

## Biuletyn Nr2, Czerwiec 2021

### TREŚĆ NEWSLETTERA

 O badaniach

 Wkład partnerów

### O BADANIACH

*Opracowane przez koordynatora projektu*

Raport został opracowany w ramach projektu INGAME (Gaming for Social Inclusion and Civic Participation - A holistic approach for a cultural shift in education and policy) finansowanego przez UE i stanowi jeden ze szczegółowych rezultatów pakietu roboczego 2 (Mapping the INGAME Ecosystem of Needs, Practices Target Groups, Stakeholders and Mode of Work).

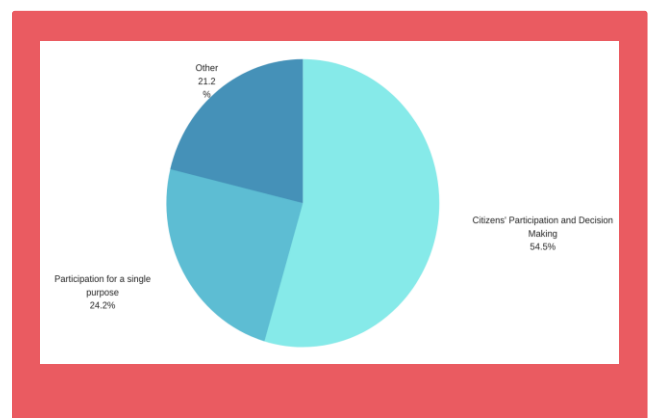
Badania prowadzone w ramach WP2 mają na celu zidentyfikowanie istniejących dobrych praktyk i, tam gdzie to możliwe, ich wzmocnienie. Badania mają również na celu zidentyfikowanie luk i problemów w istniejących praktykach - w szczególności, trudności w angażowaniu młodych ludzi (18-35) w kwestie uczestnictwa obywatelskiego, integracji społecznej i równości płci.

### WKŁAD PARTNERÓW

*Opracowane przez CSI CYPR*

Na podstawie odpowiedzi na pytanie badawcze nr 5, 54,5% uczestników definiuje zaangażowanie obywatelskie jako procedurę bycia informowanym o rozwoju działań na poziomie lokalnym, europejskim i globalnym oraz posiadanie państwowego

prawa do swobodnego wyrażania poglądów i aktywnego uczestnictwa obywateli w życiu publicznym, demokratyczne podejmowanie decyzji i rozwiązywanie problemów społecznych w politycznym, społecznym i gospodarczym rozwoju kraju, w którym mieszkają, dla wspólnego dobra. Dokładniej zaangażowanie obywatelskie to uczestnictwo w (a) organizacjach kulturalnych; (b) stowarzyszeniach; (c) powszechnym głosowaniu; (d) paradach; (e) akcjach charytatywnych; (f) wyborach państwowych w swoim państwie; (g) protestach; (h) ogólnych imprezach, (i) demonstracjach, (j) lokalnej gminie-wspólnocie (k) badaniach opinii publicznej. 24,4% badanych odpowiedziało, że zaangażowanie obywatelskie to udział obywateli w jednym celu albo ogólnym "dobro wspólne" "dla jednego celu" "decyzje dla kraju" "rozwój społeczności" albo bardziej szczegółowym "udział w wyborach" i zaangażowanie w politykę. Trzecia kategoria odpowiedzi reprezentuje 21,2% uczestników, którzy udzielili innych odpowiedzi, takich jak (a)



gry i zabawy obywatelskie; (b) bez wyjaśnienia, powtarzając "wiele razy" oraz (c) aktywne obywatelstwo bez dalszego wyjaśnienia.

