



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TEORETISK BAKGRUND TILL LAJV SOM EN PEDAGOGISK METOD FÖR ATT BEKÄMPA DESINFORMATION.

DIS-PLAY: BEKÄMPA DESINFORMATION BLAND
UNGDOMAR GENOM LEVANDE ROLLSPEL

Med uppkomsten av sociala medier har online-desinformation blivit ett av de mest brådskande problemen i dagens informationslandskap. Även om unga vuxna verkar vara skickliga i internets vardagliga verklighet gör aggressiv och slug användning av vilseledande information samt bristen på lämpliga motåtgärder dem till en sårbar målgrupp. DIS-PLAY föreslår ett nytt sätt att adressera ämnet med grupper av unga vuxna i ett levande rollspel (Lajv-session).

Detta dokument tillhandahåller omfattande bakgrundsinformation och bevis på metodens effektivitet. Det utforskar grunderna i ungdomars lärandebeteende, online-desinformation samt lajv som en utbildningsmetod. För att genomföra en framgångsrik lajv-session är det inte nödvändigt att du läser igenom allt följande, men om du vill förstå de djupa teoretiska grunderna och bilda en grundlig förståelse för ämnet rekommenderar vi att du gör det.

DIS-PLAY verktygslådan inkluderar också material för att genomföra ett specifikt utbildnings-Lajv, som du kan använda som ett fullständigt planerat program för en gruppaktivitet. Vid sidan av det hittar du en kort referensguide för att genomföra ett Lajv som sammanfattar alla viktiga steg.

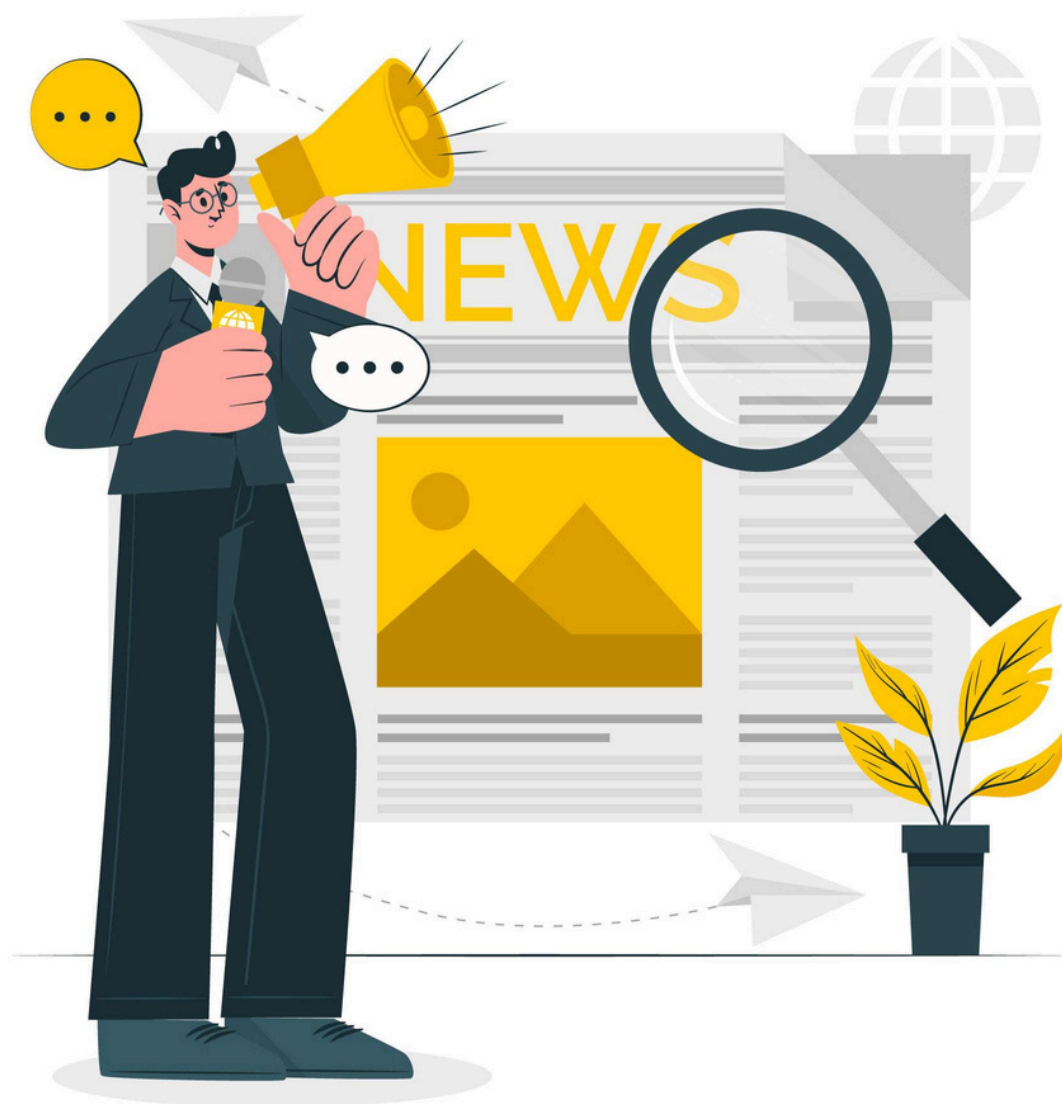


INDEX

1	Kampen mot desinformation	04
2	Farorna med falsk och vilseledande information på nätet	05
3	Kampen mot desinformation	08
4	Ungdomars lärandebeteende & utbildningsmetoder	11
5	Utbildningsbaserat levande rollspel	18
6	Hur delta i ett LAJV (Levande Rollspel)?	23
7	Källhänvisning	28

KAMPEN MOT DESINFORMATION

Manipulation genom vilseledande information som sprids på internet betraktas ofta som ett av de huvudsakliga problemen vårt samhälle står inför idag. Och det är inte svårt att se varför: Den digitala världen har blivit vårt främsta fönster genom vilket vi ser världen på, där vi formar våra åsikter och uttrycker oss själva. Kommunikationsenheter som smartphones genomsyrar vårt vardagsliv i nästan alla aspekter, på ett sätt som låter oss ständigt vara uppkopplade mot informationssfären. Det som låter som den utopiska drömmen för alla science fiction-fans har blivit verklighet, men denna verklighet är förorenad med den bittra smaken av misstro, förvirring och konflikt. En uppsjö av illasinnade aktörer fortsätter att förorena informationsflödet med påhittade fakta, ur sitt sammanhang ryckta påståenden och farliga lögnar. Det krävs en gemensam ansträngning från alla delar av samhället för att arbeta mot att lösa detta problem och för att stärka färdigheterna hos unga generationer när det gäller att hantera desinformation. Efter att vi tar en närmare titt på ursprungen, riskerna och spänningarna kopplade till online-desinformation i följande del, undersöker vi det breda utbudet av motåtgärder som används mot den.

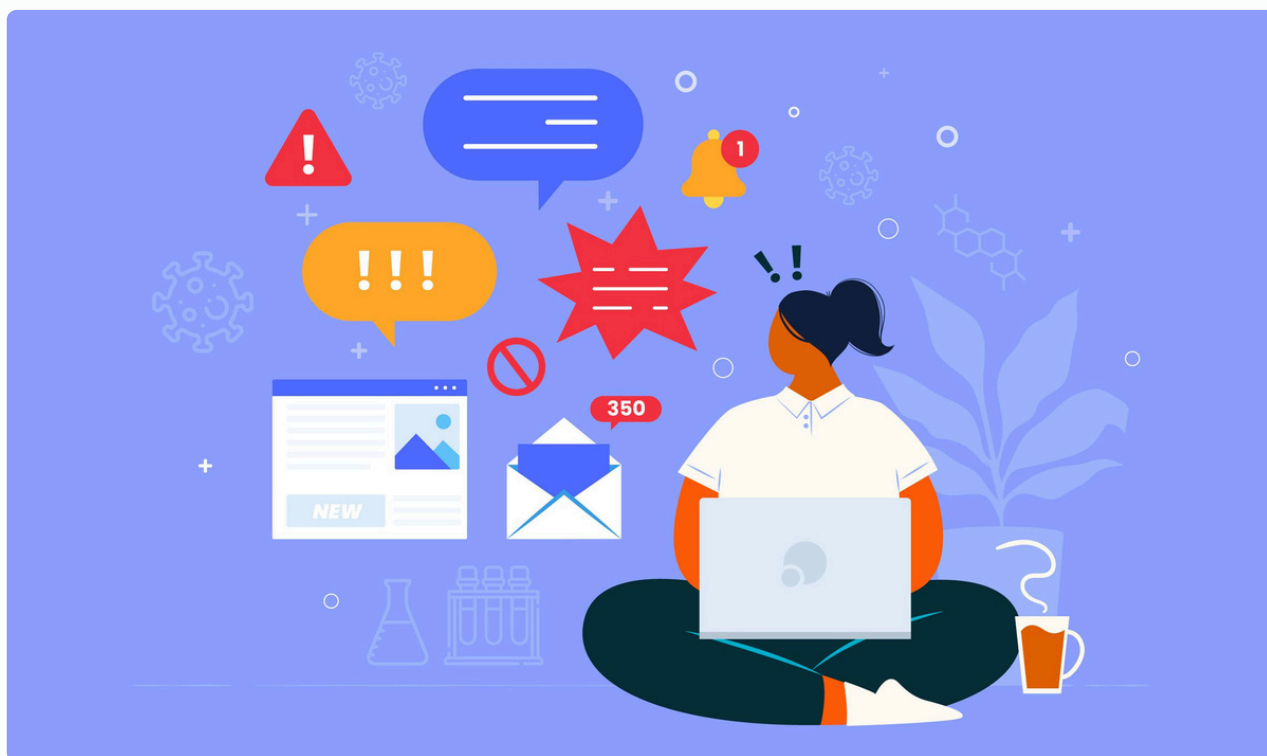


FARORNA MED FALSK OCH VILSELEDANDE INFORMATION PÅ NÄTET

Demokratin kan inte lyckas om inte de som uttrycker sitt val är beredda att välja klokt. När den tidigare amerikanske presidenten Franklin D. Roosevelt yttrade dessa ord, förutspådde han en av de stora utmaningarna som skulle omge valet av en av hans efterträdare nästan hundra år senare: Ända sedan Donald Trumps installation år 2016 är termen "fake news" en solid och allmänt använd del av vårt vokabulär, som beskriver den osanna medierapporteringen av nyhetshändelser. Även om Roosevelts citat antyder att konceptet att sprida falsk information inte enbart är ett problem för det 21:a århundradet - det har funnits lika länge som konceptet med informationsdelning - har vissa utvecklingar under de senaste årtiondena ökat dess inverkan och relevans även i Europa. Vi använder termen desinformation för att omfatta ett stort komplex av fenomen som fake news.

Desinformation

All medvetet spridd falsk information kvalificerar som desinformation. Det är avsikten som skiljer desinformation från misinformation, där det senare sprids omedvetet. De är inte synonymer, men korsar varandra, desinformation är hat-prat och propaganda, vilket respektive innebär offentlig kommunikation av hat och uppmaningar till våld mot en viss befolkningsgrupp samt försök att påverka allmänhetens åsikter på en politisk nivå. Det finns så många relaterade aktiviteter i alla former av massmedia; att bara att lista dem, för att inte tala om att förklara dem, vore tröttsamt. Tänk på att annan vilseledande information såsom slarvig eller starkt partisk journalistik kan framkalla liknande problem som avsiktlig desinformation och även ha liknande strategier för att motverka detta.



Särskilt långtgående händelser belyser desinformationens svåra problematik som t.ex i valprocesser med Brexit, Covid-19-pandemin eller det ryska angreppet på Ukraina i februari 2022. Dessa händelser belyser manipulationsprocesser genom falsk information, främjande av nyheter genom partiska individer, online-radikalisering och effekten som en misstrodd informationsmiljö kan ha på enskilda medborgare eller samhället som helhet.

Medan desinformation kan spridas via vilket medium som helst, finns det en kommunikationsplattform som sticker ut både vad gäller räckvidd och infektionsnivå: Internet. Oavsett om de söker efter det eller inte kommer internetanvändare att konfronteras med nyheter som förmedlas genom videor, bilder och text varje dag. Motsatta åsikter, men också motsägande "fakta" är en del av internetverkligheten varje dag, särskilt på sociala medier. Med praktiskt taget inga innehållsregleringar får nästan 40 procent av européerna sina nyheter från sociala medier [12]. Dagligen, erbjuder X, Facebook, TikTok och co. lönsamma attacktyor för spridare av desinformation.

När vi pratar om sociala medier syftar vi vanligtvis på plattformar som tillåter användare att interagera med varandra genom elektroniska medel. Interaktionen kan ta olika former, men inkluderar vanligtvis ett sätt att bilda relationer med andra användare, som vänlistor eller prenumerationer (socialt nätverkande), kommunikation och delning av innehåll som bilder eller korta videor.

Via hashtags kan användare hitta inlägg relaterade till aktuella, relevanta nyhetsteman som kunde ha delats av nästan vilken person som helst i vilket land som helst. Kopplingar mellan medlemmar i radikala grupper opererar under radarn för myndigheterna och har tillgång till en bred allmänhet med bara några få klick. Algoritmer främjar spännande innehåll utan att beakta dess informationsvärde. Det är lätt att göra även de mest absurda påståendena under ett falskt namn utan att behöva frukta konsekvenser. En tweet som utges av en seriös nyhetsbyrå ser visuellt inte mycket annorlunda ut från de som publiceras av privata aktörer och visas i exakt samma flöde, vilket ger dem en lika observerad relevans. Digitala teknologier möjliggör skapandet av konstgjord ljud- och till och med videomaterial som är så verkligt att det inte går att skilja från faktiska inspelningar. Allt går snabbare och snabbare och i den rentav ofattbara mängden av motsägelsefulla inlägg är det svårt att skilja mellan sanning och lögn, särskilt eftersom anklagelsen om att vara fake news kastas ut ganska snabbt. Fördjupad forskning är besvärlig och tidskrävande, vilket avskräcker från att ens börja med en faktagranskning. Resultatet är ett post-sannings träsk av misstro och intensiva känslomässiga argument helt frigjorda från kunskapsbaserade diskussioner. Dessa mekanismer kommer endast att intensifieras i framtiden, tillsammans med det fortfarande stadigt ökande antalet användare av sociala medier [10] samt en aldrig sinande flod av mer innehåll.

Detta är förutsättningar för en frodig grogrund, där det är enklare än någonsin att odla och sprida vilseledande innehåll.

Medvetet spridd desinformation har många motivationer, bland dem ekonomisk vinning, politiskt inflytande eller till och med personlig berömmelse. Trots det påverkar det alltid läsarna på ett negativt sätt, genom att förorena deras informationskälla. Detta leder i sin tur till aggressivt, toxiskt, antidemokratiskt eller radikalt beteende online och i det dagliga livet, vilket är precis varför motåtgärder behövs, och till viss del redan har vidtagits. Vi kommer att titta på dessa i nästa avsnitt.

Sammanfattningsvis är huvudpunkterna i detta avsnitt: Genom att desinformera medborgarna orsakar desinformation skadligt beteende och är därför en fara för vårt samhälle. Medan internet och sociala medier i synnerhet är en populär plattform för informationsanskaffning, underlättar deras strukturer spridningen av falsk och vilseledande information.



KAMPEN MOT DESINFORMATION

Om du driver ett utbildningsprojekt om desinformation är det viktigt att ha viss orientering i ämnet som rör ingripanden mot online-desinformation. I syfte att uppnå största möjliga effektivitet äger dessa motåtgärder rum på alla nivåer i samhället, inklusive politiska, sociala, juridiska och utbildningsmässiga. Alla berörda aktörer måste aktivt stödja och forma denna process, och de gör det med varierande grad av framgång. Det finns tre huvudkategorier som kan användas för att grovt klassificera försöken att neutralisera desinformation: Juridiska motåtgärder, tekniska motåtgärder och sociala motåtgärder genom ökad medie- och informationskompetens. Dessa tekniker är starkt beroende av varandra och överlappar varandra ofta.

Från den högsta myndighetsnivån fungerar juridiska motåtgärder som en ram för kampen mot desinformation. De inkluderar nationella eller internationella riktlinjer som EU:s handlingsplan mot desinformation [13], som tillhandahåller samordning för en gemensam strategi, men också strikta lagar som bestraffar spridning av falsk information. Vissa former av desinformation, som uppvigling är rent olagliga och andra undviker lagar genom att förklä sig till enbart åsikter. I vilket fall som helst är rättsväsendets möjligheter att agera i onlinevärlden fortfarande kraftigt åsidosatta. Därför är det viktigt att inte enbart förlita sig på juridiska motåtgärder. Dock är det väsentligt att ha en solid grund som utpekar desinformation för vad det är, nämligen ett brott, och en orientering för civila aktörer att agera i enlighet med.

Stora förhoppningar sätts till olika tekniska motåtgärder, som syftar till att avlägsna, begränsa och mildra delar av desinformation genom tillägg till de tekniska informationsmiljöerna.



Denna kategori innehåller uppladdningsfilter som förhindrar att innehåll med vissa utlösande ord publiceras, varningsmeddelanden under vilseledande påståenden eller visuell märkning av partiska inlägg. Under de senaste åren har dessa verktyg gynnats av en ökning i automatisering, så att nästan vilken plattform som helst kan införa dem. Dock kvarstår automatiserad detektering av vilseledande innehåll som en mycket komplicerad och kontroversiell fråga. Det finns många sätt att kringgå detektion, och många användare känner sig inte bekväma med vetskapen om att deras innehåll modereras av maskiner.

Sociala motåtgärder arbetar för att öka motståndskraften och detektionsförmågan genom hela befolkningen. Tanken är att ge så många individer som möjligt verktygen att hantera desinformation själva. Det finns många format riktade till alla åldersgrupper, men de arbetar vanligtvis mot en liknande uppsättning färdigheter som sammanfattas under termen medie- och informationskompetens (MIK).

Medie- och informationskompetens

MIK relaterar till förmågan att komma åt media, förstå och kritiskt utvärdera olika aspekter av media och dess innehåll samt att skapa kommunikation i en mängd olika sammanhang. Detta inkluderar att upptäcka och hantera olika typer av vilseledande information samt kunskap om digitala tillgångar och de underliggande systemen.

Utbildare bör illustrera de problem som uppstår från vilseledande information som bedrägeri, manipulation och splittring för att motivera uppbyggnaden av MIK bland människor. Därför är det viktigt att först skapa en medvetenhet om den utbredda existensen och intentionerna med desinformation. Ett lovande tillvägagångssätt är den trestegsprocess som består av att upptäcka, bekräfta, agera.

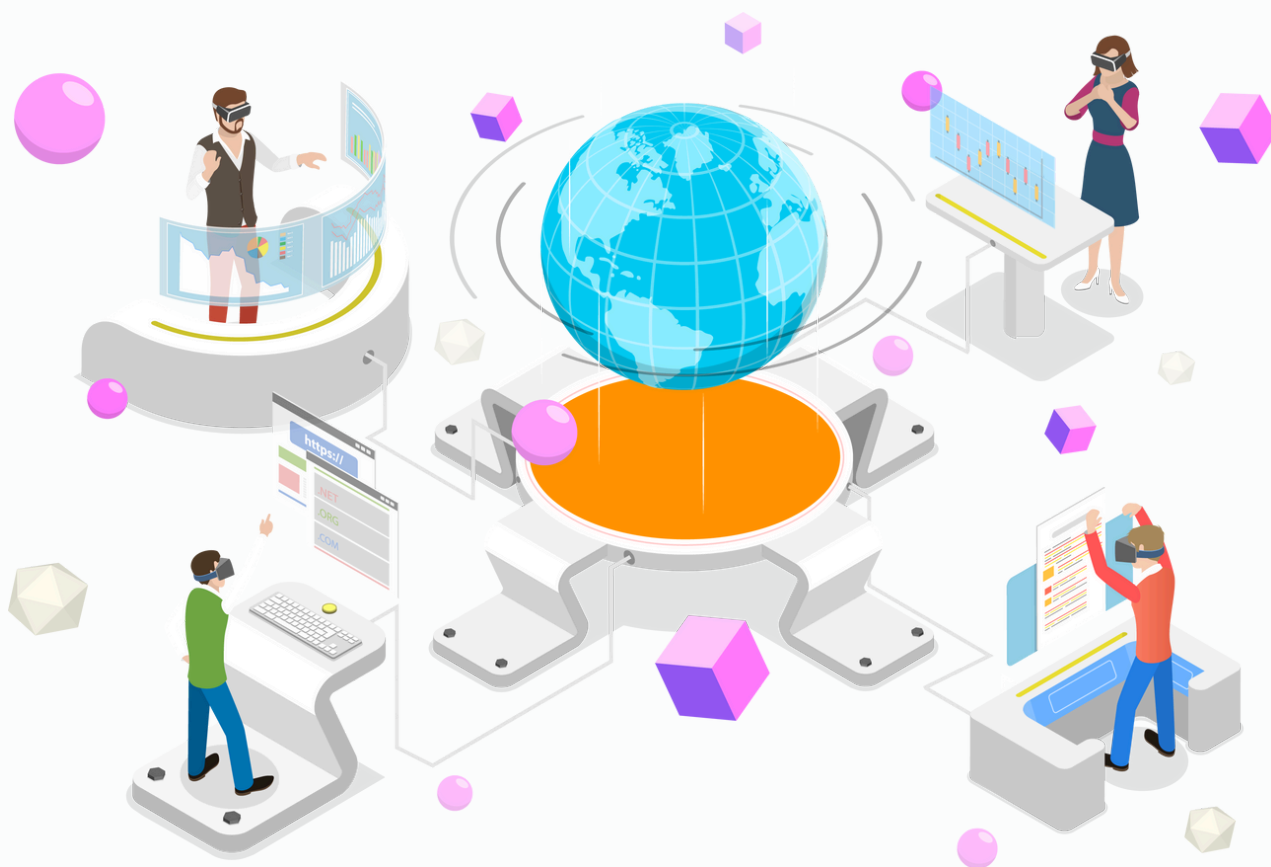
Det första steget i sociala motåtgärder är att möjliggöra för individer att upptäcka desinformation. Vetskapen om att allt du läser på internet nödvändigtvis inte är sant hjälper, men det är långt ifrån tillräckligt. En förståelse för hur filterbubblor och algoritmer fungerar är också fördelaktigt. Vanliga tecken på vilseledande inlägg är:

- Sensationella rubriker som appellera till känslor snarare än fakta
- Överdriven användning av versaler, emojis och interpunktion
- Påståenden som verkar otroliga eller osannolika
- Uppenbart AI-genererade eller dåligt redigerade bilder och videor
- Dålig stavning och grammatik
- Saknade eller tvivelaktiga källor för fakta
- Anonym publicering

När en misstanke har väckts är det viktigt att fullständigt bekräfta den. Det bästa sättet att göra detta är genom att samla in omfattande information om det aktuella ämnet. Detta kan göras genom (internet)forskning, konsultation av faktakontroll sajter och pålitliga nyhetskällor, omvänd bildsökning och, särskilt för yngre personer, samtal med vänner och familj. Alla dessa tekniker hjälper till att bygga en välgrundad förståelse som möjliggör ett slutgiltigt omdöme om innehållet i frågan faktiskt är desinformation.

Om innehållet bedöms vara falskt eller vilseledande är det viktigt att inte bara ignorera det, utan att agera. För att stoppa spridningen av desinformation behöver den rapporteras till ansvariga aktörer som sociala medieplattformar eller nyhetskanaler. Att motbevisa falska påståenden med informationen som samlats in i föregående steg genom att kommentera eller svara påståenden hjälper andra människor att undvika manipulation och minskar slutligen deras effekter.

Dessa tre grundläggande steg bör alltid hållas i åtanke när man arbetar med motåtgärder till desinformation. Det är viktigt att utbildare gör sig bekanta med processen, håller sig uppdaterade om nya utvecklingar i detta snabbväxande fältet och försöker utöva dessa färdigheter på egen hand. Medan detta tillvägagångssätt fungerar för alla åldersgrupper, finns det specifika i utbildningen av unga människor, vilket nästa kapitel kommer att täcka.



UNGDOMARS LÄRANDEBETEENDE & UTBILDNINGSMETODER

Enligt en undersökning av Internationella telekommunikationsunionen använder 97 procent av ungdomarna mellan 15 och 24 år i Europa aktivt internet [8]. Ett engagemang av denna storlek innebär att unga människor är nära kopplade till alla de risker och fördelar som har sitt ursprung i den digitala världen, men också formar den massivt med sina handlingar. Att förstå denna koppling och dess egenskaper är en grund som krävs, innan några relevanta utbildningsinsatser på området kan appliceras. Den första delen av detta dokument utrustade dig med nödvändig kunskap om desinformation, medan det följande fokuserar på ungdomars lärandebeteende i allmänhet, utbildningsmetoder som passar deras lärandestilar och deras speciella koppling till online-desinformation.

HUR LÄR SIG UNGA MÄNNISKOR?

Om en utbildning ska kunna ge en bra slutgiltig förståelse är det viktigt att ha en tydlig uppfattning om målgruppen. DIS-PLAY fokuserar på unga vuxna, den idag så kallade Generation Z. Även om de på inget sätt är en homogen grupp, är vissa beteendenaspekter mer framträdande än i andra generationer. Dessa preferenser spelar en stor roll i framgångsrikt lärande, vilket är varför vi behöver förstå och omfamna dem innan utbildningsaktiviteterna.



