999), hvor ét af fortællingens centrale modi er, at vi, mens en hændelse finder sted, aldrig ved, om det er netop denne hændelse, der kan forandre vort liv for altid. Trilogiens tre romaner fortæller historien om tv-manden Jonas Wergeland – i princippet den samme historie i de tre romaner – men hvor han skildres som henholdsvis en forfører, en erobrer og en opdager af verden, ændres romanernes grundfremstilling af hovedpersonen, så vi også som læsere må ændre holdning til ham (han er så afgjort mest indtagende og charmerende i forførelserens rolle). Ydermere leger Kjærstad i sin fremstilling af begivenhederne i Jonas Wergelands liv med, at meget små, tilsyneladende perifere begivenheder – at gå over gaden, at overnatte hos en ven, at træde ind ad hoveddøren – kan vise sig at være langt større end begivenheder og situationer, som vi alle mere eller mindre per automatik ville valorisere som væsentlige.

Samtidig med at små og store begivenheder kan have henholdsvis stor og lille indflydelse på personens fortællinger og selvopfattelse, har begivenhederne forskellig karakter, henholdsvis formel (objektiv) eller faktisk/funktionel (subjektiv). I Uth og Lehrskovs eksempel med Adam beskrives Adams konfirmation, der objektivt set er et overgangsritual, som markerer overgangen fra barn til voksen (i et samfundsperspektiv) og den voksnes bekræftelse af dåbshandlingen (på et kulturelt, kristent niveau) som et eksempel på et overgangsritual, som ikke influerer på drengens selvopfattelse og -fortælling. Det er hans senere oplevelse i et rollespil, der giver ham fornemmelsen af at være blevet voksen:

[...] i en rollespilssituation et års tid efter, hvor han tog hånd om en flok venner og ofrede sit eget, fiktive, liv, for at de skulle nå i sikkerhed. Det var den beslutning på det tidspunkt med gaffavåben og udklædning, der gjorde ham voksen – fordi han så igennem det umiddelbart komiske element i fire drenge, der løber gennem en skov og leger, og ind til en bagvedliggende fortælling, der handlede om mænd, liv, død, ansvar og nødvendighed. (Uth og Lehrskov, s. 285)

Vi har altså her at gøre med en situation, hvor personen ikke ændrer sin selvfortælling efter det formelle overgangsritual, som kulturelt betragtet bør betyde noget for en ung mand, men hvor en oplevelse i en subkultur, der af omgivelserne oftest vil være betragtet som »leg« eller »pjat« eller »underholdende tidsfordriv«, får en afgørende indflydelse.

Vi har altså en situation som ser således ud:

OVERGANGS RITUAL	Formelt niveau	Faktisk/funktionelt niveau	Stor betydning	Lille/ingen betydning
Konfirmation	X			X
Rollespil		X	X	

Fig. 17.1 Matrice for overgangsritualet

Dette er interessant ikke blot i forhold til rollespillerens betydnings-sættelse af sine aktiviteter i rollespillet, men på et mere generelt niveau. Det er nemlig ikke blot unge mennesker i rollespilmiljøet, men i nok så mange andre kulturelle fora, som bruger disse som et rum, der kan give dem væsentlige nye elementer i selvforståelsen – blandt andet gennem ritualiseringen.

### Identitet og kultur

Det kan være nyttigt her at dvæle lidt ved forholdet mellem identitet og kultur for at kaste lys over, hvordan de kulturelle påvirkninger, vi udsætter os for, påvirker vores selvforståelse og følelse af identitet. Dette vil jeg gøre under henvisning til kulturteoretikeren John Storey (Storey 2003a).

