

Forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppintervju: en metod för att främja delaktighet och reflektion

Jenny Rendahl, Signild Risenfors, Marianne Pipping Ekström, Peter Korp, Christina Berg

Role-play is a useful pedagogic tool because it involves active participation and facilitates various ways of expression. However, role-play has received less attention as a research method. We have used researcher-initiated role-play with subsequent focus group interview in a study of adolescents' conceptions about food messages. In this paper we will use our experiences from this empirical study to describe and evaluate the use of researcher-initiated role-play with subsequent focus group interview as a method for data collection. In our empirical study the participants chose and played role characters representing agents they think convey food messages to them in their everyday life. They planned, bought, cooked and ate the food, and after that they participated in a focus group interview. Our experience is that this method enables participants to be active throughout the research process. They influence how the role-play proceeds, which diverts the control from the researcher to the participants and reduces the power hierarchy. Furthermore, this method promotes reflection among the participants. Both because they are acting in roles and because they are confronted with interaction with authentic food. In our study this contributed to a rich data material. Therefore, we consider this method to be a promising research method for studies concerning everyday practices.

Keywords: adolescents, focus group interview, participation, reflection, role-play

Jenny Rendahl, PhD student, University of Gothenburg, jenny.rendahl@gu.se; Signild Risenfors, Senior Lecturer, University West, signild.risenfors@hv.se; Peter Korp, Associate professor, University of Gothenburg, peter.korp@ped.gu.se; Marianne Pipping Ekström, Associate professor, University of Gothenburg, marianne.p-e@telia.com; Christina Berg, Associate professor, University of Gothenburg, christina.berg@ped.gu.se

Inledning

Alla som arbetar med barn och ungdomar ställs inför utmaningar kring hur man kan öka barns och ungas delaktighet. I FNs barnkonvention görs det tydligt att barns åsikter är viktiga (UNICEF, 2009). Intresset för de vuxnas uppfattning om ”vad som är bäst för barnen” har fått träda tillbaka och ge plats för barn och unga att själva vara med och påverka beslut som rör dem både på individ- och gruppnivå. Under de senaste årtiondena har även forskning i allt högre grad tagit fasta på barns och ungas delaktighet, vilket innebär att fokus har riktats mot deras egna åsikter, tankar och erfarenheter kring frågor som berör dem (jmf. Gallacher & Gallagher, 2008; Hill, 2006; Morgan, Gibbs, Maxwell, & Britten, 2002). Denna forskningstradition refereras ofta till som ”participatory research” eller ”participatory approach” (Pinter & Zandian, 2015). På svenska kan det till exempel benämnas som deltagarbaserad forskning (Hillén, 2013), vilket är det begrepp som vi kommer att använda i denna artikel. Det deltagarbaserade forskningsfältet innehåller flera former av forskning som är knutna till olika teoretiska perspektiv och till variation av metoder. Det handlar således om att förflytta fokus från forskning *på* och *om* barn och ungdomar till forskning *för* och *med* barn och ungdomar, där de ses som kompetenta aktörer med egna perspektiv på den sociala världen som är viktig för vuxna att ta del av (Gallacher & Gallagher, 2008; James, 2007) samt att reflektera över maktförhållanden och forskares roll genom forskningsprocessen (Berger, 2015). Det är emellertid svårt att hitta studier om hur barn och unga själva upplever olika forskningsmetoder. Ofta frågas inte specifikt kring hur metoden upplevs mer än i pilotstudier, och dessa resulterar sällan i någon forskningsrapport.

Vid forskningsstudier med barn och unga finns det extra stora metodologiska utmaningar då det är viktigt att deltagarna i studien känner att de blir lyssnade på och för forskaren att fånga upp det som deltagarna verkligen vill uttrycka. En sådan utmaning handlar om att hierarkin mellan forskare och deltagare kan bli extra påtaglig i studier med barn och unga och riskera att hämma deltagarnas sätt att berätta om ett fenomen. Denna maktobalans kan utjämnas genom att låta deltagarna vara fler än forskaren till exempel vid fokusgruppsintervjuer (Morgan & Krueger, 1993; Wibeck, 2010). I en studie kring hur barn och unga själva upplever forskningsmetoder uttryckte de flesta att de föredrog att ingå i en grupp. Om de dessutom kände de andra gruppmedlemmarna upplevde de sig tryggare och hade lättare att uttrycka sig fritt (Hill, 2006). Ett annat sätt att jämna ut maktobalanser är att ge deltagarna möjlighet att uttrycka sig på andra sätt än enbart verbalt. Genom att ge

barn möjligheter att uttrycka sig med kroppen och interagera med andra ger det dem större möjligheter att visa hur de förstår ett fenomen (Gardner, 2016; Änggård, 2015). Möjligheten att uttrycka sig kan också ökas genom att deltagarna får ett stimulimaterial, till exempel film eller bilder att diskutera utifrån, och inte behöva låta den egna personen stå i fokus (Cwejman, 1990). Rollspel är ett annat sätt att synliggöra problem och tankar som kan vara svåra för barn och ungdomar att uttrycka i mer formella sammanhang som i en individuell intervju (Morgan et al., 2002). Som datainsamlingsmetod har rollspel inte använts i så stor utsträckning men inom undervisning har det med framgång använts som metod för lärande.

I ett forskningsprojekt med målet att studera ungdomars föreställningar om matbudskap i vardagen valde vi därför att använda rollspel som datainsamlingsmetod. Vi var intresserade av hur ungdomar förhandlar budskap kring mat och ätande samt hur de resonerar om och värderar dessa budskap och de aktörer som förmedlar dem. Syftet med denna artikel är att beskriva och värdera hur den metod vi utvecklat, i form av forskarinitierat rollspel med vardagsnära matsituationer och efterföljande fokusgruppsintervju, fungerar för att samla in forskningsdata. Forskningsfrågan för denna metodartikel är: Hur stimulerar och begränsar forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppintervju delaktighet och reflektion samt synliggör ungdomars förhandlingar och resonemang?

Bakgrund

Studien tar avstamp ett sociokulturellt perspektiv där utgångspunkten är att kunskap växer fram som ett resultat av interaktion och samarbete mellan människor i specifika sociala situationer (Amhag, 2010). Vidare tar det sociokulturella perspektivet utgångspunkt i att kontext och sammanhang har en avgörande betydelse för vilka handlingar som utförs och vilka läroprocesser som är möjliga. Det är inte så att läroprocesser är isolerade enheter utan de samspelar med den kontext där de aktiveras och med de resurser som denna kontext tillhandahåller (Carraher, Carraher, & Schliemann, 1985; Säljö, 2014). Som exempel kan nämnas en studie som visar att när deltagarna fick hantera riktiga pengar och hade möjlighet att jämföra olika förpackningar, då de utförde räkneuppgifter i ett snabbköp, blev resultatet betydligt bättre än då samma räkneuppgifter utfördes med papper och penna (Lave, 1988). Av betydelse är alltså vilka verktyg och resurser som människor har tillgång till och använder för att förstå sin omvärld och agera i den. Dessa verktyg eller

resurser är både språkliga och intellektuella men även fysiska (Säljö, 2014). Det sociokulturella perspektivet har använts som utgångspunkt för vår metod, forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppsintervju, genom att deltagarna får möjlighet att hantera autentiska livsmedel och delta i vardagsnära matsituationer. Genom detta får de andra verktyg och resurser till sitt förfogande för att diskutera sina val, än om studien endast skulle ske i form av ett samtal om mat. Ett samtal blir en abstrakt situation där deltagaren måste sätta sig in i en uppgift som enbart formuleras språkligt (jfm. Säljö, 2014). I vår metod genomför deltagarna olika vardagsnära handlingar som de sedan också diskuterar tillsammans. Det ger dem möjlighet att reflektera *i* handling och *över* handling vilket Schön (1983) benämner som reflection *in* action och reflection *on* action. Han menar att genom att reflektera *i* handling kan det vara lättare att förena teoretisk reflektion med praktisk erfarenhet. Att sedan kunna reflektera *över* handling ger möjlighet att nå djupare reflektion (Schön, 1983).

