

Ενημερωτικό Δελτίο Ν° 2, Ιούνιος 2021

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ



ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ

ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΕΤΑΙΡΩΝ

Από το Συντονιστή εταιρία

Η συγκεκριμένη αναφορά συντάχθηκε στο πλαίσιο της υλοποίησης του Ευρωπαϊκού έργου INGAME (Gaming for Social Inclusion and Civic Participation - A holistic approach for a cultural shift in education and policy). Αποτελεί ένα από τα βασικά παραδοτέα του Πακέτου Εργασίας (ΠΕ) 2 (Χαρτογράφηση του Οικοσυστήματος των Αναγκών, Πρακτικών, Ομάδων Στόχου, Φορέων και Μεθόδων Εργασίας).

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του ΠΕ2 έχει ως βασικό στόχο τον εντοπισμό καλών πρακτικών με απώτερο στόχο την περαιτέρω ενίσχυση και βελτίωσή τους. Η συγκεκριμένη αναφορά, αφορά σε μια προσπάθεια αναγνώρισης των υφιστάμενων κενών και σημείων προς βελτίωση των υφιστάμενων πρακτικών με έμφαση στην εμπλοκή νέων (18-35 ετών) σε θέματα που αφορούν στην ενεργό συμμετοχή τους στα κοινά, την κοινωνική ενσωμάτωση και την ισότητα των φύλων.

Η συμμετοχή των εταίρων

CSI Κύπρος

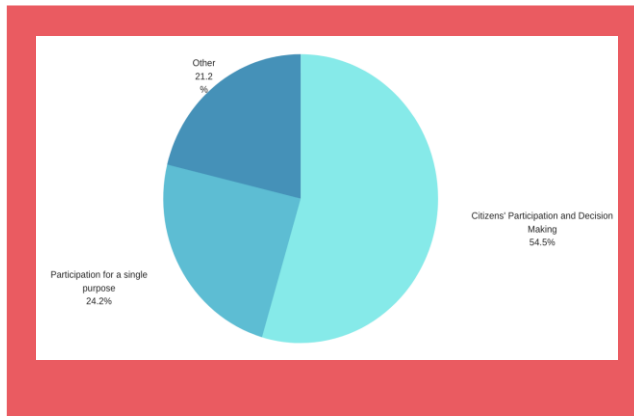
Το 56% των ερωτηθέντων έδωσαν τον εξής ορισμό στην έννοια της συμμετοχής στα κοινά:

είναι το να μένει κανείς ενημερωμένος πάνω σε θέματα και δράσεις σε τοπικό, Ευρωπαϊκό και παγκόσμιο επίπεδο και να διασφαλίζεται από το κράτος η ελευθερία έκφρασης και ενεργής συμμετοχής των πολιτών σε δημοκρατικές διαδικασίες λήψης αποφάσεων για τη βελτίωση των πολιτικών, κοινωνικών και οικονομικών συνθηκών της χώρας στην οποία ζουν. Πιο συγκεκριμένα, οι νέοι που συμμετείχαν στην έρευνα ανέφεραν ότι η συμμετοχή στα κοινά μπορεί να λάβει χώρα μέσα από τη συμμετοχή σε (α) πολιτιστικούς οργανισμούς (β) συλλόγους (γ) εκλογές διάφορων φορέων (δ) παρελάσεις (ε) φιλανθρωπικούς οργανισμούς (στ) διαδηλώσεις (ζ) συλλογικά συμβάντα (θ) διαμαρτυρίες (ι) γενικές κρατικές εκλογές (κ) τοπικό επίπεδο/θέματα τοπικής αυτοδιοίκησης (λ) δημοσκοπήσεις. Ένα 24.4% των ερωτηθέντων είτε ότι η συμμετοχή στα κοινά αφορά τη συμμετοχή των πολιτών σε θέματα αναφορικά με ένα γενικό στόχο, όπως το «κοινό καλό», «έναν κοινό σκοπό», «αποφάσεις για την χώρα» και την «πρόοδο της κοινωνίας» ή, με έναν πιο συγκεκριμένο στόχο, όπως «η συμμετοχή στις εκλογές» και η «ενασχόληση με την πολιτική». Τέλος, το 21.2% των ερωτηθέντων ανέφεραν μεταξύ άλλων (α) τη συμμετοχή σε «σοβαρά παιχνίδια» με κοινωνικό προσανατολισμό (β) καμία απάντηση, επαναλαμβάνοντας την έκφραση «πολλές φορές» και (γ) ενεργή πολιτική συμμετοχή, χωρίς περαιτέρω εξήγηση.

από τη Danmar Computers

Η έρευνα που διενεργήθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος INGAME φανερώνει ότι η πλειοψηφία των ερωτηθέντων συμμετέχουν ενεργά στον κοινωνικό βίο και σε θέματα που αφορούν την τοπική τους κοινωνία. Σε

απάντηση στο ερώτημα «Τι σημαίνει για εσάς η συμμετοχή στα κοινά;» έκαναν αναφορές που δείχνουν τη σημασία της ενεργούς συμμετοχής στην τοπική κοινωνία, στις εκλογές, για εθελοντικούς σκοπούς κτλ. (για περισσότερες λεπτομέρειες βλ. τον πίνακα αξιολόγησης).



Οι περισσότεροι από αυτούς έχουν συμμετάσχει σε δράσεις, όπως αυθόρμητες ομαδικές συγκεντρώσεις σε δημόσιους χώρους (flashmob), εκστρατείες ευαισθητοποίησης στα κοινωνικά δίκτυα, διαδηλώσεις σε πλατείες, πρωτοβουλίες συγκέντρωσης υπογραφών, πορείες, καθιστικές διαμαρτυρίες· όλα αυτά φανερώνουν τη θέληση των νέων να είναι ενεργοί πολίτες.

Η έρευνα έδειξε ότι τόσο οι νέοι (η βασική ομάδα στην οποία απευθύνεται η έρευνα) όσο και διάφοροι φορείς θεωρούν ότι η συμμετοχή στα κοινά είναι πολύ σημαντική και ότι είναι απαραίτητες περισσότερες πρωτοβουλίες και μεγαλύτερη ενημέρωση για να ενθαρρυνθεί περαιτέρω η ενεργή συμμετοχή των νέων στην κοινωνία. Οι συμμετέχοντες φαίνεται να είναι εξοικειωμένοι με τις νέες τεχνολογίες και θεωρούν ότι αυτές έχουν να παίξουν σημαντικό ρόλο στην ενίσχυση της συμμετοχής νεαρών ηλικιακών ομάδων. Οι νέες τεχνολογίες είναι μέρος της καθημερινότητάς μας. Χρησιμοποιούμε σε καθημερινή βάση τα τηλέφωνα και τα τάμπλετ, τα οποία αποτελούν πηγή πληροφόρησης και ενημέρωσης πάνω σε διάφορα θέματα. Μέσα από την χρήση των

νέων τεχνολογιών μπορούμε να έρθουμε σε επαφή με άλλους για να εκφράσουμε απόψεις, να συσπειρωθούμε γύρω από κοινωνικές δράσεις και να δημιουργήσουμε μια κοινότητα. Οι συμμετέχοντες ανέφεραν γενικά ότι η τεχνολογία έχει να προσφέρει πολλές δυνατότητες πληροφόρησης και συμμετοχής.

Kaunas Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο

Από τους συμμετέχοντες στην έρευνα ζητήθηκε να διευκρινήσουν τι σημαίνει για αυτούς η ενασχόληση με κοινωνικά θέματα.

Κάποιες από τις απαντήσεις ήταν οι ακόλουθες: 1) ένας τρόπος να βελτιώσουμε τις ζωές μας 2) συμμετοχή σε εθελοντικές δραστηριότητες 3) δράση στο δημόσιο βίο 4) συμμετοχή και ενασχόληση σε διάφορες δράσεις για την κοινωνική αλληλεγγύη.

Οι συμμετέχοντες εξειδίκευσαν και τις ενέργειες που πιστεύουν πως θα πρέπει να γίνουν για να αυξηθεί η συμμετοχή των νέων ενηλίκων στο δημόσιο βίο γενικά αλλά και ειδικότερα στην ενασχόληση με κοινωνικά ζητήματα, αναφέροντας 1) δράσεις που προωθούν μια βαθύτερη κατανόηση των ίσων δικαιωμάτων των νέων γυναικών 2) ατομικές ή ομαδικές δράσεις σχετικές με δημόσια ζητήματα 3) προβολή παραδειγμάτων και τρόπων με τους οποίους οι νέοι θα ενθαρρύνονται να συμμετέχουν στη δημόσια ζωή 4) ψηφιακά παιχνίδια που θα μιμούνται αληθινές καταστάσεις.

Επίσης, οι συμμετέχοντες ανέφεραν πολιτικές, πρακτικές και παρεμβάσεις για την προώθηση της κοινωνικής συμμετοχής των νέων, την κοινωνική συμπερίληψη και την ισότητα των φύλων καθώς και το πώς μπορούν αυτές να βελτιωθούν. Τρεις στους πέντε συμμετέχοντες στην έρευνα αναφέρθηκαν σε δράσεις σχετικά με την ισότητα των φύλων.

Αξιόλογες είναι και οι σχετικές αναφορές σε ορισμένες νέες τεχνολογίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη συζήτηση θεμάτων όπως η κοινωνική συμπερίληψη και η ισότητα των φύλων σε παγκόσμιο επίπεδο όπως για παράδειγμα 1) τα σοβαρά παιχνίδια σε εικονικά περιβάλλοντα μάθησης 2) η εικονική πραγματικότητα και η διασύνδεσή της με την δημόσια ζωή 3) η παρουσίαση περιπτώσεων καλών πρακτικών στην αληθινή ζωή 4) τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Όλη αυτή η έρευνα είναι μέρος της ανάπτυξης ενός ψηφιακού παιχνιδιού που ονομάζεται INGAME και το οποίο θα επιτρέπει στους χρήστες να μαθαίνουν μέσα από προσομοίωση

εμπειριών, θα ενισχύει την κριτική σκέψη πάνω σε κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα αλλά και τις κοινωνικές δεξιότητες αυτών που θα το παίζουν ενώ θα ενθαρρύνει και το ενδιαφέρον για συλλογική δράση. Οι συμμετέχοντες στην έρευνα ανέφεραν επίσης πως 1) είναι σημαντικό να είναι το παιχνίδι αρκετά απλό ώστε ακόμη και κάποιοι χωρίς ιδιαίτερη εμπειρία σε τέτοιου είδους παιχνίδια να μπορούν να περνάνε τα διάφορα επίπεδα 2) πρέπει να είναι διαδραστικό 3) πρέπει να

είναι σε ένα περιβάλλον φιλικό προς το χρήστη 4) πρέπει να είναι ελκυστικό 5) πρέπει να βασίζεται σε επίπεδα 6) θα μπορούσε ενδεχομένως να ενσωματώνει εικονική πραγματικότητα και 7) θα πρέπει να είναι συμπεριληπτικό και ευχάριστο.

Η συνέχεια στο επόμενο ενημερωτικό δελτίο...



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



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



https://www.instagram.com/ingame_project



<https://twitter.com/IngameProject>



PROJECT PARTNERS:

