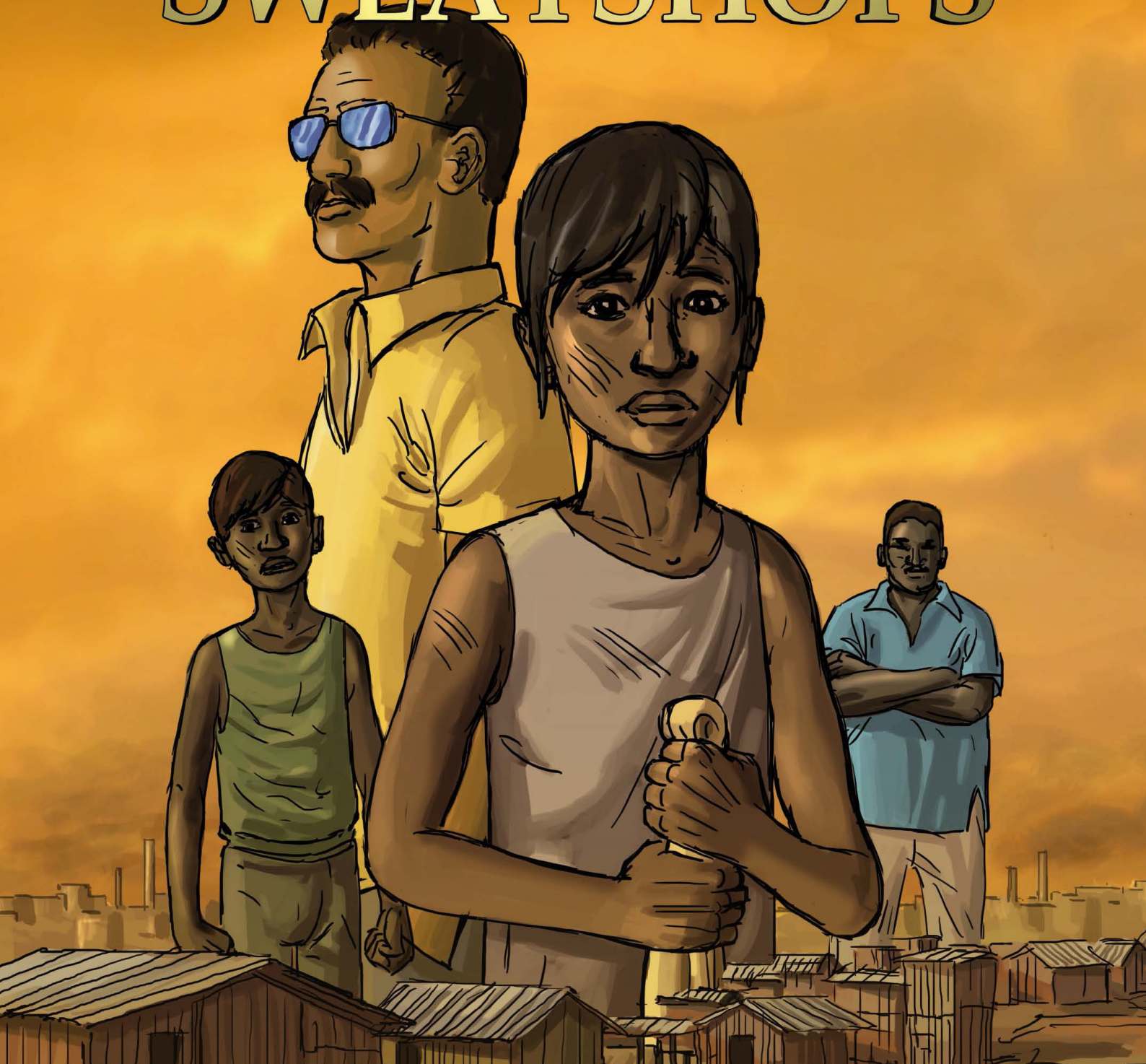


GLOBAL  CONFLICTS

# SWEATSHOPS



## LÆRERVEJLEDNING

# INDHOLD

<b>MISSION: Sweatshops</b>	<b>3</b>
Historie	3
Resume	4
<b>Brugen af Spillet</b>	<b>5</b>
Personer i spillet	5
Tillid og samtale med mere end en af gangen	6
Det gælder om at samle oplysninger	7
Oplysninger bliver til argumenter	7
<b>Gennemgang</b>	<b>8</b>
<b>Scene 1.</b>	<b>8</b>
Skolen i slummen	8
<b>Scene 2.</b>	<b>9</b>
Raihan's raw leather (fabrikken)	9
<b>Scene 3.</b>	<b>10</b>
Skolen i slummen	10
<b>Scene 4.</b>	<b>11</b>
Besøg hos familien i slummen	11
<b>Scene 5.</b>	<b>12</b>
Raihan's raw leather (fabrikken)	12
<b>Scene 6.</b>	<b>13</b>
Mødet med raihan	13

# MISSION: SWEATSHOPS

## Historie

Global Conflicts: Sweatshops afspejler en kultur, der i høj grad adskiller sig fra den vestlige verdens. Spillet beskriver gennem et nutidigt sprog, hvordan forhold, vi tager for givet, er noget de fattigste og specielt børnene i Dhakas slum kun tør drømme om. Derved giver spillet eleverne mulighed for at danne sig en kulturel identitet gennem historisk og etisk refleksion.



Spillet præsenterer en vifte af perspektiver og holdninger repræsenteret ved de personer spilleren interagerer med. Der er børnearbejderen, der netop er blevet fyret, fordi hun har 'sladret' om arbejdet til en vestlig NGO.

Hendes reelle frygt over for en usikker fremtid står i modsætning til farens opgaven og kulturens manglende lighed i muligheder for drenge og piger.

Der er fabriksbestyreren, der nådesløst ansætter børn, og hvis syn på børns rettigheder og pligter i høj grad er med til at skabe konflikten. Men samtidig er det ikke mere sort-hvidt, end at det er tydeligt, at denne holdning kommer fra en kultur med stærke historiske rødder og et basalt behov for overlevelse.

Gennem disse møder vil eleverne få mulighed for at perspektivere deres opfattelse af årsagssammenhæng og konsekvens. Endvidere påbyder spillet eleverne at betragte de kulturelle forskelle og ligheder i et kritisk lys, ligesom en begrebsformulering og -forståelse af kernebegreber som børnearbejdere, rettigheder og voksen/barn-relationer indgår som en del af elevopgaverne.

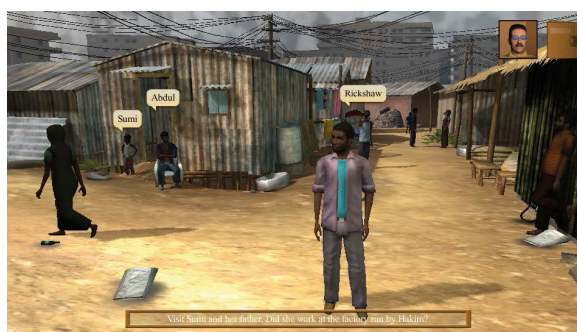
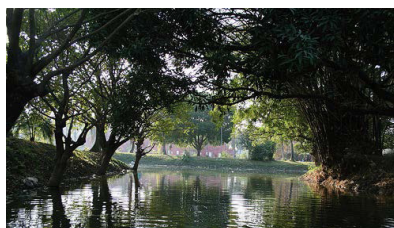
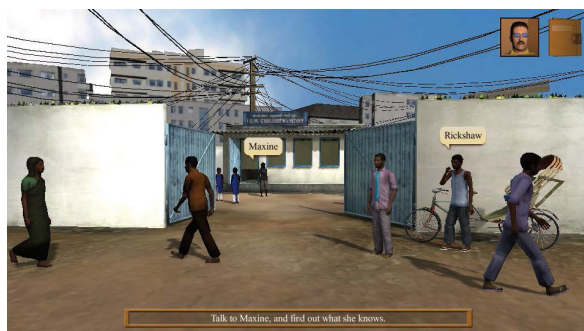


## Resume

I spillet styrer eleven Michael Badesha. Michael ejer et firma, der køber forarbejdet læder fra Raihan's Raw Leather, et garveri i Bangladesh's hovedstad Dhaka. Umiddelbart før spillet starter, har Michael modtaget en e-mail fra Maxine, en kvinde, der arbejder på en skole i Dhaka. Hun påstår, at der arbejder børn på fabrikken. Michael rejser straks til Bangladesh for at se på sagen, og spillet starter, da han ankommer til skolen i slummen for at tale med Maxine.

