

Digitalt FN-rollspel

I en alltmer digitaliserad värld är det viktigt att erbjuda eleverna verktyg inför ett framtida yrkesliv. Olika FN-toppmöten har skett digitalt under det senaste året, diplomati sker i allra högsta grad i det digitala rummet. Ett digitalt FN-rollspel speglar därmed den verkliga situationen världens ledare befunnits sig i under pandemin. Låt eleverna träna på att förhandla globala frågor digitalt!

Det här häftet besvarar frågor och funderingar kring hur ett digitalt rollspel kan genomföras. Vidare fungerar det som ett komplement till "[Handbok för arrangörer och delegater](#)" och "[ordförandehandboken](#)" som finns tillgängliga på fn.se.

Arrangera ett digitalt FN-rollspel

Att genomföra digitala rollspel behöver inte vara svårt. Det här häftet syftar till att underlätta för er som vill arrangera ett digitalt FN-rollspel. För att kartlägga situationen och identifiera eventuella risker, för- och nackdelar har vi diskuterat frågan med en ordförande och två delegater som deltagit i digitala FN-rollspel. Inledningsvis presenteras deras perspektiv. Därefter diskuteras rollspelets olika delar i det digitala formatet, risker och möjliga lösningar.

Skillnader mellan fysiska och digitala rollspel – delegaters perspektiv

Det finns givetvis stora skillnader mellan digitala och fysiska rollspel. Vi har låtit två personer som tidigare varit elever på FN-skolor genomföra ett digitalt rollspel. De två tidigare eleverna har under sin gymnasietid även deltagit på fysiska rollspel. Deras upplevelser från det digitala rollspelet var överlag positiva. En fördel som identifierats är att det digitala formatet upplevs mer interaktivt då det är möjligt att se allas ansikten under rollspelet. När det sker i klassrummet sitter delegaterna ofta i rader vilket gör det svårt att se allas ansiktsuttryck.

En stor skillnad båda de två delegaterna upplevde handlar om procedurfrågor. Det gick inte att småprata med de delegationerna om procedurfrågor och andra tips på samma sätt i ett

digitalt rollspel. I ett fysiskt format är det lättare att ställa frågor kring händelseförloppet och vad olika saker innebär. Barriären att höra av sig till andra delegater och även ordförande i chatten kändes större än under ett fysiskt rollspel. De två delegaterna upplevde även att det var aningen svårare att fokusera och hålla energin uppe under det digitala rollspelet. Det var dels svårt att fokusera på debatten och eftersom andra delegater skrev i chatten samtidigt. En ytterligare aspekt var att skärmen tröttar ut. Ibland drog passen över vilket kändes lite extra ansträngande framför datorn.

Skillnader mellan fysiska och digitala rollspel – ordförandes perspektiv

Vi har talat med en ordförande som genomfört ett digitalt rollspel och ett "semidigitalt", där eleverna var på plats i skolan och ordföranden deltog via länk. Liksom de två tidigare eleverna identifierade ordföranden både positiva aspekter och utmaningar med det digitala formatet. Inledningsvis upplevde ordföranden att ett digitalt rollspel är mer effektivt då det inte behöver läggas onödig tid på praktiska delar, så som att ta sig till och från talarstolen.

Ordföranden upplevde att det var svårare för eleverna att hänga med i *rules of procedure*. Exempelvis var det svårt under debatten gällande vilket land som fick tala och när. I linje med de två tidigare elevernas beskrivning upplevde ordföranden att få elever vågade ställa frågor. En ytterligare stor skillnad mellan digitala och fysiska rollspel är lobbying. Det kan vara extra utmanande att skapa en dynamisk process och debatt över skärmen. Ordföranden upplevde att det var svårt att hjälpa eleverna och diskutera när det var digitalt.