Storey foreslår at se identitet som noget processuelt og fragmenteret frem for at se det som en persons essentielle kvalitet og natur. Han foreslår i forlængelse heraf også, at vi – snarere end at tale om identitet i ental – taler om identiteter. At en person har flere identiteter betyder ikke, at vi alle er mere eller mindre skizoide i vores selvopfattelse, men snarere at det senmoderne vilkår byder os

fortløbende at reflektere over, hvem vi er i forskellige sammenhænge og relationer (se f.eks. Giddens 1990, 1991, 1992). Identitet er derfor noget, vi løbende producerer (skaber) *kulturelt* frem for noget, vi udlever på baggrund af noget *naturligt* (se også Butler 1993). Dette betyder, at identitetsproduktion handler om, hvad og hvem vi gerne *vil være*, frem for hvad og hvem vi *er*. I den forstand er identitetsdannelse progressiv og fremadrettet.

Vores identitetsdannelse sker, siger Storey, i et stadigt samspil mellem vores egen individuelle selvfortælling og fortællinger »om os« af signifikante (betydningsfulde) andre. Det være sig både institutioner i samfundet (f.eks. ved forskellige forskergrupper noget om, hvem vi er i f.eks. medicinsk og forbrugermæssig forstand alt efter vores alder, køn, uddannelse, bopæl etc.) og nære venner og familie. I den forbindelse spiller vores hukommelse en rolle.

Hukommelse i Storeysk forstand er ikke en mekanisme, som bringer os på sporet af »sandheden« om os selv og fortiden (sandheden om vore rødder, engelsk *roots*), men præges af, hvad vi fortæller og oplever, og hvad vi vil bruge erindringen til. Dermed er hukommelsen en del af en strategi, som skal give os brudstykker i selvfortællingen (det som Storey kalder at skabe ruter, engelsk *routes*) i forhold til, hvad og hvem vi arbejder på at blive. Når vi »husker« er dette derfor ikke kun et spørgsmål om at finde ud af, »hvad der virkelig hændte« i denne og hin situation – der forhandles, reorganiseres, revideres og genfortælles (tænk f.eks. på, hvad der sker, når en familie sætter sig ned og ser på et fotoalbum sammen. Nogen husker noget, mens andre er sikre på, at der skete noget andet. Der forhandles. Mange af vore barndoms minder er ikke hukommelse, men historier vi har fået fortalt og erfaret gennem f.eks. billeder og måske fået gentaget så mange gange, at vi er sikre på at kunne huske det). Minder er brugshistorier, og brugen ændrer dem i takt med nye behov.

Hvad betyder alt dette i forhold til rollespillerens selvfortælling? Det betyder, at rollespilsuniverserne, som han eller hun agerer i, er et kulturelt rum, som bidrager væsentligt til, hvordan han eller hun forstår sig selv og hvordan han eller hun udvikler sin(e) identitet(er).

Man kan derfor som udenforstående mene, at rollespil blot er en underholdende adspredelse for de medvirkende, men må tage til efterretning, at mange rollespillere bruger deres erfaringer i rollespillet og den psykologiske og sociale indsigt og erfaring, som opnås i rollespillet, til at skabe deres identiteter og selvfortællinger med – uden for rollespillet (for andre artikler, der forholder sig til samme problematik, se Anne Scott Sørensen: »Fantasirollespil som narrativ performance«, Torunn Kjølner: »At spille en rolle« og Britta Timm Knudsen: »Vampire Live«). At redde sine kammerater og sætte livet på spil i den fiktive sammenhæng bliver en eksistentiel erfaring, som af rollespilleren kan betydnings sættes som en liminal erfaring, der i hans eller hendes selvfortælling på overgangsrituel vis skelsætter livet mellem barn og voksen. Legens præmisser forbliver legens, mens legens erfaringsunivers kan forskydes til en gyldighed i rollespillerens personlige liv. Fortællingen om rollespilleren »Adam«, der som figur i et rollespil med papsværd og hjemmesyet slængkappe redder sine kammerater, bliver fortællingen om drengen, der bliver den voksne mand med en voksen mands selvbevidsthed og identitet og forpligtelser.

