

Sjovt indtil politiet sparkede døren ind

Video #3

Tema

Anonymitet i digitale
fællesskaber

Formål

Formålet med denne video og tilhørende øvelse er at få eleverne til at reflektere over, hvad det indebærer at være anonym på nettet og i digitale fællesskaber, og hvor grænsen går mellem sjov og alvor, når man sidder bag en skærm og ikke kan se hinanden.

Faglig introduktion til temaet

Alle har mulighed for at være anonym online, og for nogle kan det være befriende at være anonym, da man kan diskutere holdninger, dele interesser, eller søge råd og svar på spørgsmål uden at blive genkendt. Nogle bruger også muligheden for anonymitet til at prøve grænser af.

For nogle digitale fællesskaber er anonymiteten omdrejningspunktet, da det tillader andre rammer for fællesskabet og for det indhold, der deles, da ingen kender hinandens rigtige identitet. Det kan til gengæld føre til, at grænserne for, hvad der er rigtigt og forkert at dele og skrive rykkes eller slet ikke findes, da alle kan gemme sig bag skærmen. Der er dog ingen, der er 100 procent anonym på nettet.

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.
- Øvelsen kan gennemføres med en hel klasse, som deles op i grupper á 11 elever, eller med et mindre antal elever. Dog min. 7 elever pr. Gruppe.

- Til øvelsen skal I bruge et almindeligt sæt spillekort, som skal inddeles på følgende måde:
 - Til én bunke: 8 talkort, 2 billedkort og 1 es.
 - Du skal lave bunker af kort, så alle elever kan få ét kort hver. Fx. hvis der er 22 elever i klassen, skal du lave to bunker med ovenstående kort.
 - Har du ikke et sæt spillekort, kan du også skrive rollerne på en lap papir.
- OBS: Læs beskrivelsen af øvelsen godt igennem på forhånd, da der er mange trin i legen.

Fremgangsmåde og øvelse

Fortæl eleverne, at det i dag skal handle om anonymitet online, og grænsen mellem sjov og alvor på nettet.

Start med at se videoen
(2:26 minutter)

Beskrivelse af videoen

Videoen er en lydoptagelse af en ung, dansk mand, som fortæller om sin deltagelse i et anonymt og grænsesøgende fællesskab på internetforummet 4chan, da han var 14 år. I forummet er der ikke noget "filter", og brugerne får anerkendelse fra de andre, når de lægger grove billeder op, eller laver sjov med ting, man

normalt ikke laver sjov med. Efter et skoleskyderi i Tyskland laver flere brugere opslag på forummet, hvor de fortæller, at de også vil lave et skoleskyderi samt hvor, hvornår, og hvordan det vil ske. Det samme gør den unge mand, og tre dage senere vælter 50 kampklædte betjente ind i forældrenes hjem.

Lav en kort opsamling med eleverne, når I har set videoen. Hvad tænker eleverne umiddelbart om det, de har set? Var det dumt, naivt, overraskende, hvad der skete?

Øvelse

Morder



Varighed: 25-30 min

Øvelsen tager udgangspunkt i rollespillet "Varulv", hvor anonymitet er omdrejningspunktet. Spillet drejer sig om to mordere, én borgmester og en gruppe borgere, hvor morderne skal slå de andre deltagere ihjel, uden at blive opdaget som mordere, mens de andre modsat skal forsøge at finde ud af, hvem morderne er, inden de bliver slået ihjel. Ingen ved med sikkerhed hvem hinanden er, og morderne skal gøre alt for at være anonyme og ikke blive afsløret.

- **Inden øvelsen:**

Eleverne inddeles i grupper af min. 7 og maks. 11 personer, som skal sidde rundt om et bord. Gruppen skal helst bestå af et ulige antal deltagere. Derudover skal der være én spilleleder, som kan være dig som underviser.

Før legen starter, får alle deltagere i legen udleveret ét spillekort hver, som de ikke må vise til de andre. Kortet symboliserer deres rolle i legen.