Rollspel är en form av ”aktivt lärande” där deltagarna lär sig genom att *göra* för att sedan reflektera över det som gjorts (Paschall & Wüstenhagen, 2012). Inom pedagogik har rollspel använts med framgång som en metod för lärande. Denna typ av inläringssituation har visat sig ha en fördelaktig påverkan på studenter jämfört med till exempel föreläsningar undervisningsmetoder (Monahan, 2002). Rollspel har använts såväl med barn och ungdomar som vuxna och inom olika ämnesområden. Det har bland annat genomförts inom hälso- och sjukvårdsutbildningar för att öva på den kommande yrkesrollen, men även inom andra typer av utbildning för att debattera olika ämnen såsom hållbar utveckling och etiska frågor (t. ex. Brazier, 2014; Hafford-Letchfield, 2010). Då rollspel använts med barn i undervisning fann man att det bidrog till att barnen kunde hantera kontroverser mellan olika ståndpunkter, ta ett annat perspektiv än sitt eget, utveckla kritiskt tänkande samt utveckla användandet av språket (Lyle, 2002). Rollspel har också visat sig vara en effektiv metod för att utvidga sina kunskaper kring ett specifikt ämne eller begrepp (Blanchard & Buchs, 2015; Lyle, 2002) och främja meningsfullt och varaktigt lärande samt reflektion hos deltagarna. Att inta en annan persons perspektiv och interagera med andra blir som bränsle för reflektion (Chen & Martin, 2015; Lyle, 2002). Rollspel är således en metod som fungerar väl i undervisningssammanhang men är mindre utforskad som metod för datainsamling inom forskning.

Rollspel har i forskning exempelvis använts där en skådespelare eller forskare interagerar med deltagarna för att studera hur de kommunicerar

eller klarar en uppgift (Bard et al., 2017; Mercer Kollar et al., 2016) eller studier som utvärderar rollspel som undervisningsmetod (t. ex. Bearman, Palermo, Allen, & Williams, 2015; Gordon & Thomas, 2016; Paschall & Wüstenhagen, 2012). Rollspel i forskningsstudier med barn och unga har använts i så vitt skilda områden som ungdomars konfliktlösning (Borbely, Graber, Nichols, Brooks-Gunn, & Botvin, 2005) behärskande av ett främmande språk (Demeter, 2007), förskolebarns uppfattningar kring tobak och alkohol (Dalton et al., 2005), barns läsinläring (Gardner, 2016) samt kring barns erfarenhet av att leva med astma (Morgan, Gibbs, Maxwell, & Britten, 2002). Däremot har rollspel använts i begränsad omfattning på det sätt som Yaacob och Gardner (2012) definierar och beskriver som forskarinitierat rollspel. Forskarinitierat rollspel beskrivs som en metod där forskarna bjuder in deltagarna till rollspel för att de i interaktion med andra ska kunna ge sina perspektiv kring en specifik praktik (Gardner, 2016; Yaacob & Gardner, 2012). I dessa tidigare studier har framkommit att rollspel underlättat för barn att förmedla erfarenheter och uppfattningar genom att flytta fokus från den egna personen (Morgan et al., 2002) och bidra till engagemang och lust hos deltagarna (Dalton et al., 2005; Gardner, 2016). En av metodens fördelar är att den ger deltagarna möjlighet att själva ta kontroll över interaktionen och bestämma villkoren för hur rollspelet framskrider utan att någon vuxen lägger sig i. Det bidrar till att minska maktrelationen mellan deltagare och forskare, även om forskaren fortfarande är en observerande auktoritet i rummet som sätter ramarna (Gardner, 2016).

Metod

Vi vill i detta stycke beskriva hur vi utvecklat och använt forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppsintervju i forskningsprojektet kring hur ungdomar värderar och resonerar om budskap kring mat och ätande. Genom ett rollspel ber vi ungdomarna att tillsammans i grupp skildra matbudskap i deras vardag. Det som skiljer vår studie från tidigare forskningsstudier (Dalton et al., 2005; Yaacob & Gardner, 2012) som har använt forskarinitierat rollspel är att vi valt att lägga till en direkt efterföljande fokusgruppsintervju och lagt fokus på att tillhandahålla så vardagsnära stimuli som möjligt. I en studie kring konsumtion som liknar vår använder de sig av attrapper för livsmedel och en fiktiv affär (Dalton et al., 2005). Vi ville istället låta deltagarna handla mat i en verklig affär, tillaga maten i ett kök och

äta maten samt även ge dem möjlighet att reflektera och diskutera direkt efter rollspelet.

För att utveckla vår metod, forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppsintervju, genomfördes två pilotstudier. Eftersom den första pilotstudien medförde relativt stora förändringar i designen genomfördes ytterligare en. De justeringar som pilotstudierna ledde till framgår i beskrivningen av metodens olika faser nedan.

Deltagare

Deltagarna valdes genom ändamålsenligt urval (Polit & Beck, 2012), vilket i denna studie innebar att skolor valdes från en så heterogen population som möjligt med avseende på etnicitet och socioekonomi. Dessa två parametrar spelade roll vid val av skola men har inte sedan varit styrande för vilka individer som deltog i studien. Nio skolor i västra Sverige kontaktades genom rektor eller hem- och konsumentkunskapslärare och sex valde att delta. Elever i en nionde klass på varje skola tillfrågades om de ville vara med i en forskningsstudie som gick ut på att de genom rollspel skulle få planera, handla, tillaga och äta en lunchmåltid. De informerades även om forsknings-etiska riktlinjer, till exempel avidentifiering av namn, och om syftet med studien. De elever som var intresserade av att delta anmälde sitt intresse, varpå dag och tid för genomförande av studien bestämdes. Det innebar att de som slutligen deltog var de som själva anmält sitt intresse. Totalt (inklusive pilotstudier) deltog 42 personer från 6 olika skolor. Exklusive pilotstudierna var det 31 deltagare från 4 olika skolor, 11 killar och 20 tjejer. I varje deltagargrupp var det 4-7 personer och båda könen fanns representerade. I varje enskild deltagargrupp kom ungdomarna från samma klass, något som var en förutsättning för att ungdomarna skulle känna sig trygga med att genomföra rollspelet och våga tala öppet (jmf. Hill, 2006). Innan datainsamlingen startade informerades deltagarna återigen både skriftligt och muntligt om konfidentialitet och deras rätt att när som helst avbryta sin medverkan utan motivering. De ungdomar som ville delta gav ett skriftligt samtycke. Studien är prövad av den regionala etikprövningsnämnden i Göteborg (Dnr: 062-12).

Datainsamling och analys

Innan själva datainsamlingen startade presenterades studiens upplägg och ramar för deltagarna, till exempel vilka faser som ingår. Det poängterades också för ungdomarna att vi inte ville veta hur mycket kunskap de innehade

Forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppintervju:
en metod för att främja delaktighet och reflektion

inom detta område utan det var deras föreställningar och erfarenheter som var viktiga. Det fanns ett antal grundregler som gällde under alla faserna: att alla skulle få möjlighet att prata, att allas tankar, åsikter och erfarenheter var lika mycket värda och att det inte fanns något som var rätt eller fel (jmf. Keeffe & Andrews, 2015; Morgan et al., 2002).

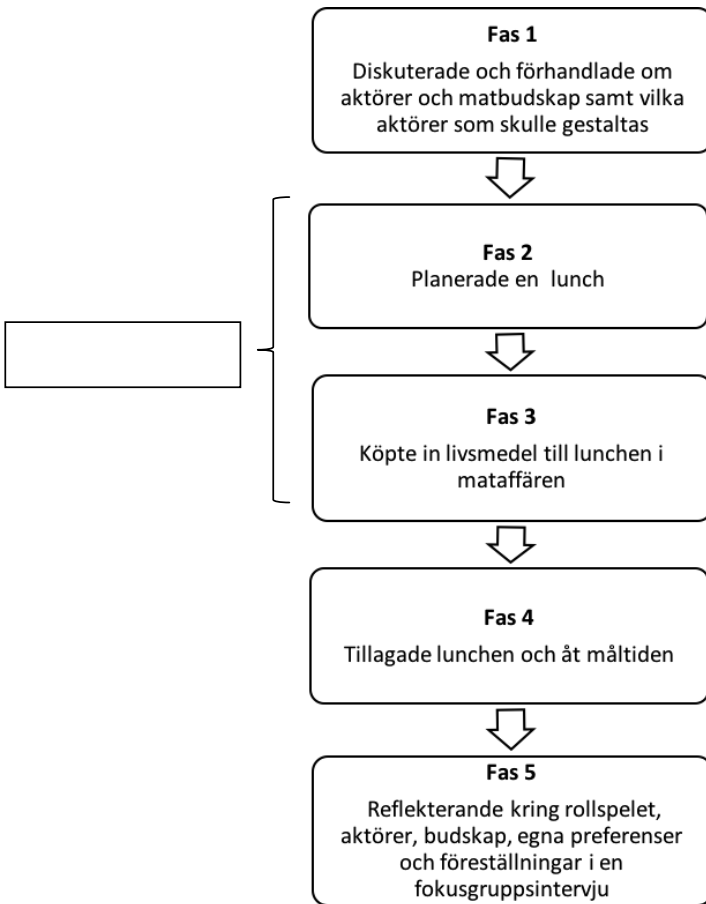
Vid alla faser (se figur 1) skedde ljudinspelning med hjälp av MP3 spelare. Då deltagarna befann sig i affären användes en MP3 spelare per person och den hängdes runt deltagarens hals. Det inspelade materialet transkriberades ordagrant. Både det inspelade materialet och transkriberingarna lyssnades och lästes igenom ett flertal gånger för att ge en överblick. Därefter analyserades materialet utifrån forskningsfrågan, hur stimulerar och begränsar metoden till delaktighet och reflektion samt synliggör förhandlingar och diskussion? Även erfarenheter från genomförandet av både pilotstudier och huvudstudien togs i beaktning. Kontinuerligt under hela analysprocessen skedde diskussioner i forskargruppen få att nå samstämmighet.

Beskrivning av rollspel med efterföljande fokusgruppsintervju

Datainsamlingen bestod av fem faser (se figur1). De två första faserna *inledande diskussion* och *planering av lunch* ägde rum i ett undervisningskök på universitetet. *Fas 3 inköp av livsmedel* utspelade sig i en närliggande affär utan forskare närvarande. Vid *Fas 4, matlagningstillfället*, befann sig deltagarna åter i undervisningsköket. Den sista fasen, *efterföljande reflektion*, ägde också rum i undervisningsköket. Under de faser i rollspelet (1,2,4,5) som förstaförfattaren närvarade intog hon en lyssnande och relativt passiv roll. Dock kunde ungdomarna uppmanas att utveckla eller förklara. Skälet till att ungdomarna genomförde inköpen i affären utan att forskaren var närvarande samt forskarens val att inta, en relativt passiv roll, var att minska påverkan från forskaren och ge deltagarna större utrymme att själva påverka vad som skedde i de olika faserna. Som nämnts ovan skedde ljudupptagning även i affären så den muntliga kommunikationen som ägde rum där spelades in och blev tillgänglig för forskarna. Det hände även att deltagarna ställde frågor om forskarens synpunkter. Under rollspelets gång besvarades dock endast frågor som var av praktisk art, till exempel var det fanns olika redskap till matlagningen, medan övriga frågor sköts upp till efter fokusgruppintervjun. Även en bisittare var behjälplig under de faser som utspelade sig i

universitetets undervisningskök. Bisittarens hanterade inspelningsutrustning samt var observatör.

Figur 1. De aktiviteter som deltagarna genomförde i olika faser av forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppintervju.



I *första fasen* fick deltagarna associera fritt kring var de möter budskap om mat och ätande i sin vardag. I den första pilotstudien gavs deltagarna exempel på olika aktörer som kan förmedla budskap, men detta visade sig bli alltför styrande för vad som sedan kom att gestaltas i rollspelet. Därför togs

detta bort och deltagarna diskuterade istället själva kring varifrån de får matbudskap. Det resulterade i att en mängd olika aktörer som förmedlar budskap blev synliga. Aktörerna formades därefter till roller som skulle gestaltats i rollspelet. Ungdomarna bestämde tillsammans vilka aktörer som skulle gestaltas samt vem av dem som skulle spela vilken roll. Ungdomarna fick spela en roll var men två deltagare kunde gestalta samma aktör. När de olika rollerna bestämts startade förhandlingar kring en gemensam bild av vilka budskap som respektive aktör stod för. Till exempel diskuterade ungdomarna vad som kännetecknar matbudskapen från en förälder utifrån allas olika bilder av denna aktör.

Den *andra fasen* av rollspelet innebar att ungdomarna i sina roller skulle planera en lunch tillsammans. De skulle argumentera för sina val utifrån hur de trodde att deras rollperson skulle gjort. De uppmanades att ”tänka högt” för att i största möjliga mån ge uttryck för tankarna bakom sina argument. I förhandlingarna om vad som skulle ätas behövde de inte vara helt överens om alla livsmedel som skulle inhandlas i gruppen men i huvudsak skulle de komma fram till en gemensam lunch. Under den här fasen utspelades många och långa förhandlingar om vad som skulle ätas utifrån rollpersonernas budskap kring mat. Det var inte helt enkelt för deltagarna att komma överens om vad som skulle köpas, men när de väl kommit överens skrev de en inköpslista. Ungdomarna blev informerade om att det inte fanns någon budget för måltiden. Vid genomförandet av pilotstudierna erhöll deltagarna en budget för måltiden, men det visade sig de ekonomiska argumenten blev alltför styrande i förhandlingarna. För att motverka detta togs således de ekonomiska restriktionerna bort efter pilotstudierna.

Den *tredje fasen* bestod i att ungdomarna gick till affären och köpte in livsmedel till den planerade lunchen. Även i affären argumenterade ungdomarna utifrån sin rollperson. I denna fas blev mötet med maten påtagligt och det blev det tydligt för ungdomarna att maten de valde att lägga i sin varukorg var den som de sedan skulle äta. Detta bidrog till att förhandlingarna blev än mer livliga, intensiva och långa. Förhandlingarna rörde vad de skulle välja i förhållande till rollpersonens åsikter men i denna fas blev också egna värderingar och preferenser mer synliga än tidigare.

Fjärde fasen bestod i att ungdomarna skulle tillaga maten de köpt för att sedan äta den. Pilotstudierna visade att det var svårt att hålla sig till sin rollperson i denna fas. Vid matlagningen blev det de egna erfarenheterna av att hantera livsmedel som tog över samt att det blev för många aspekter att han-

tera på en gång om de också skulle hålla sin roll. Utifrån denna erfarenhet instruerades ungdomarna kring att det var förståeligt om de gick ur sin roll under denna fas. Det uppmuntrades istället att ”tänka högt” och berätta varför de gjorde som de gjorde och varifrån de erhållit sina erfarenheter. När maten var färdiglagad satte de sig tillsammans för att äta.

Den *femte fasen* innebar en reflektion över de tidigare faserna i form av en fokusgruppsdiskussion. I diskussionen fick ungdomarna utveckla, förtydliga och reflektera över det som sagts och gjorts tidigare i rollspelet. I denna fas tillfrågades även ungdomarna om det fanns fler aktörer som förmedlade budskap om mat än de som gestaltades i rollspelet. Denna fråga ställdes för att ge ungdomarna en möjlighet att lägga till aktörer som de kommit på under tiden de genomförde rollspelet men även för att synliggöra aktörer som de av olika skäl valt att inte gestalta i rollspelet. I den efterföljande reflektionen fick ungdomarna också möjlighet att diskutera hur de själva, värderar och hanterar olika budskap.

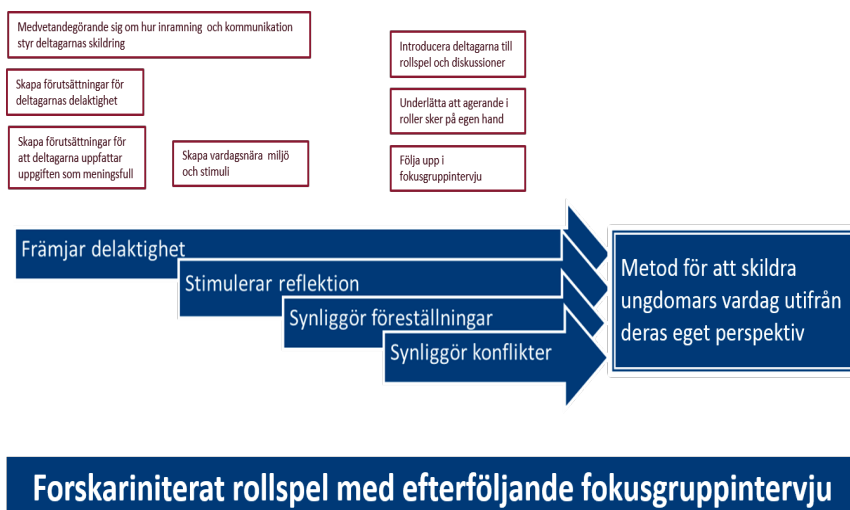
Det fanns inga tidsramar för de olika faserna i rollspelet eller för rollspelet som helhet. Varje grupps genomförande varade i 3-4 timmar.

Erfarenheter av rollspel med efterföljande fokusgruppsintervju

I det här avsnittet använder vi empiriska exempel från de olika deltagargrupperna (exklusive pilotstudierna) för att visa hur forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppsintervju kan bidra med kunskap om ungdomars föreställningar av kostbudskap och aktörer som förmedlar kostbudskap, samt vad det finns för möjligheter och utmaningar med att använda denna metod. Genom att främja delaktighet och innefatta vardagsnära stimuli bidrar metoden till att stimulera reflektion, förhandling och diskussion och därmed underlätta studier av vardaglig miljö. Förutom att deltagarnas föreställningar om budskap och aktörer synliggörs så framträder även deras egna värderingar, känslor och preferenser beträffande mat och ätande. Det blir exempelvis tydligt vilka aktörer de känner tillit till, vad de njuter av och vad de oroar sig för. Likaså blir konflikter mellan olika budskap och mellan budskap och egna värderingar påtagliga (se figur 2). Metoden innebär även utmaningar för forskare (se rutor ovanför pilar figur 2) och deltagare. Som tidigare beskrivits såg vi i pilotstudierna att studiens inramning kunde styra deltagarnas skildring. Nedan beskrivs också hur deltagarna i huvudstudien hade vissa

Forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppintervju: en metod för att främja delaktighet och reflektion

problem att hålla sina roller och ibland överdrev karaktärerna. Vi anser dock att möjligheterna med datainsamlingsmetoden är större än begränsningarna.



Figur 2. Beskrivning av vad som kännetecknar forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppintervju (pilar) och centrala insatser från forskarna för att metoden ska fungera (rutor oanför pilar)

Bidrar till delaktighet i forskningsprocessen

Under de olika faserna var ungdomarna med och styrde vad som skedde. Ramarna var satta av forskarna, vilket i praktiken medförde att deltagarna ombads att genomföra rollspel och fokusgruppsintervju i förutbestämda miljöer och att de fick veta vad de olika faserna innebar. Inom dessa ramar gavs deltagarna en möjlighet att vara med och styra hur rollspelet fortskred, vilket i sin tur innebar att forskarens roll blev mindre framträdande än vad den blivit vid till exempel intervjuer.

Rollspelets design innebär ett nytt sätt att fånga upp empiriskt material jämfört med en klassisk intervjusituation med frågor och svar. Tidigare forskning har belyst utmaningar med att genomföra forskningsstudier med barn,

då barn och unga är inskolade i skolans kontext av test eller prov med frågor och svar och där det finns ett korrekt svar samt att de tenderar att se forskaren som en auktoritet likt en lärare och svarar i enlighet med det (Morgan et al., 2002; Yaacob & Gardner, 2012). I och med att barn och unga bär med sig denna erfarenhet är det lätt att denna föreställning blir rådande även i en forskningsintervju. Användning av rollspel kan vara ett sätt att komma undan dessa förväntningar om rätt och fel. Genom att låta barnen agera och använda sina kroppar istället för att göra uppgifter med papper och penna eller svara på direkta frågor kan föreställningar om att det finns ett korrekt svar minimeras (Yaacob & Gardner, 2012). I designen av vårt forskningsprojekt är inte forskarens roll så framträdande. Det är ungdomarna som är experter och ställer frågor till varandra och ber varandra om förtydliganden. I huvudsak är det deltagarna själva som driver rollspelet framåt.

Ungdomarna uttryckte att de genom rollspelet gick in i sin karaktär och försökte tänka hur rollpersonen skulle ha reagerat i de olika situationerna. De menade att rollspelet troligtvis medförde att mer information kom fram än om de bara svarat på frågor i en intervju. En tjej uttryckte det så här: ”Vi satte oss verkligen in i det och försökte tänka vad dom skulle säga utifrån våra egna erfarenheter”. Vidare så uttalade ungdomarna att de upplevde rollspelet som en rolig uppgift och det var tydligt att de blev engagerade. Ett exempel var i fas 4 under tillagningen av maten då en person tog på sig rollen av reporter och gick runt och ”intervjuade” de andra kring deras handlingar för att synliggöra varför de gjorde som de gjorde. Rollspelet inbjöd till att vara kreativ och lekfull. I studier där rollspel använts, antingen som metod för lärande och metod för empirigenerering, har det visat sig att rollspel har stimulerat deltagarna till just engagemang och lust (e.g Brazier, 2014; Dalton et al., 2005; Siew & Abdullah, 2012).