### *Mytologisering*

Et begreb som *mytologisering* er nyttigt at inddrage her, fordi det kan give os en yderligere forståelse af, hvad det er, rollespillet som fortælling betyder.

En myte betyder for de fleste mennesker en historie, som ikke er i overensstemmelse med virkeligheden. Inden for den klassiske religionshistorie er myten som begreb ofte defineret ved et særligt indhold, som en historie befolket af guder, ånder, forfædre og andre åndelige kræfter; en historie som er placeret inden for en religiøs kontekst, og som er hellig for de mennesker, der fortæller og bruger myten. Religionsvidenskaberer Russell McCutcheon har foreslået en re-konceptualisering af myten (McCutcheon 2000) som et redskab ved hjælp af hvilket man kan fremsætte en hvilken som helst dagsorden som autoritativ og enestående, som noget man ikke kan

forestille sig anderledes. I denne optik er myten ikke defineret ved sit indhold, men primært ved at være en social strategi, et fortællerredskab, en social argumentation som mennesker bruger til at legitimere sig selv og deres sociale og kulturelle virkelighed (McCutcheon 2000, s. 199ff). Derfor taler McCutcheon om *mytologisering* for at understrege det processuelle. At mytologisere noget er at give det en privilegeret betydning, at fortælle om det på en måde så vi aldrig mere behøver at drage det i tvivl. At potensere betydningen af det, der fortælles om.

Vender vi os atter mod »Adam«, kan vi grundlæggende sige, at han mytologiserer dele af sin rollespilspraksis, når han vælger at betydnings-sætte situationen, hvor han redder sine frænder, som *det øjeblik da* han blev voksen. Hvorfor er det en mytologisering og ikke blot en ordinær fortælling, et almindeligt hukommelsesbrudstykke? Den pågældende situation: Rollespilleren og nogle venner leger i en skov i udklædning og med legetøjsvåben. Legens fiktion skaber en farefuld situation, og vores hovedperson redder sine kammerater fra døden. En leg som så mange lege, kan man sige. En rollespilssituation af mange, hvor små og store fiktionelle og mere eller mindre dramatiske begivenheder iscenesættes og gennemspilles. Ja... og nej. For i modsætning til de hundreder af scener, som rollespilleren må have gennemspillet *som rollespiller*, er det denne begivenhed, dette øjeblik, som han beslutter at gøre til en overgangsrituel scene og dermed privilegere og potensere betydningen af. Her vokser legen og får eksistentiel og identitetsmæssig gyldighed. Det var denne begivenhed, der gjorde ham voksen. Dette ligger jo ikke i begivenheden selv, men netop i mytologiseringen af den. *Ud over* at være en dramatisk leg, blev den også noget mere, nemlig den eneste situation i livet som personen har valgt at betydnings-sætte på denne måde: *Dengang*, da jeg blev voksen. Begivenheden er derfor mytologiseret og bragt op på et andet forståelses- og identifikationsniveau. Det at blive voksen, som identitetsmæssigt og socialt er en proces, er dermed også udsat for en *ritualisering*.

### *Ritualisering*

Et ritual er »et kompleks af handlinger, sat i værk af, eller på vegne af, et individ eller et samfund. Disse handlinger tjener til at organisere rum og tid, definere forholdet mellem mennesker [og guder], og sætte de forskellige kategorier af mennesker og de bånd, som binder dem sammen, på deres rette pladser« (Zaidman og Pantel 1992, s. 27, min oversættelse). Ritualer defineres ofte (som ovenfor i parentes) i forhold til religion, f.eks. i specifik relation til guder, ånder eller andre super-naturlige væsner og/eller kræfter. Jeg finder det nyttigt – ikke blot i forhold til rollespil, men – i forhold til mange (populært-)kulturelle identitetsskabende sfærer at tale om ritualer eller *ritualiseringer*, løserevet fra religionens verden simpelthen som en form for praksis, der – som citatet ovenfor også fortæller os – definerer forholdet mellem mennesker og organiserer og kategoriserer menneskelige relationer, begivenheder, tid og rum ved at skabe en kvalitativ forskel mellem dem.

