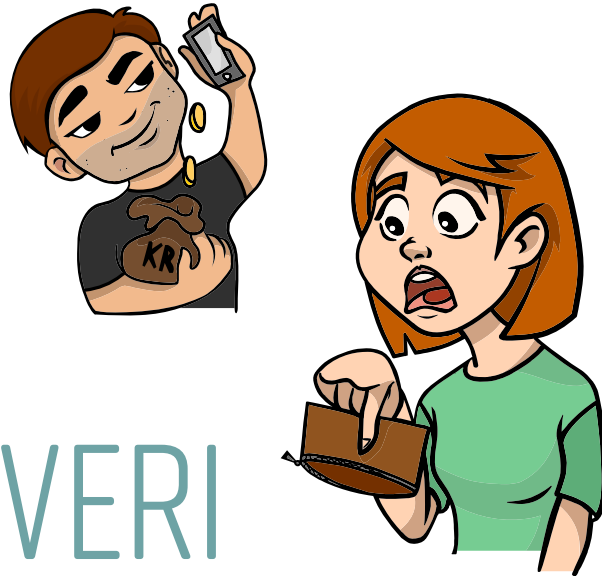




Ung

HJÆLP TIL OFRE FOR IDENTITETSTYVERI



Ofre for identitetstyveri føler stor skyld og skam ved, at de har ladet sig narre. Måske er det en, de troede var deres ven, som har snydt dem, og derfor mister de ikke kun penge, men også tilliden. Identitetstyveri er et stigende problem i tråd med at flere og flere ting bliver digitaliseret. Derfor er det nødvendigt, at vi taler sammen om, hvad identitetstyveri er, og hvad vi kan gøre, hvis vi udsættes for identitetstyveri.

AF / FOTO Mette Davidsen

Læringsbrætspil, der støtter og forebygger

Ligeværd har med støtte for Offerfonden udviklet det dialogskabende læringsbrætspil "Stop identitetstyven", som netop har til formål at forbygge identitetstyveri og hjælpe ofre for det. Spillet, der blev færdigt i december, skaber rammerne for en tryk samtale om identitetstyveri. Spillerne får viden om, hvordan identitetstyveri foregår og hvad de kan gøre, hvis det sker. Men vigtigst af alt, så giver den indbyggede dialog ofre for identitetstyveri mulighed for at dele deres oplevelser. Derved er spillet et værktøj, der både giver en tidlig støtte til ofre for identitetstyveri og skaber en forbyggede indsats, der kan mindske risikoen for, at spillerne blive ofre for identitetstyveri.

Sådan fungerer spillet

Dialogen om identitetstyveri starter allerede inden spiller sættes i gang. To samtaler sikrer, at spillerne har en fælles

forståelse af, hvad identitetstyveri er, og hvad de kan gøre, hvis de møder en identitetstyv.

Samtalerne tager udgangspunkt i spillets tre tyve-kategorier:

- Onlinesvindler
- Telefonfusk
- Falske kærester og venner

Og de fire typer hjælpekort, som spillerne skal bruge for at afsløre tyven:

- Tal om det
- Undersøg
- Bed om hjælp
- Pas på papirerne

Så starter spillet. Hver spiller vælger en farvet brik og to hjælpekort. Nu er de klar til at bevæge deres brik rundt på spillepladen, hvor de møder identitetstyve og samler flere hjælpekort, så de kan afsløre tyven.

Udfordringen med identitetstyveri forandrer sig hele tiden, og tyvene finder på nye måder at begå denne form for kriminalitet på. Derfor indeholder spillet tomme tyvekort, hvorpå spillerne kan beskrive nye scenarier og hvilke hjælpekort.

"SPILLET'S OPBYGNING TAGER AFSÆT I DEN FAGLIGE VIDEN OM, HVORDAN UNGE MED SÆRLIGE BEHOV BEDST TILEGNER SIG OG FASTHOLDER KOMPETENCER."