Vi anser att metoden i vår forskningsstudie ger goda förutsättningar att minska hierarkin mellan forskare och deltagare samt främja delaktighet och därmed minimera inverkan från forskaren. Det kräver dock en medvetenhet om vad som kan begränsa deltagarnas möjlighet att kunna reflektera, uttrycka sig och agera fritt. Vi letade därför efter sådant som motverkar respektive främjar deltagarstyrning. I den första pilotstudien fick ungdomarna exempel på potentiella aktörer som förmedlar budskap presenterade för sig vilket resulterade i att de exemplifierade aktörerna tog plats i rollspelet. När denna del togs bort blev fler aktörer synliga och det framkom att ungdomarna inte var lika styrda av forskarens föreställningar utan istället fanns det ett

större utrymme för ungdomarnas fria association kring vilka aktörer och budskap om mat och ätande som de möter i vardagen.

Stimulerar till reflektion

En av styrkorna med vår studie är att deltagarna genomförde verkliga och vardagsnära handlingar. Ungdomarna fick inte bara möjlighet att uttrycka sig verbalt utan även genomföra en rad olika aktiviteter som att handla och laga mat. Mötet med verklig mat, redskap och miljöer som är relaterade till olika matsituationer är framförallt det som skiljer denna studie från tidigare, där man använt sig av fiktiva affärer och livsmedel (Dalton et al., 2005). Det har poängterats att rollspel ska spegla en verklig situation så bra som möjligt för att det ska blir enklare för deltagarna att föreställa sig kontexten som det utspelar sig i (Chen & Martin, 2015). I vår studie behövde inte ungdomarna föreställa sig kontexten eftersom de befann sig i den. Deltagarna fick i möjlighet att möta livsmedel i affären och ställas inför reella val av vad som skulle plockas ner i varukorgen. När ungdomarna såg och kände på livsmedlen blev det uppenbart för dem att det också var något som skulle tillagas och ätas. I affären blev det tydligt att mötet med livsmedlen tillförde något extra till deltagarnas förhandlingar av vad som skulle köpas in. Ett exempel på detta var då ungdomarna planerade att köpa tomater och skrev det på inköpslistan utan större reflektioner men erfor de olika valmöjligheterna då de kom till affären. Här ställdes de inför en uppsjö av val beträffande cocktailtomater, plommontomater, ekologiska tomater eller konventionellt odlade, tomater i lösvikt eller i förpackning, tomater med olika ursprung och så vidare. Valsituationerna gällde inte bara för tomater utan generellt för de flesta livsmedel.

Även livsmedelsförpackningarna blev viktiga i affären. Där fann ungdomarna information om märkning och innehållsförteckning, en information som kunde användas för ytterligare argumentation. Möjligheten att se förpackningar medförde också att det skedde en värdering av livsmedlet på grund av dess förpackning. Ytterligare en aspekt som tillkom i affären var mötet med all den mat som deltagarna valt att inte skriva på inköpslistan men som plötsligt blev synlig för dem. Förutom det visuella blev även andra sinnen som lukt och känsel involverade i köpbeslutet. Detta bidrog till att diskussionerna blev än mer livliga, intensiva och långa. Dessa handlingar möjliggjorde således en annan typ av reflektion än vad som varit möjlig endast genom samtal, bilder på mat eller fiktiva miljöer.

Synliggör föreställningar kring aktörer och budskap

Deltagarna bestämde vad som utspelade sig i de olika faserna och hjälpte varandra på olika sätt att hålla fokus på att gestalta aktörernas budskap. Detta gjordes bland annat genom att ungdomarna påminde sig själva om vad rollpersonen stod för. ”Jag är skolsjuksköterska och jag tycker att det ska vara nyttigt och gott och inte för fett”. Det kunde också vara så att de frågade några av de andra i gruppen hur deras rollperson tänkte. ”Vad tänker du nu hemkunskapsläraren?” varpå den tillfrågade personen fick sammanfatta sin rollpersons ståndpunkt. ”Jo alltså, vi ska ju då ta det... Det ska va nyttigt och det ska va bra saker, det ska inte va för billigt för då kan det vara dåligt kvalitet. Men man ska ändå tänka på att det inte alltid är det dyraste som är bäst”. Ungdomarna kunde också ”kontrollera” varandra i affären så att de höll sig till sin rollperson. Ett exempel på detta är när en rollgestalt gick ur sin roll och ingrep i spelet:

- Jag tycker att vi ska köpa Cola (vän)
- Det blir bra, vi köper Cola (förälder)
- Är inte du förälder? Då borde du inte stödja cola (annan deltagare)

Exemplet visar att deltagarna formar vad som sker i rollspelet inom de givna ramarna samt att de tar rollspelet på allvar och vill visa upp sin egen föreställning om aktörernas budskap. Vi kunde dock se att det ibland kunde vara problematiskt för ungdomarna att hantera hur gestaltningen av aktörerna skulle genomföras. Media blev en aktör som ungdomarna lyfte fram som sändare av budskap, men denna aktör var svår att gestalta eftersom media inbegriper flera differentierade budskap. Ungdomarna diskuterade kring vad media innebär samt vilka budskap kring mat och ätande som representeras där och bestämde sedan gemensamt hur media skulle gestaltas i deras rollspel, vilket kunde bli till exempel en tv-kock. Media formades således till en person för att enklare kunna gestaltas i rollspelet. Beroende på vilken person från media deltagarna valde att gestalta blev enbart en specifik aspekt av media synlig under *fas 2 och 3*. Den avslutande reflektionen blev därmed en viktig del i rollspelet. Där synliggjorde och reflekterade ungdomarna över de olika bilderna som media förmedlar och inte enbart den bild som visats i deras egen gestaltning av aktören.

Ungdomarna menade också att det fanns tillfällen då de överdrev sin rollperson något eller upplevde att någon annan överdrev. Att överdriva innebar att vara väldigt bestämd och påstridig i sina uttalanden. Nedan visas ett exempel på hur ungdomarna i en grupp diskuterade och reflekterade över att överdriva sin rollperson, både personen som gestaltat den specifika rollpersonen samt andra deltagare är med och diskuterar.

- Jag överdrev nog också min lite, alltså jag känner att jag överdrev väldigt mycket (person som gestaltade person från viktväktarna)
- Kan du ge något exempel på (forskare)
- bara lightprodukter (annan deltagare)
- åh fy vad äckligt bara massa sötsaker åh jag gillar den här hyllan bara för att det var sån här naturgrejer (person som gestaltade viktväktarna)
- ja men tror du att nån från viktväktarna skulle säga så (forskare)
- nä kanske inte (person som gestaltade viktväktarna)
- vad tror du att dom skulle säga (forskare)
- alltså dom skulle ju vara så åh vi kanske ska ta lite lättare produkter men dom hade inte varit (person som gestaltade viktväktarna)
- det finns säkert några som är extrema (annan deltagare)
- ja och jag var typ jätteextrem (person som gestaltade viktväktarna)

Ungdomarna menade ändå att deras uttalanden var sådant som rollpersonen skulle kunna säga. Att överdriva innebar snarare att vara tjugig, att inte ge sig och hålla väldigt starkt på sina argument. Det kan vara en fördel då bilden av olika aktörer och budskap framträder tydligt. Risker är emellertid att bilderna

av aktörer kan bli alltför endimensionella, att någon aktör blir väldigt ”tjätig” eller att rollspelet inte tas på allvar utan tramsas bort. Av detta skäl är *fas 5, efterföljande reflektion*, viktig då den möjliggör för deltagarna att kritiskt granska och reflektera över sin gestaltning samt beskriva sina föreställningar och värderingar kring aktörer och deras budskap kring mat och ätande.

Synliggörande av deltagarnas egna preferenser och resonemang

Genom att ungdomarna konfronterades med autentiska matsituationer och livsmedel samtidigt som de agerade utifrån en rollkaraktär bidrog det även till att egna preferenserna såsom smak synliggjordes. Utöver smakpreferenser, så blev även ungdomarnas oro och resonemang om risker kring mat märkbar. Ett exempel på hur det blir synligt är när de diskuterar om man kan bli sjuk av kött.

- Man kan bli sjuk av kött (tjej)
- Sjuk? Varför då? (kille)
- Klart man kan bli sjuk, det finns bakterier i kött (tjej)

Ungdomarna upplever även en oro över att inte leva upp till de normer som de anser är rådande. De vill visa upp en ”korrekt” bild av sig själva för andra. Det här blir tydligt i fokusgruppsintervjun när de diskuterar hur man ska äta som tjej för att inte bryta mot normen.

- Man känner att man inte kan ta hur mycket som helst även om man är jättehungrig. Man tar lite liksom för annars kollar folk så himla konstigt på en (tjej)
- Alltså det känns lite såhär, många killar tror jag kan ta typ mer mat (tjej)
- Ja, jag tar hur mycket som helst (kille)
- Dom typ bara lassar på. Men alltså typ när en tjej, vi kan ju var lika hungriga liksom

Forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppintervju:
en metod för att främja delaktighet och reflektion

och vi vill ju äta lika mycket. Men om vi
lassar på så mycket så får man väldigt
många blickar (tjej).

Synliggör konflikter

Utöver uttryck för oro blev det vid ett flertal tillfällen också tydligt att ungdomarnas egna smakpreferenser inte stämde överens med rollpersonens, vilket skapade en inre konflikt. Konflikten löstes genom att ungdomarna valde att tydligt klargöra hur de gick ur sin roll och blev sig själva. En tjej som såg chokladsås i affären sa: ”Nu pratar jag som mig själv, jag vill ha chokladsås. Alltså Sara (viktväktarpersonen) skulle aldrig velat ha chokladsås”.

För att kunna köpa det som man själv ville ha, betalade vissa av ungdomarna varan för sina egna pengar och talade om att de gått ur sin roll och var sig själva. Därigenom betraktade ungdomarna sitt köp som något utanför rollspelet och det skapade inte några problem. Ett annat exempel på hur konflikter mellan budskap, egna preferenser och behov synliggjordes är att ungdomarna diskuterade att tränaren inte förespråkade att äta pizza, men att de ändå valde att ibland äta det tillsammans med sina kompisar för att de tyckte att det var gott och det hade ett socialt värde.

Rollspelet bidrog även till att synliggöra konflikter mellan olika aktörers budskap. Genom att deltagarna agerade utifrån de olika aktörernas blev konflikter påtagliga. Citatet nedan illustrerar en diskussion där deltagarna agerade i sina roller och svårigheten att välja vad de skulle äta till lunch blev tydlig när olika rollpersoners perspektiv skulle vägas in.

- Vi äter pommes frites med stekt fisk. (Mc Donalds)
- Nej! (Hem och Konsumentkunskapslärare)
- Men varför inte det? Pommes frites och stekt fisk! (Kompis)
- Nej, vi måste ha sallad. (Hem och Konsumentkunskapslärare)
- Vi måste ha kött, proteiner. (Idrottare)

- Vi måste se till att allting är så där jättebra
kvalitet, ska vi ta pommes frites då måste vi
göra dem själva. (Förälder)

Vidare visade det sig i den efterföljande reflektionen (*fas 5*) att ungdomarna upplevde en utmaning i att komma överens om vad som skulle lagas och vad som skulle handlas beroende på att rollpersonernas åsikter skilde sig åt och också deras egna värderingar. Ungdomarna menade att om de hade fått planera en lunch, göra inköp och tillaga mat som sig själva istället, så hade det inte blivit så mycket diskussioner kring valen utan de hade då tyckt mer lika, vilket återigen styrker argumentationen för att rollspelet bidrar till diskussion och reflektion hos ungdomarna. Det här visar att metoden stimulerade ungdomarnas tänkande, reflektioner och diskussioner kring mat, inte bara genom de olika rollpersonernas ståndpunkter utan också genom att de intog en annan persons hållning och på så sätt synliggjorde sina egna värderingar. Konflikterna blev verkliga och ungdomarna var tvungna att genomföra förhandlingar för att möjliggöra vad som skulle köpas in till lunchen. Rollspelet stimulerande till verkliga känslor och lösningar av konflikter, vilket även har visat sig i studier där man använt rollspel i undervisningssammanhang (Chen & Martin, 2015).

Avslutande diskussion

Syftet med denna metodartikel var att beskriva och värdera hur forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppsintervju, fungerade för att samla in forskningsdata. Att rollspel fungerar som stimuli och därmed kan tillhandahålla fler dimensioner av data har visat sig i tidigare studier. När barn agerar går deras insikt bortom det som de kan artikulera och ger dem möjlighet att visa sin förståelse av något genom agerande och interaktion med andra samt genom rekvisita i rollspelet (Gardner, 2016). Ungdomarna uttryckte att de genom rollspelet gick in i sin karaktär och försökte tänka ut hur den person de gestaltade skulle ha reagerat i de olika valsituationerna. Det medförde att de blev engagerade och tyckte att rollspelet var roligt att genomföra, trots att några av dem var lite skeptiska innan rollspelet drog igång.

Det finns dock kritik mot så kallade deltagarbaserad forskning (participatory research). Den huvudsakliga kritiken berör frågan kring hur delaktiga och medbestämmande deltagarna egentligen är, eller om de mest faller in

i de förväntningar som forskaren har och därmed uppfyller forskarens agenda (Gallacher & Gallagher, 2008), något som också kan diskuteras när det gäller vår studie. Ungdomarna var delaktiga så till vida att de själva bestämde vilka aktörer de ville gestalta i rollspelet, samt vilken mat de skulle välja att köpa, tillaga och äta. Ramarna är dock satta av forskaren, såsom att de ska planera en lunch, handla mat i en butik och så vidare. Pilotstudierna visade hur delaktigheten hos deltagarna kunde ökas genom att forskarna förändrade designen på så sätt att deltagarna fick associera fritt kring matbudskap i vardagen utan att forskaren gav exempel. Enbart deltagarbaserad forskning leder inte automatiskt till en mer autentisk bild av barns perspektiv (Gallacher & Gallagher, 2008; Pinter & Zandian, 2014). Det är trots allt forskaren som bestämmer vad som ska belysas, som tolkar utsagorna och som väljer ut vilka citat som ska visas (James, 2007).

En annan invändning mot deltagarbaserade forskningsmetoder handlar om att autenticiteten från data, där barn spelar en roll, ett drama eller producerar teckningar, kan ifrågasättas. I dessa diskussioner framhävs att det inte är tillräckligt att endast beakta data från denna typ av metoder utan det är av vikt att kombinera dessa med andra metoder.

