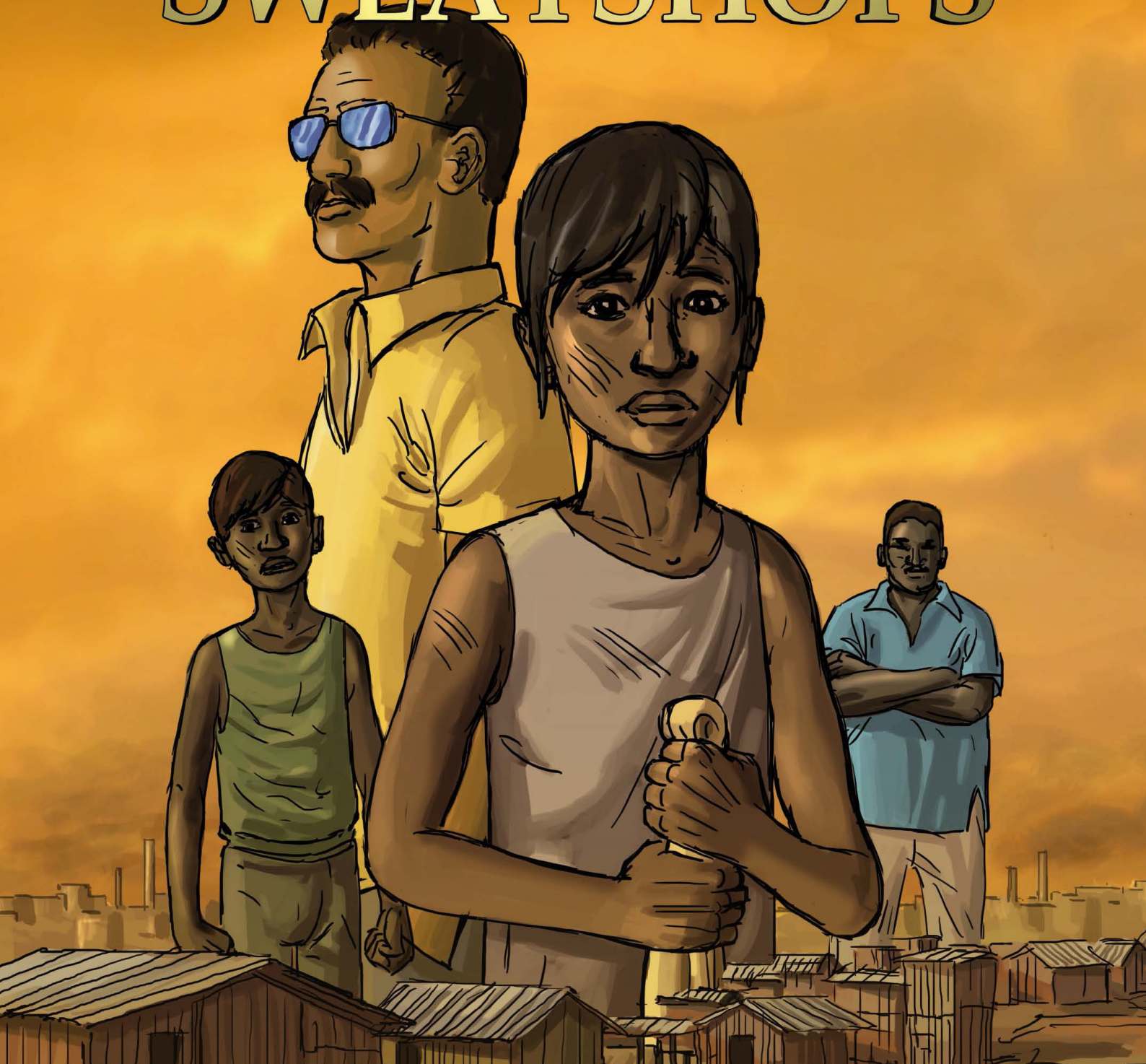


GLOBAL  CONFLICTS

# SWEATSHOPS



## UNDERVISNINGSGUIDE

# INNEHÅLL

<b>MISSION: Sweatshops</b>	<b>3</b>
Historie	3
Oppsummering	4
<b>Bruke spillet</b>	<b>5</b>
Karakterer i spillet	5
Tillit og snakking med mer enn én person om gangen	6
Alt handler om å samle inn informasjon	7
Informasjon omgjøres til argumenter	7
<b>Gjennomgang</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 (fabrikk)	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>
Møtet med Raihan	13