*Opracowane przez Danmar Computers*

Z badań przeprowadzonych w ramach projektu INGAME wynika, że większość badanych angażuje się w życie społeczne i aktywnie uczestniczy w życiu społeczności lokalnej. Na pytanie o to, czym jest aktywność obywatelska dla nich, często pojawiały się takie odpowiedzi, jak bycie aktywnym w lokalnym środowisku, społeczności, udział w wyborach, wolontariat itp. (więcej szczegółów znajduje się w Siatkach Ocen). Większość respondentów przyznała się do udziału w inicjatywach takich jak sztuczny tłum, kampanie uświadamiające na portalach społecznościowych, petycje, demonstracje na placu, marsze, co pokazuje, że młodzi ludzie chcą być aktywni w życiu społecznym.

Badania pokazują, że zarówno młodzi ludzie (grupa docelowa), jak i zainteresowane strony uważają, że zaangażowanie obywatelskie jest bardzo ważne i że potrzeba więcej inicjatyw i informacji, aby młodzi ludzie mogli się bardziej zaangażować i zachęcić do aktywnego udziału w życiu społecznym. Większość respondentów jest zaznajomiona z nowymi technologiami i uważa, że jest to bardzo ważny element, który pomoże młodym ludziom w ich zaangażowaniu obywatelskim. Nowe technologie są częścią naszego codziennego życia. Na co dzień korzystamy z telefonów i tabletów, które są naszym źródłem informacji, dzięki którym uczymy się i poszerzamy swoją wiedzę na różne tematy. Dzięki wykorzystaniu nowych technologii zdobywamy więcej informacji i możemy komunikować się z innymi, aby wyrażać swoje opinie, organizować różne działania społeczne i tworzyć lokalną społeczność. Uważają, że dzięki technologii mamy więcej możliwości.

#### ***Opracowane przez Uniwersytet Technologiczny w Kownie***

Respondenci zostali poproszeni o określenie, czym jest dla nich zaangażowanie obywatelskie.

Wśród odpowiedzi wymieniano (1) sposób na poprawę jakości naszego życia; (2) udział

w wolontariacie; (3) aktywność w życiu publicznym; (4) udział i zaangażowanie wolontariuszy oraz pomoc społeczeństwu w różnych akcjach.

W związku z tym respondenci określili działania, które ich zdaniem powinny być realizowane w celu zwiększenia uczestnictwa młodych dorosłych w (1) równe prawa dla młodych kobiet; (2) indywidualna lub grupowa aktywność w kwestiach publicznych; (3) pokazanie sposobów/przykładów, które mogą zaangażować w uczestnictwo w życiu publicznym; (4) grywalizacja może dotyczyć rzeczywistych sytuacji życiowych.

Respondenci wymienili polityki, praktyki i interwencje w zakresie promowania zaangażowania obywatelskiego młodzieży, włączenia społecznego i równości płci oraz sposoby ich poprawy lub zmiany. Trzech z pięciu respondentów wymieniło działania na rzecz równości płci, a jeden wspominał o działaniach dotyczących nieetycznych zachowań. (1) poważne gry i gamifikacja w VLE; (2) wirtualna rzeczywistość angażująca w życie publiczne; (3) pokazywanie przykładów dobrych praktyk z prawdziwego życia; (4) gry online dla edukacji.

Tworzymy grę internetową o nazwie INGAME, która pozwoli użytkownikom uczyć się na podstawie symulowanych doświadczeń - wzmacniając krytyczną refleksję nad społecznymi i politycznymi uwarunkowaniami, budując umiejętności i pobudzając zainteresowanie wspólnym działaniem.

Respondenci wskazywali również, że (1) ważne jest, aby gra nie była zbyt skomplikowana, tak aby każdy bez doświadczenia mógł przejść przez kilka poziomów, (2) przyjazne środowisko, (2) edukacyjna, (3) ewentualnie oparta na poziomach, (4) gra mogłaby być w technologii VR, lub interaktywna; (5) angażująca.

## Ciąg dalszy w kolejnym biuletynie...



<https://ingame.erasmus.site/>



<https://www.facebook.com/InGame-project>



[https://www.instagram.com/ingame\\_project](https://www.instagram.com/ingame_project)



<https://twitter.com/IngameProject>



## PROJECT PARTNERS:

