

Versjon: 1

Laget av: Gøran Englund og
Stein Gorseth

Ansvar oppdatering: Stein
Gorseth

Oppdatert: 16.09.19

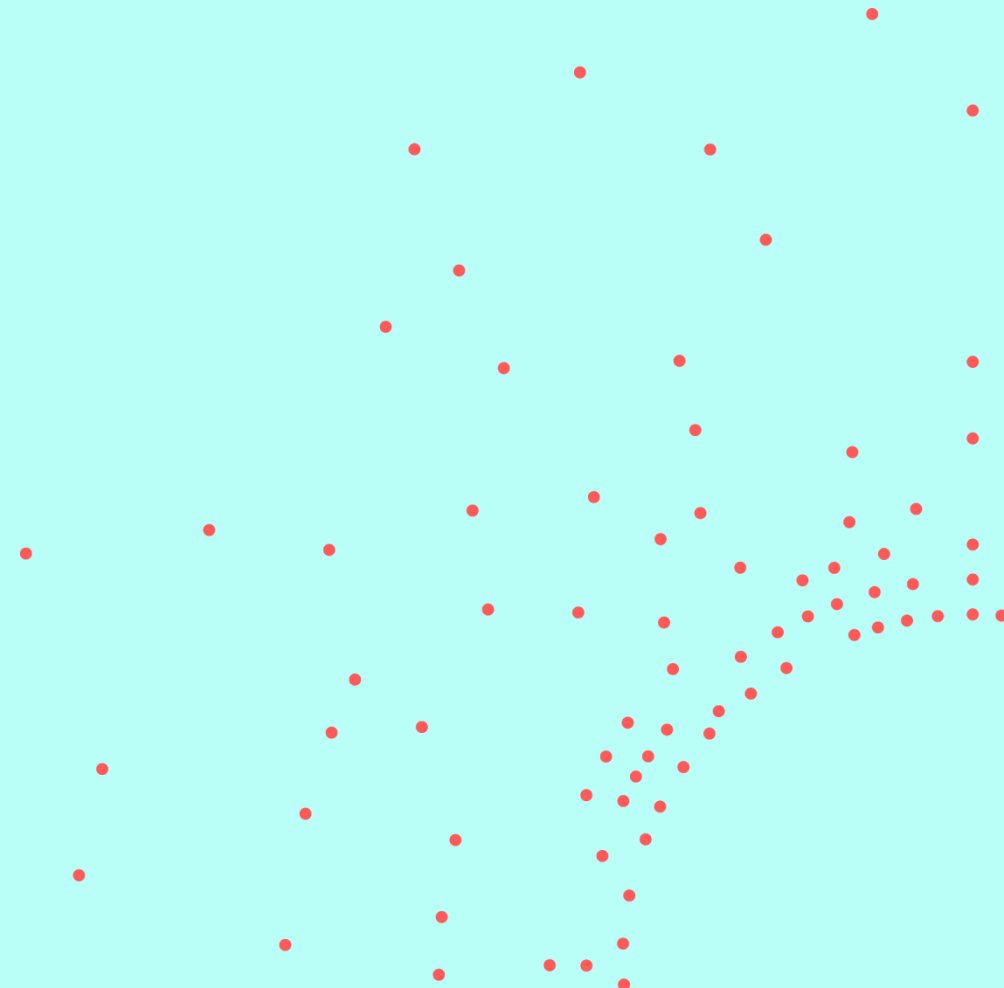
Copyright: NORCE/RKBU Vest

Digital mobbing - onlinespill

Klassemøtet ungdomstrinnet

Kort informasjon om digital mobbing

Jf. Personalveiledningen for
Olweusprogrammet kapittel 10



Digital mobbing

- definisjon



- Mobbing kjennetegnes av tre kriterier;
 - 1. negativ eller aggressiv atferd
 - 2. gjentakelse over tid
 - 3. ubalanse i faktisk eller opplevd styrkeforhold
- Når slik atferd skjer via elektroniske medier som mobiltelefon eller internett, betegner vi det som digital mobbing

Digital mobbing

- noen eksempler (1)



- Det er mange måter å mobbe digitalt på
- Det kan skje ved bruk av kanaler som SMS, MMS, e-post, blogger, chatterom, websider og nettsamfunn (Facebook, Nettby etc.) for å såre og krenke en annen person

Digital mobbing

- noen eksempler (2)



