

Lotte Galløe

# Legens alvor

## Styring i rollespillets læringspraksis

Denne artikel beskæftiger sig med rollespil som en læringsteknologi. Artiklen stiller skarpt på rollespil som en nuanceret styring, der søger at fremme en særlig adfærd. Der argumenteres for, at rollespillet er et eksempel på en strategisk praksis, der fungerer ved at inddrage de lærende i påvirkningen af sig selv og hinanden. Gennem et feltstudie af et træningsforløb for forældre med udadreagerende børn er rollespil som læringsteknologi undersøgt. Med et foucaultiansk magtperspektiv belyses de specifikke teknikker, der gør rollespillet til en legende praksis, for siden at tillægge det en anden alvor. Artiklen viser, hvordan rollespillet tager form i samspillet mellem instruktører og forældre og viser sig virksomt ved at inkludere forældrene i udførelsen og omdirigere deres modstand.

Søgeord: rollespil, Foucault, magt, styring, PMTO, læring.

I gennem de seneste år har rollespil som et læringsredskab i stigende grad vundet indpas på det kompetenceudviklende felt. Rollespil betegner i den henseende ikke virkelighedsfjerne skuespil, men lege, hvor deltagerne i læringsøjemed påtager sig en karakter, som udspilles inden for en kontekst, der simulerer virkeligheden. Det er en bredt anvendt læringsredskab inden for det etablerede uddannelsessystem (Sandvik og Waade 2006), som i disse år breder sig til det sociale felt. Denne artikel dykker ned i rollespil inden for det sociale arbejde, der udspilles over gængse barn/forældre-konflikter, som en metode til at lære forældre, hvordan de bør agere over for deres børn. Rollespillet som læringsværktøj har til hensigt at få dets deltagere til at opleve komplekse situationer og dilemmaer i det virkelige liv fra et andet perspektiv. Rollespillet fungerer ved at fremstille en forestillet virkelighed, der aktualiserer relevante problemstillinger og håndteringen af dem. Det sætter en ramme for et hændelsesforløb i en forestillet virkelighed, hvor deltagerne kan øve sig på det, de skal lære (Wellejus og Agger 2006:220).

På baggrund af en læringsforståelse, der læner sig op ad Michel Foucaults (1994) særlige magtbegreb, betragtes rollespillet i denne artikel som en læring, der aktivt involverer de lærende med henblik på at fremme særlige kompetencer. I denne optik indebærer læring en processuel tilblivelse af den lærende som subjekt (Juelskjær og Plauborg 2013:274) og kan beskrives som den proces, der har at gøre med det hele menneskes adfærds-, følelses- og holdningsændringer, knyttet til et særligt mål for selvudvikling (Hermann 2008:17, 33). Med dette perspektiv på læring åbnes der op for at undersøge rollespillet som en læringsteknologi, der retter sig mod individets personlige udvikling. Det særlige ved rollespillet er, at læringen er bundet op på den lærendes egen agens. Det er en praksis, der ikke optræder uden for den lærendes krop men gennem den. Her optræder den lærende både som objekt for indsatsen og som subjekt for dens praksis (Hermann 2000:96). Succesen af rollespillets læring afhænger dermed af individets egen aktive involvering og selvjustits. På den ene side søger rollespillet at tilvejebringe en ganske bestemt udvikling hos det lærende individ gennem praktiseringen af forbilledlige roller, og på den anden side er rollespillet båret af, at den lærende selv vælger sin rolleopførsel. Det stiller særlig krav til den faciliterende læringspraksis, som skal fremme individets egen selvregulering i bestræbelsen på at skabe ønskværdige forandringer. Det er denne styring som denne artikel beskæftiger sig med.

Artiklen er baseret på et etnografisk studie af Parent Management Training – Oregon (PMTO). PMTO er et gruppeorienteret pædagogisk program inden for det sociale arbejde. Denne artikel tager afsæt i programmets anvendelse af rollespil som en læringsteknologi, der har til hensigt at fremme en ønskværdig forældreadfærd. Artiklens analyse vil dykke ned i de måder, hvorpå rollespillet søger at udvikle de lærendes forældrekompetencer ved at engagere dem i spillets praktisering. Artiklen vil således undersøge: *Hvordan styringen i*



Lotte Galløe  
Ph.d.studerende  
ved Institut for  
Mennesker og  
Teknologi, Roskilde  
Universitet

E-mail:  
loraga@ruc.dk

*rollespillet udfoldes og mødes af de lærende?* Artiklen fremstår som en kritisk analyse af rollespillet som læringsteknologi inden for det sociale arbejde.

I de seneste år har der inden for det akademiske felt været tiltagende interesse for rollespillet som didaktisk værktøj (Willejus og Agger 2006; Gjedde 2014; Henriksen 2006; Craig og Greinke 1994; Rollespilsprojektet 2014). Studierne har fokus på, hvordan rollespillet evner at skabe et kollaborativt og motiverende læringsmiljø ved at involvere de lærende (Gjedde 2013) og udvikle færdigheder, som ikke lader sig gøre med traditionelle undervisningsmetoder (Henriksen 2000). Nærværende studie bidrager til feltet med en analyse af rollespillets anvendelse i en socialfaglig kontekst og tilbyder et mere kritisk blik på rollespillets metodik, ved at undersøge rollespillets læringspraksis ud fra et magtperspektiv. Artiklen læner sig op af den litteratur, der beskæftiger sig med magt i mellem menneskeligt relationsarbejde, og tematiserer faciliteringen af subjektets selvbarne forandring (Karlsen og Villadsen 2008; Andersen 2007 og Dahlager 2005). Rollespillet som læringsteknologi er interessant, fordi rollespillet bevæger sig på grænsen mellem fiktion og virkelighed ved at lege en virkelighedsnær fortælling. Enkelte undersøgelser aktualiserer leg som neo-liberal styringspraksis. Med fokus på, hvordan styring indtager nye legende former i moderne organisationer, diskuterer Andersen (2008) samspillet mellem leg, pædagogik og magt. Et studie af mødet mellem forældre og folkeskole analyserer leg og spil som en måde at skabe nye forventninger til forældre (Knudsen 2010; Knudsen og Andersen 2013). I forlængelse af Knudsen (2010) udvider denne artikel vores forståelse af legende styring ved at analysere de specifikke strategier, der anvendes i rollespillets legende læring. Mens Andersen fremlægger tesen, at nye betingelser for magt fordrer leg (1010:17), arbejder denne artikel ud fra tanken om, at rollespillet muliggør særlige former for styring.