Et ritual i denne sammenhæng er dermed en handling, som af den eller de involverede anses som værende en særlig slags handling med et særlig potentiale – nemlig det at kunne skabe afgrænsninger, kunne differentiere mellem før og nu, mellem mig og andre, mellem mig som den jeg var og mig, som den jeg nu er: ligesom mytologiseringen var en særlig potent fortælling, som af den fortællende får en privilegeret plads i rækken af selvfortællinger, da er ritualer også en særlig form for handling, der privilegerer denne handling og dens betydning frem for andre. Ritualer ligger dermed uden for dagligdagen og hverdagen. Den er *ekstra*. At bruge termen *ritualisering* betoner det processuelle. At ritualisere noget er at skille det ud fra hverdagen, og ofte er den ritualiserede praksis noget, som en enkeltperson har valgt at udføre på egen hånd eller betydnings-sætte uden for den etablerede religions og kulturs rammer. I en individuel refleksion over hvad handlingen eller situationen kan betyde for hans eller hendes personlige udvikling og identitet.

Ritualer gør dermed også andet og mere end at afspejle eksisterende sociale forhold og idéer om verden: Ritualiseringen kan netop reorganisere sådanne og skabe nye livsvigtige fortællinger ved

at udråbe noget nyt som skelsættende. Det er en vigtig pointe her, at brugen af ritualiseringer ikke er en geninstallation af en øverste værdi som f.eks. en guddom, men snarere er udtryk for det enkelte menneskes behov for konkrete, kropslige og personlige ritualer, som kan bringe ham eller hende videre. At være rituelst aktiv er derfor ikke – i gammeldags religionsvidenskabelig forstand – at træde ind i et *helligt* rum, men at opsøge og producere anderledes, fra hverdagens afgrænsede »rum« (plads, afgrænsninger, heller), hvorigennem livet kan udvikle sig, bringes videre. Ritualiserede rum giver mulighed for transformation, og ved at producere eller betydningssætte hændelser som ritualer skabes overgangsrituelle markører, så livet og deltageren kan bringes fra en livssfære til en anden.

Rollespillet er et glimrende eksempel. Det er et forum, som lig-ger uden for dagligdagens erfaringsrum, fordi man som rollespiller er i dette rum via en fiktionskontrakt, dvs. en række aftaler mellem deltagerne om de præmisser, som er gældende. Persongallerier, grund-egenskaber, narrativer, lokaliteter, etc. Aftaler, som har gyldighed i rollespillets afgrænsede rum, men ikke udenfor. I rollespillet kan byens mindste, tyndeste, blegeste dreng være den tapreste ridder. Kvinden kan være mandlig aktør. Ung kan være gammel og så videre. De erfaringer, som deltagerne i et rollespil gør sig i legens fiktive verden, er på den ene side afgrænset af fiktionsrammerne, og deltagerne kan have tillid til, at legens erfaringer ikke bringes uden for rummet. På den anden side kan de psykologiske og essentielt menneskelige erfaringer, som rollespilleren har i rollespillet, tages med ud som modnende erkendelser, hvorved han eller hun også uden for fiktionen kan opnå en række brugbare menneskelige indsigter... om andre og sig selv.