Generation Z

Ofta, när man idag pratar om ungdomar kommer termen Generation Z, Gen-Z eller post-millennials ofta upp. Med ett födelsedatum mellan ungefär 1995 och 2012, faller de flesta unga vuxna inom denna lösare generationsklassificering.

Ett starkt fokus ligger på relevansen av kreativitet och möjligheten att uttrycka sig själv. Detta rapporteras av både individer från Generation Z och observatörer från andra generationer och manifesterar sig i önskan om mer kreativitet i lärmiljöer [1]. Inför en mängd globala utmaningar som klimatförändringar, global orättvisa och resursbrist har Generation Z utvecklat uppfattningen att deras kreativitet desperat behövs för att lösa dessa problem.

Internetets höga betydelse i alla livets områden, mer än någon generation före dem, är en annan av Generation Z:s huvudkännetecken [1]. De är konsumenterna som tänker "mobil först", som inte har några minnen av en värld utan digitala prylar. Från sin barndom känner de till en värld av oändliga möjligheter: Att köpa en produkt med ett klick och få den levererad några timmar senare av Amazon, att ta, manipulera och dela bilder med hela världen via Snapchat och att ha varje bit information vid sina fingertoppar tack vare Google. Läraktiviteter är inget undantag. Internets oändliga möjligheter bjuder in till experiment och främjar en mentalitet av; lära genom att göra. Medan äldre generationer tenderar att vara försiktiga och till och med nervösa när det kommer till digitala prylar, känner sig Generation Z mer ivriga att prova olika alternativ och funktionaliteter. Klassiska metoder som föreläsningar, där en utbildare läser upp information för en grupp, är dömda att misslyckas eftersom de inte fångar andan av att involvera individer i lärandeprocessen. Detta leder till minskat intresse bland de lärande, eftersom de känner sig utanför bilden. Att inkludera elever går långt utöver att ställa dem frågor då och då, utan bör snarare omfamnas till den punkt där individerna förvärvar all kunskap genom sin egen erfarenhet och engagemang.

Mer än en resurs för information och underhållning, har internet blivit ett offentligt rum. Inom detta rum bildar människor vänskapsband, kämpar och till och med älskar varandra. Att ha en identitet på internet är ett krav för deltagande i samhället. Eftersom Generation Z har levt med detta ytterligare offentliga utrymme under hela sin ungdom, har sättet mellan individer och grupper utvecklats samt ändrats från det hos tidigare generationer. Denna nya form av kommunikation fortsätter att främja de sociala mönster inom Generation Z till en mer rörlig och heterogen blandning, där självrepresentation går hand i hand med ett ökat behov av uppmärksamhet [4]. Att ha en egen individuell personlighet och sätta ut den i världen är extremt viktigt för dagens unga vuxna.

Det vi kan dra som slutsats av detta är att effektiva utbildningsmetoder som riktar sig till Generation Z behöver erbjuda möjligheter för kreativt tänkande, utnyttja en hög grad av elevengagemang och ge utrymme för att agera ut ett flertal olika personlighetsaspekter. Ett exempel på ett ganska universellt tillämpbart sätt att uppnå detta är inkluderingen av digitala verktyg som surfplattor för att ta och ändra bilder och videor eller AI-innehåll.

Värt att tänka på är att alla egenskaper som tillskrivs Generation Z gäller som ett genomsnitt eller en tendens. Individuella preferenser och egenskaper kommer att variera i den verkliga världen och förbered dig på att hantera sådana fall. Dock bör de rekommendationer som ges här fungera som en bra orientering när du arbetar med unga vuxna.

UNGA OCH DESINFORMATION

Vi har sett att internet och sociala medier i synnerhet är en ständigt närvarande del av unga människors liv, men också att faran med vilseledande information har infekterat dessa domäner. Deras höga online-engagemang i kombination med jämförelsevis lite livserfarenhet gör Generation Z till en sårbar grupp för online-desinformation. Detta kräver en massiv ökning av MIK i utbildningstänkandet.

En nyckelfunktion som skiljer internet från dess massmedieföregångare som radio och tv är förmågan att skapa, dela samt interagera med dess innehåll. Som nämnts ovan är Generation Z starkt inriktad på att ha en individuell personlighet, vilket innebär att snabba tillägg och uppdateringar till deras egna onlineprofil är lika viktiga som att kommunicera deras ståndpunkt i politiska, sociala och kulturella debatter. Detta resulterar i en kultur av höghastighetsdiskussioner, där snabb tillgänglighet och sensationalism i argumenten ofta väger tyngre än deras faktiska noggrannhet. Förmågan att helt anpassa innehåll kan vara ofarlig när det bara handlar om att använda filter för att manipulera selfies på Instagram, men i ett större sammanhang främjar det en kultur som värderar den upphetsning som skapas snarare än dess sanningsenlighet. I malströmmen av åsikter och fakta blir det allt svårare att upptäcka den verkliga avsikten bakom ett inlägg. Tillsammans med möjligheten att endast exponera vissa, eller inga verkliga personuppgifter alls, skapas den perfekta miljön för oreflekterad informationsanskaffning och postande.

Eftersom de växte upp med internet som en integrerad del av deras liv, hade individer i Generation Z inte chansen att uppleva sociala mekanismer på samma sätt som tidigare generationer gjorde. Därför har de en annan inställning till informationsinsamling. Även om detta tillvägagångssätt inte är bättre eller sämre än andra i sig, saknar det vissa tendenser från de pre-internetversioner, som djup reflektion över tvetydiga fakta innan de delas.

Den snabba internetkulturen avråder helt enkelt från intensiv granskning. Individer från tidigare generationer kanske minns denna mekanism (även om de på intet sätt alltid gör det) mycket lättare, eftersom de minns en tid då det var standardförfarandet i diskussionskulturen innan internet.

Inom sociala medier konsumeras alla typer av innehåll tillsammans, och blandar personlig och politisk information ibland till och med inom samma inlägg. Influencers kan få betalt för att främja vissa produkter eller åsikter utan att avslöja det. För Generation Z, som värderar influencers åsikter mycket, förvränger detta den sanna avsikten bakom ett påstående, så de kan tro på det, bara för att de känner sig positiva till influencern. Denna form av emotionell manipulation är mycket farlig eftersom den är svår att upptäcka och mildra.

Ett annat problem är bristen på kunskap om bakomliggande affärsmodeller och algoritmer. Även bortom åldersgränserna för Generation Z har en stor del av befolkningen grov uppskattning, men fortfarande en mycket begränsad förståelse av hur innehåll främjas mot användare. Faktumet att de flesta rekommendationsalgoritmer kommer att välja emotionellt engagerande innehåll över neutral faktatäckning för att uppnå mer interaktion (och därmed mer vinst genom annonsering eller insamling av personuppgifter) som leder till en snedvriden bild av nyhetslandskapet och slutligen, sanningen.

På den positiva sidan har de flesta unga vuxna en grundläggande förståelse för relevanta ämnen som omger internets sociala och politiska dimensioner. Till exempel, när det gäller datasekretess, rapporterade unga människor i Tyskland att användningen av deras data för manipulativ reklam som en av de topp 5 riskerna [5]. Termen "fake news" och de problem som följer med den är välkända bland onlinetegenskapen, liksom existensen av faktakontrollanter eller skillnaden mellan seriösa och sensationella källor. Detta intresse verkar logiskt, med tanke på internets betydelse i ungdomars vardagliga verklighet. Medan endast 7 procent av individer i Generation Z rapporterar att de medvetet sprider desinformation [11], bör vi förvänta oss en högre reproduktionstakt av vilseledande innehåll på grund av en hög grad av osäkerhet om vilka nyheter som kan anses vara autentiska [9].

Medan unga vuxnas beteende mot desinformation visar en grundläggande medvetenhet om problemet och en vilja att inte ytterligare intensifiera det, är MIK ofta inte tillräckligt utvecklad bland Generation Z för att förstå hela omfånget av desinformation och dess konsekvenser. Med tanke på den stora närvaron unga vuxna har på internet och med tanke på att de kommer att vara morgondagens beslutsfattare finns det ett starkt behov av att hjälpa dem att förvärva de färdigheter som krävs för att upptäcka, ignorera, undertrycka och motverka online-desinformation.

INFORMELLA UTBILDNINGSMETODER FÖR UNGDOMAR

När det gäller utbildningsansatser har vi sett att klassiska undervisningsmetoder ligger långt ifrån ungdomars och unga vuxnas önskemål, vilket gör dem väldigt impopulära bland målgruppen. Missnöje med metoden leder till en negativ inställning till hela inlärningsprocessen, inklusive innehållet. Specialiserade former av informell utbildning utlovar större resultat både i popularitet och effekt. DIS-PLAY använder Levande Rollspel, LAJV, men rollspel är bara en av många metoder. I det följande finns en kort översikt över informella utbildningsansatser för ungdomar som bör tjäna som en orientering och inspiration för dig som utbildare.