Mit sigte er at bevæge mig et skridt videre fra erkendelsen af magtens tilstedeværelse i rollespillets læring til at illustrere styringens alsidige udfoldelse i rollespillets praksis. Når man betragter rollespil inden for en socialpolitisk kontekst i et magtperspektiv, er det ikke overraskende, at det sigter mod at styre forældrene til at handle på særlige måder. Det er jo netop det, der er rollespillets hensigt: at skabe en effektiv intervention i forhold til den

enkelte. Denne artikel har derfor ikke til formål at påvise, at der er magt til stede, men søger derimod at tydeliggøre de *måder*, hvorpå rollespillets styring udfoldes og mødes. Formålet er at stille spørgsmålstejn ved rollespillets læringspraksis – uden at dømme den. Artiklen undersøger ikke rollespillet med normative forestillinger om, at dets praktisering bør ændres, indskrænkes eller ekspanderes. Ligesom artiklen hverken beskæftiger sig med den betydning, rollespillet får for den lærende, eller undersøger hvorvidt dets indflydelse kan betragtes som positiv eller negativ. Artiklen viser derimod, hvordan rollespil i et magtperspektiv kan iagttages som styrende handlinger, der søger at fremme en særlig adfærd. Ved at behandle praktiserede handlinger som det analytiske omdrejningspunkt giver artiklen indblik i de måder, hvorpå styring forhandles, udfordres og manifesteres i mellem menneskelig læringspraksis. Analysen af rollespillets styring fremstår som et eksempel på, hvordan dele af Michel Foucaults tænkning kan indfanges i et etnografisk studie, der har magtens praktisering som undersøgelsesobjekt (Brady 2014:13). I det følgende vil denne analysestrategi introduceres for herefter at åbne analysen af PMTO-rollespillet som læringsteknologi.

## Magtperspektivet som analysestrategi

Artiklens analyse, der undersøger rollespillets praktisering, er funderet i Michel Foucaults forståelse af styring og magt. Artiklens udlægning af Foucault tager afsæt i et ønske om at gøre magtperspektivet håndgribeligt, således at styringens udfoldelse på genstandsfeltet fremstår tydeligt for iagttagelse (Andersen 1999) og således kan bidrage til at udvide forståelsen af rollespillet som læringsteknologi. Inden for en governmentality-analytisk ramme (Foucault 1991; Dean 2010<sup>1</sup>), vil artiklen præsentere en analysestrategi, der kan synliggøre magtudøvelse på mikroniveau (McKee 2009). Strategien skal kunne indfange den mellem menneskelige forhandling af styring i læringssituationen. I mine øjne kan danske Foucaultstudier af social praksis (Fahnøe 2013, Knudsen 2010, Dahlager 2005, Nielsen et al. 2011) bidrage til at analysere styringens dynamiske udfoldelse (Dahlager 2005:31). Med afsæt i disse etnografisk inspirerede Foucault-udlægninger vil jeg beskrive, hvordan udvalgte begreber finder anvendelse i analysen af rollespillet som læringsteknologi.

Borch og Larsen (2003) fremhæver Foucaults magtanalyser som spaltet mellem et magtbegreb som en filosofisk abstraktion uden substans eller form, og et empirisk fænomen, der producerer subjektet. Denne skelnen mellem magt som abstraktion og empirisk forankret overfører jeg i et analysestrategisk øjemed til en skelnen mellem *magt* og *styring*. Foucault (1994) beskriver magt som: "det navn man giver en kompliceret strategisk situation..." (99). Jeg opfatter hans magtforståelse som abstrakt i den forstand, at den beskriver et immaterielt fænomen, som ikke er givet af andre forhold, men er iboende disse grundet dets allestedsnærværende karakter (Foucault 1994:99f). I teksten *Subject and Power* (1982) tilbyder Foucault en alternativ forståelse af magt

som en kraft, der sætter sig igennem som styring, som skaber subjekter ved at påvirke deres ageren.

It is a total structure of actions brought to bear upon possible actions; it incites, it induces, it seduces it makes easier or more difficult; ... it is never the less always a way of acting upon an acting subject or acting subjects by virtue of their acting or being capable of action. A set of actions upon other actions (Foucault 1982:789).

I forlængelse af ovennævnte sondring mellem magt og styring definerer jeg "actions upon other actions" som styring. *Styring* kan betragtes som den handlende praksis, der sandsynliggør særlige handlinger, og gør sig gældende, idet individerne handler på ønskværdig vis. På baggrund af denne forståelse af styring, træder begrebet frem som de handlinger i hvilke magten er immanent. Jeg betragter styring som konkret, da den kan iagttages i faktisk handlen. Handlinger bliver hermed indgangen til at analysere styringens udfoldelse. Handlinger skal i den henseende forstås som de interagerende subjekters gøren og inkluderer dermed både tale-handlinger og kropslige handlinger. Ved at betragte magten i dens virke – som en påvirkning af frie individer, der handler som tilskyndet, muliggøres empiriske studier af dens udformning. Mens magtbegrebet bidrager med den overordnede forståelsesramme, som gør det muligt at betragte rollespil som en normativ og målrettet praksis, betegner styring den ledelse, der udmønter sig i konkrete handlinger og giver magten form. Denne forståelse af styring gør magtperspektivet analytisk tilgængeligt i iagttagelsen af rollespillets udførelse.

Den analysestrategiske pointe er: ikke at iagttage praksis som funderet i latente strukturer, der virker determinerende, men i stedet iagttage styrende handlinger, der influerer de efterfølgende handlinger. Genstandsfeltet kan iagttages som en kontinuerlig praksis af handlinger og responderende handlinger, der udspænder et rum for, hvordan man *kan* handle og samtidig formes af faktiske handlinger. Det enkelte styringsforsøgs handlende praksis sandsynliggør visse handlinger – uden at garanterer dem, siden subjektet som objekt for styringen *kan* handle anderledes. Styringen er således forudsætningen for både den praktiserede modstand mod og bekræftelse af selv samme styring. Analysestrategien gør det muligt at udforske betydningen af den enkelte styrende handling og betragte styringens manifesterede virkning eller forhandling af den i kortere hændelsesforløb. Det giver plads til at indfange styringens uforudsigelige karakter som magtperspektivet har været kritiseret for ikke at tage højde for (McKee 2009:479).

I artiklen betragtes rollespil som en læringsteknologi, der operationaliserer magten gennem særlige styringsteknikker. Teknologi betegner her det instrumentaliserende aspekt af styringens virke (Dahlager 2005:55) – som magtens overordnede metode. Begrebet *teknik* anvendes som samlebetegnelse for den

måde, hvorpå styrende handlinger retter sig mod at skabe særlige handlinger inden for en kontekst. Begrebet indfanger det redskab, som udfolder "den specifikke form for praksis som styringen udfoldes i" (Fahnøe 2013:78), og det adresserer rækken af styrende handlinger, der virker supplerende i forhold til at tilvejebringe magtens intentionelle sigte. Analysen beskæftiger sig med rollespillets iscenesættelse, instruktion og evaluering som styringsteknikker, der på hver deres måde søger at fremme særlige handlinger. Med ønsket om at indfange styringen og dens forhandling i praksis, introducerer jeg i denne artikel begrebet respons, som en ide til at skabe en pendant til teknikbegrebet (Galløe 2014). Jeg definerer respons som de forskellige handleformer, der udøves som svar på den styrende handling. *Respons* dækker både over modstand mod – og bekræftelse af de praktiserede styringsteknikker. I lighed med magtbegrebet fremstår Foucaults beskrivelse af modstand (1994:101-102) som en abstraktion. Konkretiseringen af respons som handlinger, der kronologisk følger styringsforsøg, skaber grobund for at angribe modstand som et empirisk fænomen. I forlængelse af Knudsens (2010) udlægning iagttager jeg modstand som de responderende handlinger, der bryder med styringens indbyggede forventning og kortvarigt formår at udfordre magten (50-51). Modstand kan rent analytisk indfanges som de responderende handlinger, der ikke følger de styrende handlingers intention. Artiklen analyserer modstand som de handlinger, som ikke lægger sig i forlængelse af læringsparadigmet. Respons indbefatter de måder, hvorpå modstanden udmønter sig i forhold til styringen samt de måder, hvorpå styringen mødes med succes.

Begreberne teknik og respons fungerer som analytiske begreber, der gør det muligt at betragte styring og modstand som mellem menneskelig handling. Inspireret af Fahnøe (2013) anvender jeg ikke begreberne som stabile enheder, der forudsætter én måde hvorpå de udfoldes, men betragter dem i stedet som begreber, der får mening i kraft af deres møde med empirien. I analysen adskilles instruktørernes og forældrenes handlinger. Jeg betragter instruktørernes handlinger som styringsforsøg, når handlingerne lægger sig i forlængelse af programmets læringsparadigme og således udøver læringsteknologien. Forældrenes handlinger behandles som respons på styringsforsøgene, der enten fjører eller gør modstand mod dem. Ved at gøre rollespillernes og instruktørernes handlinger til analyseobjekt, skabes der en åbning til at undersøge styringens forankring og forhandlingen af den i praksis. Analysen vil centrere sig om, hvordan styring udfoldes og udfordres i rollespillet. Først vil undersøgelsens metodiske tilgang og rollespillets plads i PMTO som læringsprogram introduceres.

## Metode

I artiklen behandles PMTO-rollespillet som en kritisk case (Flyvbjerg 2010), der informerer om generelle tendenser i rollespillets styrende praksis inden for det sociale område. Udvalget af den kritiske case er foretaget med ud-

gangspunkt i antagelsen at styring og modstand i særlig grad kunne forventes at udmønte sig i PMTO-rollespil på grund af programmets skarpt tilrettelagte læringsprocedure og læringsmålenes sensible karakter, der retter sig mod deltagerens evner som forældre. Casen tydeliggør, *hvordan* rollespil effektueres som en målrettet styring, der inddrager det lærende individ.

Artiklens datamateriale stammer fra et observationsstudie jeg foretog i efteråret 2013, hvor jeg fulgte et samlet PMTO-gruppeforløb i et Børne/Familiecenter. Jeg fulgte én gruppe med 12 forældre, hvis fremmøde var mere eller mindre sporadisk.<sup>2</sup> Gruppen blev ledt af to instruktører med erfaring indenfor familiebehandling og uddannelse i PMTOs metodiske tilgang. Forløbet strakte sig over fire måneder med i alt 13 ugentlige sessioner på ca. to timer, hvoraf rollespillet udgjorde en væsentlig del. Nærværende er baseret på den del af programmet, der tager form af rollespil. Min deltagelse i gruppen var tydelig for alle de tilstedeværende, om end jeg indtog en passiv rolle som tilskuer til gruppens aktiviteter. Jeg betragter min position i rummet som betingende for det, jeg fik adgang til, og de erkendelser jeg gjorde mig på baggrund af iagttagelserne (Warming 2005). Min position var præget af et "kollegialt" forhold til instruktørerne, hvis kontinuerlige velvilje som gatekeepers var forudsætningen for min deltagelse igennem hele forløbet. Med afsæt i den beskrevne analysestrategi var studiet præget af fokuserede observationer (Kristiansen og Krogerup 1999), der var centreret omkring *de måder*, hvorpå styring og modstand kom til udtryk i rollespillet. Datamaterialet består af de feltnoter, jeg gjorde mig efter hver session, samt af videoptagelser af de 13 sessioner fra et stillestående kamera i lokalet. På baggrund af feltnoterne har jeg udvalgt sekvenser af videomaterialet, som er transskriberet og kodet med fokus på de divergerende teknikker og respons, der går på tværs, og som fremstår som typiske i datamaterialet.

## Rollespil i Parent Management Training – Oregon

Programmet PMTO er et landsdækkende træningsprogram inden for socialforvaltningernes regi, der tilbydes og foranstalles til forældre med børn mellem 4 og 12 år, der har "udadrettet problemadfærd". Deltagelse i en PMTO-gruppe er et tilbud til forældre, der selv ønsker rådgivning i forhold til at løse familiemæssige vanskeligheder. Efter Servicelovens § 11 skal kommunen tilbyde anonym og gratis indsats til forældre, der oplever særlige udfordringer med familieforhold. Deltagelse kan også være en iværksat foranstaltning på baggrund af en bekymring for et barn. Som følge af en underretning og en børnefaglig undersøgelse bevilliges familiebehandling efter Servicelovens § 52 med henblik på at imødekomme barnets særlige behov. I de tilfælde giver den enkelte forælder samtykke til at deltage i forløbet (Retsinfo. 2016). Efter § 52 har den myndige sagsbehandler pligt til at følge op på forældrens deltagelse og behandlingens forløb, hvilket ikke er tilfældet for deltagelse efter § 11. I den PMTO gruppe, som er genstand for undersøgelsen, deltager både

forældre som er henvist efter § 11 og efter § 52.<sup>3</sup> Selvom forældre i den sidste kategori er væsentlig mere bundet i deres deltagelse, kan programdeltagelse i alle tilfældene ikke adskilles fra forælders underlegne position i forhold til PMTO-instruktørerne, som er en del af den udøvende myndighed, der kan træffe afgørelser med vidtrækkende konsekvenser for den enkelte (Elm Larsen et al. 2004:191).

Programmet har til hensigt at skabe forælderen som barnets "forandringsagent" med tanke på, at forælderen kan reducere barnets u hensigtsmæssige adfærd og fremme barnets positive udvikling (Socialstyrelsen 2015). Programmets læringsmål omhandler ændringer i forhold til tre punkter: Familien bliver præget af et positivt samspil, forælders kommunikation bliver positiv og tydelig, samt forælderen evner at opmuntre barnet, støtte barnet og gennemføre konsekvenser, når barnet ikke følger reglerne (Socialstyrelsen 2012). Forælderen bliver trænet til at optræde som "barnets bedste lærer", hvilket, ifølge den eksisterende forskning, reducerer "barnets antisociale adfærd" (Rambøll 2013; Forgratch et al. 2005; Ogden et al. 2005). Programmet anvendes som et evidensbaseret læringsprogram, hvis udformning foreskrives af særlige metoder og procedurer for læring (Socialstyrelsen 2008:7). Selve læringsparadigmet bygger på social læringsteori og tager form efter konkrete handlingsanvisende modeller, som blandt andre omfatter "følelsesregulering", "aktiv lytning" og "konfliktløsning". Modellerne fungerer som praktiske redskaber, der skal sikre, at forælderen optræder på ønskværdig vis i dagligdags situationer med sit barn og andre voksne, der er involveret i barnets liv (Apelseth og Amlie 2001). I PMTO har rollespillet den funktion at illustrere det ønskværdige samspil mellem forældre/børn eller mellem forældre/anden voksen i barnets liv samt at øve modellerne i praksis. Rollespil kan defineres som hændelsesforløb, der udspiller sig i et simuleret rum, hvor deltagerne indlever sig i en fælles fortælling. Ved hjælp af et kontekstskift oplever deltagerne konflikter, foretager valg og reflekterer efterfølgende selvstændigt og kritisk over deres valg (Wellejus og Agger 2006:221). I PMTO opføres rollespillet ved, at to udvalgte forældre opfører et teater foran instruktørerne og de øvrige forældre i gruppen som publikum. Rollespillet tager udgangspunkt i forskellige konfliktsituationer, man kan opleve som forældre. Det introduceres som en fri leg, der er afkoblet fra den enkeltes forælders liv. Senere får legen dog en anden alvor, da den siden overføres til forældrene selv og deres situation. Kronologisk er rollespillet således formet af en bevægelse fra leg til alvor med en optakt, der etablerer det som en leg, og derefter indskrænkes legen ved at instruere deltagerne i deres ageren. Først herefter opføres selve rollespillet, der siden afsluttes med en evaluering af deltagerens ageren i det. Artiklens analyse følger denne struktur med tre nedslagspunkter og viser 1) iscenesættelsen og 2) instruktionen, for til sidst at beskæftige sig med 3) rollespillets evaluering.



## “Vi leger bare”

I rollespillet er det centralt at iscenesætte, at der er tale om en leg. Umiddelbart kan rollespillet betragtes som et uskyldigt teaterstykke, men samtidig muliggør iscenesættelsen legens tvetydige budskab. Således introducerer PMTO-instruktøren, Inge, forældrene til rollespillet, der skal opføres af forælderen Frederikke<sup>4</sup>:

Vi leger... nu øver vi. Og nu lader vi som om, at Frederikke hedder Peter og er 8 år. Og nu tænker vi slet ikke på vores egne børn. Lige mens vi leger, så er der slet ikke noget med vores eget barn. Hvordan de ville gøre noget... Nu øver vi bare det her.

(2. session, 00:42).

Teknikken, der iscenesætter rollespillet som en leg, skaber et rum, hvor modsatrettede budskaber kan kommunikeres samtidig. Leg kan med Batesons ord forstås som “De handlinger, vi nu giver os af med, betegner ikke det, som de handlinger, disse handlinger betegner, ville betegne” (Bateson 1955:72). Det er karakteristisk for legen, at den simulerer visse handlinger og samtidig tydeliggør, at disse ikke skal tillægges den betydning, de normalt ville tillægges (Ibid.:74). Ved at iscenesætte rollespillet som en leg, signaleres det, at det, der sker i rollespillet, ikke har den samme betydning, som det ville have i den virkelige verden (Andersen 2008:187). Iscenesættelsesteknikken muliggør legens tvetydighed. For selvom forældrene opfordres til ikke at tænke på deres egne børn, er det nødvendigvis deres egne børn, det egentlig handler om. Rollespillet er situeret i et læringsprogram inden for Socialforvaltningen, hvis tydelige mål er, at lære forældrene at agere på en særlig måde over for deres børn. Iscenesættelsen af rollespillet som en leg, muliggør det paradoksale budskab: det handler ikke om dig selv som forælder, og det handler om dig selv som forælder. Rollespillet konstrueres som en leg, hvor man “skal lade som om” og “slet ikke tænker på sine egne børn”. Hermed sker en løsrivelse fra forældrens oplevede realitet, som i rollespillets verden ikke er gyldig. Hensigten er at koble den lærende fra sit eget perspektiv for i stedet at agere i en simuleret virkelighed (Henriksen 2006:267) som “barnets bedste læremester”. Iscenesættelsen rekontekstualiserer forældrenes erfaringsverden ved at fremstille forælderens agens i rollespillet som autonome handlinger uden for deres egentlige sammenhæng. Teknikken vanskeliggør, at den lærende forholder sig skeptisk til den læring, som søges fremmet i rollespillet, fordi det “bare” er en leg. Konstruktionen af det legende univers foregriber den lærendes modstand, da protester, som er funderet i den enkeltes kontekst eller individuelle faktorer, ikke er gyldige. Iscenesættelsen etablerer en fælles kontrakt om rollespillet som en leg, hvor kun fiktionens spilleregler gælder. Idet forældrene accepterer, at “vi leger bare”, indgår de i rollespillet på fortællingens særlige præmisser (Riis 2006:187). Forældrene responderer ved at indgå aktivt i rol-

lespillet på legens betingelser – uden at referere til sig selv eller deres egen situation. I rollespillet korrigeres Inge af Frederikke, da Inge i rollespillet fejlagtigt tiltaler Frederikke ved navn i stedet for at anvende rollens navn: Peter (2. session, 00:42). Iscenesættelsesteknikken mødes således med forældrenes bekræftende respons, der forstærker styringen ved at sikre opretholdelsen af legens univers. I kraft af forældrenes tilslutning bliver styringsteknikken en effektiv måde til at strukturere rammen for de lærende som legende.