# MISSION: SWEATSHOPS

## Historia

Global Conflicts: Sweatshops skildrar en kultur som skiljer sig mycket från den västerländska. Spelet beskriver levande hur så mycket av det vi tar för givet är någonting som de fattigaste människorna, särskilt barnen i slummen i Dhaka, knappt vågar drömma om. Följaktligen uppmuntrar spelet eleverna att utveckla sin egen kulturella identitet genom historisk och etisk reflektion.



Spelet introducerar en rad perspektiv och attityder som förmedlas av den karaktär som spelaren interagerar med.

Det är barnet som fick sparken för att hon "skvallrade" om barnarbetet till en västerländsk volontärarbetare.

Hennes rädsla för en osäker framtid kontrasterar mot hennes fars missmod och med den kulturellt betingade bristen på jämställdhet mellan pojkar och flickor.

Det är fabrikschefen som skoningslöst anställer barn och vars attityd till barns rättigheter och skyldigheter är en viktig del av konflikten. Allt är dock inte svart på vitt och det är tydligt att attityder som de ovan nämnda är förankrade i en kultur med starka historiska rötter samt i ett grundläggande behov för att överleva.

Genom dessa möten kommer eleverna att få en chans att utmana sina egna uppfattningar om orsakssammanhang och konsekvenser. Dessutom kräver spelet att eleverna undersöker kulturella skillnader och likheter genom ett kritiskt förhållningssätt och medföljande uppgifter kräver att de sätter ord på sina definitioner och sin förståelse för centrala frågor som barnarbete, barns rättigheter och relationerna mellan barn och vuxna.

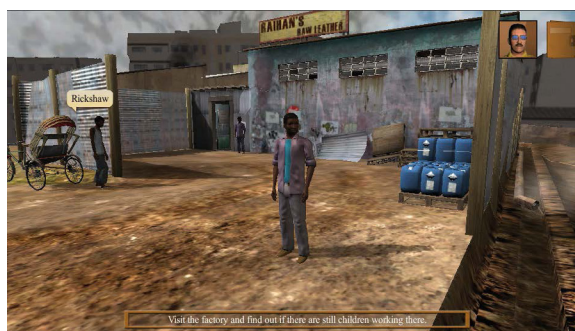
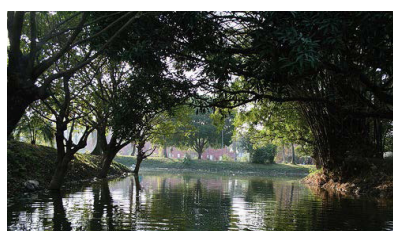
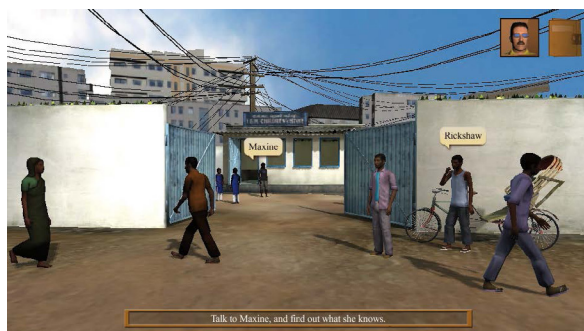


## Sammandrag

I spelet styr spelaren karaktären Michael Badesha. Michael äger ett företag som köper berett skinn från Raihan's Raw Leather, ett garveri i Bangladesh huvudstad Dhaka. I början av spelet har Michael precis fått ett brev från Maxine, en kvinna som arbetar på en skola i Dhaka. Hon hävdar att det finns barn som arbetar på fabriken. Michael har genast rest till Bangladesh för att undersöka och spelet börjar när han anländer till skolan i slummen för att prata med Maxine.

Under spelet kan spelaren prata med ett antal olika personer för att försöka få en klar bild av situationen. Spelaren samlar in information som måste sättas ihop till argument före den sista intervjun med fabrikägaren Rodro Raihan.

Genom Michael Badeshas ögon får eleverna uppleva den bangladeshiska historien och sociala utvecklingen på nära håll och uppleva några av de effekter en sådan historia har på ett land. Det är viktigt att eleverna ständigt jämför sina erfarenheter från spelet med sin uppfattning om sin egen kultur och historia i syfte att utveckla deras insikt i olika former av kulturell växelverkan



## ATT SPELA SPELLET

Det här kapitlet är en guide till spelets funktioner. Kapitlet som heter "genomgång" är en beskrivning av hur man kan slutföra spelet med högsta möjliga poäng.

**Dagbok:** Din dagbok innehåller information som hjälper dig i spelet, såsom en karta, en loggbok och några tips om den information du behöver hitta innan din sista intervju med Raihan. Påpeka för eleverna att dagboken är ett användbart verktyg eftersom de tenderar att glömma den.

## Karaktärer i spelet

De karaktärer spelaren möter i spelet är:

### Maxine

Hon arbetar för volontärorganisationen Educating the World. Hon är den som gör spelaren medveten på att det kan finnas barn som arbetar på fabriken. Hon introducerar så småningom också spelaren för Sumi, en flicka som brukade arbeta där. Maxine är kritisk till fabriker som struntar i att barn utför farligt arbete för att se till att människor i västvärlden kan få billiga varor. Men hon vet också att många barn tvingas arbeta för att överleva.

### Hakim

Han är chef på fabriken och han har anställt de barn som arbetar där. Spelaren besöker fabriken två gånger. Vid det första besöket förnekar Hakim all kunskap om barnarbete i fabriken men när spelaren återvänder efter att ha pratat med Sumi och hennes pappa och har fått höra var man hittar nyckeln till den låsta dörren är Hakim tvungen att erkänna att det finns barn som arbetar på fabriken. Hakim ser inte detta som ett problem alls. Det är ett bra sätt att lära sig ett yrke, hävdar han. Han betraktar inte heller det arbete barnen utför som särskilt farligt trots att de lider av frätskador och andra skador.

### Sumi och hennes far Abdul

De bor i slummen i Dhaka. Sumi brukade arbeta på fabriken men hon fick sparken efter att ha pratat med Maxine. Hon är orolig för sin egen och sin familjs framtid nu när hon är arbetslös men hon försöker se ljus på framtiden trots alla sina problem. Hennes far, Abdul, har en mer dyster syn på framtiden. Han skadade sig i arbetet och har därmed svårt att hitta ett nytt jobb. Han tigger lite pengar på marknaden men Sumis lön var viktig för familjens överlevnad. När spelaren besöker fabriken en andra gång och hittar nyckeln till den låsta dörren möter han barnarbetaren.

### Zahir.

Han är en pojke som arbetar på fabriken. Spelaren talar med Zahir och Hakim samtidigt. Zahir vågar inte berätta vad han vet i Hakims sällskap men han är också stolt över att ha ett jobb eftersom detta innebär att han hjälper till att försörja sin familj.

**Raihan,**

Är ägare till Raihan's Raw Leather. Liksom Hakim är han väl medveten om att det finns barn som arbetar på fabriken. Han jobbade själv som barn och ser barnarbete som någonting helt naturligt. Nu har spelaren en chans att använda argument för att övertyga Raihan om att förbättra arbetsförhållandena på fabriken.

## Förtroende och att prata med fler än en person åt gången

Två gånger under spelet måste spelaren prata med två personer samtidigt – när man pratar med Sumi och hennes far, Abdul, och under det andra besöket i fabriken när Zahir och Hakim är närvarande båda två.

När två personer är närvarande samtidigt kommer en **förtroendebarmeter** att visas för varje person. Detta visar hur mycket förtroende varje talare har för spelaren. Ju mer förtroende talaren ger, desto mer information är de villiga att avslöja. Följaktligen måste spelaren överväga vilka frågor de ska ställa och samtidigt hålla i minnet att de två talarna kan se situationen annorlunda och därför reagera på varandras svar på olika sätt (Abdul kan till exempel reagera på ett sätt när man pratar om att Sumi har fått sparken medan Sumi kan reagera på ett annat sätt).



Under samtalet med Raihan har förtroendebarmetern ersatts med en **påtryckningsbarmeter**. Används starka argument är det möjligt att sätta press på Raihan och om han är under tillräckligt hög press kommer han att vara mer villig att komma överens med spelaren och därmed förbättra förhållandena vid fabriken.



## Det handlar om att samla in information

Poängen med spelet är att samla in information för att bättre förstå de problem som presenteras och att kunna påverka Raihan under den sista intervjun.

### Det finns två sorters information:

Den information som förser spelaren med kunskap men som inte kan användas i spelet som sådant (även om det naturligtvis kan påverka spelarens val).

Specifika informationsbitar som spelaren samlar in under spelet. Det finns nio sådana bitar totalt (sex av dem förvärvas genom att prata med de människor du möter, och tre kommer från objekt som man ser eller hittar i spelet). All information samlas i spelarens dagbok så att hen kan berätta vilka informationsbitar som har samlats in och var de hittades.

## Information blir till argument

En viktig del av spelet består i att bygga argument innan det sista mötet med Raihan. Dessa argument måste användas för att övertala Raihan om att förbättra förhållandena på fabriken.

### Ett argument består av 1-3 informationsbitar.

(dessa är även återkommande teman i hela spelet).

### Spelaren kan bygga så mycket som tre argument inom kategorierna

- Utbildning
- Farligt arbete
- Rättigheter.

Det kräver en viss eftertanke för att hitta vissa medan andra är lätta att hitta. Spelaren kommer att få tre av dessa bitar automatiskt i spelet (Maxine förklarar omfattningen av barnarbetet (scen 1), de pengar som kvinnan i slummen får från "köparen" (scen 4) och nyckeln som hittas på Hakim kontor (scen 5)).

*Argumentens styrka kan variera från 1 till 3 där 3 är det starkaste och byggda av tre bitar av information.*

Under samtalet med Raihan måste spelaren försöka använda rätt argument vid exakt rätt tidpunkt – en inte helt lätt uppgift, men man får tips genom hela dialogen för att låta spelaren veta när hen ska använda ett särskilt argument.

# GENOMGÅNG

Nedan finns en översikt över de sex scenerna i spelet. Varje scen har en miljöbeskrivning: dess plats, de karaktärer som finns med som spelaren kan prata med samt vilken information som kan samlas in från scenen. Scenernas ordning är desamma i alla spel

Denna genomgång kommer att låta dig hitta och samla in alla nio centrala informationsbitar. Detta ger dig en möjlighet att bygga de starkaste möjliga argumenten för den slutliga intervjun med Raihan.

## SCEN 1.

### Skolan i slummen

#### Scenen:

Detta är utgångspunkten för spelet. Den första personen som Michael Badesha möter är Maxine som arbetar för Educating the World, en volontärorganisation som driver ett skolprojekt i slummen. När Michael har pratat färdigt med Maxine pratar hon med rickshawföraren som då tar Michael till fabriken.

#### Personer:

- Maxine
- Rickshawföraren

#### Syfte:

Spelaren får information om situationen och lär sig om Hakim, Raihan och fabriken.

