

Självständigt arbete i Religion och lärande
15 högskolepoäng, grundnivå

**Rollspel i religionskunskapsundervisning
– Kan det främja mångkulturalitet?**

*Roleplaying within Religion-Education – Can it Promote
Multiculturality?*

Beatrice Tegnvallius Boklund

Ämneslärarutbildning med inriktning mot
arbete på gymnasieskola, 300 högskolepoäng
Självständigt arbete, 15 högskolepoäng
2024-05-02

Examinator: Johan Lundin

Förord

Detta arbete är skrivet av Beatrice Tegnvallius Boklund och jag tar ansvar för det som står skrivet.

Abstrakt

Arbetet utforskar hur religionslärare formar sina elever att bli demokratiska medborgare, fria från fördomar och xenofobi i ett mer och mer mångkulturellt samhälle. Syftet är att utforska hur detta skulle kunna göras genom ett rollspel med fokus på hur olika kulturer, religioner och identiteter upplever olika företeelser i samhället. Frågeställningen som besvaras är: Hur kan rollspel användas som en metod för att främja mångkulturalitet, samt motverka främlingsfientlighet? Metoden som används är en genomgång av olika artiklar och studier som utforska ämnet i fråga, och detta utifrån olika kvalitativa studier med fokus på hur elever har upplevt dessa rollspel och vad de har bidragit till deras fortsatta utveckling inom området. Totalt har åtta olika artiklar använts, majoriteten på engelska men även med en del svenska perspektiv, blandat annat ett exempel på hur rollspel kan användas specifikt inom religionsundervisningen. Resultatet visar på att elever generellt sett ser positivt på rollspel som undervisningsmetod, och att de finner den lärorik och utmanande. Flera av dem menar på att rollspelen fick dem att inse sina egna fördomar och att de fick en chans att se andras personers perspektiv på frågor som rör orättvisor, rasism och allmän främlingsfientlighet. Trots de goda resultaten är det viktigt att ha i minne att dessa studier inte garanterar att rollspel kommer funka i alla situationer och för alla klasser.

Nyckelord: Främlingsfientlighet, identitet, mångkulturalitet, rasism, religionskunskap, religion, rollspel, samhälle, solidaritet, undervisning.

Innehållsförteckning

1. Inledning	5
2. Bakgrund	6
3. Syfte och frågeställning	7
4. Metod och material	8
5. Resultat	10
5.1 Rollspel som metod – Amerikanskt perspektiv	10
5.2 Rollspel som metod – Ett svenskt perspektiv	15
5.3 Rollspel inom religionskunskapen	16
5.4 Kritik mot essentialism i svensk religionskunskapsundervisning	19
5.5 Mångkulturella språkliga klassrummet – Franskt perspektiv	19
6. Diskussion och slutsats	21
7. Referenser	23

1. Inledning

Den svenska skolan har som arbete att fostra demokratiska medborgare, ett uppdrag som understryks i skolans värdegrund:

”Människolivets okränkbarhet, individens frihet och integritet, alla människors lika värde, jämställdhet mellan kvinnor och män samt solidaritet mellan människor är de värden som utbildningen ska gestalta och förmedla. I överensstämmelse med den etik som förvaltats av kristen tradition och västerländsk humanism sker detta genom individens fostran till rättskänsla, generositet, tolerans och ansvarstagande” (Skolverket, 2011, s.1).

Utifrån detta är det av högsta relevans för alla lärare att ha ett perspektiv som omfamnar den mångkulturalitet som finns i våra klassrum idag. Ett ämne där detta är av stor betydelse är religionskunskap. I ämnets syfte på gymnasienivå står det skrivet:

”Undervisningen ska ta sin utgångspunkt i en samhällssyn som präglas av öppenhet i fråga om livsstilar, livshållningar och människors olikheter samt ge eleverna möjlighet att utveckla en beredskap att förstå och leva i ett samhälle präglat av mångfald” (Skolverket, 2011, s.1).

Dessa två citat ger oss en klar bild över hur viktigt det är för lärare att ha klara, tydliga strategier över hur de ska sprida kunskap och fostra sina elever till människor som är öppensinnade, och därmed arbeta emot främlingsfientlighet och xenofobi. Hur detta ska göras på bästa sätt är en frågeställning som lärare och allmän skolpersonal kan ställa sig, och en metod som har testats och debatterats är rollspel. Innan vi kan utforska om rollspel kan användas som metod i ett mångkulturellt sammanhang, behöver vi definiera vad begreppet innebär.

2. Bakgrund

Begreppet ”mångkultur” har flera olika definitioner beroende på sitt sammanhang, och är inte ett helt oproblematiskt begrepp som alla är överens om vad det innebär. En politisk definition av filosofen Charles Taylor (1994) som ett samhälle där mer än en kultur finns närvarande och fortsätter frodas och ha en betydande roll i samhället. Frågan om vad mångkultur är och hur de ska hanteras i det svenska samhället har varit ett hett politiskt ämne sedan arbetskraftsinvandringsvågen på 60-talet med ett tydligt uppsving i samband med flyktingkrisen 2015. Det finns flera olika syner på om Sverige och den svenska skolan är mångkulturell, ofta beroende på vilken definition av begreppet som en använder sig av, men det vi tydligt kan se är en ökning av elever med olika religiösa, etniska och kulturella uttryck i den svenska skolan. I en rapport från Statistiska centralbyrån (2020) beskriver de en ökning av barn med en utländsk bakgrund i Sverige. 9% av Sveriges barn var enligt statistik från 2018 födda i ett annat land, och 15% är födda i Sverige men har utländsk bakgrund, det vill säga två föräldrar som är födda utrikes (SCB, 2020). Hur många av dessa barn som var i skolålder 2018 framgår inte, men enligt Skolverket (2011) hade drygt 18% av Sveriges gymnasieelever utländsk bakgrund, drygt 8% av dem var födda utanför Sverige år 2011. Viktigt att notera är att båda dessa studier har några år på nacken och att dessa siffror kan ha förändrats sedan dess, bland annat är Skolverkets (2011) statistik från innan flyktingkrisen 2015, och enligt SCB:s (2020) studie var flest av de utlandsfödda barnen födda i just Syrien, vilket visar på krisens påverkan.

Denna statistik pekar på att det finns en större nationell mångfald bland Sveriges elever, vilket indikerar på mer utav en mångkulturalitet i den svenska skolan än tidigare. Med mångfald menas att det finns ett plural av olikheter i ett sammanhang, i detta fall att det finns elever med olika bakgrunder vare sig dessa är socioekonomiska, kulturella, religiösa, eller etniska. Statistiken presenterad tidigare pekar på att vi lever i ett pluralistiskt samhälle, det vill säga, ett samhälle med mångkulturalitet och mångfald. För att ett mångkulturellt samhälle ska fungera och frodas behövs interkulturalitet, det vill säga att olika kulturer får ta plats i samhället och får en möjlighet att beblandas med andra kulturer. Det handlar om respekt och om att människor med olika kulturella bakgrunder kan existera samtidigt.

3. Syfte och frågeställning

Detta arbete har som syfte att undersöka hur undervisningsmetoden rollspel kan användas som en metod för att främja mångkulturalitet i skolan. Att använda rollspel för ökad förståelse för olika kulturer har en relevans till skolämnet religionskunskap, då ämnet talar om olika religioner och dess traditioner, som vidare kan vara starkt kopplad till individens identitet och handlingssätt. Utifrån läroplanens två första kapitel om värdegrundsarbete kan en motivera varför undersökningar av hur en på bästa sätt kan arbeta för mångkulturalitet, och i samband emot främlingsfientlighet och xenofobi bör genomföras (Skolverket, 2011). Utifrån detta har en frågeställning utformats som genom analyser av olika vetenskapliga artiklar och andra texter ska försökas besvaras. Frågeställningen lyder som följer:

Hur kan rollspel användas som en metod för att främja mångkulturalitet, samt motverka främlingsfientlighet?

Utifrån olika former av vetenskapliga internationella texter och en del svenska verk i form av ett bokkapitel och studier gjord i examensarbete, är målet att få en indikation om rollspel har validitet som metod för att främja mångkulturalitet och därmed förespråka interkulturalitet.

4. Metod och material

För att kunna utforma arbetet på bästa sätt gjordes först en bred artikelsökning om hur mångkulturalitet arbetas med i undervisning på all nivå internationellt. Sökningen genomfördes på sökportalen ERIC via EBSCO, och gjordes med orden "multicultural classroom" eller "multicultural education". Ungefär 8000 vetenskapliga artiklar dök upp med flera olika ingångspunkter i det breda ämnet, vilket ledde till att det blev nödvändigt att precisera det mer. För att kunna begränsa sökningen inkluderades metoden rollspel – sökt som ”roleplay” - i sökningen och därmed kunde mer relevanta källor hittas för det valda syftet och frågeställningen. Även med denna begränsning dök ett hundratal olika artiklar upp, vilket ledde till ett arbete av att värdera källornas olika tillförande till frågeställningen. De fem engelskspråkiga artiklarna, fyra amerikanska och en fransk, som används i detta arbete hittades genom denna sökning och dessa termer. De valdes ut då de gav ett perspektiv och en djupgående analys och studier på ämnet som ingen svensk forskning har gjort, iallafall ingen som var tillgänglig i de genomsökta databaserna. Trots att de flesta verk är baserad på forskning i USA har de ändå ett värde för detta arbete, då de bearbetar hur rollspel kan fungera som en metod i ett mångkulturellt sammanhang med elever av olika bakgrunder, eller i utbildningssyfte för att förminska främlingsfientlighet. Detta då USA är välkänt ett av de länder i världen som är mest mångkulturellt, då de har genom åren sett stor invandring från flera olika länder och kulturer, som från sydamerikanska länder. Frankrike har liknande situation som i Sverige, där genom invandring har flera olika kulturer kunnat frodas och därmed spridas. På grund av bristen på svenska källor hade detta arbete varit omöjligt att göra utan dem och deras insikt i frågan. Flera av källorna har dessutom några år på nacken, och är rollspel gjorda med elever som studerar på universitet eller högskolenivå. Det är viktigt att ha det i åtanke när det studeras, att detta perspektiv ger oss en insikt i hur rollspel skulle kunna användas i detta syfte, men att det inte går att applicera deras rollspel på ens moderna gymnasieklass. De har relevans i att de ger oss en insyn i rollspels möjliga fördelar, och olika typer av övningar som skulle kunna användas med adapterat för elevernas ålder och moderniserat.

Vidare gjordes ytterligare sökningar i en svensk databas för forskning vid namn "SwePub", och detta för att få in ett perspektiv av hur rollspel används och den forskning som görs på ämnet i Sverige utifrån de svenska styrdokumenterna och värdegrunden med framför allt fokus på religionskunskap. I ett försök att finna sådana källor genomfördes flera olika sökningar, med termer som "rollspel, religionskunskap", "mångkulturalitet, rollspel", "rollspel, rasism" och dessa termer i olika konstellationer. I de flesta sökningar kom inga vetenskapliga texter upp, och om det gjorde det fanns inte det arbetet tillgängligt digitalt utan var endast möjligt att nå genom att hämta ut det vid olika universitetsbibliotek runt om i landet, något som jag tyvärr inte hade tid eller möjlighet att göra vid skrivtillfället. En av de artiklarna som fanns i SwePub handlade om ett bekant arbete med rollspel som kallas "Abrahams Barn". Artikeln, skriven av Bodil Liljefors Persson, fanns inte tillgänglig som fullständig text i databasen eller i databasen Diva, men samma text gick att finna i boken *Religionsdidaktik* av redaktören Malin Löfstedt (2016). Denna var möjlig att återfinna och användas då texten och projektet är del av en kurs inom ämneslärarprogrammet för religionskunskap vid Malmö Universitet. Databasen SwePub hade ett begränsat utbud av artiklar med relevans för det valda ämnet, därför gjordes även en sökning på Google Scholar, i ett sista försök att finna svenska arbeten med koppling till frågeställningen. Samma termer som användes vid sökningen på SwePub skrevs in, men tyvärr ingen lycka med vetenskapliga artiklar. Däremot hittades två olika examensarbeten som hade utforskat ämnet rollspel inom undervisning, och rollspel med religiösa roller. Dessa ansågs vara av relevans för arbete trots dess brister, då de inte har samma kvalitet som de internationella vetenskapliga texterna och studierna. De används dock på grund av bristen på annat material på ämnet i en svensk kontext, men mer som en indikation på hur situationen kan se ut i Sverige och hur svenska elever ser på rollspel som helhet. Det är dock viktigt att ta dessa arbeten med en nypa salt och ha ett extra kritiskt öga när analysen genomförs. Sist används en artikel som har en mer kritisk ingångspunkt till svensk religionskunskapsundervisning. Denna artikel har inte funnits via internet, utan är en artikel tipsad av arbetets handledare.

5. Resultat

I detta kapitel kommer olika aspekter ifrån de utvalda texterna presenteras för att fördjupa förståelsen av ämnet innan en slutgiltig diskussion genomförs baserad på innehållet i ett försök att någorlunda besvara frågeställningen.

5.1 Rollspel som metod – Amerikanskt perspektiv

Till att börja med behöver vi kolla på rollspel som metod och hur den kan användas på ett progressivt sätt för att motverka främlingsfientlighet i ett mångkulturellt klassrum. I sin artikel *Can you Call it Racism? An Educational Case Study and Role-Play Approach* beskriver Lee, Blythe och Goforth (2009) hur rasism genomsyrar samhället, och därför också är högst närvarande i de mångkulturella klassrummen. Deras studie följde ett projekt med målet att arbeta med att se olika sociokulturella skillnader, förstå dem, och därmed leda till en ökad förståelse av varandra. Deras metod för att uppnå dessa mål var att använda sig av rollspel, då de ansåg det vara en metod som belyser olikheter och gör det enklare att ta upp ämnen som kan vara känsliga, som till exempel genus, etnicitet och ras (Blythe, Goforth & Lee, 2009). Medverkande i studien var ett 20-tal elever i en kurs som var en del av en utbildning av blivande socionomer, det vill säga vuxna som studerar vidare efter gymnasiet i USA. Mer detaljer om studiens medverkare får vi inte, inga detaljer om exakt hur många de var i klassen, könsidentitet, ålder, etnicitet eller annan likande information. Det finns frågetecken kring varför denna typ av information inte inkluderas i studien, då det blir en brist i transparensen i hur studien har genomförts, dock har denna typ av information lite relevans till det som försöka undersökas, vilket är hur eleverna reagerade på rollspelet. En vecka innan rollspelstillfället fick alla medverkande varsin roll att sätta sig in och utforska dess personlighet och karaktärsdrag. Även detaljfulla beskrivningar av vad karaktären tyckte om olika situationer i koppling till ämnet fanns nedskrivet, vilket gav ett djup till rollspelet. Karaktärerna hade olika inställningar till vad som är och inte är rasistiskt, och om den spelade händelsen hade något med rasism att göra överhuvudtaget. Efter rollspelet fick deltagarna svara på några frågor i relation till det som hade utspelat sig, som till exempel: tycker de att situationen var rasistisk, hur skulle det

kunna undvikas, vilka andra faktorer spelade roll här? (Blythe, Goforth & Lee, 2009). Utifrån deltagarnas svar kunde forskarna urskilja att flera av deltagarna ansåg att lärande skapade en trygg miljö att utforska ämnet, men en del kände sig obekväma med att gå in i en roll tillhörande en marginaliserande grupp när de själva inte tillhör den gruppen i sitt dagliga liv (Blythe, Goforth & Lee, 2009). Dock menade de även att övningen hjälpte dem att känna empati för personerna, då de fick sätta sig in i deras upplevelser och perspektiv, men även att en kunde se likheter mellan sig själva och en person med en annan bakgrund, vilket ökar förståelsen för andra. Majoriteten av deltagarna rapporterade även om att rollspelet hjälpte dem känna sig mer bekväm med att diskutera och sätta sig in i ämnen som rasism än om det hade varit en normal klassrumsdiskussion (Blythe, Goforth & Lee, 2009).

Ellen Junn (1994) inleder sin artikel *“The Party”*: *Role Playing to Enhance Multicultural Understanding* med detta citat:

“Tell me and I will forget. Show me and I will remember. Involve me and I will understand”. (Junn, 1994, s.109)