## Fantasiens begrænsning

Når rollespillet iscenesættes som improviseret leg, får instruktionen en afgørende betydning, da den skal guide den optrædende til at praktisere den gode forælderrolle. Instruktionen sandsynliggør en særlig adfærd i legen ved at strukturere den lærendes fremlæggelse af sin ageren forud for selve rollespillet. Teknikken tager form af en indirekte vejledning, der søger at få den lærende til selv at ekspliciterer sin tilsigtede ageren for publikum. Teknikken supplerer iscenesættelsen ved at tydeliggøre den foretrukne handling i legen. Den lærendes agens rekontekstualiseres ved at fremstille en "fiktionskontrakt", der etablerer en fælles forståelse af rollespillets fortælling (Riis 2006). Individierne afkobles ikke udelukkende fra deres egen kontekst – de placeres samtidig inden for en ny (Henriksen 2006:262). Legen foregår nemlig ikke i et frit univers, hvor forælderen kan indtage en hvilken som helst rolle. Derimod fordrer programmets adfærdskodeks og fiktive fortælling, at forælderen opfører særlige handlinger i rollespillet.

I en sekvens forud for et rollespil, instrueres forælderen Fie til at agere "konfliktløsende". Rollespillet skal tage afsæt i en fiktiv fortælling om, at Fies veninde klager til Fie over barnets opførsel. Rollespillet skal omhandle Fies møde med veninden. Først skal Fie planlægge, hvordan hun skal reagere på sin venindes kritik.

Instruktøren Inge: Så I skal finde ud af, hvordan I *ikke* kommer i konflikt. ... Så hvilke følelser vækker denne konflikt i dig? – i jer. Hvad vækker det i jer, når nu jeg siger: din søn er for larmende, det er ikke til at være hos dig? Hvad vækker det så?

Fie: Altså, jeg får lyst til at kværke dig (griner).

Inge: Hvordan vil du regulere det: at du ikke går hen og kværker [hende]. Hvad vil du gøre?

Fie: Altså, jeg vil trække vejret meget dybt og så vil jeg tælle til ti.

Inge: Ja, du trækker vejret meget dybt og tæller til ti. Det er fint. Det regulerer du på den måde.

Fie: For sådan at stabilisere mig selv.

Inge: Ja. Hvad vil du have en løsning på? Hvad er planen for det her?

Fie: Jeg vil gerne have svaret på, hvorfor... altså, hvorfor personen synes det.

Inge: Ja, så det vil du spørge om. Så du vil være måske..

Fie: .... Spørgende. Altså, jeg vil gerne blive forstået...

Inge: Nysgerrig. Ja.

Fie: Og hvad situationen er bag.

Inge: Så du vil spørge til det.

Fie: Lige præcis. Og hvorfor den person har den mening.

Inge: Ja, for ikke at få en konflikt, så vil du prøve og spørge.

(10. Session, 01:04).<sup>5</sup>

I sekvensen opfordres Fie til at fastsætte en strategi, der sikrer, at hun ikke kommer i konflikt, og lægger dermed op til, at Fie indgår en fiktionskontrakt. Som respons på anmodningen fremlægger Fie en strategi, der ligger i forlængelse af programmets forståelse af, hvordan man bør løse konflikter, idet hun udpensler, hvordan hun vil regulere sin lyst til at "kværke" vedkommende i rollespillet. Fie beskriver, hvordan hun vil tælle til ti, som i programmet er introduceret som en virksom måde til at regulere sine følelser i konfliktsituationer. Hun ekspliciterer samtidig en alternativ agenda, der handler om at "blive forstået". Det strider imod principperne om konfliktløsning, der foreskriver, at man bevarer interessen for den andens synspunkt. Hendes udsagn kan betragtes som et modstandsforsøg, der ikke imødekommer forventningen, men i stedet søger at udvide handlerummet i rollespillet ved at udfordre etableringen af fiktionskontrakten. Inge besvarer modstanden ved at placere udsagnet inden for programmets ramme og fortolke udsagnet som et ønske om nysgerrighed. Fies bekræftende respons accepterer omfortolkningen, og kontrakten etableres. Sekvensen viser, hvordan modstanden bliver kastet tilbage ved at omfortolke den, så den understøtter selvsamme læringsmål, som i udgangspunkt blev udfordret af modstanden. Således omdirigeres modstanden med en boomeranglignende bevægelse ved at forme modstanden som en del af læringens praksis, hvorved modstanden bliver integreret i styringen.

Den indirekte instruktion tilskynder den lærende til at optræde som den gode forælder ved at guide den lærende i sin strategifremlæggelse foran gruppen. De øvrige forældre konstrueres som et publikum, der overværer den lærendes fremlæggelse af sin ageren forud for rollespillets opførsel. Publikum indgår derved i praktiseringen af instruktionsteknikken. Siden den lærende har fremlagt en adfærdsstrategi, skabes en forventning om, at selvsamme strategi udføres i rollespillet. Instruktionen skal vejlede deltagerne i deres ageren uden, at deltagerne føler sig ført (Henriksen 2006:263), men i stedet selv strukturerer spillets forløb. Teknikken inddrager på den måde forælderen som medie i den praksis, der har til hensigt at forandre vedkommende. Forælderen's føjelige respons bliver afgørende for styringens succes. Styring med instruktionsteknikken hviler på den enkelte forældres selvstændige udførelse af den ønskværdige rolle, mens modstand, der søger at forhandle fiktionskontrakten og læringsmålene, umiddelbart ikke udfordrer styringen, men i stedet indlejres i den.

## Legens alvor

Rollespillet introduceres som en leg, der foregår i fantasiens verden. Rollespillet får dog en anden realitet, når legen siden evalueres. Efter Fie har ekspliciteret sin strategi og udført rollespillet, opfordres hun til at evaluere sin ageren.

Instruktøren Iben: Hvordan... holdt du din taktik? Du havde planlagt en bestemt måde, du ville prøve og være på.

Fie: Det holdt ikke rigtig for mig, fordi jeg får mere lyst til sådan at sige: "Hvad er det for noget mærkeligt noget at sige?"

