

Martin Bull Gudmundsen presenterer

MORAL

Et rollespill for 4-5 personer

Innhold:

Innledning	2
Takk til	2
Teorien bak spillet	2
Etisk orientering	2
Moralsk utvikling	3
Rollefordeling.....	4
Hovedpersonen	4
Rådgiverne	5
Den moralske spillederen.....	5
Den hverdagslige spillederen	6
Spillets gang	6
Planlegging.....	6
Hverdagsliv	6
Dilemmaer.....	7
Konsultasjonene	7
Etterspill	7
Mellom episodene.....	7
Appendiks: Eksempler.....	8
Eksempel på hovedperson.....	8
Eksempler på hverdagslivsscener.....	8
Eksempler på dilemmaer.....	8
Avsluttende ord	9
Noter	10

Innledning

Dette spillet handler om moral. Tre spillere går sammen om å forme én rolleperson som stilles overfor en rekke moralske problemstillinger. Den ene spilleren skal være selve personen. De to andre spiller to rådgivere, en lys og en grå, som konkurrerer om rollepersonens gehør. Det endelige utfallet av hver problemstilling vil dermed bli et produkt av tre forskjellige påvirkningskilder – det gode, det tvilsomme, og rollepersonens egen personlighet.

Moral gir deltagerne anledning til å sette seg inn i moralske problemstillinger, resonering, valg og konsekvenser. Jeg prøver ikke å gjøre dere mer moralske – det må dere nesten klare selv – men med litt godvilje vil dere få et uhøytidelig middel for å utforske disse spørsmålene.

Takk til

Dette spillet er delvis inspirert av teksten "konsulentene", som Ole Peder E. Giæver skrev til Itras by. Takk til ham for det.

Teorien bak spillet

Etikk og moral dreier seg om verdier. Skikk og bruk, rett og galt, godt og ondt. Etikken tar dette for seg på et overordnet, prinsipielt plan, moralen er mer konkret og praktisk anlagt. Spørsmål om rett og galt har vært gjenstand for mange filosofiske diskusjoner, og ulike moralfilosofier kan deles inn i noen få hovedtyper. En nyere og mer psykologisk tilnærming setter fokus på hvordan barn og voksne resonerer i moralske valgsituasjoner, og har vist at det foregår en utvikling etter hvert som man modnes, fra enkle og personlige beveggrunner til mer sammensatte overveielser. Den følgende fremstillingen er en forenkling og personlig fortolkning av disse teoriene, men vil komme til nytte når vi senere skal plassere spillets hovedperson i et moralsk landskap.

Etisk orientering

Etter en gjennomgang av ulike verdisystemer sitter man igjen med tre forskjellige etiske tenkemåter. Det som skiller dem er ikke nødvendigvis levereglene de presenterer, men hvilke syn de har på hva som egentlig er gjenstand for moralsk vurdering: Selve handlingen, den som handler, eller handlingens konsekvenser.

- For en *pliktetiker* vil en handling være god eller dårlig i seg selv. Å stjele vil for eksempel være galt fordi tyveri er en dårlig handling. Menneskerettighetene er et utslag av pliktetisk tankegang. Man respekterer andres grunnleggende rettigheter ganske enkelt fordi de er mennesker.
- En *dygdsetiker* legger vekt på motivene bak en moralsk eller umoralsk handling. Å stjele er galt fordi tyvaktighet er en dårlig egenskap. Man kan være et dårlig menneske selv om man handler helt korrekt – har man lyst til å stjele, men er redd for å bli oppdaget, er man like fullt tyvaktig. Gir man penger til gode formål for å kunne skrive av på skatten er man fortsatt ikke noe godt menneske.
- En *konsekvensetiker* legger vekt på hva handlingen fører til. Konsekvenser kan være gode eller dårlige. Å stjele er galt fordi det fører til at noen andre mister sin eiendom. I et vanskelig moralsk dilemma vil en konsekvensetiker kunne sette konsekvensene av ulike handlingsalternativer opp mot hverandre, og velge den handlingen som gir minst negativt eller størst positivt utfall.