Informell utbildning sker i så kallade tredje lärande utrymmen. Dessa utrymmen skapar en avslappnad lärandemiljö utan prestationskrav eller bedömning av deltagarnas insatser. De uppmuntrar till lekfullhet och utforskande, vilket ofta saknas i institutionaliserade lärandemiljöer. Fokus ligger på att komma samman och tillbringa tid som en gemenskap.

Third learning spaces

Ett tredje utrymme är vilken plats som helst för gemenskap som ligger utanför det privata hemmet och skolan eller jobbet. När syftet med ett tredje utrymme är förvärv av kunskap eller färdigheter, kan vi tala om tredje lärande utrymmen.

Det är lätt att se hur dessa tredje lärande utrymmen passar kraven från unga elever. Som en del av en skyddad gemenskap är de ständigt involverade så mycket som de vill, kan både presentera sig själva på ett sätt som de vill bli uppfattade och experimentera med attityder som de vanligtvis undviker. Frånvaron av utvärderingsmått låter ungdomar följa sin önskan för kreativa sätt att lösa problem på.

När man inrättar något tredje lärande utrymme som en utbildningsplats för ungdomar är det därför av yttersta vikt att skapa den ovan beskrivna bekväma och fria atmosfären. Detta innebär särskilt att avstå från utvärdering, förhindra och motverka alla former av diskriminering och inte påtvinga stela strukturer som går emot elevernas önskemål. Kom ihåg att målet inte är att producera eller lära ut något, utan att ge utrymme för experiment och lärande. Processer inom ett sådant rum kan mycket väl misslyckas eller leda till ett helt annat resultat än väntat eller planerat. Ta tid att prata om svårigheter och problem som uppstår för att mildra dem.

Det kan hjälpa att föreställa sig ditt evenemang som en vänträff, som en middagsbjudning eller spelkväll. Det kan låta enkelt, men det innebär och medför att ge uppmärksamhet till deltagarna, genom att välkomna dem och visa intresse för dem. Deltagarna bör få känslan av att de spelar roll (för det gör de) och är önskade på denna plats (för det är de).

Detta kan redan börja med ett kort, informellt samtal eller ett handslag när de anländer, och fortsätter genom hela evenemanget, inklusive avskedet. Glada och avslappnade deltagare är en grundläggande förutsättning för en stressfri lärandeupplevelse. Under evenemanget innebär detta att ingen blir förlöjligad eller avbruten, eftersom människor bör kunna och vilja dela med sig av sina åsikter och känslor. Utbildare kan agera på humoristiska, självsäkra, ärliga och till och med löjliga sätt för att demonstrera att detta utrymme är fritt från bedömning och att det inte finns något att vara rädd för. Dessutom hjälper några "lediga" tidsluckor i schemat till att göra tid för informellt prat inom gruppen, vilket bidrar till den övergripande känslan av gemenskap.

Observera att bara för att lärande utrymmet är fritt, lekfullt och icke utvärderande, betyder det inte att det inte kan vara allvarligt. Även inom tredje lärande utrymmen kan situationer uppstå som är intensiva, utmanande, konkurrenskraftiga, svåra att hantera och mycket uppriktiga. Detta är ingen oönskad nackdel, eftersom dessa situationer leder till kraftfulla lärandeupplevelser som betyder mycket för deltagarna.

Det finns en mängd olika format och metoder som kan användas inom tredje lärmiljöer. I följande kapitel introduceras Live Action Rollspel, LAJV, som ett av dem mer ingående. Men för en bredare uppsättning verktyg, finns här är några idéer om hur en utbildningshändelse i ett tredje lärum skulle kunna se ut:

Studiecirkel: När en grupp människor regelbundet träffas för att diskutera ett visst ämne av gemensamt intresse, kan vi tala om en studiecirkel. Ett karaktäristiskt drag för studiecirkel är avsaknaden av en lärare. Istället för att lyssna på en person som talar, hålls en studiecirkel levande genom diskussionen, där dess medlemmar kan delta så mycket de vill.

Bokklubb: Klubbar behöver inte kretsa kring böcker, även om det är namnet som har fastnat. Liksom en studiecirkel, är individer i en klubb förenade av ett gemensamt intresse. Men istället för att diskutera ett ämne, träffas de för att utöva aktiviteten, till exempel att läsa böcker, spela spel, titta på fåglar, rita, laga mat och så vidare.

Kompetensdelningsgrupp: Som äger rum både i onlinesessioner eller informella möten personligen, innebär kompetensdelning att individer visar och lär andra något de är bra på. Lärarna kommer alltid från gruppen och kommer att delta i andra möten som elever. Vanligtvis är en session centrerad kring ett ämne, så det finns en ny instruktör vid varje möte.

Gemenskapsverkstäder: Detta format är ganska likt kompetensdelningsgrupper, men gemenskapsverkstäder har ett utsett ämne de kretsar kring och är oftast begränsade till en eller bara några få sessioner. Vanligtvis är inte instruktören en del av lärandegruppen, men kommer fortfarande från den lokala gemenskapen, som en expert som råkar bo i grannskapet.

Mentorskap: Bort från gruppaktiviteter fokuserar mentorskap på att en erfaren person överför sina färdigheter till en lärande. Med en öga-mot-öga-relation mellan mentor och adept kan denna form av utbildning skapa mycket personliga och fruktbära lärmiljöer.

Sättet kunskap förvärvas på är en nyckelfaktor för effektiviteten i lärandet. Följande tre tekniker är exempel på lärandemetoder som passar för tredje lärmiljöer.

Incidentellt lärande: Vid incidentellt lärande är lärandena omedvetna om att de lär sig. I förgrunden ligger deras fokus och mål på en annan aktivitet, och lärandet sker omedvetet. Till exempel kan ett barn som leker med legobitar förvärva grundläggande matematikkunskaper.

Erfarenhetsbaserat lärande: Att lära sig från erfarenheter innebär att en aktivitet genomförs och senare reflekteras över. Till exempel kan en utflykt till skogen senare undersökas från ett biologiskt perspektiv.

Problembaserat lärande: I PBL börjar lärande med ett öppet problem och utvecklar sina egna lösningar för att försöka lösa problemet. En viktig aspekt är att det inte finns något förutbestämt resultat, utan lösningen kommer helt och hållet från den lärandes sinne.

Dessa tillvägagångssätt är inte de enda tillgängliga, men de bör ge en allmän uppfattning om hur man kan släppa de strikta didaktiska idéerna om utbildning som fortfarande är ganska utbredda inom formell utbildning. En mycket specifik metod introduceras mer ingående i nästa kapitel.

UTBILDNINGSBASERAT LEVANDE ROLLSPEL

Denna guide föreslår Levande Rollspel (LAJV) som en metod för informell utbildning för att skapa, öka och stärka MIL (Medie- och Informationskunnighet) inom Generation Z, särskilt när det gäller online desinformation. Detta avsnitt argumenterar för varför detta är en lovande idé och guidar dig genom den kunskap du behöver för att genomföra ett framgångsrikt LAJV.

VAD ÄR (UTBILDNINGSBASERAT) LAJV?

Inom Levande Rollspel (LAJV) antar spelarna och agerar ut en roll inom en fiktiv miljö som omfattar alla deltagare. Alla som deltar spelar enligt sin roll och karaktär. Lajvning är mer uppslukande än andra rollspel eftersom spelarna gestaltar karaktärerna genom sina egna kroppar, iscensatt i ett fysiskt rum som representerar världen där berättelsen äger rum. Upplevelsen är gemensamt berättande där alla bidrar med sina karaktärers handlingar. Framsteg i berättelsen drivs av vad spelarna bestämmer sig för att göra. Därför har deltagarna en stark känsla av handlingskraft under ett LAJV. De är inte bara åskådare utan aktörer som kan styra händelseförloppet genom sina val och handlingar, samtidigt som de påverkas av dess konsekvenser. LAJV-miljön är vanligtvis löst vägled av en fördefinierad uppsättning idéer men blomstrar genom utvecklingen som orsakas av individernas beslut.

Rollspel

Utöver LAJV finns det många olika typer av rollspel (RPG). Deras popularitet har fört dem från brädspelsliknande penna-och-papper-varianter till den digitala världen i form av *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG). De har alla gemensamt att spelarna tar på sig rollen som en karaktär och agerar som deras karaktär skulle göra.

En vanlig missuppfattning är att LAJV i grunden är improviserad teater, men det finns en mycket viktig skillnad mellan de två: I LAJV finns ingen publik som observerar spelet. De enda åskådarna finns inom den fiktiva miljön och alla har sin egen roll att spela, vilket får dem att observera händelserna från en annan vinkel än en publik skulle göra. Detta skapar också en trygg atmosfär för deltagarna, eftersom alla är en del av världen och handlingar endast bedöms inom kontexten av denna värld.