I løbet af spillet kan spilleren tale med forskellige personer for derigennem at prøve at danne sig et billede af situationen. Spilleren samler oplysninger og disse skal før den afsluttende samtale sættes sammen til argumenter. Argumenterne bruges i spillets "klimaks", en samtale med med fabriksejeren Rodro Raihan.

Gennem øjnene på Michael Badesha oplever eleverne Bangladeshs historie og samfundsmæssige udvikling på tæt hold og bliver vidner til nogle af de konsekvenser, den historiske udvikling har haft i landet. Med udgangspunkt i den nuværende problemstilling får eleven lejlighed til at vurdere fortidens konsekvenser og fremtidens muligheder mht. menneskers liv og levevilkår i Bangladesh. Det er vigtigt, at eleverne hele tiden sammenholder deres erfaringer fra spillet med deres holdning til egen kultur og historie. Herved udvikler de deres indsigt i menneskers kulturelle samspil.



## BRUGEN AF SPILLET

Dette afsnit indeholder en gennemgang af spillet. Det anbefales, at læreren foretage visse overvejelser og forberedelser, før præsenterer spillet til de studerende.

**Notesbog:** Din notesbog rummer information, som kan hjælpe dig i spillet, f.eks. et kort, forklaringer til elementer i spillet og tips til de oplysninger, du skal finde inden det afsluttende møde med Raihan. Understreg over for eleverne, at notesbogen er et hjælperedskab, da de ofte glemmer den.

## Personer i spillet

De personer, spillerne møder i spillet, er:

### Maxine

Hun arbejder for NGO'en Educating the World. Det er hende, der gør spilleren opmærksom på de mulige problemer med børnearbejde på fabrikken. Hun skaber også en kontakt til Sumi, en pige, der tidligere har arbejdet på fabrikken. Maxine har ikke meget til overs for virksomheder, der ser igennem fingre med, at børn bliver sat til farligt arbejde for at folk i Vesten kan få billige varer. Men samtidig ved hun også, at mange børn er tvunget til at arbejde, hvis de vil overleve.

### Hakim

Han er den daglige leder af fabrikken, og det er ham, der har ansat de børn, der arbejder der. Spilleren besøger fabrikken to gange. Den første gang benægter Hakim alt kendskab til børnearbejdere på fabrikken, men efter at man har besøgt Sumi og hendes far og fået at vide, hvor nøglen til den aflåste dør er, er Hakim tvunget til at erkende, at der er børnearbejdere på fabrikken. Hakim ser ikke noget problem i børnearbejde. Det er en god måde at lære et 'håndværk' på. Han opfatter heller ikke det konkrete arbejde som specielt farligt, selvom der er børn, som både får ætsninger og andre skader.

### Sumi og hendes far Abdul

De bor i slummen i Dhaka. Sumi har arbejdet på fabrikken, men hun blev fyret, fordi hun snakkede med Maxine. Hun er bekymret for sin egen og sin families fremtid, nu hvor hun ikke længere har et arbejde, men hun prøver at se positivt på tilværelsen alle problemerne til trods. Hendes far Abdul ser derimod meget dystert på fremtiden. Han er selv kommet til skade under noget arbejde og har derfor svært ved at finde et nyt. Han tigger lidt penge på markedet, men Sumis indtjening var vigtig for familiens overlevelse.

*Anden gang spilleren besøger fabrikken og finder nøglen til den låste dør, møder han børnearbejderen.*

### Zahir

Han er en dreng, der arbejder på fabrikken. Spilleren taler med Zahir og Hakim samtidig. Zahir er bange for, hvad han kan sige, mens Hakim er til stede, men han er også stolt over at have et arbejde, da han på den måde er med til at forsørge sin familie.

### Raihan

Er ejeren af Raihan's Raw Leather. Ligesom Hakim ved han godt, at der arbejder børn på fabrikken. Han har selv arbejdet som barn og ser det som noget helt naturligt. Her har spilleren mulighed for at bruge argumenterne til at overbevise Raihan om, at han skal indføre forbedringer på fabrikken.

## Tillid og samtale med mere end en af gangen

To gange i spillet taler man med to personer samtidig. Det drejer sig om samtalen med Sumi og hendes far Abdul, og om det andet besøg på fabrikken, hvor både Zahir og Hakim er tilstede.

Når der er to personer tilstede samtidig, vil der dukke et **tillidsbarometer** op for hver af personerne. Dette viser personens tillid til spilleren. Jo mere tillid en person har til spilleren, desto flere informationer vil han eller hun give. Spilleren skal altså overveje, hvilke spørgsmål der skal stilles og samtidig tage højde for, at de to personer måske opfatter situationen forskelligt og derfor reagerer forskelligt på hinandens svar (ex: Abdul reagerer på én måde, når der tales om at Sumi blev fyret, mens Sumi måske reagerer anderledes).



I samtalen med Raihan er tillidsbarometret erstattet med et **stressbarometer**. Med stærke argumenter er det muligt at stressе Raihan mere, og hvis han er meget stresset, er han mere villig til at give spilleren ret og dermed forbedre forholdene på fabrikken.



## Det gælder om at samle oplysninger

Spillet går ud på at samle oplysninger for derved bedre at forstå problematikken og for i den sidste samtale at kunne påvirke Raihan.

### Der er to typer oplysninger:

De oplysninger eleven får viden af, men som ikke kan bruges direkte i spillet (ud over at de kan være styrende for, hvilke valg han eller hun tager).

De oplysninger spilleren kan samle i spillet. Disse er der 9 af (6 af dem kommer fra samtaler med de personer, man møder, og 3 kommer fra objekter, man ser / finder i scenerne). Alle oplysninger bliver samlet i spillerens notesbog hvor man hele tiden kan følge med i, hvilke oplysninger man har fundet, og hvor man fandt dem.

## Oplysninger bliver til argumenter

En vigtig del af spillet er, når spilleren inden mødet med Raihan konstruerer argumenter. Det er disse argumenter, der skal bruges for at kunne overtale Raihan til at lave forbedringer på Fabrikken.

### Et argument består af 1–3 oplysninger.

(dette er også tre temaer, der går igen i hele spillet).

### Spilleren har mulighed for at konstruere op til tre argumenter inden for kategorierne:

- Skolegang
- Farligt Arbejde
- Rettigheder

Nogle af oplysningerne skal man tænke sig om for at finde frem til, mens andre er lettere at få. Tre af oplysningerne er man sikker på at finde (Maxine, der fortæller om omfanget af børnearbejde (1. Scene), pengene, som kvinden i slummen får af 'opkøberen' (4. Scene), og nøglen, man finder på Hakims kontor (5. Scene).

*Et argument kan have en styrke på 1 til 3, hvor 3 er det stærkeste argument (bestående af 3 oplysninger).*

Under samtalen med Raihan gælder det om at bruge argumentet på det helt rigtige tidspunkt, det er ikke helt let, men der er antydninger i dialogen, der kan lede spilleren på sporet af, hvornår et argument finder bedst anvendelse.

# GENNEMGANG

I det følgende gennemgås spillets 6 scener. Til hver scene er der en beskrivelse af selve scenen: hvor man er, hvem der er til stede, som spilleren kan snakke med, og hvilke læringspointer, der kan uddrages. Rækkefølgen, scenerne kommer i, er den samme hver gang.

Med denne gennemgang er det muligt at samle alle de 9 oplysninger, der er centrale i spillet. Dette vil gøre dig i stand til at konstruere de 3 stærkest mulige argumenter til brug i samtalen med Raihan.

## SCENE 1.

### Skolen i slummen

#### Scenen:

Her starter spillet. Den første person, man møder i spillet, er Maxine, der arbejder for Educating the World, en NGO, der har startet et skoleprojekt i slummen. Når man er færdig med at tale med Maxine, kan rickshaw-chaufføren køre Michael til fabrikken.