Iben: Ja, "så kan du da bare blive væk!" (taler ophidset)

Fie: Ja.

Iben: Så det var svært.

Fie: Jeg får jo ikke lyst til at invitere personen hjem til mig igen, hvis personen har den mening.

Iben: Nej. Så det var lidt svært følelsesmæssigt og være i og høre på.

Fie: Helt klart.

Instruktøren Inge: Hvor er det fint, du siger det Fie, fordi det er jo netop det, der er så svært. Altså, det er så svært, fordi man bliver så irriteret.

Fie: Ja.

(10. session, 01:10).

Iben opfordrer Fie til at evaluere sin handling i rollespillet. Fie udfordrer fiktionkontrakten ved at forklare, at hun ikke holdt sig til den forventede handling, fordi hun i stedet ville konfrontere veninden med "hvad er det for noget mærkeligt noget". Trods Ibens forsøg på at illustrere, hvordan den konfronterende handling optrapper konflikten, søger Fie at fastholde alternativet som legitimt. Fie gør modstand mod forståelsen af følelsesregulering som ønskværdig adfærd og problematiserer konfliktløsning som mål ved at fremhæve, at hun ikke får lyst til at invitere personen. Iben fortolker Fies modstand mod følelsesregulering til, "at det er svært" at praktisere den. Hermed overføres Fies skepsis mod rollespillets agenda til at være et spørgsmål om hendes egen udvikling. Kommentaren opfordrer Fie til at vende blikket indad og erkende hendes egen problematiske adfærd og flytter derved fokus fra rollespillet til Fie selv.

Evalueringen forbinder rollespillets leg med forælderen selv ved at fremhæve rollespillet som et eksempel på forælderen adfærd og problemer hermed. Ved at forene rollespillets fiktive verden med forælderen selverkendelse, forvandles rollespillets leg til virkelighed (Andersen 2008; Andersen og Knudsen 2013). Instruktørerne opfordrer forælderen til at vurdere sin egen præstation i rollespillet og drager dermed den enkelte til ansvar for sin ageren som legende (Wellejus og Agger 2006:228). Med praktiseringen af evalueringsteknikken får rollespillets karakter af en prøve, hvor den enkelte skal

præstere som forældre. Den enkeltes præstation i rollespillet hægtes op på den enkeltes forældrepræstation i "det virkelige liv", idet instruktørerne henvender sig til forældrene som lærende individer frem for legende skuespillere. Evalueringsteknikken søger at få forælderen til at søge ind i sig selv og erkende om han/hun har udøvet den rette adfærd. Iscenesættelsen foregiver, at rollespillets leg ikke handler om forældrene selv, men evalueringen fører rollespillet tilbage til forældrene selv som objekt for forandring. Evalueringsteknikken gør det svært for forældrene at fastholde, at det "bare" er noget vi leger, da rollespillets fiktion viser sig at forpligte den enkelte til at betragte sig selv ud fra rollespillets perspektiv. Evalueringens succes afhænger af den enkeltes villige respons til at betragte sig selv som lærende frem for legende. Teknikken formår at afvise alternativ adfærd ved at henvise til forælderen som et lærende subjekt, der har "svært" ved at handle optimalt. Den omdirigerer modstand ved at tolke den som udtryk for individets nødvendige udvikling.

I evalueringen inddrages publikum som en monitorerende instans, der bekræfter den ønskværdige handlen i rollespillet. Instruktørerne kan eksempelvis spørge publikum: "*Hvad var det Felicia [forælderen som netop har spillet mor] gjorde, som var godt?*" Spørgsmålet tilvejebringer den efterspurgte respons fra publikum, der fremhæver og anerkender elementer i Felicias ageren. En forælder erklærer, at "*Hun er den perfekte mor!*", og vurderer dermed ikke Felicias optræden i rollespillet ud fra en præmis om et legende univers, men tillægger hendes præstation mere betydning. Evalueringsteknikken manifesterer sig med publikums respons, der selektivt italesætter den positive handlen og overfører rollespillets fiktive kontekst til virkeligheden, ved at formidle rollespillet som en generel foretrukken forældrepraksis. På den måde indgår publikum aktivt som en overvågende og vurderende instans, der ligger uden for instruktørerne, men hvis praksis lægger sig i forlængelse af programmets normative forståelse. Publikums respons, der bekræfter legen som forpligtende, bliver en del af den styring, der søger at skabe forældrene som lærende subjekt. Når rollespillets handlinger, (der ikke betegner det, de betegner,) efterfølgende tillægges det, de ville betegne (Jf. Bateson 1955:72), virkeliggøres de. Styringen får succes, idet grænsen mellem den fiktive og det virkelige verden overskrides, og legen får en anden alvor.

## Rollespillet som læringsteknologi inden for det sociale arbejde

Undersøges rollespillet som en læringsteknologi med et Foucaultinspireret blik for styring og modstand i mellem menneskelige interaktionssituationer, bliver det tydeligt, *hvordan* rollespillets avancerede strategi indlejrer dets deltagere i den socialpolitiske praksis, der har til formål at forandre dem. Rollespillets umiddelbare succes er bundet op på, at den lærende påtager sig den ønskværdige rolle og erkender den som ønskværdig. Det betyder,

at styringen er rettet mod at strukturere den enkeltes engagement omkring en særlig ageren i spillets handlingsforløb. Studiet af forældretræningsprogrammet PMTO viser, hvordan divergerende styringsteknikker folder sig ud i rollespillets læring inden for det sociale felt, og hvordan det mødes af de lærende. I kraft af divergerende styringsteknikker, der iscenesætter, instruerer og evaluerer rollespillet, tilskyndes forældrene til at praktisere en særlig handlen, der orienterer sig efter programmets læringsmål ved at opføre den "rette" forældreadfærd i rollespillet. Forældrene gør sporadisk modstand og udfordrer læringsmålene. Styringsteknikkerne søger enten at integrere modstanden ved at omforme den eller at afværge den ved at omdirigere den fra at være rettet mod læringsmålene til at være udtryk for individets igangværende læringsproces. Styringen tager således form i kraft af den respons den møder. Rollespillet placerer de lærende inden for legens univers, hvor det modsatte budskab udfoldes: Det handler ikke om dig som forælder, og det handler om dig som forælder. Teknologien er tveægget, fordi den både søger at tilvejebringe ganske særlige handlinger og samtidig skabe den lærende som selvstændigt og autonomt subjekt. Rollespillet formår at overkomme det umiddelbare paradoks ved at kombinere legens frie univers med den lærendes ansvar for, hvad der sker i legen. Rollespillet som læringsteknologi får betydning ved at aktivere de lærende i et legende univers for siden at tillægge legen en anden alvor.