Med detta försöker Junn (1994) visa på att en interaktiv aktivitet i klassrummet är då elever lär sig som bäst, eftersom de får en möjlighet att använda den kunskap de har lärt sig under undervisningens gång. Ett exempel på en sådan aktivitet är ett rollspel, och i detta fall använde sig Junn (1994) av ett rollspel för att introducera eleverna till upplevelser av olika etniska stereotyper, och hur dessa upplevelser påverkar människor. Aktiviteten kallas för ”The Party” och är en form av rollspel som har utspelats på flera amerikanska universitet som ett sätt att främja mångkulturell förståelse och solidaritet. De börjar med att eleverna får varsin stereotypisk roll, och sedan följer en kort rollspels aktivitet som avslutas med en timmes diskussion om vad som framgick under rollspelet, men även om generalisering och dess potentiella farhågor. Övningen gjordes med 75 elever som gick en sommarkurs vid namn ”Ethnic Studies” vid California State University i USA. Den bör utföras med ungefär 35 elever och borde ta ungefär 60 till 90 minuter. Junns (1994) artikel är inte en stor, övergripande studie utan mer utav en beskrivning av hur denna typ av övningar och rollspel kan ha en positiv påverkan på elever och hur de ser på sin omgivning i framtiden, och

bidrar därför med ett värdefullt perspektiv för vår förståelse av rollspel som metod i en mångkulturell kontext. Eleverna hade en god respons till uppgiften, de visade tydligt att det tyckte om uppgiftsformen, men trots den glada stämningen under rollspelet, var den följande diskussionen seriös och eleverna tog ämnet tydligt på allvar. Vidare ansåg en majoritet att övningen hade gett dem ett nytt perspektiv på fördomar och stereotyper, och att denna övning var av nytta för deras fortsatta inläring om ämnet (Junn, 1994). Flera olika citat från eleverna ger en insikt i hur de uppfattade uppgiften, en elev sa:

"People are all the same - we shouldn't stereotype each other - we have the power to eradicate prejudice, but it'll take lots of effort and education from every individual." (Junn, 1994, s.110)

Detta citat visar tydligt att eleven har en djupare förståelse för hur olika typer av fördomar och generalisering påverkar individer, och ser även sin och andras roll i upphörandet av detta i dagens samhälle (Junn, 1994). Trots att uppgiften visar på framgång vill Junn (1994) även varna för att peka ut visa av eleverna i ens mångkulturella klassrum som representant för sin samhällsgrupp, utan det är viktigt att få eleverna att förstå komplexiteten i frågorna och individers individuella identitet som ingen enstaka person kan representera i sin helhet.

Vidare diskuterar även Rapisarda, Jencius och McGlothlin (2011) rollspelets funktioner i ett multikulturellt klassrum i deras studie vid namn *Master's Students' Experiences in a Multicultural Counseling Role-Play*. De skriver att metoden har haft flera fördelar, då den till exempel utmanar elevernas anpassningsbarhet och spontanitet i sin kommunikation i ett multikulturellt sammanhang. Studien är baserad kring att studera hur eleverna upplevde rollspelet och dess olika roller och funktioner. Detta gjordes med hjälp av en kvalitativ metod, då det enligt forskarna är att föredra i en mångkulturell kontext (Jencius, McGlothlin & Rapisarda, 2011). Deltagarna i studien var 18 stycken elever som läste en kurs om mångkulturell rådgivning i ett mastersprogram vid ett universitet i USA. I detta studien presenterar de djupgående deltagarna, vilket ger studien en högre reliabilitet och förtroende som legitim forskning. Deltagarna var 16 "kaukasiska" – eller "vita" – män och kvinnor, och 2 afro-amerikaner, och genomsnittsålder på deltagarna var ungefär 30 år.

Forskarna fick tillåtelse av universitetet att genomföra studien och alla medverkande valde frivilligt att delta under totalt 4 olika rollspels tillfällen. Alla data som samlades in under forskningsperioden, det vill säga anteckningar under rollspelen och intervjuer, transkriberades innan de analyserades (Jencius, McGlothlin & Rapisarda, 2011). I deras rollspel adderade de en roll som ”counselor”, vilket innebar att en deltagare fick i uppgift att agera som en medlare i rollspelet, se till att alla känner sig bekväma och att aktivitet flyter på i rätt riktning. Flera av dessa så kallade medlare kände en oro över att se till att alla kände sig bekväma i rollspelet, och ville inte verka kulturellt okänslig i sin framtoning. En angav att rollspelet fick henne att inse att hon saknar en fullständig kunskap om ämnet, och att hon behövde utforska och umgås mer med personer med en annan sociokulturell bakgrund än hon själv för att utveckla sina mångkulturella kommunikationsfärdigheter. Även flera av deltagarna i aktiviteten kände en viss oro över den roll de hade tilldelats, då de var oroliga över att de hade för lite kunskap om dess kulturella kontext på förhand. De fick dem att inse att de har mycket kvar att lära, vidare att de hade en nyfunnen respekt för människor med en annan bakgrund och livserfarenheter än sig själv (Jencius, McGlothlin & Rapisarda, 2011). En deltagare uttryckte en förvåning över hur äkta rollspelet kändes, och en förvåning över hur lärorikt det var att kliva in i någon annans skor och se deras perspektiv på saker och ting, något som flera andra höll med om. Den slutgiltiga slutsatsen som forskarna kom fram till var att rollspel som metod i ett mångkulturellt klassrum hade, i deras erfarenhet, lett till att deltagarna fick en ökad förståelse för kulturskillnader, och även en möjlighet för dem att fundera över hur de ska bemöta dessa i andra mångkulturella sammanhang som de kan tänkas befinna sig i (Jencius, McGlothlin & Rapisarda, 2011). Till slut fastslår dem att denna form av rollspel har en god påverkan på undervisningen i en miljö där flera olika kulturella bakgrunder som till exempel etnicitet existerar, och att det bidra till en ökad förståelse (Jencius, McGlothlin & Rapisarda, 2011).