#### Personer:

- Maxine
- Rickshaw

#### Formål:

Michael får informationer om situationen, om Hakim og Raihan og om fabrikken.

#### Oplysninger: (1)

- Maxine fortæller om, hvor stort problemet med børnearbejde i Bangladesh er.

#### Samtale med Maxine. Foretag følgende valg for at få flest oplysninger:

- Oplysningen i denne samtale får spilleren automatisk.



## SCENE 2.

### Raihan's raw leather (fabrikken)

**Scenen:**

Michael besøger for første gang fabrikken, hvor læderet produceres. Når han er færdig med at tale med Hakim, skal han tale med rickshaw-chaufføren, der kan køre ham tilbage til Maxine.

**Personer:**

- Hakim
- Rickshaw

**Formål:**

Michael møder Hakim for første gang og får et indtryk af fabrikken – og sandsynligvis en mistanke om, at ikke alt er, som det bør være.

**Oplysninger: (1)**

- Hvis man klikker på de blå tønder med kemikalier, får man en oplysning i notesbogen om det farlige ved at arbejde med kemikalier.

**Samtale med Hakim. Foretag følgende valg for at få flest oplysninger:**

- Klik på en af de blå tønder der står på fabrikken. Det giver en oplysning, der omhandler det farlige ved arbejdet

## SCENE 3.

### Skolen i slummen

**Scenen:**

Michael vender tilbage til Maxine, der i mellemtiden har arrangeret et møde med Sumi.

**Personer:**

- Maxine
- Rickshaw

**Formål:**

Maxine kan fortælle mere om de kemikalier, der bruges på fabrikken, og om Sumi og hendes far Abdul.

**Oplysninger: (1)**

- Hvis man har fundet tønderne med kemikalier på fabrikken, kan Maxine fortælle om, hvor mange fabrikker i Dhaka, der bruger farlige kemikalier.

**Samtale med Maxine. Foretag følgende valg for at få flest oplysninger:**

- Hvis du har fundet tønderne på fabrikken, kan du spørge Maxine i starten af samtalen, om hun kan fortælle mere om brugen af kemikalier (du kan kun vælge dette spørgsmål én gang). Det giver en oplysning om omfanget af farligt arbejde i byen.

## SCENE 4.

### Besøg hos familien i slummen

#### Scenen:

Michael besøger Sumi og hendes far, Abdul, uden for deres hjem i slummen.

#### Personer:

- Sumi
- Abdul
- Rickshaw

#### Formål:

Michael møder Sumi, der har arbejdet på fabrikken, og hendes far. Disse to personer giver et billede af den situation, mange af de fattige befinder sig i. Det er svært at vælge uddannelse, når der er mangel på penge til mad. Mødet handler også om holdninger til arbejde hos både børn og voksne.

#### Oplysninger: (3)

- Abdul: at der ikke er noget galt i at have et arbejde; Sumi: at børnene bliver tvunget til at arbejde ekstra, og at de bliver snydt i løn; Michael ser "opkøberen" give penge til en kvinde i slummen).

**Samtale med Sumi og Abdul. Tallene indikerer, hvilken sætning du skal vælge. De sorte tal viser hvilke valg, der giver vigtige oplysninger. Foretag følgende valg for at få flest oplysninger:**

- Tal med Sumi: 1 – 1 – 1 – 2 – 1 – 2 – 1 – (samtalet skifter til Abdul)
- Tal med Abdul: 1 – 3 – 1 – 1 (kort film, der viser 'opkøberen')
- Tal med Sumi: 2 – 1 – ... (der er herefter ikke flere oplysninger)

## SCENE 5.

### Raihan's raw leather (fabrikken)

#### Scenen:

Michaels andet besøg på fabrikken. Til at begynde med er Hakim ikke til stede. Det giver Michael mulighed for at finde nøglen og komme ind i det aflåste rum, hvor børnene arbejder. Han snakker kort med et af børnene, Zahir, inden Hakim atter vender tilbage og blander sig i samtalen.