Moralsk utvikling

Det er laget flere teorier om moralsk utvikling fra barndommen til voksenlivet. En av de mest detaljerte er Kohlbergs stadieteori¹. Ut fra strukturerte intervjuer med barn og unge kom han frem til at moralsk resonering utvikler seg over 5, eller kanskje 6, stadier. Overgangen fra et stadium til det neste inntreffer når man har stått overfor ekstra utfordrende moralske situasjoner. Man må gjennom alle stadiene i rekkefølge – man kan ikke hoppe over noen eller utvikle seg baklengs. Man er imidlertid alltid i stand til å bruke tenkemåter fra tidligere stadier, og man kan ha forståelse for, og være tiltrukket av, tankegangen på stadiet rett over sitt eget. Ikke alle når opp til de øverste stadiene – etter mange års forskning har man funnet få personer på stadium 5, og dessverre ingen på stadium 6.

Kohlbergs modell fokuserer på rettfærdig tenkning. Feministiske kritikere har hevdet at dette først og fremst er et mannsideal, og Carol Gilligan har foreslått en alternativ moral som i større grad ivaretar kvinnelige verdier som omsorg og relasjoner. Der Kohlberg snakker om distinkte stadier legger Gilligan frem tre nivåer, og overgangsfasene mellom dem. Senere forskning på Kohlbergs og Gilligans modeller har vist at kjønnsforskjellene ikke er så store som man trodde. Både rettfærdighetsmoral og omsorgsmoral ser ut til å være relativt godt representert hos begge kjønn.

Kohlbergs stadier	Forklaring. (Noen steder er forklaringen uklar eller tvetydig. Her kan spillerne fylle ut med sin egen forståelse.)
1. Straff og belønning	Rett og galt er basert på det som gir umiddelbar straff eller tilfredsstillelse. En selv er den eneste relevante aktøren.
2. Instrumentell moral	Man følger regler når det er nyttig. Man passer på seg selv og lar andre gjøre det samme. Rett og galt er noe man blir enige om fra gang til gang.
3. Snill gutt/pike	Rett og galt er basert på hva andre synes om en.
4. Lover og regler	Rett og galt er basert på samfunnets lover og regler. Man er opptatt av at disse reglene holdes, for alternativet er kaos og sammenbrudd
5. Sosial kontrakt og individuelle rettigheter	På dette stadiet begynner man å forstå at loven er til for menneskene, ikke omvendt. Regler kan endres når alle er enige om det, og settes til side når viktigere prinsipper står på spill. Sivil ulydighet er et eksempel på denne tankegangen.
6. Universelle prinsipper	Man følger etiske prinsipper man har kommet frem til selv. Lover og regler er bare avspeilinger av disse prinsippene.

Gilligans nivåer av omsorgsetikk	Forklaring. (Noen steder er forklaringen uklar eller tvetydig. Her kan spillerne fylle ut med sin egen forståelse.)
1	Man er mest opptatt av sitt eget ve og vel – andre kommer i annen rekke.
1 ½	Begynner å stille spørsmål ved denne tankegangen, bruker ord som egoistisk, med negativ valør, om seg selv.
2	Man legger mer vekt på selvoppofrelse – nå er det en selv som kommer i annen rekke.
2 ½	Begynner igjen å stille spørsmål. Ord som egoisme kommer tilbake, men nå med positiv valør: "Jeg må bli litt mer egoistisk"
3	Man forstår at man må passe på seg selv for å kunne ivareta andre, og omvendt – man har oppnådd balanse mellom disse ytterpunktene.

Rollefordeling

Fire eller fem personer kan delta i spillet: Hovedpersonen, de to rådgiverne, og to spillere som kan slås sammen til én. Deltagerne har ulike oppgaver, og må bruke ulik grad av tid på forberedelse.

Hovedpersonen

Hovedpersonen i spillet er den moralske aktøren, et levende menneske som lever i vår verden. Han eller hun skal delta i to situasjoner: Moralske dilemmaer, og dagliglivsscener. Du må bestemme deg for følgende karakteristikk før du begynner å spille:

- Navn, kjønn, alder
- Kort beskrivelse (maks fire setninger pr. punkt) av:
 - Livet så langt
 - Utseende
 - Humør
 - Særegenheter (gester, talemåter etc)
- Verdier
Skriv noe om hvilke 2-3 saker (utover sin egen velferd) hovedpersonen er mest opptatt av og ilegger stor moralsk verdi. Verdiene kan være spesifikke, f eks miljøvern, familieverdier, eller mer generelle, f eks nestekjærlighet, renhet, fremskritt.
- Moralsk orientering og status
Er hovedpersonen pliktetiker, dygdsetiker eller konsekvensetiker, eller et sted midt i mellom? Hvor, fra 1 til 3, står han eller hun på Kohlbergs skala? På Gilligans skala begynner alle i dette spillet på 0.
- Arenaer
Beskriv de arenaene der rollepersonen tilbringer mesteparten av sitt liv – hjem, jobb/skole, vennekrets, evt klubber og foreninger.
- Bipersoner
Gi navn til, og skriv én setning (ikke mer) om, opp til fem personer på hver av livsarenaene.
- Nære relasjoner
Velg ut de bipersonene hovedpersonen har nære relasjoner (familie, kjærlighetsforhold, bestevenner osv) til, og beskriv dem nærmere. Si også noe om selve relasjonen. Dette punktet er viktig, da hovedsakelig er disse personene som vil være involvert i spørsmål om omsorgsmoral.