När deltagarna genomför ett rollspel kan det vara svårt för dem att helt hålla sig till rollspelskontexten, då andra kontexter samtidigt är tillgängliga (Linell & Thunqvist, 2003). I vår studie innebar det att samtidigt som ungdomarna spelade en rollkaraktär och till exempel handlade mat och argumenterade för sina matval utifrån en rollpersons perspektiv, så fanns också kontexten av en forskningsstudie närvarande. Det medförde bland annat att deltagarna hade svårt att hela tiden hålla sig till sina karaktärer i rollspelet. Ibland avbröts det och de klev ur sina roller för att förtydliga något eller framhålla sin egen åsikt. Vidare kunde vi se att ungdomarna hade svårt att hela tiden hålla sig allvarliga inom ramen för sin roll. De kunde till exempel överdriva vad rollpersonen sa eller skämta och tramsa (jfr. Linell & Thunqvist, 2003). Liknande beteenden har framkommit när elever genomför iscensatta debatter i skolan (Norlund, 2016). Samtidigt belyser Ackroyd (2007) fördelen med att spela en roll, då fiktionen fungerar som ett skydd. Den innebär att det inte är på riktigt. Deltagarna behöver inte blotta sina egna känslor och de har också möjlighet att gå ur rollen om det skulle bli för påfrestande att till exempel lösa en konflikt. Däremot menar Ackroyd samtidigt att det är svårt att skilja rollen helt från den egna personen. Den egna personens egenskaper, tankar och känslor färgar rollpersonen, så till viss del

blir det ändå den egna personen som kommer till uttryck men under ett visst skydd av fiktionen (Ackroyd, 2007). I vår studie trädde deltagarna ur sina roller till exempel då de egna smakpreferenserna stod i konflikt med rollpersonens, att träda ur sin roll var ett sätt att lösa konflikten. Att spela en roll innebar att ungdomarnas egna åsikter inte utsattes för samma frågasättande och diskussion. Mat och ätande är ett känsligt ämne som kan innebära svårigheter att prata om, till exempel i relation till övervikt eller ätstörningsproblematik. Fiktionen i rollspelet fungerar då som ett skydd eftersom det inte var personliga åsikter eller berättelser som lyftes fram och bemöttes eller ifrågasattes av de andra deltagarna. Emellertid kan fiktionen innebära andra etiska dilemman, som att deltagarna gestaltar någon person i sin närhet och därmed "lämnar ut" den personen. I vår studie var det dock vanligt att deltagarna tillsammans förhandlade fram en bild av till exempel en förälder och därmed blev det inte någons riktiga förälder som gestaltades. Samtidigt visar andra studier där rollspel använts att deltagarna blivit så engagerade i rollen att de glömt bort att de medverkar i en forskningsstudie så att mer information har kommit fram än vid intervjusituationer (Dalton et al., 2005; Gardner, 2016), vilket vi även kunde se exempel på i vår studie. Varsamhet och lyhördhet blir således viktiga etiska frågor att hantera för forskare som använder sig av rollspel.

I några tidigare studier där rollspel använts har deltagarna varit yngre barn (Dalton et al., 2005; Morgan et al., 2002; Yaacob & Gardner, 2012), och då beskrivs inte att deltagarna hade svårt att ta uppgiften på allvar. Ett av skälen till detta kan vara att barn i yngre åldrar naturligt leker rollekar och då blir inte skillnaden så stor att genomföra ett forkarinitierat rollspel av en bekant situation (Yaacob & Gardner, 2012). Däremot är rollspel inte något naturligt inslag i vardagen för ungdomar och kan därför kännas mer obehagligt för dem. Några av ungdomarna var mer tillbakadragna och tysta än andra men det gällde genom hela datainsamlingen, alltså även vid fokusgruppsintervjun då de var sig själva. Deltagarna i respektive grupp kände varandra vilket kan öka deras känsla av trygghet (jfr. Hill, 2006). Att deltagarna känner varandra kan också vara en nackdel då det finns en risk att de faller in i sina sociala roller som de har i vardaglig interaktion. Dock ses inte de begränsningar som ett tillräckligt skäl för att inte använda sig av redan existerande grupper där människor känner varandra (Wibeck, 2010).

En av fördelarna med vår studie är att den utspelar sig i vardagsnära matsituationer, vilka blev betydande för ungdomarnas handlingar. Utifrån ett sociokulturellt perspektiv lyfts situation, verktyg och resurser fram som cen-

trala för vilka handlingar och kunskaper människor använder sig av (Säljö, 2014). Genom att deltagarna fick möjlighet att hantera verklig mat och delta i vardagsnära matsituationer fick de andra verktyg och resurser att tillgå, än endast språkliga och sin egen förmåga att sätta sig in i en abstrakt situation, som ett samtal kring mat inneburit. Detta medförde att deltagarna reflekterade *i* handling men även reflektion *över* handling genomfördes i fokusgruppsintervjun. I fokusgruppsintervjun kunde deltagarna diskutera, reflektera och stärka det som kommit fram i de tidigare faserna men även kritiskt granska sin gestaltning av rollpersonen. Den efterföljande reflektionen är således en viktig del för att komplettera datamaterialet som kommit fram under agerande i roller. Det är viktigt att få tillgång både till vad deltagarna säger och gör (Gallacher & Gallagher, 2008; James, 2007; Pinter & Zandian, 2014; Yaacob & Gardner, 2012). Metoden möjliggjorde således användande av ett flertal verktyg och resurser samt innefattade reflektion, vilka ses som viktiga delar för lärande (jfr. Schön, 1983; Säljö, 2014). Detta implicerar att metoden även skulle vara en användbar pedagogisk metod som främjar lärande.

Forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppsintervju ger alltså förutsättningar att skildra ungdomars föreställningar om mat genom att ungdomarna i vardagsnära miljöer diskuterar och förhandlar kring de budskap och aktörer de möter. Metoden har visat sig bidra till delaktighet och reflektion hos deltagarna samt frambringat ett rikt datamaterial, något som vi menar gör den applicerbar också inom andra forskningsområden som rör vardagliga praktiker.

Referenslista

- Ackroyd, Judith. (2007). Real Play, Real Feelings and Issues of Protection: Drama in Education Beyond the Classroom. *NJ Drama Australia Journal*, 31(1), 23-32. doi:10.1080/14452294.2007.11649506
- Amhag, Lisbeth. (2010). *Mellan "jag" och andra : nätbaserade studentdialoger med argumentering och responsgivning för lärande*. Malmö: Läraryrketbildningen, Malmö högskola.
- Bard, Alison M., Main, David C. J., Haase, Anne M., Whay, Helen R., Roe, Emma J., & Reyher, Kristen K. (2017). The future of veterinary communication: Partnership or persuasion? A qualitative investigation of veterinary communication in the pursuit of client behaviour change.(Report). *PLoS ONE*, 12(3), e0171380. doi:10.1371/journal.pone.017138
- Bearman, Margaret., Palermo, Claire., Allen, Louise, & Williams, Brett. (2015). Learning empathy through simulation: A systematic literature review. *Simulation in Healthcare*, 10(5), 308-319. doi:10.1097/SIH.0000000000000113
- Bataller, Rebeca. (2013). Role-plays vs. natural data: asking for a drink at a cafeteria in Peninsular Spanish. *Ikala, revista de lenguaje y cultura*, 18(2), 111-126.
- Berger, Roni. (2015). Now I see it, now I don't: researcher's position and reflexivity in qualitative research. *Qualitative Research*, 15(2), 219-234. doi:10.1177/1468794112468475
- Blanchard, Odile, & Buchs, Arnaud. (2015). Clarifying Sustainable Development Concepts Through Role-Play. *Simulation & Gaming*, 46(6), 697-712. doi:10.1177/1046878114564508
- Borbely, Christina J., Graber, Julia A., Nichols, Tracy, Brooks-Gunn, Jeanne, & Botvin, Gilbert J. (2005). Sixth Graders' Conflict Resolution in Role Plays with a Peer, Parent, and Teacher. *Journal of Youth and Adolescence*, 34(4), 279-291. doi:10.1007/s10964-005-5751-8
- Brazier, Randolph James. (2014). How Education Can Be Used to Improve Sustainability Knowledge and Thinking among Teenagers. *Australian Journal of Environmental Education*, 30(2), 280-283. doi:10.1017/aee.2015.17
- Carraher, Terezinha Nunes., Carraher, David William & Schliemann, Analúcia Dias. (1985). Mathematics in the streets and in schools. *British Journal of Developmental Psychology*, 3(1), 21-29.