Behovet for ritualiserede overgange i livet synes konstante. Dåb, konfirmation, bryllup er kristne, formaliserede overgange, som mange vælger på de passende tidspunkter i livet. Andre vælger den sekulære udgave: navngivningsfest, non-firmation, borgerlig vielse. Atter andre iscenesætter deres egne ritualer, dvs. de producerer begivenheder, som de sætter helle omkring og betydningssætter som skelsættende gennem mytologisering. Nybagte forældre, som

ikke ønsker den kristne dåb, men som vil markere det nye barns ankomst i verden, kan invitere familie og nære venner, måske læse digte op eller deres overvejelser over forældreskabet eller synge en særlig sang for barnet. Parret, som ikke ønsker kirkebryllup, og som ønsker ritualst mere end den juridiske gyldighed, som rådhusvielsen giver, kan vælge at lade sig vie i deres have af en nær ven, eller på anden måde iscenesætte deres eget ritual og på den måde markere, hvad de nu måtte have behov for at markere. Et af de ritualer, som der måske mangler en erstatning for, er konfirmationen, som ud over at være en bekræftelse af dåben også markerer overgang til voksenlivet, til selvstændigheden. Denne vigtige overgang i livet kan forsøges ritualiseret via de kulturelle rum, den enkelte nu engang færdes i. I alle kulturer markeres denne overgang – og ved hjælp af de kulturelle rammer og medier som den enkelte kultur stiller til rådighed. I nogle kulturelle subkulturer kunne overgangen markeres ved forskellige kropsudsmykninger, f.eks. en tatovering, som er et tydeligt og evigt mærke på kroppen. Det kunne være en rejse til udlandet med en ven eller veninde. En koncert med et særligt beundret idol. Det kunne også være rollespillet. Under alle omstændigheder spiller populærkulturen, det kulturelle forbrugsrum, en rolle i valget af rituelle markører.

De to religionsforskere Ingvild s. Gilhus og Lisbeth Mikaelsson beskæftiger sig i bogen *Kulturens Refortrylling* (Gilhus og Mikaelsson 1998) med, hvordan moderne menneskers identitetsarbejde fortættes i det, forfatterne betegner som en ny religiøsitet, som *ikke* er forankret i afgrænsede specifikke religioner (f.eks. kristendom eller buddhisme), men tilstede i kulturen som det, forfatterne kalder »religion smurt tyndt udover« (s. 5). En form for religion, der kan ses både som en trivialisering af religioners traditionelle elementer og samtidig som en helliggørelse af nye områder. Religionsbegrebet i denne sammenhæng er således et langt bredere fænomen, end de institutionaliserede religioner og religiøse organisationer og traditioner lader os ane (og langt bredere end religionsvidenskaben traditionelt anskuer den). Religion findes som en række narrative strukturer, ritualiserede praksisformer, retoriske greb og æstetiske

former, som er en integreret del af populærkulturen (her forstået som den udbredte, alment accepterede, kommercialiserede og ofte underholdende del af vores kultur, hvorigennem vore værdier bekræftes og forstærkes og bliver til selvfølgeligheder (Forbes 2000, s. 3ff)). Disse bruges af – især – yngre mennesker på mere eller mindre fragmenteret og eklektisk vis som en kulturel ressource i produktionen af identitet, i selvfortællings- og selvscenesættelsesstrategier. Eksempler på sådanne kulturelle felter er tv-serier, performanceteater, film, idoldyrkelse, idolars leg med roller og religiøse klichéer, rollespil og fantasy-litteratur, mode, reklame og selvhjælpsindustrien. Kulturelle fænomener, som på den ene side kommunikerer religiøst-kulturelle idéer til især yngre mennesker, og som på den anden side gør disse mennesker til (med)producenter af en distinkt form for kulturelt-religiøse selvfortællinger.