Ett annat exempel på en form av rollspels aktivitet i ett mångkulturellt klassrum står skrivet i Chennaults (2005) vetenskapliga artikel *A Vicarious Learning Activity for University Sophomores in a Multiculturalism Course*. Skillnaden i hur Chennault (2005) har valt att lägga upp sin aktivitet jämfört med de tidigare beskrivna rollspelen är att eleverna ska i stället för aktivt träda in i en roll, så ska de endast föreställa sig den. Precis som tidigare

artiklar har hänvisat till, förtydligar även Chennault (2005) att flera studier påpekar att det är värdefullt och lärorikt för elever att uppleva och agera ut den kunskap och information de har lärt sig, i stället för att endast lyssna eller läsa den. Han beskriver sitt mål med övningen på detta sätt:

“The activity I use is intended to be a way for students to perceive how an individual who is culturally different from one's self might experience group identity. It attempts to move students closer to understanding the perspectives of others who are in some significant way culturally different from them. It is not, however, some futile attempt to help students gain "mastery" of the cultural experiences of others.” (Chennault, 2005, s. 46)

Rollspelet utfördes vid DePaul University i Chicago, USA och beskrivs som en katolik skola, vilket kan ses som problematiskt, då det kan leda till en brist av mångfald bland eleverna, framför allt från ett religiöst perspektiv. Andra året på det generella utbildningsprogrammet går alla elever en kurs i mångkulturalitet, då de utforskar och lär sig om mångkulturaliteten i USA. Chennault (2005) var vid tillfället lärare för kursen på universitetet, vilket kan ses som både positivt och problematiskt, då resultatet påverkas av antingen att eleverna är för bias i sin åsikt om metoden, eller positivt genom att lärare känner sina elever väl och kan deras styrkor och svagheter. Exakt hur många elever som har genomfört denna aktivitet genom åren framkommer inte, inte heller deras ålder, kön, etnicitet eller liknade bakgrundsinformation presenteras. Med tanke på att det är författarens egen kurs, elever och utformat rollspelet är det viktigt att ha i åtanke att han lär vara mer positivt inställd till sin övning och till sina elevers framsteg.

I stället för att utspela ett fysiskt rollspel ska eleverna anamma en roll och en annan kultur än sin egen i en period innan de slutligen ska ses i klassrummet och gruppvis diskutera deras upplevelser. Meningen är att de ska utforska kulturen och skaffa sig kunskap genom att ta en del av olika medium, som till exempel genom att kolla på filmer, tv-serier eller dokumentärer som porträtterar gruppen. Utifrån ens samlad empiri ska de senare samlas i grupp där alla har haft olika roller att leva sig in i, och utifrån den diskutera och samtala om sina upplevelser och tankar. Nästa steg för eleven är ta kontakt med någon som tillhör den

samhällsgrupp som du har blivit tilldelad och diskutera vidare med individen om dina observationer i kontrast med hans faktiska erfarenheter. Chennault (2005) påpekar vikten av inte göra en sådan här uppgift utan bakgrundskunskaper, det vill säga att det är viktigt att ha annan tidigare undervisning inom ämnet innan en skickar ut sina elever på ett sådant uppdrag. Flera elever uttryckte en osäkerhet över andra delen av uppgiften, då de hade en rädsla över att verka fördomsfull och var rädda för att trappa någon på tårna. Trots denna ängsla menar Chennault (2005) att denna del av uppgiften har sitt värde i att det tvingar eleverna ut ur sin så kallade ”comfortzone”, och uppmuntrar dem att faktiskt ta kontakt med någon från en annan kulturell bakgrund än dem själva. Denna kontakt har forskningsbelägg för att leda till att elever känner sig mer bekväma att kommunicera och befinnas sig i en mångkulturell miljö (Chennault, 2005).

5.2 Rollspel som metod – Ett svenskt perspektiv

Ett svenskt perspektiv på hur rollspel som metod uppfattas i svenska skolan får vi från Tallefors (2017) text vid *namn Elevers upplevelser av klassdebatter/rollspel: En intervjustudie*. Denna studie har inte sitt fokus i hur rollspel kan förbättra elevers kunskaper om mångkulturalitet, men det finns ändå en relevans att se hur flera elever uppfattar rollspel som metod i skolan. Studien är även en kort, begränsad sådan gjord i samband med ett examensarbete, det vill säga inte en erkänd vetenskaplig text. Den get oss dock en indikation över hur svenska elever kan möjligtvis uppfatta rollspel som arbetsmetod i skolan, och därför finns det relevans för studien trots dess begränsningar, men det är viktigt att ha dessa i åtanke medan en analyserar resultatet. I denna studie intervjuar Tallefors 11 elever i årskurs 9 om deras upplevelser av både debatter och rollspel som inlärningsmetod i samhällskunskapsämnet. Det framgår att eleverna tycker att undervisningsformerna är roliga och lärorika, och ett uppskattat avbrott från en mer traditionell undervisning som de oftast har (Tallefors, 2017). De anser även att de utmanas mer under denna metod än annan undervisning, och att de känner sig mer engagerade och involverade i sin utbildning.

”Dessa elever upplever att de under debatten/rollspelet får ny och fördjupad kunskap om problemet eftersom frågan diskuteras utifrån flera perspektiv och nya infallsvinklar belyses.” (Tallefors, 2017, s.22)

Analysen av materialet pekar på att eleverna känner att genom att arbeta på detta sätt och tillsammans med varandra får de se flera olika perspektiv de kanske inte hade tänkt på annars, och att de kan lära sig av varandra på ett enkelt sätt. Alla 11 elever anser att det är roligt och lärorikt att tilldelas en roll och därmed tvingas att se frågor från ett annat perspektiv än sitt eget, dock påpekar en del av eleverna att det ibland är svårt att representera ens rolls åsikter som en själv inte håller med om. En del elever tyckte dock motsatsen, och anser det vara skönt att slippa stå upp för sina egna åsikter i ett rollspel eller en debatt, utan att de endast ska framföra sin rolls åsikter och inte sin egen och därmed slipper bli dömda av de andra deltagarna. Övergripande kan vi se att eleverna generellt sett uppfattade denna typer av undervisningsmetoder som något positivt, i form att det är lärorikt, spännande och bryter mönstret av traditionell undervisning (Tallefors, 2017).

5.3 Rollspel inom religionskunskapen

I Bodil Liljefors Perssons (2016) bokkapitel vid namn *Abrahams Barn – inkluderande undervisning utifrån kreativt samarbete och dialog* ur boken *Religionsdidaktik: Mångfald, Livsfrågor och Etik i Skolan*, får vi ett perspektiv över hur rollspel kan berika religionskunskapsundervisningen. Metoden i fråga har fått namnet ”Abrahams Barn”, detta då den utgår från att visa på likheter mellan judendomen, kristendomen och islam, detta för att främja inegration mellan elever med olika religiösa och etniska bakgrunder och skapa en dialog om deras gemensamma komponenter. Som tidigare nämnt har denna typ av undervisning stor relevans inom just religionskunskap då det står så här i ämnets syftesbeskrivning för gymnasieskolan:

”Undervisningen ska ta sin utgångspunkt i en samhällssyn som präglas av öppenhet i fråga om livsstilar, livshållningar och människors olikheter samt ge eleverna möjlighet att

utveckla en beredskap att förstå och leva i ett samhälle präglad av mångfald.” (Skolverket, 2011, s.1)

Själva undervisningsmetoden Abrahams har sitt ursprung i att eleverna ska genom att dramatisera berättelser ur Bibeln och Koranen och genom det få en större förståelse för olika religioner och dess urkunder, traditioner och praxis. Liljefors Persson (2016) beskriver det på detta sätt:

”Målet för undervisningen är ytterst att främja och utveckla en ömsesidig förståelse och respekt för elevers olika politiska, historiska, kulturella och religiösa bakgrunder.” (Liljefors Persson, 2016, s. 193).

Detta utgår från en välkänd metod som brukar kallas IE-metoden, vilket går ut på att identifikation skapar empati, det vill säga, att genom att kunna känna igen sig själv i andra känner vi mer medkänsla och förståelse för dem. Denna identifikation kan eleverna börja känna för karaktärerna i den religiösa urkunds texten, och vidare kunna genom diskussion med sina klasskamrater känna för varandra också. Temat har ett tydligare fokus på just likheter i stället för skillnader i ett försöka uppnå denna känsla av gemenskap och samband. Svenska högstadieelever har uttryckt en önskan om att få lära sig mer om olika kulturer och religioner, och majoriteten av tillfrågade elever har uttryckt att de ser positivt på projektet Abrahams Barn, då de skapar en möjlighet att tala öppet om identitet och mångfald (Liljefors Persson, 2016). När det kommer till rollspels delen av momentet uttryckte flera elever att denna form av undervisning gav en rikare form av inläring, då det har varit roligt och en chans att lära sig av varandra och deras bakgrund. En elev menad även på att projektet skulle kunna ”minska främlingskap”, det vill säga aktivt motarbeta främlingsfientlighet i skolan (Liljefors Persson, 2016).

I sitt examensarbete vid namn *Vad betyder det att en roll är religiös enligt rollspelare? Om vad en religiös roll gör i rollspel, dess utformning och den meningen som tillskrivs den religiösa rollen därav* skriver Hedblom (2018) om vilken betydelse religion har i kontext av ett rollspel. Trots att hans arbete inte direkt behandlar specifikt rollspel inom

undervisning, ger den ändå oss en blick in i hur den religiösa tillskrivelsen till en rollspels karaktär kan ha för effekt på rollspelet i sig. Ännu en gång, används ett examensarbete för att belysa en aspekt av rollspel som inte nämns i andra arbete, därför används intervjustudien trots att den är en del av ett examensarbete och därmed behövs läsas med extra kritiska ögon. Följande citat är så Hedblom (2018) själv motiverar användandet av studien i ett utbildningssyfte:

”Lärare i religionskunskap har som mål att lära ut andra livsåskådningar och bygga tolerans och förståelse för dessa. De har då nytta av att se hur mottagare för populär-kultur – exempelvis rollspelare – resonerar kring vad som är religiositet” (Hedblom, 2018, s. 5).

Metoden som har använts är kvalitativa, då materialet har samlats in med hjälp av intervjuer, observation av rollspel och analys av regelböcker. Totalt har 6 personer som sysslar med rollspel som en hobby på fritiden intervjuats, två kvinnor och fyra män mellan åldrarna 19 och 45 år. Utifrån dessa undersökningar försöker författaren utforska hur religion behandlas i rollspel, utifrån fantasyrollspel där deltagare tilldelas religiösa roller och vad dessa så kallade religiösa roller innebär för rollspelet och karaktären. Hedblom (2018) menar på att bilden av religion som porträtteras i modern fantasy och andra fiktiva verk ger en vision av religion som en urkraft som praktiskt används i event som strider, vilket är i kontrast i hur religion influerar människors liv i verkligheten. Utifrån intervjustudierna kunde en utskilja att alla ansåg att för att en rollspels roll ska anses vara religiös måste den tro på gud, vilket blir problematisk då de finns flera religioner utan gudstro. De intervjuade menar på att religionen som används i spelade rollspel utanför undervisning blir som en typ av parodi på religion, och inte en representation av äkta religiositet. Det som lätt kan ske i denna situation är att det blir som en typ av karikatyr av religiösa fanatiker, något som kan ske i en religionskunskaps klassrum också.