#### Informationsbitar: (1)

- Maxine förklarar hur utbrett problemet med barnarbete är i Bangladesh.

#### Att prata med Maxine. Gör följande val för att få så många bitar av information som möjligt:

- Alla spelare får den här biten automatiskt.



## SCEN 2.

### Raihan's raw leather (fabriken)

**Scenen:**

Michaels första besök på fabriken där lädret produceras. När Michael har pratat färdigt med Hakim pratar han med rickshawföraren som då tar med Michael tillbaka till Maxines skola.

**Personer:**

- Hakim
- Rickshawföraren

**Syfte:**

Spelaren introduceras för Hakim och får ett intryck av fabriken – och börjar förmodligen misstänka att allt inte står rätt till.

**Informationsbitar: (1)**

- Genom att klicka på de blå kemikalietunnorna kommer spelaren att få en anteckning i sin dagbok om farorna med att arbeta med kemikalier

**Att prata med Hakim. Gör följande val för att få så många bitar av information som möjligt:**

- Klicka på en av de blå tunnorna på fabriken. Detta kommer att ge dig en bit av information om riskerna i arbetsmiljön.

## SCEN 3.

### Skolen i slummen

**Scenen:**

Michael återvänder till Maxine som har arrangerat ett möte med Sumi medan han var borta.

**Personer:**

- Maxine
- Rickshawföraren

**Syfte:**

Maxine kan berätta mer för Michael om de kemikalier som används vid fabriken, liksom om Sumi och hennes far, Abdul.

**Informationsbitar: (1)**

- Om Michael upptäckte tunnorna på fabriken kan Maxine berätta för honom hur många fabriker det finns i Dhaka som använder giftiga kemikalier.

**Att prata med Maxine. Gör följande val för att få så många bitar information som möjligt:**

- Har du hittat tunnorna på fabriken kan du först be Maxine berätta mer om användningen av kemikalier (du kan bara välja den här frågan först). Detta kommer att ge dig en bit information om farligt arbete i staden.

## SCEN 4.

### Besöka familjen i slummen

#### Scenen:

Michael träffar Sumi och hennes far, Abdul, utanför deras hem i slummen.

#### Personer:

- Sumi
- Abdul
- Rickshaw

#### Syfte:

Spelaren introduceras för Sumi som brukade arbeta på fabriken och hennes far. De båda ger en bild av hur livet är för många av Dhakas fattiga människor. Det är svårt att sätta skolan först när det finns för lite pengar till mat. Mötet illustrerar också attityderna till arbete både från barnens och de vuxnas synpunkter.

#### Informationsbitar: (3)

- Abdul: det är inget fel med att ha ett jobb, Sumi: barn tvingas arbeta övertid och att blir lurade på sina löner, spelaren ser "köparen" ge pengar till en kvinna i slummen

**Att prata med Sumi och Abdul. Siffrorna anger vilka rader du ska välja. Siffrorna i fetstil visar vilka rader som ger viktiga bitar av information. Gör följande val för att få så många bitar information som möjligt:**

- Prata med Sumi: 1 – 1 – 1 – 2 – 1 – 2 – 1 – (samtalet övergår till Abdul)
- Prata med Abdul: 1 – 3 – 1 – 1 (kort animation som visar "köparen")
- Prata med Sumi: 2 – 1 – ... (Inga fler informationsbitar finns)

## SCENE 5.

### Raihan's raw leather (fabriken)

#### Scenen:

Michaels andra besök på fabriken. Inledningsvis är Hakim inte där och Michael får chansen att hitta nyckeln och gå in i det låsta rum där barnen arbetar. Han talar kort med ett av barnen innan Hakim kommer tillbaka och ansluter sig till samtalet.

#### Personer:

- Zahir
- Hakim

#### Syfte:

Spelaren får tillgång till det låsta rummet och därmed finns ett bevis på att det finns barn som arbetar på fabriken. Under samtalet med Zahir och Hakim lär sig spelaren mer om hur farligt arbetet är och hur barnen behandlas.

#### Informationsbitar: (2)

- Zahir förklarar hur han skadades när han arbetade med kemikalier, Hakim medger att han gör avdrag på barnens löner om de inte presterar bra nog

**Att prata med Zahir och Hakim. Siffrorna anger vilka rader du ska välja. Siffrorna i fetstil visar vilka rader som ger viktiga bitar av information. Gör följande val för att få så många bitar information som möjligt:**

- Prata med Zahir: 1 – 1 – 1 – (kort animation som visar att Hakim kommer)
- Prata med Hakim: 2 – 1 – 1 (samtalet övergår till Zahir)
- Prata med Zahir: 2 – 1 – 3 – ... (fortsätta konversationen tills den övergår till Hakim)
- Prata med Hakim: 1 – 1 – 2 – 2 – 1 – ... (Inga fler informationsbitar finns)



## SCENE 6.

### Mötet med Raihan

#### Scenen:

Mötet med Raihan sker i hans villa.

#### Personer:

Raihan

#### Syfte:

Efter att ha byggt argument från de informationsbitar som har samlats in under spelet ska spelaren nu använda argumenten på bästa möjliga sätt. Konversationen är indelad i tre huvudområden: Utbildning, farligt arbete och rättigheter. I den sista delen av genomgången nedan kan du läsa mer om hur du använder varje enskilt argument

#### Prata med Raihan.

Före mötet med Raihan kommer du att behöva bygga argument från de bitar information du har samlat in under spelet. Det är möjligt att bygga tre argument och varje bit av information passar bara med ett argument.

Genom att läsa bitarna av information bör du kunna tilldela var och en av dem rätt argument. :

#### Nedan förklaras vilka bitar som passar med vilka argument

##### Utbildning

- Maxine: om omfattningen av barnarbete i Bangladesh
- Abdul: om nödvändigheten av att sin dotters ha ett jobb
- Pengarna: att spelaren såg "köparen" ge kvinnan i slummen

##### Arbetsmiljön

- Maxine: om omfattningen av farligt och okvalificerat arbete
- Zahir: om olyckan han råkade ut för
- Tunnorna: att spelaren såg så många av dem på fabriken

##### Rättigheter

- Hakim: om hur han "reglerar" barnens löner om de inte presterar bra nog
- Sumi: om att arbeta extra timmar utan lön och avdrag på lönerna
- Nyckeln: den som spelaren hittar på Hakims kontor

#### Prata med Raihan

omfattar även dessa tre ämnen (ett ämne kommer endast att dyka upp under samtalet om spelaren har byggt ett argument för det ämnet). Styrkan för varje argument som byggs av spelaren kommer att bero på hur många bitar av information det består av. Därför kan styrkan av ett argument vara mellan 1 och 3.

Ett argument med en styrka på 3 som används vid exakt rätt tidpunkt kommer att sätta tre gånger så mycket press på Raihan. Om du använder det lite för tidigt eller för sent kommer effekten att minskas proportionellt.

**Nedan kan du se exakt rätt tillfällen att använda alla argumenten:**

#### **Utbildning**

- Välj: "Ask Raihan about schooling for the children".
- Dialogval: 1 – 1 – 1 – 2 – ( ...)

#### **Arbetsmiljön**

- Fråga Raihan om farorna med den här typen av arbete.
- Dialogval: 1 – 1 – 1 – 2 – ( ...)

#### **Rättigheter**

- Fråga Raihan om barnens rättigheter.
- Dialogval: 1 – 1 – 1 – 1 – ( ...)

**Om du får alternativet "Well, Hakim admitted that he's the one who decides their wages. And that they depend on how the children behave" bör du använda argumentet som din femte rad istället:**

- Dialogval: 1 – 1 – 1 – 1 – 1 – ( ...)



**© 2013 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS  
ALL RIGHTS RESERVED**