Rollspelets olika delar i det digitala formatet

Det är viktigt att behålla rollspelets olika delar även fast det sker digitalt. Detta för att erbjuda en spännande och givande dag för eleverna. Rollspelets olika delar är möjliga att genomföra digitalt, det krävs bara en viss anpassning och planering. Alla skolor använder sig av olika digitala verktyg. Med det sagt är det möjligt att genomföra digitala rollspel i alla program. En grundregel är att ni ska känna er bekväma med programmet. Vi har i det här häftet främst fokuserat på Zoom då det tillhandahåller viktiga funktioner som: "breakoutrooms", möjlighet till en stor gallerivvy och en lista över handuppräckningar. I följande stycke diskuteras olika

utmaningar som det digitala rollspelet kan medföra. Det presenteras även möjliga lösningar. Vi vill återigen rekommendera att läsa "[Handbok i FN-rollspel för delegater och arrangörer](#)".

Mötesinbjudan

När mötet skapas är det viktigt att skapa ett stängt möte med unika länkar eller enbart tillåta mailadresser med skolans domän att ansluta. Det finns annars en risk att möteslänken sprids till obehöriga, vilket kan störa ordningen men även vara en fråga om säkerhet. Var tydlig gentemot eleverna att länken är privat och att den inte ska spridas vidare. Skapa gärna ett möte där det går att använda samma länk hela dagen för att underlätta kommunikationen.

Bakgrundsbild och namn

För att förtydliga vilket land delegaterna representerar är det lämpligt att be alla byta bakgrundsbilden till landets flagga. Det finns förvisso problem då vissa datorer inte stödjer bakgrundsbilder. Om så är fallet kan eleverna, om möjlighet finns, skriva ut landets flagga och placera framför sig i bild. Förslagsvis låter ni eleverna testa om bakgrundsbilden fungerar dagen innan rollspelet för att spara tid. En annan viktig åtgärd för att förtydliga vilket land som representeras är att byta namn i zoom. Förslagsvis kan delegaterna byta sitt namn till: "LANDET_Namn".

Kommunikation

En viktig princip vid digitala rollspel är att begränsa kommunikationskanalerna. Låt all information om rollspelet finnas tillgänglig på ett och samma ställe. Oavsett vilken plattform som används kan det vara bra att skapa ett möte som går att återanvända. På så vis kan eleverna lämna mötet och lätt hitta länken igen.

Invigningsceremoni

En invigningsceremoni kan sätta tonen för dagen. En fördel med en digital invigningsceremoni är att det möjliggör att bjuda in talare i olika delar av Sverige, eller världen! Om ni arrangerar ett större rollspel är kan "Zoom webinar" passa bra för invigningsceremonin. Det finns dock en risk med "Zoom webinar" då det inte går att

kontrollera att eleverna verkligen sitter framför skärmen och lyssnar aktivt. Fördelen är att enbart talarna syns och deltagarna enbart kan prata när de får godkännande av arrangören. Det tar därmed bort eventuella störningsmoment.

"Rules of procedure" digitalt

Som tidigare nämnts finns det en risk att rollspelet blir svårare att förstå för delegaterna i ett digitalt format. För att motverka förvirring är det extra viktigt att tydlighet genomsyrar rollspelet. Exempelvis är det lämpligt att noga förklara vad som sker och skärmdela för att underlätta. Det är viktigt att gå igenom rollspelets regler och upplägg noga innan rollspelet. Vid ett digitalt rollspel är det inte lika naturligt för delegaterna att ställa frågor till varandra och ordföranden. Det är därför extra viktigt att noga förbereda eleverna på de så kallade "rules of procedure" lite extra. Det kan upplevas som jobbigt att ställa en fråga i den allmänna chatten, ett alternativ kan vara att ha en anonym frågelåda eller att eleverna kan skriva ett privat meddelande till ordförande. Handbok för ordföranden i FN rollspel hittar ni [här](#), den innefattar en tydlig genomgång av "rules of procedure" utifrån två olika modeller. Den kan vara ett bra hjälpmedel för delegater.

Generell etikett

Språket är oftast mer avslappnat i det digitala rummet. Det är därför viktigt att försöka att upprätthålla det diplomatiska språket. Likaså är det viktigt att delegaterna har på kameran. Inte minst för att kunna kontrollera att klädkoden följs men framför allt för att uppnå ett aktivt deltagande och en livlig debatt. Påminn eleverna om att tillämpa ett diplomatiskt språk både i chatten och talarstolen. Delegaternas mikrofoner bör vara avstängda hela tiden, bortsett från när en talar, för att undvika störande bakgrundsljud.