- **To får uddelt et billedkort, som betyder, at de er mordere**
- **En får et es, som betyder, at vedkommende er borgmester**
- **Resten får uddelt talkort, som betyder, at de er almindelige borgere.**

- **Under øvelsen:**

Spillet går i gang ved, at spillederen siger: "*Byen sover*". Herefter lukker alle deltagere i legen øjnene. Derefter følger spillederen følgende trin:

1. Spillederen siger: "*Morderne åbner øjnene*". Herefter skal de to mordere åbne øjnene og i stilhed udpege én person i gruppen, der skal slås ihjel. Det gør de ved enten at nikke eller pege på den udvalgte person.
2. Spillederen siger nu: "*Alle lukker øjnene*", og morderne lukker øjnene som alle andre.
3. Spillederen siger: "*Borgmesteren åbner øjnene*". Nu må borgmesteren (igen uden at sige noget) pege eller kigge over på en af de andre spillere og få at vide af spillederen, om vedkommende er morder eller ej. Spillederen skal ryste på hovedet eller nikke for at afkræfte eller bekræfte, om borgmesteren har ramt plet. Borgmesteren lukker herefter øjnene igen, og spillederen går til næste fase af spillet ved at sige "*alle åbner øjnene*".
4. Nu skal spillederen fortælle hvem, der er blevet slået ihjel. Den udvalgte spiller er nu ude af spillet og må følge med fra sidelinjen, mens de tilbageværende skal forsøge at finde ud af hvem, der er morder, ved at snakke med hinanden. For ikke at komme under mistanke, vil morderne måske forsøge at lede opmærksomheden over på en anden deltager, eller modsat sige så lidt som muligt for ikke at vække opsigt. Borgmesteren ved, om en bestemt person er morder eller ej og kan hjælpe de andre på vej, men hvis han ved, at en person er morder, vil han måske heller ikke være for tydelig, da det vil betyde, at han vil blive genkendt som borgmester og være et oplagt mål for morderen/morderne i næste runde.
5. Når et flertal er blevet enige om hvem, de tror, der er morder, skal de udpege en spiller, og vedkommende skal afsløre om vedkommende er morder eller ej. Denne spiller er nu også ude af spillet. Nu starter en ny runde med de resterende spillere.

- **Afslutning:**

Spillet er færdigt, når morderne er blevet opdaget, eller når der er lige så mange mordere, som der er borgere i byen (i så fald kan der ikke dannes flertal mod morderne længere).

- Hvis spillet er hurtigt afsluttet, eller eleverne skal bruge en omgang mere på at forstå, hvad det går ud på, kan man tage et spil mere. Det kan eventuelt være en god ide at sætte en tidsgrænse på diskussionen i hver runde, hvis ikke man vil have, at det trækker alt for langt ud.

Refleksion over øvelse:

Når legen er gennemført er der fælles opsamling med eleverne. Først på øvelsen og derefter på videoen. Følgende spørgsmål kan i den forbindelse være relevante at diskutere.

Forslag til spørgsmål til morderne:

- Var det nemt at gemme sig?
- Hvordan var det at være anonym?

Forslag til spørgsmål til resten:

- Var det nemt at se og afsløre, hvem der var morder i legen? Hvad gjorde det svært?
- Hvordan var det at blive beskyldt for at være morder, når man ikke var det?

Diskussion med alle elever:

I "Morder" giver anonymiteten mulighed for at lave en leg sammen, hvor man kan forsøge at vinde over eller drille hinanden ved at beskyjde andre for at være morder. I videoen, som eleverne så til at starte med, er der også et fællesskab ved det at være anonym.

- Hvad var det for et fællesskab, manden i videoen kom med i?
- Hvorfor tror I, han blev tiltrukket af det?
- Hvorfor tror I, han sender truslen om skoleskyderi afsted?
- Hvorfor tror I, han synes det var "sjovt" med sådan en trussel?
- Ville han have skrevet det samme, hvis han ikke havde været anonym?
- Er der ulemper ved et fællesskab, som det han tog del i, hvor man ikke kan se hinanden i øjnene eller ikke har nogle regler at følge, som der var i vores leg?
- Det ender med, at den unge mand bliver opdaget af politiet, som rykker ud til hans hjem. Tror I, det kan lade sig gøre at være helt anonym på internettet?

Afrunding på timen

Rund undervisningen af med at samle op på det, I er kommet frem til. Læringen fra øvelsen og videoen kan blandt andet være, at anonymitet kan være et sjovt redskab i leg og spil, og at det også kan være fint, hvis man vil diskutere interesser eller søge råd og svar på spørgsmål online, uden at det skal handle om hvem, man selv er som person. Men samtidig kan det være udfordrende, hvis der ikke er nogle fælles regler at rette sig efter eller en tydelig moderator. I "Morder" var det for eksempel en spilleleder som hjalp med at styre legen og sørge for, at spillerne overholdt reglerne.

Hvis I ikke allerede har været inde på det, så er det vigtigt at nævne, at det er ulovligt at komme med trusler, både mundtligt og skriftligt. Uanset om man mener det eller ej.