5.4 Kritik mot essentialism i svensk religionskunskapsundervisning

Det finns röster som motsäger sig den form av undervisning som bland annat projektet ”Abrahams Barn” förespråkar, och en sådan röst är Wiktorin (2022). I sin artikel *Essentialism i sekulär religionsundervisning* kritiserar han hur den svenska skolan och lärarutbildningen fortsätter sprida tankar om att det finns en så kallad ”essens”, eller natur närvarande i alla religioner, då dessa institutioner ska förhålla sig sekulära. Detta då det förminskar den mångfald som existerar inom religion, då religion är en stor identitetsskapare som inte ser likadan ut för varje enskild individ, ett perspektiv som saknas inom skolan enligt Wiktorin (2022). Inom den svenska skolan ligger fokus på ofta på det som brukar kallas för central tro, traditioner och regler inom främst de religioner som brukar kallas för världsreligionerna. Dessa typer av idéer om vad religion är och riktlinjer om vad som är centralt för varje religion blir problematisk, då det minimerar den stora variation som finns inom religioner. Detta kan också leda till att elever som identifierar sig som till exempel muslim, inte känner igen sig i den form av islam som beskrivs i klassrummet. Wiktorin (2022) menar att övningar där religioner liknas vid varandra, beskrivs som de delar kännetecknen och har samma essens eller natur, blir problematiska då de inte bara kan leda till exkludering av elever som inte passar in, men också går emot skolans icke- konfessionalitet. Han poängterar också risken att elever lär sig, och i ett rollspels sammanhang, att ta en roll som är endimensionell och generaliserad, vilket skulle motarbeta tanken om rollspel som metod för att främja mångkulturalitet.

5.5 Mångkulturella språkliga klassrummet – Franskt perspektiv

Studien “Supporting student-teachers in the multicultural classroom” av Stunell (2021) behandlar frågan om hur lärare idag ska navigera och främja undervisningen i ett mångkulturellt klassrum. Inte bara den kulturella aspekten av mångfald finns idag i våra klassrum, utan även en språklig sådan som påverkar undervisningen. Studien som presenteras i artikeln är utförd i Frankrike, baserat på att det finns en stor immigrationsbefolkning i landet som har influerat undervisningen, med ett framför allt

fokus på den språkliga utmaningen. Medverkare i denna studie är 45 lärarstudenter som läser andra året på ett mastersprogram med fokus på utbildning i Frankrike. Detta genomfördes genom en kort enkätundersökning, och vidare valdes åtta av dem ut för längre, semistrukturerade intervjuer som spelades in.

Stunell (2021) ser en problematik med att förbjuda eleverna från att tala sitt modersmål i klassrummet, och förtydligar det med detta citat:

“A child can be prohibited or discouraged from using his or her complete language repertoire in school, but this repertoire nonetheless continues to exist and for the plurilingual person provides the basis upon which future language learning is founded” (Stunell, 2021, s. 223)

Med detta menar Stunell (2021) att i stället för att uppmana eleverna att inte prata sitt modersmål, bör en som lärare förstå att det är ett hjälpmedel för att lära sig nya språk. I studiens intervjuprocess var det flera av lärarkandidaterna som hänvisade till diversiteten i deras klassrum som något som komplicerade deras utbildning, bland annat för att flera elever hade språksvårigheter som lärarna kände att de inte hade tillräckligt med tid att arbeta med på ett progressivt sätt. Något som de intervjuade verkade ha en brist på var kunskap om sina elever och deras bakgrunder, vilket gör det svårare för lärarna att anpassa sin undervisning på ett så inkluderande sätt som möjligt.

“Having knowledge about student lives is a precursor for enabling them towards academic success, by affirming their diversity, and stretching them by building on their existing knowledge in the creation of relevant and thus meaningful learning” (Stunell, 2021, s. 228).

6. Diskussion och slutsats

I ett försök att sammanfatta och bryta ner resultatet som framfördes ser vi vikten av att bejaka elevers kulturella, etniska och språkliga olikheter i klassrummet, och inte se det som en svårighet som ställer till problem (Stunell, 2021). Med den mångkulturella berikningen i våra klassrum, både svenska och internationella, får vi en möjlighet att skapa en miljö där eleverna får inte bara se sina olikheter, men även de aspekter som förenar dem. Ett prövat sätt är rollspel som har flera tydliga fördelar, men även sina begränsningar och farhågor. De arbeten som har presenteras i denna text har visat på att metoden rollspel kan i viss mån främja mångkulturalitet och motarbeta främlingsfientlighet, detta då eleverna i största utmärkelse har sett positivt på metoden och dess funktion i deras framtida vidare utbildning och liv. Texterna har rapporterat om hur elever såg på rollspel som hade olika tillvägagångssätt, men som majoriteten handlade om att se en annan persons perspektiv med en annan kulturell bakgrund än en själv och vidare utmana deras mångkulturella kommunikationsfärdigheter. Ett exempel på detta är Junns (1994) rollspel som eleverna påstod fick dem att inse hur fördomar och generalisering kan påverka marginaliserade gruppers liv på ett negativt sätt, och även deras egen roll i detta och vikten att arbeta emot sina fördomar. Tallefors (2017) studie visar även att svenska elever uppskattar rollspel som metod då den utmanar deras kunskaper och förmåga att använda dem samtidigt som de får öva på att interagera med varandra på ett konstruktivt sätt.

Utifrån religionskunskapsämnets syfte ser vi vikten av att introducera eleverna till den religiösa och kulturella mångfald som finns i vårt samhälle (Skolverket, 2011). Rollspel med fokus på religiösa likheter och vad som förenar elever är en beprövad metod i skolans sfär med projekt som Abrahams Barn (Liljefors Persson, 2016). Projektet visar på att elever bygger broar mellan varandra trots deras olika religiösa bakgrunder när de får se likheter mellan religionernas berättelser och praxis. Abrahams barn använder sig av en form av rollspel som metod för att skapa denna gemenskap hos eleverna, med generellt sett goda resultat enligt tillfrågade elever (Liljefors Persson, 2016) Trots dessa goda resultat, finns det farhågan att elever kommer porträttera religiösa personer mer som en karikatyr, genom att anamma en stereotypisk, extremistisk, approach till rollen i ett religiöst rollspel

(Hedenblom, 2018). Det är därför viktigt att ge eleverna förkunskaper om religion som identitetsskapare innan rollspelet, och tydligt gå igenom vad som förväntas av dem och vilka regler som finns i ett försök att få eleverna att förstå syftet med övningen. Wiktorin (2022) gör samma analys, att det finns en risk för spridning av stereotyper och att eleverna får en bild av religion för är alldeles för ensidig utan djup. Religion är en del av många människors identitet och det finns flera olika former, typer och uttryck av religion som är viktigt att belysa för ens elever.