Hovedpersonens *utvikling* beskrives ved Kohlbergs (R) og Gilligans (O) stadier og nivåer. Moralsk status beskrives med forbokstaven og et nummer. En person som er opptatt av å være snill gutt, men begynner å stille spørsmål ved sine selvutslettende relasjoner til andre, vil for eksempel beskrives som R3-O2,5. Spiller man et barn begynner man spillet på R1-O1; spiller man en ung eller voksen person begynner man på R2-O1 eller R3-O1, alt etter hva man foretrekker.

Hver episode i spillet skaper en mulighet for moralsk utvikling: Hovedpersonen stiger ett hakk på den av de to skalaene som er mest relevant for episoden. Dette finner sted når det er tydelig at...

1. ...konflikten har vært vanskelig for hovedpersonen.
2. ...den moralske resoneringen har utfordret hovedpersonens tenkemåte.

3. ...hovedpersonen har mestret utfordringen på en konstruktiv måte. Husk imidlertid at hovedpersonen ikke har adgang til å resonere på et nivå som ligger mer enn ett hakk over sitt eget.

Det er ikke selve *løsningen* av konflikten, men hvordan hovedpersonen tenker, som skal bedømmes. Utover dette er ikke kravene strengt definert, og kan og bør tolkes fritt i hvert enkelt tilfelle. En avstemning rundt bordet avgjør om de er tilfredsstilt. Alle, også hovedpersonen, har stemmerett. Hvis det bare er én spilleder, har han eller hun to stemmer. Rådgiverne har lov til å kjøpslå med hovedpersonen om stemmer.

Andre sider av rollepersonen, de som er beskrevet i punktene over, vil sannsynligvis også forandre seg i løpet av valgene og hverdagsscenene. Denne utviklingen er opp til spilleren selv.

Se appendikset for eksempel på en rolleperson.

Rådgiverne

Hovedpersonen har to rådgivere, en lys og en grå, som prøver å styre ham eller henne i hver sin retning. Rådgiverne dukker opp innimellom de andre scenene i en episode, og argumenterer diskuterer sine synspunkter med hovedpersonen. Disse synspunktene skal være med når spilleren beskriver bakgrunnen for den endelige avgjørelsen. Rådgivernes agenda kommer an på det moralske dilemmaet.

- I situasjoner der alternativene ut fra hovedpersonens eget verdisystem kan beskrives som gode eller onde, står den lyse rådgiveren for det gode og den mørke rådgiveren for det onde. Dette trenger ikke nødvendigvis samsvare med spillernes verdier. En hovedperson som er svært regelorientert vil kunne betrakte det å følge regler som godt og det å bryte dem som ondt, selv om andre faktorer også spiller inn.
- I situasjoner der hovedpersonen må velge mellom sine egne interesser og andres, står den grå rådgiveren for den egoistiske utveien, og den lyse rådgiveren for den altruistiske, dvs selvoppofrende.
- I situasjoner der begge alternativene har noe godt eller noe dårlig ved seg, står den lyse rådgiveren for besluttsomhet, og den mørke rådgiveren for å utsette valget så lenge som mulig.

Rådgiverne har lov til å trykke på alle knapper og forhandle med alle midler. De kan også love bort og utrette hvert sitt mirakel for hovedpersonen i løpet av serien, dvs en gang i løpet av alle episodene. Mirakelet kan være hva som helst så lenge det passer overens med rådgiverens natur.

Den lyse rådgiveren er en høy kjortelkledd menneskeskikkelse uten hår. Huden lyser svakt, men øynene gløder kraftig. Den har også et par vinger på ryggen. Den grå rådgiveren er en gråhudet, gråhåret herre i grå dress som røyker sigarer. Han har to nattsvarte horn i panna. Spillerne kan velge selv om de vil gi karakterene sine personlighet, eller bare spille ut prinsippene de står for.