Rollespil er ikke religion, men dette udelukker ikke, at rollespillet kan bruges på en måde, hvor man ellers ville bruge religionens univers, f.eks. til mytologisering og ritualisering. Religions-sociologen Paul Heelas (Heelas 1996) taler om *selvreligion* som den vestlige kulturs generelle behov for selvudvikling. Dette indebærer blandt andet, at selvudviklingsmetoder, som har tilhørt religionernes felt, nu glider over i mere psykologisk prægede teknikker, hvorved hybridformer opstår (Gilhus og Mikaelsson 1998, s. 155), som vi f.eks. ser i mange af tidens terapiformer. Når rollespilleren bruger rollespillet i selvudviklingsøjemed, sker det blandt andet igennem mytologiseringen: Historien om, at den fiktive karakter ofrer sig for sine frænder, gives en betydning, som ovenfor fremsat, som hiver begivenheden ud ad fiktionens rammer og geninstallerer personen bag karakteren; »Adam« i virkeligheden, men denne gang som mand. Rollespilleren vælger at bruge rollespillet som et rum, hvor personlig udvikling kan finde sted. Dette betyder ikke, at alt hvad der sker i rollespillet bruges på denne måde, men at rollespillet, fordi det umiddelbart tillægges værdi af den spillende, også kan tjene som en primær kulturel ressource, når livets overgange skal ritualiseres.

Som Uth og Lehrskov gør det, har jeg fra begyndelsen af denne artikel sat rollespillerens eget overgangsritual mellem barn og vok-

sen op mod det formelle overgangsritual, som spilleren også har gennemlevet, konfirmationen. Hvad er forskellen mellem disse to? Forskellen er, at konfirmationen, det formelle ritual, ikke af hovedpersonen udsættes for den mytologisering, der giver det en subjektiv betydning i hans liv. Inden for en kristen og samfundsmæssig kontekst (og måske for hans forældre og bedsteforældre) var det konfirmationen, som formelt indviede ham i voksenlivet ved at lade ham bekræfte dåben og dermed tage ansvaret for sig selv. For hovedpersonen betød det ikke en overgang. Situationen havde ikke den *potens*, som gjorde det meningsfyldt at skabe en mytologisering omkring den.

Rollespilssituationen, hvor spilleren redder sine venner i skoven, er ikke et formelt ritual i den forstand, at dets betydning er kulturelt og religiøst indlejret og traditionaliseret. Det er ikke et vedtaget ritual. Ikke desto mindre repræsenterer hovedpersonen rollespilssituationen som det virkelige ritual. Forskellen mellem en ritualiseret handling og en ikke-ritualiseret ligger i denne optik hovedsageligt ikke i, hvad man gør og hvor og hvornår, men derimod i, hvordan handlingen kontekstualiseres og betydningssættes. At løbe rundt i en skov for morskabens skyld og at løbe rundt i en skov »på en rituel måde« kan vi ikke som udenforstående se forskel på. Fordi der ikke ER forskel på de konkrete handlinger. Forskellen ligger udelukkende i den hensigt, i hvilken handlingen er foretaget eller den betydningssætning, som efterrationaliserende mytologiserer handlingen som noget særligt. Hovedpersonen har besluttet, at dette var den begivenhed, der indviede ham i voksenlivet og gav ham den voksne mands ansvar og bevidsthed. So be it.

### Litteratur

- Bauman, Zygmunt (1994). *Alone Again*. London: Demos.  
 Bell, Cathrine (1992). *Ritual Theory – Ritual Practice*. New York: Oxford University Press.  
 Bell, Cathrine (1997). *Ritual Perspectives and Dimensions*. New York: Oxford University Press.