Spillet i praksis

Seks unge spiller "Stop identitetstyven". En af spillerne har netop slået med terningen og er landet på identitetstyven "Falske kærester og venner". Nu læser en anden spiller tyvekortet op: "Din ven vil hjælpe dig med din netbank og skal bare lige låne dit ID. For at afsløre tyven skal du tale om det og bede om hjælp." Spilleren siger: "Jeg har kun hjælpekortet 'Tal om det'. Er der nogen, som kan hjælpe? En medspiller siger: "Jeg har 'Bed om hjælp' ". Spilleren trækker et tilfældigt kort hos

medspilleren, men er ikke heldig, og får hjælpkortet, "Pas på papirerne". Spillerne afslørede dermed ikke identitetstyven. Derfor rykker de tyvefiguren et felt tættere på palmeøen. Når tyven til palmeøen, har tyven vundet. Spændingen stiger. Kan spillerne nå at få tyven i fængsel, inden han sikker af til en palmeø? Hvis det ikke lykkes, så taber de alle sammen.

Spillet afsluttes med endnu to samtaler. Den første fokuserer på oplevelsen af identitetstyveri. Spillerne får mulighed for at dele deres oplevelser og spillere, som ikke har været udsat for identitetstyveri, bliver opmærksomme på, at identitetstyveri sker i virkeligheden – ikke kun i spillet.

En spiller, som har været stille under hele gennemspilningen, siger: "Jeg ved godt, hvad en falsk kæreste er. Jeg havde en kæreste, som lånte mine personlige oplysninger, og nu skylder jeg en masse penge væk. Jeg kan ikke bevise, at det ikke er mig, der har taget lånene, så derfor kan jeg ikke slippe for gælden." De andre spillere stiller spørgsmål om, hvem der meldte det til politiet, og hvad der skete i banken, da der blev ringet dertil.

I den anden afsluttende samtale skal spillerne vælge to hjælpkort. Et hjælpe-

kort, som de synes, de er gode til, og et hjælpkort, som de gerne vil være bedre til. Når spillerne har valgt, skal de begrunde deres valg. Denne samtale giver spillerne mulighed for at reflektere over, hvad de har oplevet i løbet af spillet, og hvad det konkret betyder for dem for eksempel at bede om hjælp. Er det noget, de er gode til, eller noget, de skal øve sig i. "Stop identitetstyven" kan spilles uden de indledende og afsluttende samtaler. Derfor vil de unge kunne tage spillet frem og spille det selv uden støtte fra en afvikler.

Gentagelse, aktiv deltagelse og dialog som læringsstil

På skoler og uddannelsessteder, der er medlem af LigeVærd, arbejdes der med at skabe den rette ramme, som støtter den unge i at kunne lære. Et brætspil er sådan en ramme. Her er de unge fælles om noget, som de er motiveret i at deltage i. Spillets opbygning tager afsæt i den faglige viden om, hvordan unge med særlige behov bedst tilegner sig og fastholder kompetencer. Derfor er spillet bygget op af konkrete scenarier, aktiv deltagelse i løsning af mødet med identitetstyven og dialog. De tre elementer

sikrer mulighed for, at spillerne kan til egne sig viden om identitetstyveri. En ung, der har spillet "Stop identitetstyven" har fået større viden om, hvordan identitetstyveri kan foregå, og en oplevelse af, at det er vigtigt at tale om oplevelserne, bede om hjælp, undersøge og passe godt på deres personlige oplysninger. Spillets dialogskabende ramme gør det naturligt at tale om identitetstyveri, som noget alle kan komme ud for, og derfor vil ofre ikke føle så stor skyld og skam ved at fortælle om overgrebet.

STOP til identitetstyveri i 2020

LigeVærds skoler, uddannelsessteder og Unge For LigeVærd klubber vil alle arbejde med identitetstyveri i 2020. Unge med særlige behov i hele landet vil spille "Stop identitetstyven" og bliver derigennem opmærksomme på denne form for kriminalitet og kan sige STOP, hvis de møder identitetstyveri. ■



STØTTE OG FOREBYGGELSE

Spillet skaber rammerne for en tryk samtale om identitetstyveri. Spillerne får viden om, hvordan identitetstyveri foregår og hvad de kan gøre, hvis det sker. Men vigtigst af alt, så giver den indbyggede dialog ofre for identitetstyveri mulighed for at dele deres oplevelser.