- Chen, Joseph C., & Martin, Akilah R. (2015). Role-Play Simulations as a Transformative Methodology in Environmental Education. *Journal of Transformative Education*, 13(1), 85-102. doi:10.1177/1541344614560196
- Cwejman, Sabina (1990). Kvalitativa metoder i ungdomsforskningen. In J. Fornäs, Boëthius, U., Cwejman, S. (Ed.), *Metodfrågor i ungdomskulturforskningen* (Vol. FUS-rapport, 1, pp. 57-70). Stockholm: Symposion Bokförlag & Tryckeri AB
- Dalton, Madeline A., Bernhardt, Amy M., Gibson, Jennifer J., Sargent, James D., Beach, Michael L., Adachi-Mejia, Anna M., Heatherton, Todd F. (2005). Use of cigarettes and alcohol by preschoolers while role-playing as adults: "Honey, have some smokes". *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 159(9), 854-859. doi:10.1001/archpedi.159.9.854
- Demeter, Gusztav. (2007). Symposium article: Role-plays as a data collection method for research on apology speech acts. *Simulation & Gaming*, 38(1), 83-90. doi:10.1177/1046878106297880
- Gallacher, Lesley-Anne., & Gallagher, Michael. (2008). Methodological Immaturity in Childhood Research?: Thinking through 'participatory methods'. *Childhood*, 15(4), 499-516. doi:10.1177/0907568208091672
- Gardner, Sheena. (2016). Out of the mouths of young learners: an ethical response to occluded classroom practices in researcher-initiated role play. *Language and Education*, 30(2), 175-185. doi:10.1080/09500782.2015.1103261
- Gordon, Sue, & Thomas, Ian. (2016). 'The learning sticks': reflections on a case study of role-playing for sustainability. *Environmental Education Research*, 1-19. doi:10.1080/13504622.2016.1190959
- Hafford-Letchfield, Trish. (2010). A Glimpse of the Truth: Evaluating 'Debate' and 'Role Play' as Pedagogical Tools for Learning about Sexuality Issues on a Law and Ethics Module. *Social Work Education*, 29(3), 244-258. doi:10.1080/02615470902984655
- Hill, Malcolm. (2006). Children's Voices on Ways of Having a Voice: Children's and young people's perspectives on methods used in research and consultation. *Childhood*, 13(1), 69-89. doi:10.1177/0907568206059972
- Hillén, Sandra. (2013). *Barn som medforskare : en metod med potential för delaktighet*. Göteborg: Institutionen för kulturvetenskaper, Göteborgs universitet.
- James, Allison. (2007). Giving Voice to Children's Voices: Practices and Problems, Pitfalls and Potentials. *American Anthropologist*, 109(2), 261-272. doi:10.1525/aa.2007.109.2.261

- Keefe, Mary. & Andrews, Dorothy. (2015). Towards an adolescent friendly methodology: accessing the authentic through collective reflection. *International Journal of Research & Method in Education*, 38(4), 357-370. doi:10.1080/1743727X.2014.931367
- Lave, Jean. (1988). *Cognition in practice: mind, mathematics and culture in everyday life*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- Linell, Per, & Thunqvist, Daniel Persson. (2003). Moving in and out of framings: activity contexts in talks with young unemployed people within a training project. *Journal of Pragmatics*, 35(3), 409-434. doi:http://dx.doi.org/10.1016/S0378-2166(02)00143-1
- Lyle, Sue. (2002). Talking to Learn: The Voices of Children, Aged 9–11, Engaged in Role-play. *Language and Education*, 16(4), 303-317. doi:10.1080/09500780208666833
- Mercer Kollar, Laura M., Davis, Teaniese L., Monahan, Jennifer L., Samp, Jennifer A., Coles, Valerie B., Bradley, Erin L. P., DiClemente, Ralph J. (2016). Do As I Say. *Health Education & Behavior*, 43(6), 691-698. doi:10.1177/1090198116630528
- Monahan, W. Gregory. (2002). Acting Out Nazi Germany: A Role-Play Simulation for the History Classroom. *Teaching History: A Journal of Methods*, 27(2), 74.
- Morgan, David L., & Krueger, R. (1993). When to Use Focus Groups and Why. In D.L. Morgan (Ed.), *Successful focus groups: advancing the state of the art*. (pp. 3-19). Newbury Park: Sage.
- Morgan, Myfanwy, Gibbs, Sara, Maxwell, Krista, & Britten, Nicky. (2002). Hearing children's voices: Methodological issues in conducting focus groups with children aged 7-11 years. *Qualitative Research*, 2(1), 5-20. doi:10.1177/1468794102002001636
- Norlund, Anita. (2016). Inte på allvar – när debatter iscensätts i klassrummet. *Utbildning Och Demokrati*, 25(2), 25-48.
- Paschall, Melissa. & Wüstenhagen, Rolf. (2012). More Than a Game: Learning About Climate Change Through Role-Play. *Journal of Management Education*, 36(4), 510-543. doi:10.1177/1052562911411156
- Pinter, Annamaria. & Zandian, Samaneh. (2014). 'I don't ever want to leave this room': benefits of researching 'with' children. *ELT Journal*, 68(1), 64-74. doi:10.1093/elt/cct057
- Pinter, Annamaria, & Zandian, Samaneh. (2015). 'I thought it would be tiny little one phrase that we said, in a huge big pile of papers': children's reflections on their involvement in participatory research. *Qualitative Research*, 15(2), 235-250. doi:10.1177/1468794112465637

Forskarinitierat rollspel med efterföljande fokusgruppintervju:
en metod för att främja delaktighet och reflektion

- Polit, Denise F., & Beck, Cheryl T. (2012). *Nursing research: Generating and assessing evidence for nursing practice*. Philadelphia: Wolters Kluwer Health/Lippincott Williams & Wilkins.
- Schön, Donald A. (1983). *The reflective practitioner : how professionals think in action*. New York: Basic Books.
- Siew, Nyet Moi, & Abdullah, Sopiah. (2012). Learning for the environment: a teaching experience with semi-scripted role play. *LEARNING*, 39, 130.
- Säljö, Roger. (2014). *Lärande i praktiken : ett sociokulturellt perspektiv*. Lund: Studentlitteratur.
- UNICEF, Sverige. (2009). *Barnkonventionen: FN:s konvention om barnets rättigheter*. Stockholm UNICEF Sverige.
- Wibeck, Victoria. (2010). *Fokusgrupper: om fokuserade gruppintervjuer som undersökningsmetod*. Lund: Studentlitteratur.
- Yaacob, Aizan , & Gardner, Sheena. (2012). Young Learner Perspectives through Researcher-Initiated Role Play. In S. & Martin-Jones Gardner, M. (Ed.), *Multilingualism, discourse, and ethnography* (pp. 241-255). New York: Routledge.
- Änggård, Eva. (2015). Gåturen som forskningsmetod med barn. *Educare - Vetenskapliga skrifter* (1), 93.