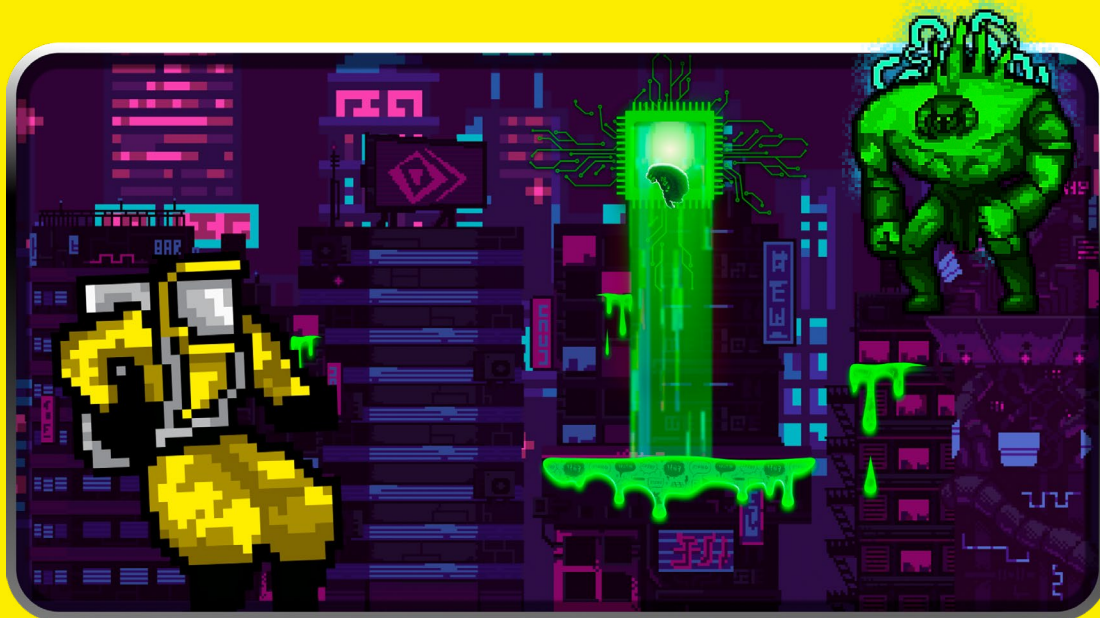


Hate Hunters

SPIL FOR DEMOKRATI
I KONTEKSTEN AF MODERNE FORMER FOR
EKSTREMISME



Copyright © 2023 by bOJA – Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit,
SCENOR, Internationale Hochschule, modus|zad, LAG Mobile Baden-
Württemberg, Danish Youth Team, Serious Games Interactive APS



**Co-funded by
the European Union**



Erasmus+

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



INDHOLDSFORTEGNELSE

Introduktion og baggrund	3
Betydningen af gaming	5
HATE HUNTERS – Spillet	9
Hadefuld tale og ekstremisme i det digitale rum	12
Spillet i sammenhæng med empowerment-begrebet	14
Storytelling – ledsagende spørgsmål til undervisningsbrug	15
Spillet i en workshop-setting - et eksempel	22
Ordlister for spil	29
Bibliografi og indholdsfortegnelse	32
Tryk.	34

%#!

#@&!-



INTRODUKTION OG BAGGRUND

Projektet: Spil for Demokrati i Forbindelse med Moderne Former for Ekstremisme



I en tid, hvor ekstremistiske organisationer udnytter skæringspunktet mellem digital teknologi og ideologisk indflydelse, giver spilverdenen dem uventet et nyt aktivitetsområde. Gennem klog brug af digitale teknologier har ekstremistiske organisationer med succes transformeret deres indhold, former og markedsføringsteknikker. Onlinespil har givet dem et uventet boost, da flere ekstremistiske organisationer har formået at udvikle deres egne spil eller "besætte" spilplatforme.

Mens unge mennesker er mål for ekstremistisk rekruttering, kan de også spille en vigtig rolle i at modvirke polarisering, ikke mindst fordi de kan tjene som rollemodeller for andre unge. Det EU-finansierede projekt GameD tager fat på disse udfordringer. I projektet blev mobilspillet HATE HUNTERS udviklet i samarbejde med eksperter inden for ungdomsarbejde, forebyggelse af ekstremisme og hate speech. Unge blev også involveret i forskellige faser af spiludviklingen, hvor de i høj grad var med til at forme plottet, karakternavnene og spildesignet.

Målet med spillet er at øge bevidstheden om kulturelle stereotyper, diskrimination og hadefuld tale og modvirke, at ekstremistiske grupper udnytter dem. Aspekter som fordomme, racisme eller udelukkelse af minoriteter er forstadier til potentiel radikalisering og skal adresseres så tidligt som muligt, ideelt set med legende midler.



Uddannelsesmæssige mål

HATE HUNTERS is more than just a game; it can be used as a tool for political education. During the game, players learn about the impact of hate speech, what they can do against it, and where they can seek help if they are affected by or witness online hate.

www.scenor.at/gamed





Projektets mål omfatter:

- ▶ Sensibilisering af unge mennesker over for ekstremistiske og populistiske fortællinger.
- ▶ Udvide deres viden og færdigheder til at sætte spørgsmålstejn ved kulturelle stereotyper.
- ▶ Udvikling af fælles visioner for sameksistens i en kontekst af globalisering og mangfoldighed.
- ▶ At give unge mennesker mulighed for selv aktivt at forme et spil.
- ▶ Tilvejebringelse af innovative værktøjer til ungdomsarbejde.
- ▶ Uddannelse af ungdomsarbejdere i online og offline praksis i forbindelse med gaming.

Målgrupper

Den primære målgruppe for spillet er unge i alderen 12-18 år i Europa. Den sekundære målgruppe omfatter ungdomsarbejdere og undervisere i Europa, der kan bruge spillet som et værktøj i deres arbejde med unge for at øge bevidstheden om hadefuldt tale og ekstremisme.

BETYDNINGEN AF GAMING

Spilkultur og dens Betydning for Teenagere

Spil og spilplatforme er blevet afgørende sociale rum for børn og unge og former den måde, unge interagerer med hinanden på. I Østrig spiller 76% af alle unge regelmæssigt videospil¹ (72% i Tyskland², 93-96% i Danmark³). Såkaldte first-person shooters⁴ og rollespil (RPG) er nogle af de mest populære spil.⁵

Desuden bliver livestreaming af spil på platforme som Twitch eller DLive mere og mere populært. På verdensplan bruger ca. 160 millioner mennesker Twitch i omkring en halv time dagligt. På online gaming(-tilstødende) platforme som Discord og Steam er næsten 130 millioner mennesker aktive dagligt og bruger næsten en time hver dag på Steam. Disse platforme giver ikke kun mulighed for at spille, men fungerer også som rum for udveksling og kommunikation.

Ekstremister udnytter disse muligheder til strategisk at sprede hadefulde ideologier og budskaber blandt unge mennesker og rekrutterer dem til "deres sag". Spil kan hjælpe med at modvirke dette ved at præsentere positive modfortællinger. De spreder bevidsthed blandt unge om, hvilken effekt sårende og nedsættende meninger og udtryk har på andre, og giver dem mulighed for at handle imod sådan adfærd.



For mere information:

- Foundation for Digital Games Culture.
Tilgængelig online: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/en/>



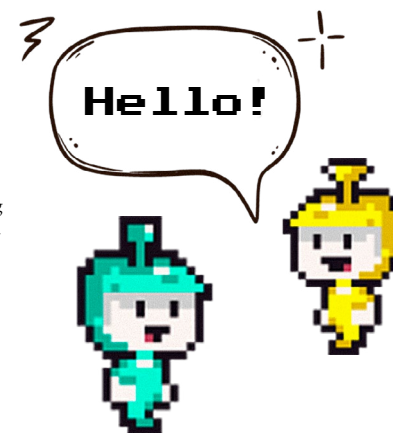
1 Bhachoo, Manu (2023): Controller statt Kontrolle: Gaming-Sucht. Tilgængelig online: https://www.meinbezirk.at/salzburg-stadt/c-gesundheit/controller-statt-kontrolle-gaming-sucht_a6373230

2 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023): JIM-Studie 2023. Tilgængelig online: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf

3 Statista (2018): Internetaktiviteter blandt børn i Danmark i 2018, fordelt på køn. Tilgængelig online: <https://www.statista.com/statistics/1111045/internet-activities-among-children-in-denmark-by-gender/>

4 En undersøgelse af unge mennesker som en del af GameD-projektet i 2022 viste, at omkring 60% af de adspurgte spiller first-person shooter-spil.

5 En GameD-undersøgelse i 2022 viste, at unges erfaringer med "serious games", dvs. spil med et lærerigt, men stadig underholdende indhold, var ret negative. De blev beskrevet som kedelige og underlegne i forhold til andre spil, hvad angår grafik, konkurrence og levelsystemer.



Vidste du, at...



- ... at antallet af gamere på verdensplan i år vil være omkring 3,38 milliarder?⁶
- ... syv ud af ti østrigere spiller videospil - det er 5,3 millioner gamere i Østrig?⁷
- ... næsten halvdelen af de mennesker i Tyskland, der spiller spil, er kvinder?⁸
- ... den gennemsnitlige tid, der bruges på at spille spil om ugen, er cirka 9 timer?⁹

- ... spil påvirker forskellige områder af livet (f.eks. musik, kunst, film, ode, sport og sundhed)?
- ... eSport i øjeblikket er a nerkendt som en sport i mere end 60 lande af etablerede sportsforbund (f.eks. Sydkorea, USA, Sverige, Holland, Storbritannien, Frankrig og Danmark)?¹⁰



6 Newzoo, Global Games Market Report, oktober 2023, tilgængelig online: <https://tinyurl.com/3bet4cbk>

7 Ovus: Sieben von zehn Österreicherinnen und Österreicher spielen Videospiele. Tilgængelig online: <https://www.ovus.at/news/sieben-von-zehn-oesterreicherinnen-und-oesterreicher-spielen-videospiele/>

8 Game, Verband der deutschen Gamesbranche, Spielerinnen und Spieler in Deutschland, GfK 2023, tilgængelig online: <https://www.game.de/marktdaten/spielerinnen-und-spieler-in-deutschland/>

9 Videospil i Europa: Den typiske stereotyp af en gamer er ikke længere gyldig. Tilgængelig online: <https://www.videogameseuropa.eu/games-in-society/>

10 Barmer: E-Sport und Gaming. Tilgængelig online: <https://www.barmer.de/gesundheit-verstehen/sport/e-sport/>

Ekstremisme i det Digitale Rum



Nutidens ekstremistiske bevægelser og miljøer er mere dynamiske end nogensinde, og grænserne mellem ekstremistiske ideologier udviskes i stigende grad. Aktiviteterne forskydes mod virtuelle rum og sociale medier. En bemærkelsesværdig tendens er den fortsatte decentralisering af ekstremistiske miljøer: Etablerede grupper mister betydning til fordel for løse netværk/bevægelser og enkeltpersoner, der fungerer som "influencere". Ekstremisme er ikke længere udelukkende knyttet til grupper. De sociale medier, som ekstremister oftest bruger til at tiltrække unge mennesker, er mainstream- platforme som **TikTok**, **Instagram**, **Twitter**, **Telegram** og i mindre grad **YouTube**. På det seneste er streamingplatforme som Twitch, gaming-relaterede platforme som Steam og Discord samt podcasts og "Let's Plays" også blevet mere udbredte.

In fobox

Radikalisme forstås generelt som politiske og religiøse ideologier, der står i diametral modsætning til et samfunds værdier og overbevisninger, og som placerer sig selv i samfundets udkant. Men de specifikke værdier, der udgør den "norm", som et samfund er blevet enige om, afhænger af den historiske, politiske, sociale og globale kontekst.

Ekstremisme er på den anden side ideologier, der ikke anerkender demokratiske værdier og processer, såsom menneskerettigheder eller valg. Ekstremistiske ideologier har følgende træk til fælles:

- ▶ Fortællinger om ulighed
- ▶ Absolutte krav
- ▶ Dikotomisk verdenssyn
- ▶ Ven-fjende skema
- ▶ Konspirationsteorier
- ▶ Fanatisme
- ▶ Autoritærisme
- ▶ Et fællesskab, som individet må underordne sig.

Gaming og Ekstremisme

Som beskrevet ovenfor udnytter ekstremistiske grupper i stigende grad spillenes tiltrækningskraft til deres formål. Siden livestreamingen af angrebet i Christchurch (New Zealand) i 2019¹¹, har forbindelsen mellem gaming og radikalisering fået mere opmærksomhed i forskningsmiljøet. Ekstremistiske aktører bruger spil på forskellige måder, herunder at udvikle deres egne videospil, modificere eksisterende videospil, bruge in-game-chats, engagere sig på spilplatforme og inkorporere videospilsreferencer og æstetik i deres propaganda. Digitale teknologier bruges til polarisering, og budskaber forstærkes gennem algoritmer på sociale medier, da disse platforme ofte drager fordel af had. Unge mennesker er ikke kun foretrukne rekrutteringsmål for ekstremister, men kan også være en modstandsdygtig kraft over for polariserende bestræbelser og had. Dette potentiale bliver dog ikke udnyttet tilstrækkeligt i øjeblikket. Ifølge en undersøgelse, der blev gennemført som en del af GameD i 2022, er det for eksempel kun omkring 28% af de adspurgte i Østrig, der har brugt spil i en uddannelsesmæssig sammenhæng.



Link til den fulde rapport:

https://www.scenor.at/_files/ugd/ff9c7a_9f5f3687937b4f3384e2b0a7eac8c33f.pdf

11 Romano, Aja (2019): Hvordan Christchurch-skyderen brugte memes til at sprede had. Tilgængelig online: <https://www.vox.com/culture/2019/3/16/18266930/christchurch-shooter-manifesto-memes-subscribe-to-pewdiepie>



Hate Hunters

HATE HUNTERS

Spillet

Indlejret i den mørke atmosfære i "BitCity", en virtuel metropol i en skyggeverden, begynder HATE HUNTERS med et presserende nødopkald. En desperat "Bitizen", en beboer i BitCity, bønfaller spillerne om at konfrontere et forestående had-raid.