Anvendelsen af rollespillet som læringsteknologi i det sociale arbejde aktualiserer en kritisk analyse af paradokset mellem læringens leg og den alvor, den tillægges. Rollespillets læring karakteriserer sig ved at engagere individet i en alvorlig leg. Individet indgår på legens "frie" betingelser, men forpligtes ikke som legende, men som lærende. Når rollespillet foregår i en socialpolitisk kontekst, der er præget af borgerens underlegne position i forhold til myndighedsrepræsentanter, får rollespillet en alvorlig dimension, da engagementet inden for legen kan få vidtrækkende betydning uden for legen. Det stiller nye spørgsmål ved præmisserne for at engagere individet i rollespillets praksis. For hvornår er det rimeligt at indføre rollespillets legende univers med henblik på at intervenere i forhold til den enkeltes selvudvikling? Artiklen har belyst styring i rollespillets legende alvor. Tilbage står spørgsmålet om, hvorvidt denne styring er ønskværdig, i hvilke sammenhænge og over for hvem.

Analysen af rollespillet som læringsteknologi illustrerer en måde at angribe Foucaults abstrakte magtperspektiv for at forstå den praksis, hvor den lærende både er objekt og subjekt for styring. Artiklen bidrager til de etnografiske analyser, der fokuserer på udøvelsen af magt i mellem menneskelige relationer ved at udvikle begrebet teknik og introducere respons som indgang til at betragte og analysere handlinger som styring og modstand. Analysestrategien har bidraget med at klargøre læringsteknologiens specifikke strategi inden for den kontekst, den udfoldes i. Imidlertid kan perspektivet ikke bely-

se, hvorvidt styringen har effekt på længere sigt. Undersøgelse af rollespillets praksis giver os således ingen indsigt i, hvordan eller hvorvidt styringen skaber den lærende som subjekt uden for den specifikke kontekst. Analysen af rollespillet som en læringsteknologi udfolder den situationelle læring, mens tilblivelsen af "forælderen som barnets bedste lærermester" fremstår som et spørgsmål til videre undersøgelse.

## Tak

Tak til PMTO-gruppens instruktører og deltagere for at vise mig den tillid at observere og analysere deres praksis.

## Noter

1. Dean (2010) sonderer mellem fire dimensioner af governmentality, hvoraf artiklen trækker på det tekniske aspekt som selve styringens praksis.
2. I den gruppe, som jeg observerede, var 16 forældre tilmeldt, hvoraf fire aldrig mødte op, syv ikke deltog kontinuerligt og fem gennemførte forløbet.
3. Jeg er ikke bekendt med, hvem der deltager efter henholdsvis § 11 og § 52.
4. Af etiske hensyn er instruktørerne og forældrene anonymiseret og de refererede fornavne er fiktive. De gengivne sekvenser fra forløbet er udvalgt, så de ikke kan lede udeforstående til den enkeltes identitet (Statens Samfundsvidenskabelige Forskningsråd 2002). Artiklens gengivelse har til hensigt at eksemplificere instruktørerne og forældrenes praksis i rollespillet, uden at fremhæve den enkeltes problematik eller professionalismisme.
5. Det gengivne uddrag er forkortet.

## Litteratur

- Andersen, Niels Åkerstrøm 1999: *Diskursive analysestrategier: Foucault, Koselleck, Laclau, Luhmann*. Frederiksberg: Nyt fra samfundsvidenskaberne.
- Andersen, Niels Åkerstrøm 2007: "Creating the Client Who Can Create Himself and His Own Fate – the Tragedy of the Citizens' Contract". *Qualitative Sociology Review*, 3 (2):119-143.
- Andersen, Niels Åkerstrøm 2008: *Legende Magt*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Andersen, Niels Åkerstrøm og Knudsen, Hanne 2010: "Den barnlige leg med magten. Leg er ikke længere kun for børn". *Vera. Tidsskrift for pædagoger*, Nr. 52:12-17.
- Apelseth, Eva og Amlie, Christine 2001: *Parent Management Training – en foreldreveiledningsmetode for behandling av barn med adferdsproblemer. Teori, behandlingsprogram og implementering i Norge*. Hovedopgave på Det Psykologiske Fakultet på Bergens Universitet.
- Bateson, Gregory 2009: "En teori og leg og fantasi". *Fokus*, 37:70-81.
- Borch, Christian og Lars Thorup Larsen (red.) 2003: *Perspektiv, Magt og Styring. Luhman og Foucault til diskussion*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Brady, Michelle 2014: "Ethnographies of Neoliberal Governmentalities from the neoliberal apparatus to neoliberalism and governmental assemblages". *Foucault Studies*, 18:11-33.
- Dahlager, Lisa 2005: *I samtalens rum. En magtanalyse med afsæt i den livsstilsrelaterede forebyggelsessamtale*. Ph.d-afhandling fra Institut for Folkesundhedsvidenskab. Københavns Universitet.