Om vi kopplar tillbaka till frågeställningen som har försökt besvaras under detta arbete kan vi se att det finns belägg för rollspel som en metod som kan bidra till en ökad förståelse och respekt mellan elever med olika kulturella bakgrunder. Flera av artiklarna och studierna presenterade har visat att rollspel är uppmärksammat av elever som en lärorik metod som ger dem en möjlighet att få visa sina kunskaper på ett roligt och engagerande sätt. Detta inkluderar även kunskaper om olika kulturer, etniciteter och religioner om rollspelet är designat för att visa på olika typer av identitetsmarkörer. Noterbart är att dessa studier endast använder sig av en kvalitativ studiemetod, vilket gör det svårt att generalisera resultaten, utan att det kan variera beroende skola, lärare och elever. Det är därför svårt att ha ett definitivt svar på frågeställningen, utan det vi kan säga är att de studier använda indikerar att svaret på frågan är ja, rollspel kan främja mångkulturalitet och minska främlingsfientlighet, om den utförs på rätt sätt med elever som är mottagna för den formen av undervisning med ett perspektiv av religionens diversitet. Slutligen fastslås att mer forskning på ämnet är önskvärt för mer insikt i hur denna metod skulle kunna bidra till ökad förståelse och solidaritet mellan våra elever, och främst svenska studier behöver komma fram för ökad kunskap i en svensk kontext.

7. Referenser

Chennault, Ronald E. (2005). A Vicarious Learning Activity for University Sophomores in a Multiculturalism Course. *Multicultural Education*, 12(3), 45–50. San Fransisco. Hämtad från <https://proxy.mau.se/login?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/vicarious-learning-activity-university-sophomores/docview/216514943/se-2>

Hedblom, Alexander. (2018). Vad betyder det att en roll är religiös enligt rollspelare? : Om vad en religiös roll gör i rollspel, dess utformning och den meningen som tillskrivs den religiösa rollen därav. Högskolan i Gävle, Akademin för utbildning och ekonomi, Avdelningen för humaniora, Religionsvetenskap. (Examensarbete). Hämtad från <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hig:diva-26403>

Junn, Ellen N. (1994). “The Party”: Role Playing to Enhance Multicultural Understanding. *College Teaching*, 42(3), 109–110. Taylor & Francis, Ltd. Hämtad från <http://www.jstor.org/stable/27558662>

Lee, Eun-Kyoung Othelia., Blythe, Betty. & Goforth, Kassie. (2009). Teaching Note: Can You Call It Racism?: An Educational Case Study and Role-play Approach. *Journal of Social Work Education*. 45:1, 123-130. Routledge. Hämtad från <10.5175/JSWE.2009.200700042>

Liljefors Persson, B. (2016). Abrahams Barn – inkluderande undervisning utifrån kreativt samarbete och dialog. I M. Löfstedt (Red.), *Religionsdidaktik: Mångfald, Livsfrågor och Etik i Skolan* (187–200). Studentlitteratur. Lund.

Rapisarda, Clarrice., Jencius, Marty. & McGlothlin, Jason. (2011). Master’s Students’ Experiences in a Multicultural Counseling Role-Play. *Int J Adv Counselling* 33, 361–375. Kent State University, Kent, Ohio, USA. Hämtad från <https://doi-org.proxy.mau.se/10.1007/s10447-011-9139-z>

Skolverket. (2011). Läroplan – Gymnasieskolan. Hämtad från <https://www.skolverket.se/download/18.6bfaca41169863e6a65c33e/1553966898159/Bilaga%207:%20%20L%C3%A4roplan%20f%C3%B6r%20gymnasieskolan.pdf>

Skolverket. (2011). Religionskunskap. Hämtad från <https://www.skolverket.se/download/18.6bfaca41169863e6a65c345/1553966899007/Bilaga%2014%20%C3%84mnesplan%20f%C3%B6r%20%C3%A4mnet%20religionskunskap.pdf>

Skolverket. (2011). Skolverkets rapport nr 363: Skolverkets lägesbedömning 2011: Del 1 – Beskrivande data: Förskoleverksamhet, skolbarnsomsorg, skola och vuxenutbildning: Barn och elever med utländsk bakgrund. Hämtad från <https://www.skolverket.se/download/18.6bfaca41169863e6a657c4a/1553961231806/Barn%20och%20elever%20med%20utl%C3%A4ndsk%20bakgrund.pdf>

Statistiska Centralbyrån. (2020). Uppväxtvillkor för barn med utländsk bakgrund. Hämtad från <https://www.scb.se/hitta-statistik/statistik-efter-amne/levnadsforhallanden/levnadsforhallanden/barn-och-familjestatistik/pong/publikationer/uppvaextvillkor-for-barn-med-utlandsk-bakgrund/>

Stunell, Kari. (2021). Supporting student-teachers in the multicultural classroom. *European Journal of Teacher Education*. 44:2, 217–233, Routledge. Hämtad från [10.1080/02619768.2020.1758660](https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1758660)

Tallefors, Carina. (2017). Elevers upplevelser av klassdebatter/rollspel: En intervjustudie. Högskolan i Jönköping, Högskolan för lärande och kommunikation. (Examensarbete). Hämtad från <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hj:diva-35026>

Taylor, Charles. (1994) *Det mångkulturella samhället och erkännandets politik*. Daidalos. Göteborg.

Wiktorin, Pierre. (2022). Essentialism i sekulär religionsundervisning. *Nordidactica - Journal of Humanities and Social Science Education*. ISSN 2000–9879, Vol. 12, nr 2022:1, 71–97. Karlstad Universitet. Hämtad från <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:miun:diva-44591>