Universet/Verden

Spillerne fordyber sig i den virtuelle verden BitCity, der bebos af Bitizens. De udforsker de forskellige kvarterer i byen, som hver især har deres egen unikke karakter og består af forskellige spilelementer.

Spilbar Karakter (PLAYER)

I HATE HUNTERS påtager spillerne sig rollen som BitCitys beskytter. De bekæmper det voksende had, som symboliseres af de tiltagende "Hate Tracks" i spillet. Hate Tracks er symboler og tegn, der kan dukke op hvor som helst i byen og inficere dens beboere, så de bliver syge eller endda bevidstløse.



Ikke-spilbare Figurer (NPC)

Onde monstre ("Toxicator" og "Crawler") genererer symboler og graffiti og spreder dem som Hate Tracks i hele BitCity.



Toxicator (Monster 1): Disse giftige væsener legemliggør onlinehadets destruktive natur. De placerer deres hadespor over hele byen.

Crawler (Monster 2): Disse monstre er hurtige, strejfer rundt i byen og efterlader hadespor. Vær forsigtig, for de er svære at fange og meget farlige!

Last Toxicator (Slutboss): Den ultimative modstander venter spillerne på det sidste niveau og tester deres samlede færdigheder i kampen mod hadet.



Quest: Hovedmissionen som HATE HUNTER er at bekæmpe had. Det indebærer at beskytte Bitizens mod de onskabsfulde monstre, der plager byen.

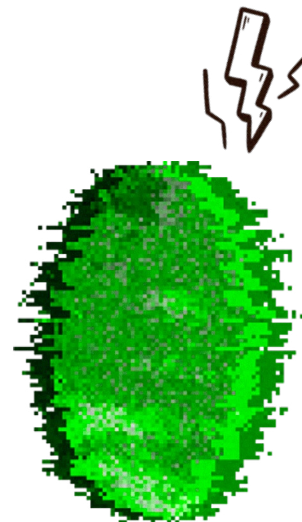


Hovedmål:

For at modvirke de negative effekter af Hate Tracks skal spilleren finde og dække dem med klistermærker. Spilleren navigerer gennem byens gader, stræder og skjulte hjørner for at beskytte Bitizens.

Opgraderinger og Håndværk

Spillerne kan udstyre sig selv med en række klistermærker, der hjælper med at bekæmpe og transformere hadefulde tale. Derudover optjenes der point til den online highscore-rangliste.

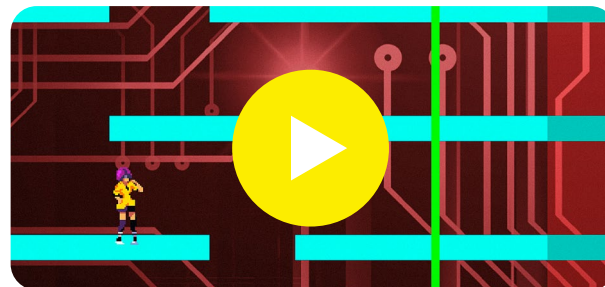
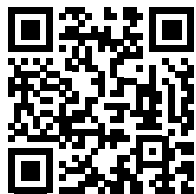


HADEFULD TALE OG EKSTREMISME I DET DIGITALE RUM

Videoer har vist sig at være et effektivt medie til ikke bare at formidle information, især til unge, men også til at sikre deres bæredygtighed i målgruppen. Som en del af GameD-projektet blev der derfor produceret korte og informative klip til brug sammen med spillet. Disse klip fremmer bevidstheden om hadefuld tale og giver en dybere indsigt i dens skadelige virkninger på vores samfund. I workshoppen, som beskrives nærmere i kapitel 6 nedenfor, kan disse videoer være med til at starte en diskussion om strategier til bekæmpelse af ekstremisme og dermed forberede spillerne på spillets indhold.

- ▶ Videoerne kan ses her:

<https://www.scenor.at/gamed-resources>



Video 1

„*What is Hate Speech?* / Hvad er Hadefuld Tale“

Denne video definerer hadefuld tale, fremhæver dens forskellige former og illustrerer dens negative indvirkning på enkeltpersoner og samfundet. Den understreger vigtigheden af at genkende og forstå hadefuld tale.

Video 2

„*Social Impacts of Hate Speech* / Sociale Konsekvenser af Hadefuld Tale“

Denne video udforsker konsekvenserne af hadefuld tale for sociale forbindelser, lokalsamfund og samfundet som helhed. Målet er at øge bevidstheden om den destruktive kraft af hadefuld tale.

Video 3

„*Hate Speech in the Context of Extremism / Hædfuld Tale i Forbindelse med Ekstremisme*“

Denne video understreger forbindelsen mellem hædfuld tale og ekstremisme. Den viser, hvordan hædfuld tale fremmer ekstremistiske ideologier, og hvordan det kan føre til radikalisering og vold.

Video 4

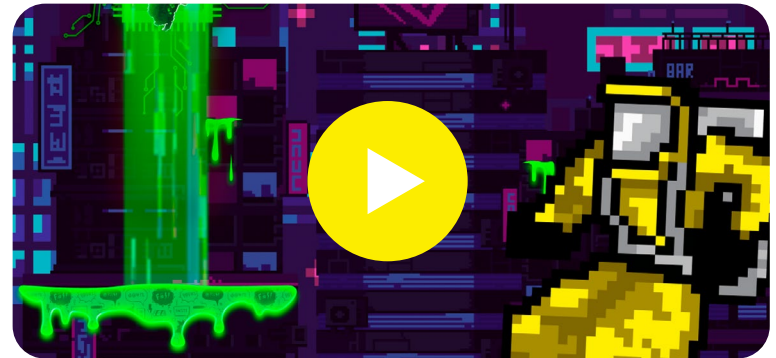
„*Strategies for Combating Hate Speech / Strategier til Bekæmpelse af Hædfuld Tale*“

Denne video præsenterer positive tilgange til bekæmpelse af hædfuld tale. Den giver tips til at genkende og rapportere hædfuld tale og opfordrer til respektfuld og tolerant interaktion.

Video 5

„*Digital Responsibility: Your Influence Online / Digitalt Ansvar: Din Indflydelse Online*“

Denne video formidler følgende budskab: Internettet er et fascinerende sted, hvor folk kan komme i kontakt med hinanden, udveksle ideer og lære af hinanden. Men dette sted har også sine mørke sider. Det er vigtigt, at vi bidrager til at bekæmpe hædfuld tale og gør internettet til et sted, hvor vi behandler hinanden med respekt.



SPILLET I SAMMENHÆNG MED EMPOWERMENT-BEGREBET

Spillet HATE HUNTERS omfavner bevidst ideen om at fremme individuelle styrker og kompetencer til at klare sig i livet, ligesom begrebet empowerment gør det. I empowerment-begrebet opfordres den enkelte til at opdage sine egne styrker, anerkende personlige ressourcer og anvende dem til problemløsning. Det giver folk mulighed for at udvikle solidaritetsbaserede former for selvhjælp og selvorganisering i et socio-politisk miljø, der fremmer læring, opdagelse og implementering af selvbestemmelse, social retfærdighed og demokratisk deltagelse.¹²

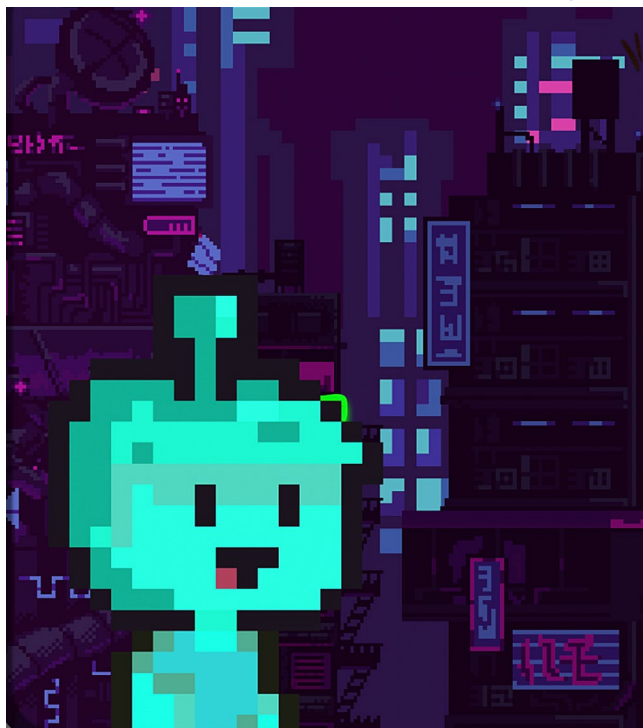
Spillet bygger på forskellige læringsprocesser ved at opmuntre unge til at engagere sig i solidaritetsprocesser og introducere dem til forskellige former for deltagelse samt engagement mod fortællinger om ulighed (såsom hadefuldt tale, eksklusion, racisme). Historien og de ledsagende spørgsmål til den pædagogiske brug af spillet har til formål at skabe et rum, hvor man kan reflektere over sine egne tankemønstre, handlinger og interventioner.

Derfor fremmer dette evnen til at opdage individuelle problemløsningsmetoder og forme selvhjælpsprocesser. Endelig er det afgørende at støtte ambitionerne om selvstændighed, så de unge kan lære at træffe ansvarlige beslutninger for at opleve positive følelser af selvværd, aktiv handling og social anerkendelse. Ved at trække på positive erfaringer kan individer føle sig mindre udsatte for deres omgivelser og samle mod til proaktivt at engagere sig i meningsfulde handlinger.¹³

12 Universität Hamburg (2003): Institut für Deutsche Gebärdensprache. Fachgebärdlexikon Sozialarbeit/Sozialpädagogik. Empowerment. Tilgængelig online: <https://www.sign-lang.uni-hamburg.de/projekte/slex/seitendvdkonzepte/151/15111.htm>

13 Herriger, Norbert (2014): Empowerment in der Sozialen Arbeit. Eine Einführung. 5. Auflage. Stuttgart: Kohlhammer. S.20ff





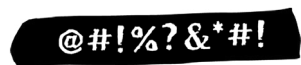


DAS STORYTELLING





Ledsagende Spørgsmål til Undervisningsbrug

Storytelling er værdifuld til at formidle komplekse emner, da det skaber en følelsesmæssig forbindelse til indholdet og gør det mere tilgængeligt. Ved at indlejre fakta og information i en engagerende fortælling bliver abstrakte begreber håndgribelige og lettere at forstå. Derfor fortæller spillet en historie og bruger en række metaforer, der forekommer i hele spillet. Mange spilelementer sigter mod at engagere sig i emner som hadefuld tale og ekstremisme på en legende måde uden at adressere dem direkte. Dette sikrer ikke kun et jævnt spilflow, men giver også mulighed for at kontekstualisere indholdet inden for en uddannelsesmæssig ramme og diskutere det gennem forskellige refleksionsspørgsmål. Listen nedenfor forklarer alle disse metaforer og deres betydning. Refleksions- og diskussionsspørgsmålene længere nede kan tage fat på disse metaforer.

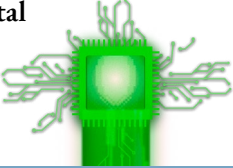
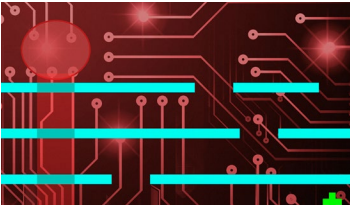
2D Jump 'n' Run-Universet i BitCity



REPRÆSENTATIONT	METAFOR	BETYDNING	PÆD. SPØRGSMÅL
<p>BitCity og Universet</p> 	<p>Digitalisering og sociale netværk som en separat verden</p>	<p>Vi lever alle i en digital, men også ikke-digital verden (offline og online).</p>	<p>Hvordan navigerer du på internettet? Hvad laver du der? Hvad er vigtigt for dig ved det? Er der noget, der generer dig ved det? Har du oplevet hadefuld tale på internettet?</p>
<p>Grønt affald/kalk</p> 	<p>Symboliserer faren ved hadefuld tale for samfundet/verdenen, som en virus.</p>	<p>Når der ikke gøres noget mod hadefuld tale, kan den oversvømme internettet og kun efterlade negative udsagn/kommentarer synlige.</p>	<p>Hvorfor er det vigtigt for os at gøre noget mod hadefuld tale på internettet? Hvad kan der ske, hvis kun hadefuldeytringer er synlige på internettet?</p>
<p>Symbol for hadtale/hadspor</p> 	<p>Symboliserer brugen af hadefuld tale som et ideologisk kerneelement i ekstremistiske grupper.</p>	<p>Ekstremistiske gruppers strategi for at præsentere offentligheden for umenneskelige synspunkter og derved etablere en ny "normalitet".</p>	<p>Hvad er elementer af ekstremisme? Hvordan manifesterer ekstremisme sig? Hvordan genkender jeg ekstremisme? Hvad er sammenhængen mellem hadefuld tale og ekstremisme?</p>

Tegn


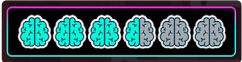
REPRÆSENTATION	METAFOR	BETYDNING	PÆD. SPØRGSMÅL
 <p>HATE HUNTER (Spiller)</p>	Bruger på internettet kæmper mod en virus	Vi kan alle gøre noget mod hadeful tale	Har du nogensinde grebet ind over for hadeful tale?
 <p>Bitizens (NPC)</p>	Andre brugere på internettet påvirket af hadeful tale	Hadsk tale kan være farlig, når du konstant er målet (mobning, depression, angst, op til selvmordstanker).	Hvad er de negative effekter af hadefulde budskaber? Hvilken indvirkning kan onlinehad have på de berørte?
 <p>Toxicator og Crawler</p>	Hadefulde ytringer på sociale netværk, platforme osv.	Problemet, der fremhæves i spillet, er selve fænomenet hadeful tale, uanset hvem der spreder den.	Har du personligt oplevet hadeful tale? Hvis ja, hvor? Hvad betyder hadeful tale for dig? Hvilke grunde kan der være til, at folk spreder hadeful tale på internettet?
 <p>Den sidste Toksicator/ Slutboss</p>	Akkumulering af en stor mængde hadeful tale fra internetbrugere	En overflod af hadefulde ytringer kan i sidste ende blive opfattet som normalitet. Det er farligt for demokratiske processer.	Hvad kan hadeful tale føre til? (Diskriminerende love, autoritære politikker, antidemokratiske ideologier, ekstremistiske narrativer)



Spilelementer

REPRÆSENTATION	METAFOR	BETYDNING	PÆD. SPØRGSMÅL
Grøn Portal 	Kanal, hvorigennem hadefuld tale spredes (platforme)	Hadefuld tale er allestedsnærværende , men nogle gange ikke så tydeligt genkendelig.	Hvor har du observeret hadefuld tale?
Kablerne (End Boss) 	LAN-kabler, hvorigennem hadefuld tale sendes (forbindelse til den virkelige "omverden")	Hadefuld tale produceres af rigtige brugere, ofte anonymt. Alle kan sprede hadefuld tale, uanset hvad eller hvem de er.	Har du nogensinde selv spredt hadefuld tale? Hvis ja, hvordan havde du det med det? Hvorfor producerer folk hadsk tale i første omgang? Hvilke årsager kan det have? Hvilke funktioner kan hadefuld tale tjene?

REPRÆSENTATION	METAFOR	BETYDNINGE	PÆD. SPØRGSMÅL
<p>Sundhedsstationer</p> 	<p>Interventioner, der bruges til at beskytte sårbare individer mod hadefuld tale</p>	<p>Ikke alle har evnen til at beskytte sig mod hadefuld tale. Enkeltpersoner har også brug for støtte fra deres omgivelser. Solidaritet og civilt engagement er afgørende</p>	<p>Har du nogensinde støttet personer, der er ramt af had? Hvis ja, hvad gjorde du så? Hvis nej, hvorfor så ikke?</p>
<p>Farvebomber</p> 	<p>Mangfoldighed på internettet og i samfundet</p>	<p>Hadsk tale skelner mellem "os" og "de andre", men verden er ikke kun sort og hvid, men farverig, ligesom os mennesker.</p>	<p>Hvad er modfortællinger, og hvorfor er de vigtige for vores samfund? Hvorfor er det vigtigt at imødegå ekstremistiske narrativer?</p>

Handlinger

REPRÆSENTATION	METAFOR	BETYDNING	PÆD. SPØRGSMÅL
<p>Spor af Forvandlet Had</p> 	<p>Hadefuld tale forbliver synlig i det offentlige rum og reproduceres, hvis der ikke gøres noget imod den</p>	<p>Hadefuld tale forbliver synlig i det offentlige rum og reproduceres, hvis der ikke gøres noget imod den</p>	<p>Hvad har du gjort mod hadefuld tale? Har du nogensinde været vidne til, at folk har grebet ind over for ekstremistiske grupper? Hvis ja, hvad og hvordan?</p>
<p>Life Bar</p> 	<p>Brug din hjerne, når det gælder reproduktion og/eller eliminering af hadefuld tale.</p>	<p>Hadefuld tale (og ekstremistiske narrativer) er rettet mod den enkeltes følelser. For at beskytte sig selv er det vigtigt at bruge sin hjerne (dvs. tænke over strategier og interventioner osv.).</p>	<p>Hvad skal der til for at forhindre produktionen af hadefuld tale? Hvad skal der til for at gøre ekstremistiske fortællinger mindre succesfulde?</p>

REPRÆSENTATIONER	METAFOR	BETYDNING	PÆD. SPØRGSMÅL
<p>Støttende Borgere (f.eks. ved at stille en malerpistol til rådighed)</p> 	<p>Hate Speech Nachrichten in sozialen Netzwerken</p>	<p>Problemet er hadsk tale (indholdet) i sig selv, uanset hvem der spreder det.</p>	<p>Har du personligt oplevet hadefuld tale? Hvis ja, hvor? Hvad betyder hadefuld tale for dig?</p>
<p>Skubber Toxicator og Crawler tilbage i portalen.</p> 	<p>Hadske beskeder kan forbydes</p>	<p>Der er forskellige måder at stoppe spredningen og synligheden af hadefuld tale på</p>	<p>Hvad kan vi gøre mod hadefuld tale på internettet? Hvad kan vi gøre mod ekstremisme på internettet? Hvilke metoder kender du?</p>

ET EKSEMPEL

Spillet i Værkstedet

Grundlæggende

Varighed: ca. 2 Timer

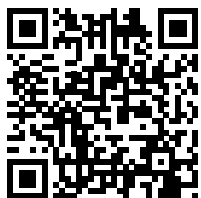
Spilletid: 30–40 Minutter

Tekniske krav: Tablets eller smartphones (Android eller iPhone) med internetadgang

Nødvendige materialer: Refleksionskort, notesblok, kuglepenne

- ▶ Spillet kan downloades på (Google)

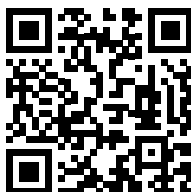
<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.seriousgames.hatehunters&pli=1>



- ▶ Spillet kan downloades på (Apple)

<https://apps.apple.com/app/hatehunters/id6464066785>

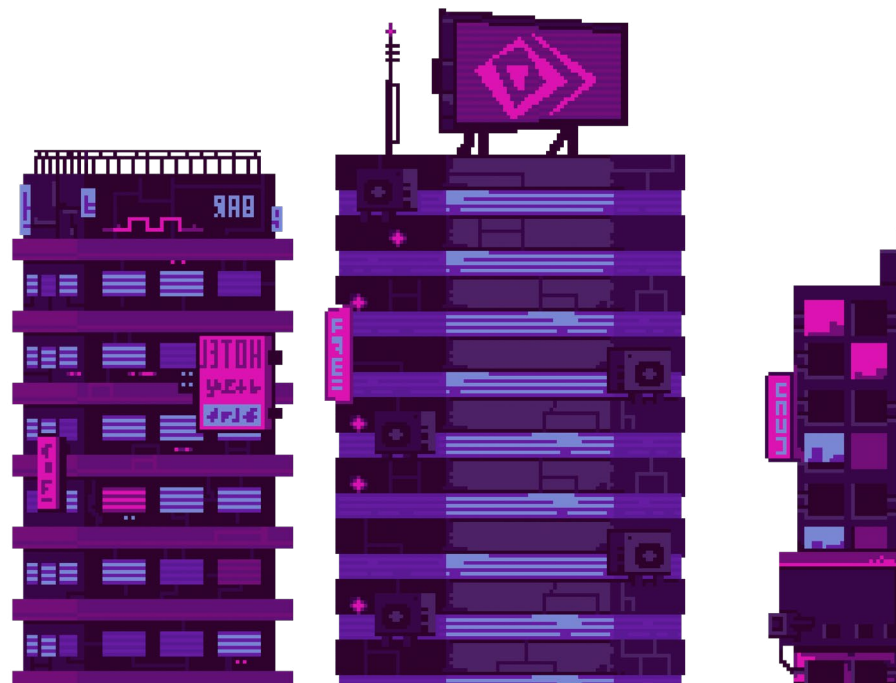
- ▶ Instruktionsvideoer tilgængelige på <https://www.scenor.at/gamed-resources>



Fra Niveau til Niveau

En Gennemgang af Spillet

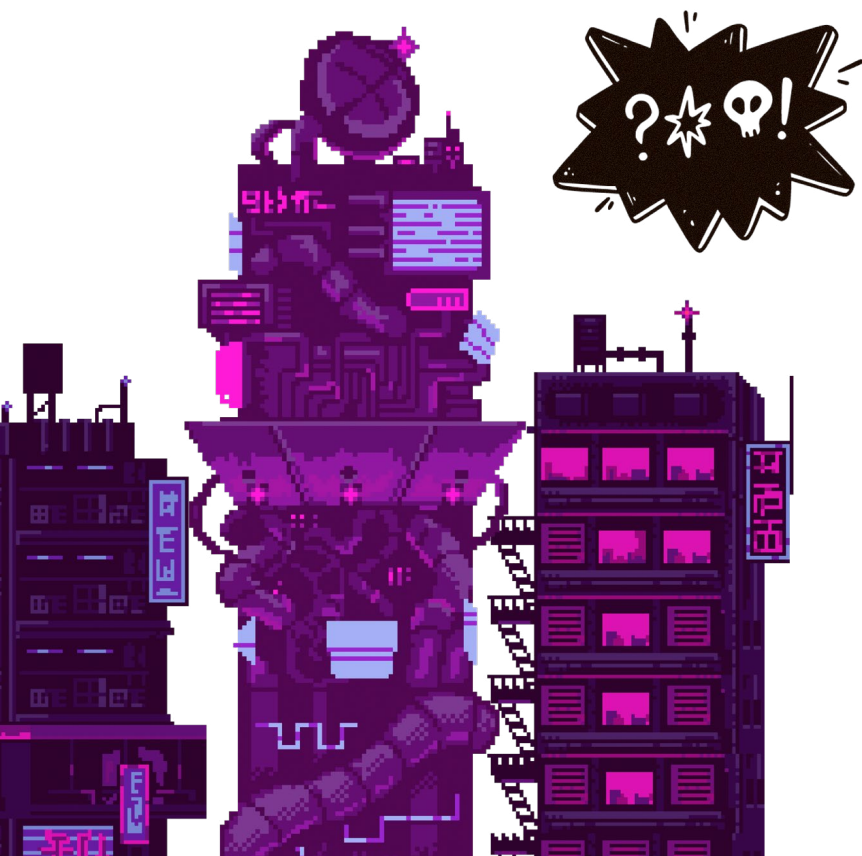
Spillet spilles trin for trin sammen med den unge. Efter hvert niveau (inklusive tutorial og videosekvens) sættes spillet kortvarigt på pause.



Fase 1

Intro – Det Personlige Niveau

I begyndelsen af spillet bliver spilleren trukket ind i spillets univers. De befinder sig i en ødelagt by fuld af giftigt affald og indser, at byen er forurenet med hadefulde tale og symboler, der gør byens indbyggere syge.



Mulige diskussionsspørgsmål:

- ▶ Hvilke følelser fremkaldte billederne i introen hos dig?
- ▶ Hvilken slags hadsk tale og symboler findes der i byen, og hvordan påvirker de beboerne?
- ▶ Har du nogensinde set/oplevet hadefulde beskeder på internettet, på sociale medier, i spil osv.?
- ▶ Hvis ja, hvor har du oplevet hadefulde beskeder/hadefulde tale, og hvordan fik det dig til at føle?

Derefter kan disse spilfunktioner indrammes og forklares med **Instruktionsvideo Nr. 1** (*What is Hate Speech?*).



Fase 2

Samfundet og os

I det første niveau lærer spilleren, hvordan man ændrer/eliminerer hadefuld tale. De opdager, at det har en positiv indvirkning på byen og dens indbyggere helbred at konvertere hadske symboler/sætninger til neutrale eller positive symboler/sætninger (indikeret af en faldende bar for giftigt affald). Hvis spilleren ikke formår at konvertere nok hadsymboler i tide, og den giftige affalds bjælke overstiger en bestemt værdi, taber de spillet. Spilleren finder også ud af, hvem der er ansvarlig for det giftige affald og symbolerne: Hate Speech Monsters spreder konstant hadefulde budskaber, der forurener og skader byen. Spilleren lærer at bekæmpe disse hadfremkaldende monstre ved at skubbe dem ind i en portal.

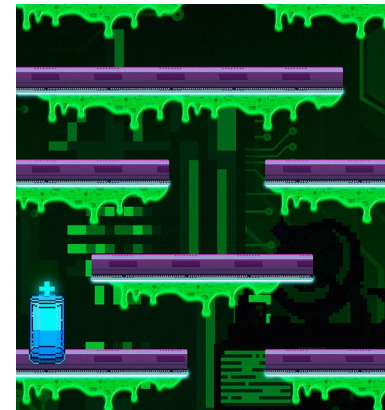
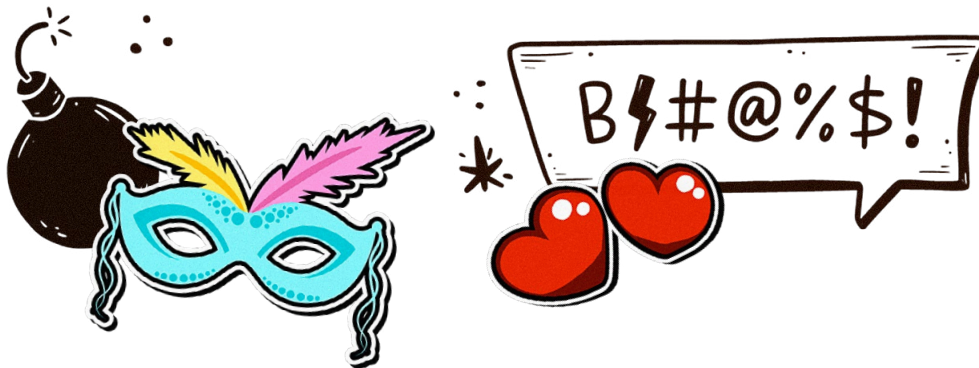


Mulige diskussionsspørgsmål:

- ▶ Hvordan kan spilleren ændre eller fjerne hadsymboler i spillets første niveau, og hvilken indflydelse har det på byen og dens indbyggere?
- ▶ Hvordan ville du reagere på hadefuld tale på internettet?
- ▶ Har du nogensinde gjort noget imod hadefuld tale på internettet? Hvis ja, hvad?

Derefter kan niveauets funktioner indrammes og forklares med

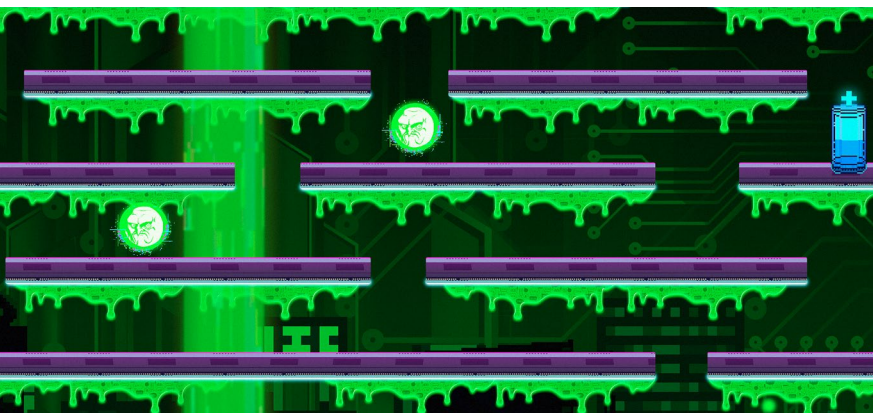
Instruktionsvideo Nr. 2 (*Social Impacts of Hate Speech*).



Fase 3

Socialt miljø

I denne fase af spillet (Level 2) lærer spilleren, hvordan beboerne påvirkes af den giftige atmosfære i byen. Når de støder på Hate Tracks, bliver de syge og besvimer til sidst. Spilleren lærer at redde beboerne ved at helbrede dem, skubbe dem ind i bestemte sundhedszoner og blive belønnet med klistermærker, der kan bruges til at ændre symboler. I slutningen af niveauet dukker de reddede beboere op og fortæller en kort historie om, hvordan hadefuld tale har påvirket dem. Disse historier er resultatet af udviklingen af historiefortælling med unge mennesker i projektet: teenagere skabte deres egne fiktive historier om deres oplevelser med hadefuld tale, diskrimination og ekstremisme.



Mulige diskussionsspørgsmål:

- ▶ Hvordan påvirker byens giftige atmosfære indbyggerne, når de møder hadefuld tale, og hvilken betydning kan det have i forbindelse med hadefuld tale på nettet?
- ▶ Har du nogensinde personligt oplevet hadefuld tale? Hvis ja, hvad gjorde det ved dig?
- ▶ Har du nogensinde selv fornærmet/angrebet/nedvurderet nogen på internettet? Hvorfor gjorde du det?



Derefter får de unge 10-15 minutter til at engagere sig i Bitizens' historier, som kan findes i hovedmenuen.

Fase 4

Dit engagement på internettet

I niveau 3 dukker en anden type monster (Crawler) op. Spilleren lærer at bekæmpe de hadproducerende Crawlers ved at bedøve dem med farvebomber og derefter skubbe dem gennem portalen. Hvis spilleren ikke formår at bekæmpe en Crawler, mister han eller hun livskraft, hvilket indikeres af en livskraftbjælke i toppen af spillet. Sværhedsgraden i spillet stiger, og spilleren skal bekæmpe forgiftningen af byen ved at skifte Hate Tracks og besejre Crawlers på samme tid.

Mulige diskussionsspørgsmål:

- ▶ Hvordan kæmper spilleren mod de hadproducerende monstre, og hvad sker der, når de skubber dem ind i portalen?
- ▶ Hvordan kan spilleren bekæmpe de hadproducerende monstre i tredje niveau, og hvilken rolle spiller farvebomber?
- ▶ Hvordan ville du ændre hadefuld tale? Skriv ideer ned på jeres moderationskort →
Opfølgende spørgsmål: Forklar dit symbol/tag/kors osv. for de andre.
- ▶ Hvilke metoder kender du til at anmelde hadefuld tale på internettet?

Derefter kan funktionerne på dette niveau indrammes og forklares med **Forklaringsvideo Nr. 4** (*Strategies for Combating Hate Speech*).



Fase 5

Solidaritet og socialt engagement

Til sidst når spilleren frem til slutbossen (Last Toxicator). Spilleren finder ud af, at slutbossen er ansvarlig for at producere de mindre monstre, som fortsætter med at forurene byen med had. Efter at spilleren har forsøgt at besejre Last Toxicator, finder de ud af, at de ikke er stærke nok alene. Efterhånden dukker de beboere (Bitizens), der blev reddet tidligere, op og kæmper sammen med spilleren mod Last Toxicator. Spilleren lærer, at slutbossen lever af det had, som folk spreder fra den virkelige verden på internettet, og adskiller Last Toxicator fra disse mennesker, hvilket gør den svagere og får den til at forsvinde.



Mulige diskussionsspørgsmål:

- ▶ Hvilke strategier eller evner skal spilleren udvikle for effektivt at bekæmpe forgiftningen af byen og nå målene i det sidste niveau?
- ▶ Hvorfor synes du, det er vigtigt at gøre noget ved hadefulde tale sammen?
- ▶ Hvad tror du, konsekvenserne er, hvis vi ikke gør noget ved det? (**TEMA EKSTREMISME**)
- ▶ Hvordan kan du støtte din ven, som er ramt af hadefulde tale?

Derefter kan funktionerne på dette niveau indrømmes og forklares med **Forklaringsvideo Nr. 3** (*Hate Speech in the Context of Extremism*).



Fase 6

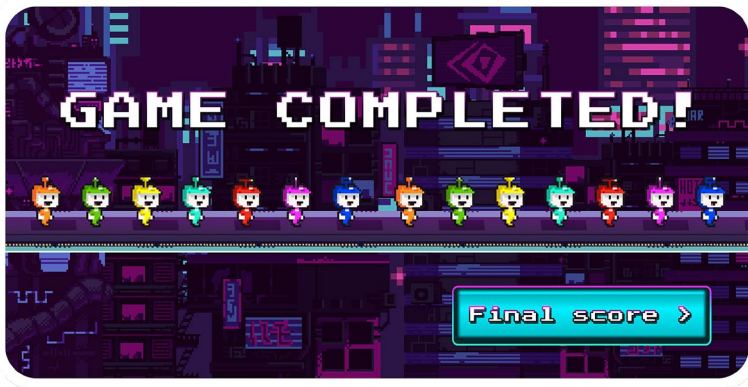
Outro – Sammen mod Had og Ekstremisme

Efter at den sidste Toxicator er besejret, befinder spilleren sig i en by, der er befriet fra hadets spor med de Bitizens, der er blevet reddet gennem hele spillet. Nu er byen rolig og fredelig igen, og alle kan leve sammen i fred. Men hvor længe?

Mulige spørgsmål til diskussion:

- ▶ Hvad er konsekvenserne, hvis spilleren ikke bekæmper et monster og mister sit helbred?
- ▶ Hvorfor er det vigtigt at handle mod hadefuld tale?
- ▶ Hvorfor er vores engagement i samfundet så vigtigt?
- ▶ Hvad ville du ønske for fremtiden?

Derefter kan funktionerne på dette niveau indrammes og forklares med **Forklaringsvideo Nr. 5** (*Digital Responsibility: Your Influence Online*).



GAMING-ORDLISTE

I gaming-verdenen bruges der mange forkortelser og udtryk. Med tiden har der endda udviklet sig et særligt "gamer-sprog", som i stigende grad finder vej til de unges hverdagsprog. Her er en oversigt over de mest relevante sætninger:

Aim: Engelsk term for "mål" og "refererer" normalt til det mål, som spillerne skal ramme eller opnå. Spillere med "godt sigte" har god præcision.

Aiming: betyder "at sigte" og beskriver en spillers forsøg på at ramme eller nå et mål.

Character: refererer til en karakter i spillet.

Crafting: skabelsen af genstande (crafts eller items) i spillet.¹⁴

Crafts: sgenstande eller ressourcer, der fremstilles og bruges i spillet.

Ego-Shooter: spilleren agerer fra førstepersonsperspektivet i en frit navigerbar, tredimensionel spilverden og kæmper typisk mod andre spillere, ofte med skydevåben.

End boss: en særlig stærk modstander, som spillerne skal besejre i slutningen af et spil eller en spilsektion (level). Alternativt bruges udtrykkene final boss eller end enemy.

Gamer: er betegnelsen for en spiller, dvs. den person, der spiller et spil (se også "Player").

In-Game: betegner alt, hvad der er en del af et spil eller sker i et spil.

In-Game Chat: det sted i spillet, hvor spillerne kan tale sammen og sende beskeder til hinanden.

Items: genstande, som spillerne kan samle, finde og/eller bruge i spillet.

Jump 'n' Run: en fællesbetegnelse for computer- og videospil, hvor figuren bevæger sig ved at løbe eller hoppe. I de fleste tilfælde er spillets mål en præcis eller hurtig udførelse af disse bevægelser.

Key Target: det centrale eller vigtigste mål i et spil.

¹⁴ Der Standard (20.11.2022): Games-Vokabel: Von „Aimbot“ bis „Zerg“: Das große Gaming-Glossar. <https://www.derstandard.de/story/2000140893566/von-aimbot-bis-zerg-das-grosse-gaming-glossar>

Niveau: en spillers erfaringsniveau eller sværhedsgraden af en bestemt sektion i et spil.

Level up: henviser til at gå videre til et højere erfaringsniveau i et spil.

Loot: som substantiv refererer det primært til samleobjekter, loot eller belønninger, som regel i form af genstande eller guld/penge, i et spil. Som verbum beskriver det indsamling (og hamstring) af genstande.

Mission: bruges ofte synonymt med "Quest" og beskriver en opgave eller udfordring i et spil. Det kan være en større, spilomfattende mission ("Mission") eller en underopgave ("Side Mission").

NPC: forkortelse for "Non-Player Character" eller "Non-Playable Character". Det er de karakterer i spillet, som ikke kontrolleres eller kan spilles af spillerne.

Online ranking: organiserer og grupperer spillere af onlinespil baseret på deres spilsucces.

Player: Engelsk for spiller og henviser til den person, der spiller et spil.

Quest: en opgave eller udfordring i et spil. Det kan være en større, spilomspændende opgave ("quest") eller en delopgave ("side quest") (se også "mission").

Raid: en særlig type mission, der involverer flere spillere. Raids har til formål at løse en opgave gennem samarbejde, som ville være vanskelig for individuelle spillere. Deltagere i raids kaldes "Raiders".

RPG: rollespil, hvor spillerne navigerer gennem forestillede eller tilpassede verdener og påtager sig karakterroller med specifikke evner.

Serious Games: spil med lærerigt, men stadig underholdende indhold. De er designet til at formidle pædagogisk indhold på en legende måde.

Shooter: spilkoncepter, der fokuserer på at skyde på modstanderens figurer, både som angreb og til beskyttelse og forsvar.

Speed-running: metoden til at spille et spil så hurtigt som muligt.

Target: objekter eller steder, der er beregnet til at blive ramt eller nået i computer- og videospil.

Upgrades: nye, forbedrede versioner af eksisterende softwareprogrammer, f.eks. et onlinespil.

BIBLIOGRAFI

- ▶ Bhachoo, Manu (2023): Controller statt Kontrolle: Gaming-Sucht. Tilgængelig online: https://www.meinbezirk.at/salzburg-stadt/c-gesundheit/controller-statt-kontrolle-gaming-sucht_a6373230
- ▶ Barmer: E-Sport und Gaming. Tilgængelig online: <https://www.barmer.de/gesundheit-verstehen/sport/e-sport/>
- ▶ Fonden for digital spilkultur. Tilgængelig online: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/en/>
- ▶ Game, Verband der deutschen Gamesbranche, Spielerinnen und Spieler in Deutschland (2023): GfK 2023, Tilgængelig online: <https://www.game.de/marktdaten/spielerinnen-und-spieler-in-deutschland/>
- ▶ Herriger, Norbert (2014): Empowerment i det sociale arbejde. Eine Einführung. 5. Auflage. Stuttgart: Kohlhammer. S.20ff
- ▶ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023): JIM-Studie 2023. Tilgængelig online: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf
- ▶ Newzoo, Global markedsrapport for spil (2023): Oktober 2023, tilgængelig online: <https://tinyurl.com/3bet4cbk>
- ▶ Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware (2021): Spil i Østrig 2021. GfK 2021. Tilgængelig online: <https://www.ovus.at/news/sieben-von-zehn-oesterreicherinnen-und-oesterreicher-spielen-videospiele/>
- ▶ Ovus: Sieben von zehn Österreicherinnen und Österreicher spielen Videospiele. Tilgængelig online: <https://www.ovus.at/news/sieben-von-zehn-oesterreicherinnen-und-oesterreicher-spielen-videospiele/>
- ▶ Romano, Aja (2019): Hvordan Christchurch-skyderen brugte memes til at sprede had. Tilgængelig online: <https://www.vox.com/culture/2019/3/16/18266930/christchurch-shooter-manifesto-memes-subscribe-to-pewdiepie>

- ▶ Schlegl, Linda (2022): Playing Against Radicalization Why extremists are gaming and how P/CVE can leverage the positive effects of video games to prevent radicalization. Tilgængelig online: https://www.scenor.at/_files/ugd/ff9c7a_9f5f3687937b4f3384e2b0a7eac8c33f.pdf
- ▶ Statista (2018): Internetaktiviteter blandt børn i Danmark i 2018, fordelt på køn. Tilgængelig online: <https://www.statista.com/statistics/1111045/internet-activities-among-children-in-denmark-by-gender/>
- ▶ Universität Hamburg (2003): Institut für Deutsche Gebärdensprache. Fachgebärdenlexikon Sozialarbeit/ Sozialpädagogik. Empowerment. Tilgængelig online: <https://www.sign-lang.uni-hamburg.de/projekte/slex/seitendvd/konzepte/l51/l5111.htm>
- ▶ Videospil i Europa. Den typiske stereotyp af en gamer er ikke længere gyldig. Tilgængelig online: <https://www.videogameseurope.eu/games-in-society/>

TRYK

Produktion og Design

Beratungsstelle Extremismus – bOJA

Forfattere:

Alexander Fontó, Verena Fabris,
Flora Messerklinger (bOJA),
Judith Jaskowski (modus|zad),
Erik Hacker, Stefan Meingast,
Anna Hirschhuber (SCENOR),
Karim Saleh (LAG Mobile),
Jens Ostwaldt (iu)

Grafisk Håndbog

fernbedienen . graphic design bureau

Spiludvikling

Serious Games Interactive Aps

Project Partners



Beratungsstelle Extremismus – bOJA: www.beratungsstelleextremismus.at

Scenor: www.scenor.at

Lag Mobile: www.lag-mobil.de

Modus Zad: www.modus-zad.de

Danish Youth Team: www.danishyouthteam.com

International University: www.iu.de

Serious Games Interactive Aps: www.seriousgames.net/en Ta volore consequuntia sam

NOTER



GAME OVER

PLAY AGAIN?

NO

YES