Den moralske spillederen

Den moralske spillederen har kontroll over dilemmaene i spillet. Han eller hun skal bestemme og forberede hvert dilemma (se neste kapittel), styre situasjonene der de oppstår, kompliseres og blir avgjort, og spille alle de involverte personene. I disse scenene har den moralske spillederen full autoritet over alt annet enn hovedpersonens og rådgivernes handlinger.

Den hverdagslige spillederen

Den hverdagslige spillederen har kontroll over hverdagsscenene i spillet. Han eller hun skal gjøre visse forberedelser, beskrive scenene, styre situasjonene, og spille alle bifigurene. Akkurat hva hverdagsscenene skal handle om bestemmes i fellesskap med deltageren som spiller hovedpersonen. Utover dette har den hverdagslige spillederen full autoritet over alt annet enn hovedpersonens egne handlinger.

Hvis dere bare er fire deltagere, kan samme person fylle begge spillederrollene.

Spilletets gang

Spillet består av en rekke med *episoder*. Hver episode handler om et moralsk dilemma. Et visst antall episoder utgjør en *serie*, dvs. hele historien om hovedpersonens moralske reise. Man bestemmer på forhånd hvor mange episoder man skal spille. Anbefalt antall er et sted mellom 5 og 20. En serie med få episoder vil være mer intens. Rådgiverne trenger heller ikke spare på miraklene sine. I en serie med mange episoder må rådgiverne være mer strategiske med å love bort mirakler, og deltagerne kommer mer i dybden på hovedpersonen. Hvor mye tid dere har lyst til å bruke på spillet er også en faktor.

Episodene består av 11 *scener*:

1. Planlegging
2. Hverdagsliv
3. Dilemmaet: Innledning
4. Første konsultasjon
5. Hverdagsliv
6. Dilemmaet: Komplikasjon
7. Andre konsultasjon
8. Hverdagsliv
9. Tredje konsultasjon
10. Avgjørelsen
11. Hverdagsliv og etterspill

Nedenunder følger en nærmere beskrivelse av de forskjellige scenetyperne.

Planlegging

Mesteparten av spillet går av seg selv, men dilemmaene bør planlegges på forhånd. Noen ganger kan planleggingen gjøres unna før de andre deltagerne kommer, men i noen tilfeller – hvis det er første episode og hovedpersonen ikke er ferdigbeskrevet, eller hvis dere rekker å spille mer enn en episode på en kveld – må de andre deltagerne ta en pause mens spillederen skriver ned noen notater. Dette trenger ikke ta lang tid – 20 minutter burde holde.

Selve planleggingen består av å finne ut hva dilemmaet handler om, hvordan det først presenteres, og hvordan det senere kompliseres. Disse fasene vil presenteres nærmere i avsnittet om dilemmaene.

Hverdagsliv

Hverdagslivsscenene spilles ut mellom hovedpersonen og den hverdagslige spillederen. De skal vise andre sider av hovedpersonens liv. Hovedpersonen spiller og den hverdagslige spillederen blir sammen enige om hva som skal være utgangspunktet for disse scenene – hvor de finner sted og eventuelt hva de handler om. Den hverdagslige spillederen kan også la elementer utvikle seg over flere scener, og eventuelt mellom episoder, for å knytte hverdagsdelen av spillet sammen til en historie. Hvis hovedpersonen blir følelsesmessig

oppbragt av valget han eller hun står overfor, vil dette prege hverdagslivet i stor eller liten grad.

Eksempel på hverdagslivsscener finnes i appendikset.

Dilemmaer

Dilemmaene er enten relatert til omsorgsmoral eller rettferdighetsmoral. Den moralske spillederen bestemmer for seg selv nøyaktig hva dilemmaet skal bestå av, men de andre spillerne får være med å diskutere hva slags type det skal være. Dilemmaene består av tre faser. I introduksjonen får hovedpersonen vite at han eller hun snart vil stå overfor et valg. De ulike alternativene blir lagt frem. Rådgiverne bestemmer hvem som representerer hva. I komplikasjonen skjer det noe som gjør valget vanskeligere og mer prekært. Hovedpersonen skjønner at det ikke går an å slippe unna. Komplikasjonen kan være at noe nytt oppstår, eller at ny informasjon kommer på bordet. I avgjørelsen må det velges. Det redegjøres for hvordan hovedpersonen resonerer, ut fra sine egne verdier og rådgivernes argumenter. Deretter spilles valget ut, og vi får se de umiddelbare reaksjonene til dem som er tilstede i scenen.