#### Personer:

- Zahir
- Hakim

#### Formål:

Michael får adgang til det aflåste rum og får dermed bevis for, at der arbejder børn på fabrikken. I samtalen med Zahir og Hakim får Michael mere at vide om, hvor farligt arbejdet er, og om hvordan børnene bliver behandlet.

#### Oplysninger: (2)

- Zahir: fortæller, hvordan han kom til skade med kemikalierne; Hakim: indrømmer, at han 'snyder' børnene for noget af deres løn, hvis de ikke arbejder godt nok.

**Samtale med Zahir og Hakim. Tallene indikerer, hvilken sætning du skal vælge. De sorte tal viser hvilke valg, der giver vigtige oplysninger. Foretag følgende valg for at få flest oplysninger:**

- Tal med Zahir: 1 – 1 – 1 – (kort film, der viser Hakim, der ankommer)
- Tal med Hakim: 2 – 1 – 1 (samtalen skifter til Zahir)
- Tal med Zahir: 2 – 1 – 3 – ... (fortsæt samtalen, til den skifter til Hakim)
- Tal med Hakim: 1 – 1 – 2 – 2 – 1 – ... (der er herefter ikke flere oplysninger)



## SCENE 6.

### Mødet med Raihan

#### Scenen:

Mødet med Raihan foregår i hans villa.

#### Personer:

Raihan

#### Formål:

Efter at have konstrueret argumenter fra de oplysninger, han har fundet, kan Michael nu forsøge at bruge disse bedst muligt. Samtalen er opdelt i de tre temaer: Skolegang, Farligt Arbejde, Rettigheder.

#### Samtale med Raihan.

*Før mødet med Raihan skal du konstruere argumenter ud fra de oplysninger, du har fundet undervejs i spillet. Det er muligt at konstruere tre argumenter og hver oplysning passer kun til et af argumenterne.*

*Ved at læse oplysningerne igennem bør du kunne placere hver oplysning under det rette argument.*

#### Oplysningerne hører til argumenterne som beskrevet nedenfor:

##### Skolegang

- Maxine: om omfanget af børnearbejde i Bangladesh
- Abdul: om det nødvendige i, at datteren arbejder
- Pengene: som spilleren så 'opkøberen' give til kvinden i slummen

##### Farligt Arbejde

- Maxine: om omfanget af farligt og ufaglært arbejde
- Zahir: om det uheld, han var ude for
- Tønderne: som spilleren så mange af på fabrikken

##### Rettigheder

- Hakim: om hvordan han 'regulerer' børnenes løn, hvis de ikke laver nok
- Sumi: om ulønnet overarbejde og manglende betaling
- Nøglerne: som spilleren finder på Hakims kontor

#### Samtalen med Raihan

Er også opdelt i disse tre temaer (et tema optræder kun i samtalen, hvis spilleren har et argument inden for det pågældende tema). Hvert argument, spilleren har konstrueret, vil have en styrke baseret på, hvor mange oplysninger det består af.

Dette giver argumentet en styrke på 1 til 3. Et argument med styrke på 3, brugt på det helt rigtige tidspunkt, øger Raihans stress med 3 point.

Hvis det bliver brugt lidt for tidligt eller lidt for sent, vil effekten være tilsvarende mindre.

**Nedenfor kan du se det helt rigtige tidspunkt at bruge de enkelte argumenter på:**

#### **Skolegang**

- Vælg: "Udspørg Raihan om skolegang for børnene"
- Dialogvalg: 1 – 1 – 1 – 2 – ( ...)

#### **Farligt Arbejde**

- Udspørg Raihan om det farlige i arbejdet
- Dialogvalg: 1 – 1 – 1 – 2 – (...)

#### **Rettigheder**

- Udspørg Raihan om børnenes rettigheder
- Dialogvalg: 1 – 1 – 1 – 1 – (...)

**Hvis du får valgmuligheden: "- Hakim indrømmede ellers, at det er ham der bestemmer deres løn. Og at den afhænger af, hvordan de har opført sig." er det først ved 5. valg, at du skal bruge argumentet.**

- Dialog valg: 1 – 1 – 1 – 1 – 1 – (...)



**© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS  
ALL RIGHTS RESERVED**