En mall för en LAJV-session kallas för ett scenario. För att formalisera saker och ge en översikt kan varje LAJV-scenario definieras av fyra aspekter:

En värld

Scenarier äger rum inom ett fiktivt universum som sätter miljön. Alla måste komma överens om var och när LAJV:et äger rum. Deltagarna kan till exempel låtas vara i medeltida Europa år 1212 eller flyga ett rymdskepp i framtiden. Under LAJV:et kommer alla att låtas vara där, som om det vore verkligt.

Karaktärer

Inom LAJV:et får deltagarna chansen att vara någon annan än sig själva. Varje person (ja, inklusive ledarna) har sin egen roll att spela, och det är viktigt att notera att dessa roller inte är de individuella personerna. De har olika namn, olika karaktärsdrag och olika mål. Det är dock fortfarande upp till den enskilda deltagaren hur de agerar ut sin karaktär. Om LAJV:et är inställt på Europa under medeltiden, skulle en möjlig roll kunna vara en bonde som alltid tappar bort saker och som oroar sig för att föda familjen. Eller i fallet med rymdskeppet, någon kan vara expert på monster och se till att ingen blir uppäten av dem. Dessa roller skapas innan LAJV:et börjar, så deltagarna har möjlighet att bekanta sig med sin karaktär och anpassa den enligt sina preferenser.

Händels

För att göra LAJV:et spännande behöver särskilda händelser inträffa. Non-Player Characters (NPC:er), det vill säga någon som är involverad i planeringen av LAJV:et och antar en särskild roll, kommer att ge de andra spelarna uppdrag som det är upp till dem att lösa. LAJV är improviserat och deltagarna bestämmer vad de vill göra. Ändå finns specifika inspel från NPC:erna tillgängliga för att fungera som en grogrund för den oskrivna, utvecklande berättelsen. Med hjälp av rymdskeppsexemplet från tidigare kunde en ledare spela rollen som kapten som en NPC och beordra spelarna att landa skeppet på en okänd planet.

Regler

Även inom den relativt lösa ramen som LAJV har jämfört med rollspel krävs vanligtvis vissa regler för att det ska fungera. Exempel på sådana regler kan inkludera:

- Alla spelar sina karaktärer under hela LAJV:et, efter bästa förmåga, till exempel genom att alltid använda karaktärens namn.
- Frasen "Jag måste gå och kolla på skeppets livsuppehållande system." betyder att en person behöver lite tid för sig själv, så vi lämnar dem ifred.
- Det är inte tillåtet att dra eller stjäla saker ur någons händer. Om din karaktär verkligen vill ha något, kanske rymdskeppets fjärrkontroll, behöver du vara smart och lura ägaren att ge den till dig.

Ha i åtanke att alla dessa faktorer varierar kraftigt mellan olika LAJV och att ändra bara en av dem skapar ett helt annat scenario med en unik spelupplevelse.

Även om LAJV är brett uppskattat som en ren fritidsaktivitet, har det också stort värde som en pedagogisk metod. När det används för att förmedla utbildningsinnehåll talar vi om utbildningsbaserat LAJV. Utbildningsbaserat LAJV kan beskrivas genom att lägga till ett extra lager till klassiskt LAJV. Till exempel, låt oss föreställa oss ett scenario som utspelar sig i en magisk skola där deltagarna spelar studenter som brygger magiska drycker och tränar drakar. Detta är det första lagret, ett rollspel där målet är att ha roligt i en gemensam upplevelse. Det andra lagret är det pedagogiska innehållet som deltagarna ska lära sig eller öva på. Oftast är lärandet incidentellt, vilket innebär att de inte märker att de lär sig något. Spelarna är helt uppslukade av det första lagret. Så, till exempel, när de måste få professorerna att vilja hjälpa dem, tänker de inte på att de samtidigt övar argumentationsfärdigheter. Att samla olika örter och kombinera dem till drycker enligt deras egenskaper kan ske utan att märka att det är ren biologi. Och den samordning som krävs för att fånga en jättstor drake döljer de verkliga världens fördelar med att arbeta som en grupp. Varför spelarna måste lösa uppgifterna i LAJV förklaras av berättelsen. Ingen stannar upp för att fråga varför de ska slutföra en uppgift eftersom det är tydligt från sammanhanget, och de är engagerade i historien. De kan också självsäkert testa olika tillvägagångssätt, utvärdera vad som inte fungerade och försöka igen. LAJV är ett säkert utrymme för att testa nya saker. Andra goda skäl att använda LAJV för utbildning kan hittas i nästa avsnitt, detta är bara för att hjälpa dig förstå idén bakom utbildningsbaserat LAJV.

VARFÖR SKA DU ANVÄNDA LAJV I UTBILDNING?

Relevansen av spel i ett lärande sammanhang går tillbaka till antikens grekiska filosofer som Platon och Aristoteles. I sin berömda bok *Homo Ludens* hävdar Johan Huizinga till och med att lek är en central aspekt av vad som gör oss mänskliga. Nyare forskning tyder på att användningen av spel kan leda till en ökning i kunskapsförvärv generellt. Men LAJV har några mycket specifika egenskaper som främjar en effektiv lärmiljö. Särskilt i samband med ämnet desinformation överglänser dessa fördelar andra utbildningsansatser.

På sin väg till att bli vuxna och hitta sin plats i samhället genomgår unga människor en komplex utvecklingsfas, där information spelar en avgörande roll för att forma politiska åsikter såväl som sociala ståndpunkter. Som vi såg i det första avsnittet är informationsförvärvsprocessen inte längre enriktad för generation Z, utan följer snarare en deltagande och interaktiv design. Med andra ord vill unga vuxna vara en aktiv del av sin lärandeupplevelse istället för att bara vara konsument av sänd information.

Detta refereras ibland till som en deltagarkultur och kan till exempel observeras i den ökande populariteten hos olika sociala nätverk som kräver aktivt användardeltagande som en del av deras arbetsmodell. Som en följd skiftar ansvaret för utbildningspersonalen från att undervisa i fullständigt innehåll till att stödja ungdomar inom lärandeprocessen. Utbildningsbaserat LAJV tar denna exakta linje genom att tillåta varje deltagare att driva berättelsen framåt samtidigt som utbildarna inkluderas som NPC:er för att observera och stödja. Genom att etablera en fiktiv miljö som aktivt kräver deltagarkultur för att fungera, erbjuder LAJV ett sätt att lära sig som både är attraktivt för målgruppen generation Z och fortfarande har en enorm potential att förmedla innehåll och färdigheter.

Genom konstant reflektion, dialog och instruktion formar unga människor attityder angående ämnen av deras intresse. Detta kräver en lärandemiljö som inkluderar möjligheter för sensibilisering, självreflektion, bedömning och argument inklusive värdekonflikter. Med ett perspektivskifte kan olika positioner upplevas och en förståelse för värdestyrda konflikter etableras. Genom att ta på sig olika roller som kan skilja sig från deras egen personlighet uppmuntras perspektivförändringar av vikten av spelarnas karaktärer i LAJV. Med rollen som en fiktiv person i en fiktiv miljö har deltagarna möjlighet att testa beteendialternativ som inte skulle accepteras utanför spelet och kan därför lära sig från ovanliga erfarenheter utan negativa konsekvenser i verkliga livet. LAJV skapar ett modigt utrymme för spelarna att experimentera i. Det får också deltagarna att investera mer i den historia som vecklas ut eftersom de själva känner att deras beslut faktiskt kommer att påverka händelserna i LAJV:et. Detta gör LAJV till ett mycket demokratiskt kulturellt uttryck där unga människor har utrymme att växa och utmanas som person. De får också uppleva ett brett spektrum av kultur och konst, till exempel drama och skådespeleri. Ändå deltar spelarna alltid på sina egna villkor, vilket betyder att de kan fatta sina egna beslut.

Brave space

Inte att förväxla med det liknande konceptet säkra utrymmen (safe spaces), syftar modiga utrymmen (brave spaces) till att skapa en miljö där alla kan delta fullt ut på sina egna villkor. Dess centrala idéer kretsar vanligtvis kring följande riktlinjer: Kontrovers med hövlighet, att ta ansvar för avsikter och konsekvenser, utmaning på frivillig basis, respekt, och frånvaro av attacker.

Koncept som tillit, engagemang och inflytande är abstrakta att förstå och ännu svårare att tillämpa på den starkt sammanflätade och snabbt föränderliga världen av sociala medier och online-nyhetsbevakning. Genom att uppleva dessa koncept från olika vinklar inom ett kontrollerat, avtrubbat, analogt och skyddat modigt utrymme kan unga människor bilda en förståelse för de inblandade interaktionerna i mindre skala, vilket planterar ett frö för överföring till större fenomen.