Eksempler på dilemmaer av begge typer og historien som binder dem sammen finnes i appendikset.

Konsultasjonene

Det er tre konsultasjoner i løpet av spillet. En etter innledningen av dilemmaet, en etter komplikasjonen, og en rett før det endelige valget. I den første konsultasjonen dukker den ene rådgiveren opp, i nummer to kommer den andre til orde. Rekkefølgen avgjøres ved kron og mynt – vinneren bestemmer hvem som går først. I den tredje konsultasjonen får begge rådgiverne snakke, nå i omvendt rekkefølge. Konsultasjonene foregår på hovedpersonens eget soverom, hvis det lar seg gjennomføre, eller et annet sted hvor hovedpersonen er alene. Rådgiverne er en naturlig del av hovedpersonens liv, og han eller hun blir ikke overrasket over at de dukker opp.

Etterspill

Etterspillet er en hverdagslivsscene, men innholdet er mer fastsatt enn ellers. Her skal hovedpersonen av en eller annen grunn møte en eller flere av de andre som var involvert i dilemmaet. Hvis saken endte svært tragisk, kan han eller hun møte vedkommendes pårørende i stedet. De snakker sammen om det som har skjedd, enten i takknemlighet, krangel, eller forsoning. Deretter blir deltagerne enige om hva hovedpersonen har lært, og spillet går videre til neste episode.

Mellom episodene

Episodene kan følge tett på hverandre i spilltid, eller det kan gå mange år mellom dem – alt ettersom man er interessert i hovedpersonens daglige liv eller moralske utvikling over tid. Går det lang tid mellom episodene må deltagerne bli enige om hva som har skjedd i mellomtiden. Her har hovedpersonen og den hverdagslige spillederen siste ord.

Appendiks: Eksempler

Eksempel på hovedperson

Johnny Karlsen, mann, 16

Beskrivelse: Født og oppvokst i Oslo. Skilte foreldre, men relativt rolig barndom.

Johnny liker dataspill og rollespill, og tilbringer mye tid på den lokale rollespillklubben – særlig etter at Nina begynte. Johnny er middels stor, blond, og med blå øyne. Han er stort sett i godt humør, men kan bli ganske sur når han krangler om reglene i et spill. Han vifter mye med armene når han snakker, særlig når han er opphisset.

Verdier: Johnny er, under påvirkning av sin far, opptatt av rettferdighet i arbeidslivet. Han er også ellers intenst oppsatt på å følge regler. På ungdomsskolen markerte han seg flere ganger mot mobbing.

Moralsk orientering: Johnny er ganske pliktetisk orientert – han tåler ikke at regler og avtaler blir brutt. På Kohlbergs skala er han en toer som skuer mot tredje nivå. På Gilligans skala starter han, som alle andre, på 1.

Arenaer: 3 arenaer. Hjemme, et stort hus på vestkanten. Den nye skolen, en videregående skole midt i sentrum. Rollespillklubben Ridderne av Åsen, en gjeng på syv-åtte stykker som samles i egne lokaler en gang i uka og spiller forskjellige spill.

Bipersoner: Hjemme – mor, uføretrygdet bitter akademiker med ryggproblemer som har lest for mange teorier om barneoppdragelse. Far, snill og flink til å lytte, men sjelden hjemme grunnet topplederstilling i mellomstor bedrift. Ingen søsken. Skolen – klasseforstander Berit, gammel dame med mye livserfaring som tar seg tid til å snakke med elever også utenom skoletiden. Vennene Erik, Arne og Lars. Lars kommer fra samme strøk som Johnny og er også med i spillklubben. Erik og Arne er litt bråkete, men egentlig ganske snille. Rollespillklubben – Lars, Amund, Cecilie, Nina, Frank og Ole. Cecilie og Nina er bestevenninner fra før av, og Nina ble dratt med på rollespill for noen måneder siden. Lars er forelsket i Cecilie, men hun er mest opptatt av Amund.

Nære relasjoner: Faren – en klok og snill, men stresset mann. Kommer selv fra fattige kår og har arbeidet seg opp. Har konstant dårlig samvittighet for at han ikke tilbringer mer tid med familien. Johnny er glad i faren sin, og betror seg ofte til ham, men føler likevel ikke at de kjenner hverandre. Nina – den nye jenta på rollespillklubben, og Johnnys store avstandsforelskelse. Kommer fra en ambassadefamilie som nettopp har slått seg til ro. Vært i mange land, opplevd mye. Hun har også store pupper. Nina er spennende, men rotløs og noen ganger langt nede. Lars – barndomsvennen. En rolig, tankefull gutt som leser mye. Grunnla Ridderne av Åsen. Grubler for tiden mye over situasjonen med Cecilie, Ninas venninne. Berit – klasseforstanderen. Flere av elevene, deriblant Johnny, har kommet hjem til den lille østkantleiligheten hennes når de har problemer.