- Å sende stygge, sårende og fornedrende meldinger via SMS og chatteprogrammer som MSN
- Å spre falsk informasjon og negative rykter om en person på sosiale nettsamfunn og kanskje dessuten framstille det som at denne informasjonen kommer fra en annen person enn den faktiske avsender

Digital mobbing

- noen eksempler (3)



- Å utelukke noen fra en vennegruppe på en fiendtlig eller krenkende måte eller opprette en gruppe av typen «Vi som hater X» på et nettsamfunn
- Å legge ut bilder eller video som viser en person man misliker i pinlige og ubehagelige situasjoner
- Å sende meldinger som inneholder fysiske trusler eller oppfordringer om at mottakeren bør forsvinne fra skolen eller begå selvmord

Digital mobbing - onlinespill

Del 1

Digital mobbing - onlinespill



- innledning (1)

- Spør først om hvor mange av elevene som bruker onlinespill, og deretter om hvilke onlinespill de bruker
- La elevene lese definisjonen av mobbing
- Kan noe fra denne definisjonen dekkes av eller ligne på noe av det som skjer i onlinespill?
- Hva er likhetene?
- Hva er forskjellene?

Digital mobbing - onlinespill



- innledning (2)

- Å mobbe andre – hvordan skjer det i et onlinespill?
- Hvordan kan man stoppe det hvis man blir utsatt for mobbing i et onlinespill?
- Hvem kan man kontakte?
- Hvem har ansvaret for at det skal gjøres noe for å stoppe mobbingen?
- Hvem har ansvaret for at det som finnes på nettet, blir fjernet?

Digital mobbing - Case onlinespill

Del 2

Digital mobbing - onlinespill



- prosess (1)

- Bruk mobberingen
- Fortell om eller les opp en fortelling om noen som har vært utsatt for mobbing/krenkelser ved bruk av onlinespill. Bruk eventuelt vedlagt case
- Kan du se hvor de ulike personene befinner seg i mobberingen?
- Hva kan være vanskelig å forklare?
- Å ikke bli invitert til å være med å spille, er det mobbing? Er det en form for utestengning?
- Når vi forstår at noen vi kjenner får være med å spille (vi kjenner deres «nickname»); kan det gjøre at man selv føler seg mobbet?

Digital mobbing - onlinespill



- prosess (2)

7. Når noen sier at «du spiller dårlig»; er det en form for mobbing?
8. Hva er forskjellen på å utsette andre for mobbing i et onlinespill og direkte "ansikt til ansikt"?
9. Hvordan kan vi vite om det som gjøres i et onlinespill er negativt ment?
10. Finns det forkortelser eller symboler som kan formidle følelser?

Digital mobbing - onlinespill

-ungdomstrinnet



- Bruk kriteriene for definisjonen av mobbing (Olweus)
 - Intensjon
 - Gjentakelse
 - Ubalanse i maktforholdet
- Bruk definisjonen og overfør den til situasjoner som skjer i onlinespill
- Drøft likheter og forskjeller når det gjelder intensjon, gjentakelsen og maktforholdet

Digital mobbing - onlinespill

- eksempel på et case



En 11 år gammel gutt kommer hjem fra skolen. Han er alene hjemme og lurar på hva han skal finne på. Selv om han er usikker på om han vil være med i et onlinespill, klarer han ikke å la være å slå på datamaskinen for å se om det er noen som spiller. Han kjenner de fleste sine «nicknames» fra før, men ikke alle. Det er spesielt et spill han har lyst til å være med i, men han blir usikker når han ser at «nicknamet» «Death killer» er med. «Death killer» har i et tidligere spill sagt at han må skjerpe seg, at han spiller dårlig og advart han om at det ikke må skje flere ganger for da... Han mistenker at «Death killer» er en gutt i sin klasse som har vært aggressiv mot han, men han er ikke helt sikker. Derfor synes han at det er vanskelig å fortelle til foreldrene og lærerne at han tror at det er en gutt i klassen som er ekkel mot han i onlinespillet. Dessuten har lyst til å være med i onlinespillet. For det er jo noen andre som er med som er ganske hyggelige.

Digital mobbing – onlinespill - spørsmål til drøfting av caset



- Hvor i mobberingen befinner «Death killer» seg?
- Er det bare den som utsettes for mobbingen som definerer «Death killer» sin rolle?
- Hvordan defineres «Death killer» sin rolle av de andre som er med ?