- Bell, Cathrine (1998). »Performance«. I: M. Tylor (red.): *Critical Terms for Religious Studies*. Chicago: Chicago University Press.
- Bourdieu, Pierre (1996). »Ritualer som innstiftende handlinger«. I: samme: *Symbolisk Makt. Artikler i Urvalg*. Oslo: Pax Forlag.
- Butler, Judith (1993). *Bodies that matter. On the discursive limits of »sex«*. New York og London: Routledge.
- Flory, Richard W. og Donald E. Miller (red.) (2000). *Gen X Religion*. New York og London: Routledge.
- Forbes, Bruce David (2000). »Introduction: Finding Religion in Unexpected Places«. I: B.D. Forbes og J.H. Mahan: *Religion and Popular Culture in America*, Berkeley, Los Angeles, London: Berkeley University Press.
- Giddens, Anthony (1990). *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Giddens, Anthony (1991). *Modernity and Self-Identity*. Cambridge: Polity Press.
- Giddens, Anthony (1992). *Transformation of Intimacy*. Cambridge: Polity Press.
- Gilhus, Ingvild s. og Lisbeth Mikaelsson (1998). *Kulturens refortrylling. Nyreligiositet i moderne samfunn*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Gilhus, Ingvild s. og Lisbeth Mikaelsson (2001). *Nytt Blikk på Religion. Studiet av religion i dag*. Oslo: Pax Forlag.
- Goffmann, Erving [1959] (1992). *Vårt rollespil til daglig, en studie i hverdagslivets dramatik*. Oslo: Pax Forlag.
- Heelas, Paul (1996). *The New Age Movement. The celebration of the self and the Sacralization of Modernity*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Highmore, Ben (2002). *Everyday Life and Cultural Theory. An Introduction*. London og New York: Routledge.
- Humphrey, Caroline og James Laidlaw (1994). *The Archetypal Actions of Ritual. A Theory of Ritual Illustrated by the Jain Rite of Worship*. Oxford: Clarendon Press.
- Kjærstad, Jan (1993). *Forførereren*. Oslo: Aschehoug.
- Kjærstad, Jan (1996). *Erobreren*. Oslo: Aschehoug.
- Kjærstad, Jan (1999). *Opdageren*. Oslo: Aschehoug.
- Lehmann, Niels (2000). »Eksemplets Kraft«. I: R. Gade og M. Raakilde Jespersen (red.): *Krop og Æstetik*. Århus: Tiderne Skifter.
- Luckmann, Thomas (1990). »Shrinking Transcendence, Expanding Religion?«. I: *Sociological Analysis*, 50: 2. Washington D.C.
- Lyon, David (2000). *Jesus in Disneyland. Religion in Postmodern Times*. Cambridge: Polity Press.
- McCutcheon, Russell T. (2000). »Myth«. I: Braun og R.T. McCutcheon: *Guide to the Study of Religion*. London og New York: Cassell: London og New York 2000.
- Moore, Sally F. og Barbara G. Meyerhoff (1977). *Secular Ritual*. Assen og Amsterdam: Van Gorcum.
- Nielsen, Henrik Kaare (1993). *Kultur og Modernitet*. Århus: Aarhus Universitetsforlag.

- Skårderud, Finn (1999). *Uro. En reise i det moderne selv*. København: Samlrens Bogklub.
- Skårderud, Finn (2004). *Andre Reiser*. Oslo: Aschehoug.
- Storey, John (1996). *What is Cultural Studies? A Reader*. London: Arnold.
- Storey, John (1999). *Cultural Theory and Popular Culture: A reader*. London: Prentice Hall.
- Storey, John (1999). *Cultural Consumption in Everyday Life*. London: Arnold.
- Storey, John (2001). *Cultural Theory and Popular Culture: an introduction*. London: Prentice Hall.
- Storey, John (2003a). *Inventing Popular Culture. From Folklore to Globalization, Blackwell Publishing*. Oxford og Melbourne: Malden.
- Storey, John (2003b). *Cultural Studies and the Study of Popular Culture*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Tambiah, Stanley J. (1985). »A Performative Approach to Ritual«. I: samme: *Culture, Thought and Social Action*. Cambridge MA: Harvard University Press.
- Turner, Victor (1967). *From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play*. New York: Performing Arts Journal Publications.
- Turner, Victor (1967). *The Forest of Symbols. Aspects of Ndembu Ritual*. Ithaca og London Cornell University Press.
- Van Gennep, Arnold (1999). *Rites de passage: Overgangsriter*. Oslo: Pax Forlag.
- Zaidman, Louise Bruit og Pauline Schmitt Pantel (1992). *Religion in the Ancient Greek City*. Cambridge: Cambridge University Press.