

Skrub tilbage til køkkenet

Video #4

Tema

Kønsdiskrimination og hårdt sprog i gaming

Formål

Formålet med denne video og tilhørende øvelse er at få eleverne til at diskutere hårdt sprog og diskrimination i gaming, og at få dem til at reflektere over, hvorfor piger og drenge nogle gange behandles forskelligt i gamingmiljøer.

Faglig introduktion til temaet

Rigtig mange unge spiller computerspil. Det bliver brugt til både at slappe af, hygge med venner, dyrke en interesse eller få nye oplevelser. Langt de fleste unge foretrækker, at oplevelser i spillene deles med andre, men specielt for piger opstår der en lang række udfordringer, når spillene bliver sociale. Mange piger og kvinder oplever, at for dem fyldes spillenes chat- og snakkesystemer med seksualiserede jokes, trusler og kommentarer, og at de ofte dømmes ude af et spil allerede inden det sættes i gang, blot fordi de ikke er mænd. Langt de fleste spillere er sociale og vil altid gerne møde andre nye spillere - uanset køn - men en lille kerne forpester miljøet for kvindelige gamere, hvilket kan bidrage til at afskrække og afholde piger helt fra at game. En af konsekvenserne ved dette kan være, at piger generelt afholder sig fra alt det digitale og tekniske i skolelivet, og senere på de videregående uddannelser, hvilket fastholder en skævvridning af kønsfordelingen på netop disse uddannelser og senere arbejdspladser. Det er vigtigt, at vi tager spil og dets miljø seriøst, for både deres og for demokratiets skyld, for det er i spil, at mange børn og unge for første gang møder de digitale verdners uendelighed og fascineres af dem.

Tidsramme, udstyr og forberedelse til øvelsen



- Videoen med tilhørende øvelse og spørgsmål tager cirka én lektion.
- En projektor eller et smartboard til at vise videoen.
- Print på forhånd arket med ord til hver elev, som skal klippes ud.

Fremgangsmåde og øvelse

Fortæl eleverne, at det i dag skal handle om tonen i computerspil, og hvordan det kan opleves at være kvindelig gamer

Start med at se videoen
(2:23 minutter)

Beskrivelse af videoen

I videoen fortæller streameren Marie Watson om, hvordan hun oplever at være kvindelig gamer og streamer. Hun oplever, at hun får mange hårde kommentarer med på vejen, fordi hun har et andet køn end hovedparten af de folk, der spiller computer. Ofte har kommentarerne noget med hendes køn at gøre. Hun kan for eksempel få at vide, at hun skal gå tilbage i køkkenet, eller at hun ikke er god nok til at game, fordi hun er en pige.

På grund af den slags kommentarer kan man blive fristet til at gemme sig, fortæller Marie, men i virkeligheden bør man gøre det modsatte, siger hun, og det er en af grundene til, at Marie streamer og deler hendes spiloplevelser med andre. For hende er det vigtigt at vise, at piger og kvinder også kan spille computer, og at det ikke er i orden at nedgøre andre på grund af køn eller seksualitet.

Lav en kort opsamling med eleverne, når I har set videoen. Hvad tænker de umiddelbart om det, de har set? Kan de genkende, at piger oftere får hårde kommentarer og beskeder i computerspil, og at folk også kan finde på at kalde hinanden "bøsserøv", "gay" eller lignende, når de spiller sammen eller generelt er sammen online?

Øvelse

Sprogbarometeret



Varighed: 25-30 min

I øvelsen skal eleverne plote ord ind på et barometer, som du finder vedlagt som bilag sammen med en række forslag til ord eller sætninger, som kan placeres på barometeret. Det kan for eksempel være udsagn som "Kom igen", "Fuck af", "Hvad laver du?!", "Noob", "Krudtugle", "Gay", "Du spiller som en pige".

- **Inden øvelsen:**

Tal med eleverne om, hvad ordene og sætningerne betyder.

Ordene eller sætninger skal klippes ud, så de kan placeres individuelt på barometeret.

Imens kan du tegne barometeret på tavlen.

- **Under øvelsen:**

For hvert ord eller sætning skal eleverne sammen tage stilling til, om det er over grænsen ved at placere det på barometeret. Når de har brugt alle ord, kan du bede eleverne selv finde på ord eller sætninger, som kan være ok at bruge, hvis man vil fortælle de andre, at de skal gøre det lidt bedre eller bare gerne vil skabe et godt spilmiljø.

- Hvis I vil gøre lidt ekstra ud af øvelsen, kan eleverne også få til opgave at lave deres egne emojis, som skal markere punkter på barometeret. En glad emoji kan for eksempel markere, at det er en god måde at tale med hinanden på, mens en vred emoji kan markere, at noget er over stregen.

Refleksion over øvelsen

Når øvelsen er færdig, kan der stilles generelle spørgsmål til klassen.

- Er der forskel på, hvordan vi taler med hinanden, når vi spiller computer eller skriver på sociale medier, og når vi er sammen ansigt til ansigt, som vi for eksempel er her i klassen?
- Hvis ja, hvorfor er det mon sådan?
- Hvorfor tror I særligt, at det er piger, der bliver talt grimt til?
- Hvad er det bedste, man kan gøre, hvis man oplever, at nogen skriver grimt til en selv eller andre?

Afrunding på timen

Rund undervisningen af med at samle op på det, I er kommet frem til. Du kan eventuelt spørge eleverne, om der er nogle, der har lyst til at prøve nogle af de gode råd af, som I er kommet frem til. Næste gang kan I tale om, hvorvidt det har hjulpet eller ej.