Viktiga aspekter av digital informationskultur, som diskussioner om tvetydigt innehåll eller källkritik, översätts till ett interpersonellt perspektiv, vilket möjliggör ett djupgående upplevande av dessa situationer.

Varje utbildningsbaserat LAJV avslutas med en reflektionssession som möjliggör frågor, kommentarer och förklaringar angående spelupplevelsen. På detta sätt har utbildarna möjlighet att överföra de konkreta situationerna i spelet till mer allmänna sammanhang i verkliga livet och klargöra teoretiska antaganden som gjordes under spelets gång. Ur ett undervisningsperspektiv kan hänvisning till händelser i den gemensamma spelupplevelsen öppna upp nya sätt att diskutera vissa ämnen och stärka banden mellan gruppen och utbildaren.

Jämfört med andra deltagarformer av lärande, som till exempel datorspel, erbjuder LAJV flera andra fördelar, däribland teknisk oberoende från specialiserade plattformar, låga instegskostnader och relativt lite förkunskaper som krävs. Varje LAJV-upplevelse är unik och varierad, även om samma scenario upprepas flera gånger med olika grupper, eftersom nya deltagare tillför en ny dimension genom sina egna idéer.

Rollspelets aspekt tilltalar önskan om självuttryck som är vanligt förekommande hos generation Z, medan det modiga utrymme som skapas av den fiktiva miljön ger utrymme för experiment och kreativa sätt att hitta lösningar. Deltagarnas engagemang utgör hela LAJV-upplevelsen. Med hög upprepningsbarhet, utbyggbarhet och låga investeringar är LAJV ett idealiskt sätt att hantera utbildningssituationer.



HUR DELTA I ETT LAJV (LEVANDE ROLLSPEL)?

Nu när vi har utforskat fördelarna med LAJV som en pedagogisk metod återstår bara en fråga: Hur kan jag implementera ett LAJV för mina utbildningssyften? I DIS-PLAY-verktygslådan hittar du ett helt förberett scenario om ämnet desinformation med detaljerade instruktioner, redo att spelas. I detta avsnitt vill vi dock ge en inblick i de allmänna mekanismerna för att spela ett LAJV samt några vanliga fallgropar och hur man undviker dem. Det börjar med några allmänna råd och går sedan igenom processen att spela steg för steg.

Det viktigaste att komma ihåg är kanske att det inte finns något förutbestämt resultat när man LAJVar. Eftersom spelarnas beslut förändrar berättelsens flöde kan du inte förvänta dig att hamna med ett specifikt resultat. Att tvinga scenariot till en slutpunkt kommer att kännas obekvämt för deltagarna och upphäva många av de pedagogiska fördelarna. Denna spontanitet kan ta lite tid att vänja sig vid till en början, men endast om LAJV:et får växa inifrån och genom deltagarna kommer det att ha den önskade effekten. Naturligtvis har ungdomsarbetare som NPC:er chansen att styra händelser i en viss riktning, men det slutliga resultatet bestäms av deltagarnas kollektiva beslut. Denna icke-deterministiska natur möjliggör att scenarier kan spelas över varierande tidsperioder, från så kort som en timme till så lång som flera dagar.

En annan sak som måste vara mycket tydlig under hela aktiviteten är skillnaden mellan person och karaktär eller den verkliga världen och LAJV:et. Det måste alltid vara klart i vilken sfär du rör dig och vilka konsekvenser handlingar har. En karaktärs handlingar är inte spelarens handlingar, vilket inte innebär att en karaktär kan göra vad de vill. Det betyder dock att en spelare som person inte kan kritiseras för handlingar de utfört under LAJV:et (åtminstone inom en viss ram). Om rymdskeppskaptenen är hård mot sina underordnade som en del av deras roll är det okej inom LAJV:et. Andra karaktärer kan reagera enligt sina roller, men vad som händer i LAJV:et har inga konsekvenser för de sociala relationerna i den verkliga världen.

1. Personlig förberedelse

Som ett första steg är det viktigt att du bekantar dig med scenariot. Identifiera de fyra elementen – världen, karaktärerna, händelserna och reglerna – så att du vet vad LAJV:et handlar om. För dig som utbildare är det också relevant att förstå det andra lagret, det pedagogiska innehållet, i LAJV:et. Se till att du fullt ut förstår både scenariots mekanismer och de underliggande ämnena, eftersom det kommer att vara ditt jobb att sälja spelet till gruppen.

Ett LAJV behöver inte mycket för att fungera, men du kan förbättra spelet för alla med några förberedelser gällande platsen och verktyg. Försök ta bort alla störande faktorer utifrån som skulle kunna bryta en spelares koncentration med sin karaktär. Till exempel skulle en mobiltelefon som ringer i en medeltida miljö kunna bryta den magiska känslan. Naturligtvis krävs rik fantasi när man låtsas vara på en rymdstation på Mars, men du kan hjälpa till med enkel rekvisita som rymdglasögon till alla. De enklaste av kostymer hjälper till att abstrahera bort från den verkliga världen och några utskrivna dekorationer på väggarna hjälper fantasin. Se till att du har allt material redo som dina spelare behöver under spelet.

2. Gruppförberedelse

Innan spelet startar kommer du att gå igenom informationen om LAJV:et. Se till att alla förstår vad rollspel är och hur det fungerar, särskilt den tidigare nämnda skillnaden mellan karaktär och spelare. Förklara världen där scenariot utspelas och introducera dess regler. Under förberedelserna kommer du också att diskutera hur man säkerställer att detta blir en bra upplevelse för alla. Det är viktigt att alla går med på att följa dessa regler under LAJV:et. Ta tillräckligt med tid för att klargöra eventuella frågor, särskilt om vissa deltagare inte är bekanta med rollspel. I detta steg bör du också presentera en mekanism för att hantera triggers i LAJV:et, till exempel en viss fras eller rörelse som betyder "detta är för mycket för mig, jag behöver en paus" eller "detta är nära för mycket, vänligen gå i en annan riktning". Även om inga tunga teman tas upp i dina LAJV, är både händelseförloppet och individernas rädslor, sorg och andra triggers omöjliga att förutse, vilket gör dessa säkerhetsmekanismer nödvändiga för ett modigt utrymme. Dessutom är det inte lätt att spela någon man inte är, så det är självklart okej att komma till dig med frågor eller ta en paus om det känns överväldigande. Sätt att hantera detta kan antingen vara en del av spelvärlden (som att säga "Jag måste kolla skeppets livsuppehållande system") eller ett externt element (som att korsa armarna framför bröstet). Alla behöver förstå och känna igen dessa sätt att avdramatisera obekväma situationer för att LAJV:et ska fungera som avsett. Vi rekommenderar också att ha en dedikerad plats för att få avstånd från LAJV:et vid behov, som en tillgång till en korridor.

Utlösare

En utlösare är en händelse som får individer att uppleva obehagliga erfarenheter, särskilt om det påminner dem om dåliga upplevelser de har haft. Även om vissa ämnen som våld är vanliga utlösare, kan verkligen allt utlösa negativa känslor, även om det inte är förståeligt från ett annat perspektiv.

Det rekommenderas att du genomför några mindre övningar för att få deltagarna mer avslappnade och redo för spelet. De kan inkludera klassiska teatraliska uppvärmningsövningar som att gå genom rummet och agera ut en känsla som ges av en utbildare eller gymnastiska rutiner för att bli medveten om sin egen kropp.

Beroende på LAJV:et kan du välja att introducera det andra lagret, det pedagogiska innehållet, i förberedelserna. Att avslöja vad LAJV:et verkligen handlar om kan påverka spelarnas beteende mot vad de skulle göra i verkliga världen och därmed påverka utfallet av LAJV:et. Dock är det särskilt när man arbetar med känsliga ämnen rådligt att avslöja en del av vad som kommer att hända för gruppen, så att de vet vad de ger sig in på. I vilket fall som helst kommer det att finnas gott om tid att diskutera det andra lagret i debriefingen (steg 5).

När du arbetar med en grupp du redan är bekant med och där individerna känner varandra, kommer det att vara mycket enklare att förbereda LAJV:et enligt deras specifika preferenser. I detta fall kan du redan förbereda för situationer som sannolikt kommer att uppstå i förväg.

3. Karaktärskapande

Som namnet antyder är rollspel en integrerad del av LAJVing. Det gäller alla, även för dig som utbildare. Medan du har tid att tänka på din karaktär i förväg och förmodligen också har några riktlinjer från scenariots beskrivning, måste spelarna skapa sin egen karaktär innan spelet börjar. Du kan hjälpa dem genom att tillhandahålla några frågor som de bör besvara för sina karaktärer, som "Vad heter min karaktär?", "Vad är min karaktär bra/dålig på?", "Vilka är min karaktärs vänner?" och så vidare. Ge spelarna tid och beslutsfrihet att hitta en karaktär de gillar att spela och kan känna sig bekväma med. Naturligtvis behöver deltagarna veta lite om världen där LAJV:et äger rum, så se till att nämna de viktiga aspekterna i det föregående steget. Till exempel kan människor i en avlägsen framtid ha hittat ett sätt att fuska med döden, så karaktärer kan lätt vara hundratals år gamla. När alla har bestämt sig för sin karaktär kan en kort introduktionsrunda vara fördelaktig för att se vilka andra som kommer att vara med i LAJV:et. Om du vill kan du ge spelarna möjlighet att bilda små grupper som är sammankopplade genom en gemensam aktivitet eller mål innan LAJV:et börjar, så att individerna har någon de kan koppla till.

4. Spela LAJV:et

Spelet har en enda startpunkt och en enda slutpunkt för alla. Se till att tydligt kommunicera när dessa inträffar så att spelarna kan förstå skillnaden mellan den verkliga och den imaginära världen och de tillhörande konsekvenserna. Till exempel kan du börja med att låta alla stänga sina ögon och högt räkna ner från tre, så att deltagarna kan öppna sina ögon som sin karaktär. Sedan spelar alla sina roller tills du högt ropar "LAJV:et är över!"

Under själva LAJV:et kommer alla att vara i karaktär hela tiden. Det gäller både deltagarna som spelare och dig som NPC. Tveka inte att agera ut din karaktär som du önskar. Det är till och med bra att överdriva rollen, eftersom det kan animera blyga eller osäkra deltagare och tillåta dem att göra detsamma. Var säker på att leda med exempel när det gäller de regler ni kommit överens om.

Nu kan du börja genomföra de fördefinierade händelserna, som att informera besättningen om ett läckage i syretanken eller väcka misstankar om att en varulv gömmer sig bland er. Från den punkten tar LAJV:et liv genom karaktärernas handlingar och reaktioner. Som NPC som leder spelet bör du alltid vara medveten om gruppens tillstånd samt deras nuvarande uppgifter och idéer. Genom handlingarna i din roll kan du styra scenariot i en önskad riktning och lösa vissa konflikter som hotar att koka över, men du bör lämna beslutsfattandet till spelarna – det är trots allt deras LAJV-session. Genomför nyckelhändelser vid deras tilldelade tid och håll dig annars i bakgrunden för att ge utrymme åt gruppen.

Om enskilda spelare verkar ha svårt att hitta in i LAJV:et kan du välja dem för särskilda roller genom att ge dem specifika uppgifter. Detta kan vara till hjälp för att stärka förtroendet hos blyga spelare och sysselsätta de som uppträder genom att trakassera andra eller sabotera LAJV:et. Att få alla att spela sin roll korrekt är givande för gruppen som helhet.

LAJV:et avslutas antingen efter en fastställd tid eller om ett visst mål har uppnåtts i världen, som det ögonblick då rymdskeppet lyckas lyfta från den främmande planeten. Se till att göra det klart för alla att LAJV:et är över och ge gruppen lite tid att återvända till den verkliga världen.

Att bryta LAJV:et

Även om det inte är avsett att hända kan det ibland vara nödvändigt att avbryta LAJV:et i förtid. Ett uppenbart fall skulle kunna vara ett medicinskt nödläge, men det kan också hända på grund av oacceptabelt beteende från spelarna. Sätt gränser för vad som är tillåtet för gruppen och bestäm själv vid vilken punkt du kommer att stoppa LAJV:et. I händelse av ett för tidigt avslut måste naturligtvis nästa steg hantera orsakerna.

5. Uppföljning

Nu är det dags att prata om vad som hände under spelet. Detta är ett sätt för spelarna att minnas och bedöma sina handlingar under spelet, dela med sig av sina erfarenheter och förstå vad som just hände. Vi skiljer på två delar av eftergenomgången som kan överlappa varandra kraftigt. Den första delen berör spelarna och deras upplevelser. Ställ frågor om hur de kände sig under LAJV:et, vilka situationer som var svåra att hantera och vad de gillade med spelet. Att kunna bearbeta sina upplevelser genom att ta ett steg tillbaka och prata om dem är viktigt för spelarnas återgång till den verkliga världen. Den andra delen är helt fokuserad på det andra lagret av det pedagogiska LAJV:et, så den diskuterar det verkliga världens lärandeinhåll.

Låt din grupp dra sina egna slutsatser genom att vägleda dem med frågor som "Vad påminde jakten på varulven dig om?" Ge dina synpunkter när det är nödvändigt och dra slutsatser för de verkliga problem du adresserade med LAJV:et. Se till att planera tillräckligt med tid för detta steg så att inte deltagarna lämnas med öppna frågor eller felaktiga intryck.

Det finns flera sätt att genomföra en eftergenomgång, från tyst reflektion på papper till en öppen diskussionsrunda. Vilket alternativ som fungerar bäst beror starkt på gruppen du arbetar med.

Genom att iterera genom de fem stegen ovan får du en grov orientering om hur man genomför ett LAJV. Naturligtvis kan du anpassa LAJV:er för att passa din grupps behov samt dina tillgängliga resurser och tid. LAJV:er är mycket mångsidiga och kan visa sig bli helt annorlunda än förväntat, och som på alla områden räcker inte teorin utan praktik. Därför är ett sista tips att komma ihåg att inte allt kommer att gå perfekt enligt plan, oavsett hur hårt du än försöker. Så försök att omfamna LAJVingens anda när du genomför utbildning och bara ge dig ut på äventyret.



KÄLLHÄNVISNING

- [1] Adobe. (2023). Gen-Z in the Classroom: Creating the future. Adobe Educate. <http://adobeeducate.com/genz/>
- [2] Boyle, E. A.; Hainey, T.; Connolly T. M.; Gray, G.; Earp, J.; Ott, M.; Lim, T.; Ninaus, M. Ribeiro, C.; & Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. In Computers & Education (94), 178-192.
- [3] Claussen, J. (2017). Aus Spiel wird Ernst: Vom Verlassen des Zauberkreises, der Allgegenwärtigkeit digitaler Systeme und Musikvideospiele(n) im Schulunterricht. In Zielinski, W., Aßmann, S., Kaspar K. & Moormann, P. (eds.), Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. Düsseldorf/München: kopaed, 139-147
- [4] Collage Group. (2020). The Self-Aware Generation: How Gen Z Consumers Choose to Self-Identify. Collage Group. <https://www.collagegroup.com/2020/12/07/the-self-aware-generation-how-gen-z-consumers-chooseto-self-identify/>
- [5] DIVSI – Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet. (2014). DIVSI U25 - Studie. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt.
- [6] European Commission. (2018). Joint communication to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Action Plan against Disinformation. In European Commission JOIN2018 (36), Bruxelles
- [7] Huizinga, J. (1949). Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture. London, Boston & Henley; Routledge & Kegan Paul.
- [8] International Telecommunication Union. (2021). Youth Internet Use. Facts and figures 2021. <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2021/11/15/youth-internet-use/>
- [9] John, J. (2021). Why Generation Z falls for online misinformation. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2021/06/30/1026338/gen-z-online-misinformation/>
- [10] Kemp, S. (2022). Digital 2022. October global statshot report. Hootsuite. <https://www.hootsuite.com/resources/digital-trends-q4-update>
- [11] Statista. (2021). Reactions to coronavirus fake news on social media among Gen Z and Millennials worldwide as of January 2021. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1229976/coronavirus-fake-news-social-media-reactions-gen-z-millennials-worldwide/>
- [12] Sumida, N., Walker, M, & Mitchell, A. (2019). News media attitudes in france. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/journalism/2019/04/23/news-media-attitudes-in-france/>



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TROLLS FOR US ETT UTBILDNINGSLAJV OM DESINFORMATION

Ansvarsfriskrivning för icke-kommersiellt bruk

Detta innehåll skyddas av upphovsrättslagar och är avsett enbart för icke-kommersiellt bruk.

Obehörig kommersiell användning, reproduktion eller distribution är strikt förbjudet utan tidigare skriftligt medgivande från upphovsrättsinnehavaren.

För förfrågningar, vänligen kontakta:



LajvVerkstaden



info@lajvverkstaden.se



Denis Riabov



denis.riabov@studieframjandet.se



MONOMYTHS
— Joyful learning experiences —

LajvVerkstaden



Hessischer
Volkshochschulverband

inerciadigital
Boost your digital skills