Lobbying - chatt

Det är viktigt att försöka upprätthålla en professionell ton i zoom-chatten. För att möjliggöra detta är det lämpligt att introducera en annan plattform delegaterna kan kommunicera på gällande samarbeten. Ett förslag är appen "Slack". Här kan arrangörerna skapa en stor grupp för alla delegater. Under rollspelets gång kan delegaterna därefter skapa egna chattar för att diskutera samarbeten, resolutioner etc. Det finns en risk att det kan bli lite rörigt för

delegaterna att hålla koll på både zoom, zoomchatten och slackchatten. Det kan därmed vara bra att rekommendera delegaterna att inte diskutera samtidigt som debatten pågår. En ytterligare risk är att eleverna diskuterar andra ämnen i chatten. Ett sätt att motverka detta är att informera om att alla chattar loggas och kommer att läsas av en lärare. Alternativt att en lärare "hoppas" mellan de olika chattarna. Läs mer och Slack [här](#).

Lobbying – "breakout rooms"

Lobbying kan även ske i "breakoutrooms". Viktigt är att använda funktionen så att delegaterna själva kan välja vilket rum de vill gå in i. På så vis kan de hoppa mellan olika diskussioner. Det finns en risk att lobbying i "breakout rooms" inte blir lika dynamiskt som i verkligheten. I ett fysiskt rollspel har ordföranden möjlighet att hjälpa delegaterna under lobbying och komma med tips, detta är svårare i det digitala formatet. Försök att uppmuntra delegaterna att våga be om hjälp och tips. Även regler kan vara svårare att förstå i ett digitalt format. Förklara noga upplägget innan ni öppnar "breakout rooms", se till att det alltid finns en person i det "stora rummet" som kan svara på eventuella frågor.

Votering

Vi rekommenderar den inbyggda röstningsfunktionen i zoom. Ett problem med funktionen är förvisso att det inte går att se vad de olika delegaterna röstar på. Fördelarna är att det är ett tidseffektivt och tydligt verktyg för att rösta. Ett annat alternativ är att använda sig av handuppräkningsfunktionen. Ett problem med den här metoden är att det är tidskrävande att räkna antal händer. Det finns även risk att delegater tar ner handen för tidigt samt den mänskliga faktorn med felräkning.

Tidtagning

Det är viktigt att hålla sig till den utsatta tiden vid tal, även när rollspelet sker digitalt. Vi rekommenderar att använda någon form av digitalt verktyg för att ta tiden. Vissa datorer har ett förinstallerat tidtagarur. Det blir extra tydligt om ordföranden skärmdelar tidtagaruret. Viktigt att tänka på här är att det kan uppstå en fördröjning på några sekunder vid skärmdelning av sidan, därför är det lämpligt att även be delegaterna klocka sig själva för att

vara på den säkra sidan. Det finns även en mängd olika tidtagarfunktioner online. Ett exempel är chairmun.com.

Skärmtid

Rollspel kräver mycket uppmärksamhet och aktivt deltagande av alla inblandade. Det är därför viktigt att ta regelbundna pauser, speciellt när det arrangeras digitalt. Under ett fysiskt rollspel brukar det finnas tillfälle för lite mer informella samtal under pauser och luncher. Vid ett digitalt rollspel är det möjligt att ha digitala fikapauser, vilket kan vara bra för samhörighet och att lätta upp stämningen. Det kan dock vara bra att begränsa sådana digitala aktiviteter då det redan är mycket skärmtid. Uppmuntra eleverna att stänga ner datorer och andra skärmar under pausen för att verkligen vara pigga inför debatterna.

Sammanfattning

Vi har i det här häftet identifierat både positiva och negativa aspekter av digitala rollspel. De viktigaste delarna att tänka på är dels att gå igenom *rules of procedure* ordentligt, planera hur ni vill lösa de olika delarna digitalt och ha en god kommunikation med eleverna. Vi hoppas att det här häftet har varit till hjälp inför er planering av ett digitalt rollspel. Lycka till!