Eksempler på hverdagslivsscener

Spilltreff. Egentlig skulle det vært to grupper, men Nina og Cecilie har ikke kommet. Alle spiller Draug. Amund forteller at Cecilie er hjemme hos Nina, som har kjærlighetssorg.

Hjemme. Pappa har tatt seg tidlig fri, og kan være med å diskutere dilemmaet med Johnny.

Neste spilltreff. Nå er Cecilie der uten Nina. Hvis Johnny spør hvordan det går med henne sier Cecilie at han kan ringe og spørre selv, og gir ham nummeret hennes.

Eksempler på dilemmaer

1. Det nye spillet (rettferdighetsdilemma)

Innledning: Om noen dager kommer det et nytt, fett rollespill på markedet. Johnny har spart lenge for å få råd. Men nå sier moren at han må bruke pengene på ny sykkelhjelm. Hva skal han gjøre?

Komplikasjon: Senere på klubben snakker Nina om hvor mye hun gleder seg til å prøve det nye spillet.

Avgjørelsen: Spillet kommer i butikken og det er klubbmøte samme kveld.

2. Hjelpe til hjemme (omsorgsdilemma)

Innledning: Moren ber Johnny om å hjelpe til med storrengjøringa en helg han egentlig har avtalt å gå på kino med Lars.

Komplikasjon: Han får se moren som gjemmer seg bort og gråter fordi hun har så vondt i ryggen.

Avgjørelsen: Lars ringer og spør hvor i salen han vil sitte.

Kjærlighetsintrigene i spillklubben utvikler seg. Mellom dilemma to og tre blir Cecilie og Amund sammen. Lars er fortvilet.

3. Å vite for mye (omsorgsdilemma)

Innledning: Johnny og Nina overhører Amund som sitter på do og snakker ganske intimt med en annen jente. Nina ber Johnny om å ikke si det til videre. Det er ikke sikkert hva som er hva, og Cecilie vil bli veldig lei seg hvis hun får vite det. Hvis han allikevel bestemmer seg for å fortelle det hopper vi over den vanlige saksgangen og går rett til avgjørelsen.

Komplikasjon: Johnny ser Amund og en annen jente arm i arm på gata. Det er ikke lenger tvil.

Avgjørelsen: Amund og Cecilie sitter og kliner på neste spilltreff. Lars er trist.

Det går noen år. Nå går Johnny siste året på gymnaset, og skolen begynner å bli alvor.

4. Prøven (rettferdighetsdilemma)

Innledning: Trude, en jente i klassen til Johnny, ber ham om hjelp til å jukse på en prøve. Han sier antakeligvis nei – han hater jo regelbrudd.

Komplikasjon: Lars finner ut at Trude står i fare for å stryke i hele faget, og forteller det videre til Johnny.

Avgjørelsen: Det er dagen for prøven, og Johnny ser at Trude har med seg en jukselapp. Skal han følge reglene og la Trude stryke, eller holde kjeft og la det gå som det går?

5. Jobben (rettferdighetsdilemma)

Innledning: Johnny blir tilbudt jobb i et pakkefirma. Samtidig får han vite at en eldre, delvis uføretrygdet mann vil få sparken hvis han tar jobben.

Komplikasjon: En av to muligheter. Er han innstilt på å ta jobben møter han mannen personlig. Er han innstilt på å ikke ta jobben kommer moren og spør hvordan det ligger an. Hun regner nemlig med at han begynner å betale litt for seg snart.

Avgjørelsen: Johnny må bestemme om han tar jobben eller ikke.

Avsluttende ord

Dette er alt dere trenger for å spille Moral. Lykke til. Og husk at det å ha et rettferdig, men fleksibelt forhold til regler er tegn på moralsk modenhet.

Noter

1) OBS: Kohlbergs og Gilligans teorier er ikke korrekt gjengitt i denne teksten. Jeg har foretatt forenklinger for presentasjonens skyld, og modifikasjoner for spillbarhetens skyld. For en ordentlig gjennomgang anbefales leseren å slå opp i en god lærebok i psykologi.