- Dean, Mitchell 2010: *Governmentality. Magt og styring i det moderne samfund*. Frederiksberg: Forlaget Sociologi.
- Elm Larsen, Jørgen; Järvinen, Margaretha og Mortensen, Niels (red.) 2004: *Det magtfulde møde mellem system og klient*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Fahnøe, Kristian 2013: *Tørstige sjæle. Et studie i governmentality som interaktion på en døgnbehandlingsskole for alkoholmisbrugere*. Ph.d-afhandling fra Institut for Samfund og Globalisering. Roskilde Universitet.
- Flyvbjerg, Bent 2010: "Fem misforståelser om casestudiet", i Brinkmann, S. og Tanggaard, L. (red.): *Kvalitative metoder*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Foucault, Michel 1982: "The Subject and Power". *Chicago Journals*, 8 (4):777-795.
- Foucault, Michel 1988: *Technologies of the Self*, i Martin, L.; Gutman, H. og Hutton, P. (Eds.): *Technologies of the Self*. University of Massachusetts Press.
- Foucault, Michel 1991: "Governmentality", i Burchell, G.; Gordon, C. og Miller, P. (Eds.): *The Foucault Effect*. Harvester Wheatsheaf.
- Foucault, Michel 1994: *Viljen til viden. Seksualitetens historie 1*. København: Det lille Forlag.
- Forgratch, M.; Patterson, G. og DeGarmo, D., Oregon Social Learning Center 2005: "Evaluating Fidelity: Predictive Validity for a Measure of Competent Adherence to the Oregon Model of Parent Management Training". *Behavior Therapy*, 36:3-13.
- Gjedde, Lisa 2013: "Role Game Playing as a Platform for Creative and Collaborative Learning". Paper presented at the conference: *European Conference on Games Based Learning*: 190-197.
- Gjedde, Lisa 2014a: "Beyond Boundaries – Live-Action Role Play in the Classroom as a Pathway to Integrative Learning". Paper presented at the conference: *International Conference on Education and New Learning Technologies*: 407-412.
- Craig, R. J. og Greinke, A. J. 1994: "Accounting History and Governmental Inquiries: An Experiment in Adversarial Roleplay". *Accounting Historians Journal*, 21 (2):117-134.
- Galløe, Lotte 2014: *Forælderen som barnets bedste læremester – Et perspektiv på styring indenfor gruppeterapi i Parent Management Training – Oregon*. Speciale i Forvaltning. Institut for Samfund og Globalisering. Roskilde Universitet. (Ikke udgivet).
- Henriksen, Thomas Duus 2006: "Rollespil som læringsmedie", i Sandvik, K. og Waade, A. M. (red.): *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Henriksen, Thomas Duus 2000: *Læring i den simulerede praksis – anvendelsen af Live Action Role Play som redskab til kompetenceudvikling*. Metalive.
- Hermann, Stefan 2000: "Michel Foucault – pædagogik som magtteknologi", i Pederesen, P. M. og Olesen, S. G. (red.): *Pædagogik i sociologisk perspektiv*. Forlaget PUC.
- Hermann, Stefan 2008: *Et diagnostisk landkort over kompetenceudvikling og læring – Pejlinger og skitser*. Danmarks Pædagogiske Universitetsforlag.
- Juelskjær, Malou og Plauborg, Helle 2013: "Læring og didaktik udsat for poststrukturalistisk tænkning", i Quortrup, A. og Wiberg, M. (red.): *Læringsteori og Didaktik*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Karlsen, Mads. P. og Villadsen, Kaspar 2008: "Who should do the talking? The proliferation of dialogue and governmental technology". *Culture and Organisation*, 14 (4):345-363.



- Knudsen, Hanne 2010: *Har vi en aftale? – Magt og ansvar i mødet mellem folkeskole og familie*. Frederiksberg: Nyt fra Samfundsvidenskaberne.
- Knudsen, Hanne og Andersen, Niels Åkerstrøm 2013: "Hyperansvar – når personligt ansvar gøres til genstand for styring". *Dansk Sociologi*, 14 (24):65-83.
- McKee, Kim 2009: "Post-Foucauldian governmentality: What does it offer critical social policy analysis?". *Critical Social Policy*, 29 (3):465-486.
- Nielsen, Klaus; Dahlsted, Susanne og Madsen, Sarah 2011: "Pastoral techniques in the modern Danish educational system". *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 24 (4):435-450.
- Ogden, T.; Forgratch, M.; Askelund, E.; Patterson, G. og Bullock, B. 2005: "Implementation of Parent Management Training at the National Level: The Case of Norway". *Journal of Social Work Practice*, 19 (3):317-329.
- Rambøll Management Consulting 2013: *Analyse af de økonomiske konsekvenser. Parent Management Training – Oregon (PMTO)*. Opdatering af rapport om Analyse af de økonomiske konsekvenser på området for udsatte børn og unge. Socialstyrelsen.
- Retsinfo 2016: *Bekendtgørelse af lov om Social Service nr. 1284 af 17/11/2015*. <https://www.retsinformation.dk/Forms/R0710.aspx?id=175036#id9b914569-425e-46d4-ad64-ae97a8239f75>
- Riis, Nina 2006: "Liverollespillets fiktionskontrakt. Interaktivitetsniveauer og udsigelsespositioner", i Sandvik, K. og Waade, A. M. (red.): *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Rollespilsprojektet 2014: *Forskningsprojekt om Rollespil som kreativ og motiverende læringsplatform*. Aalborg Universitet, Institut for læring og filosofi. [www.rolle-spil.com/forskningsprojektets-fokus](http://www.rolle-spil.com/forskningsprojektets-fokus)
- Sandvik, Ketil og Waade, Anne Marit (red.) 2006: *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Socialstyrelsen 2008: *PMTO De gode cirkler i familien: til professionelle*. Socialstyrelsen. [www.socialstyrelsen.dk/born-og-unge/programmer-med-evidens/pmto/x-materiale](http://www.socialstyrelsen.dk/born-og-unge/programmer-med-evidens/pmto/x-materiale).
- Socialstyrelsen 2012: *PMTO De gode cirkler i familien – Forældregruppe*. Socialstyrelsen. [www.socialstyrelsen.dk/born-og-unge/programmer-med-evidens/pmto/x-materiale](http://www.socialstyrelsen.dk/born-og-unge/programmer-med-evidens/pmto/x-materiale).
- Socialstyrelsen 2015: *Teori og Metode – PMTO*. Socialstyrelsen. [www.socialstyrelsen.dk/tvaergaende-omrader/dokumenterede-metoder-born-og-unge/om-dokumenterede-metoder/pmto/teori-og-metode](http://www.socialstyrelsen.dk/tvaergaende-omrader/dokumenterede-metoder-born-og-unge/om-dokumenterede-metoder/pmto/teori-og-metode).
- Statens Samfundsvidenskabelige Forskningsråd 2002: *Vejledende Retningslinier for Forskningsetik i Samfundsvidenskaberne*. Styrelsen for Forskning og Innovation. [www.fi.dk/publikationer/2002/vejledende-retningslinier-for-forskningsetik-i-samfundsviden](http://www.fi.dk/publikationer/2002/vejledende-retningslinier-for-forskningsetik-i-samfundsviden).
- Villadsen, Kaspar 2003: "Det sociale arbejde som befrielse", i Järvinen, M. og Mik-Meyer, N. (red.): *At skabe en klient. Institutionelle identiteter i socialt arbejde*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Warming, Hanne 2005: "Erkendelse gennem oplevelse: Når indlevelse ikke er mulig", i Järvinen, M. og Mik-Meyer, N. (red.): *Kvalitative metoder i et interaktionistisk perspektiv*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Wellejus, Asta og Agger, Ask 2006: "Leg, Lyst og Læring", i Sandvik, K. og Waade, A. M. (red.): *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.