

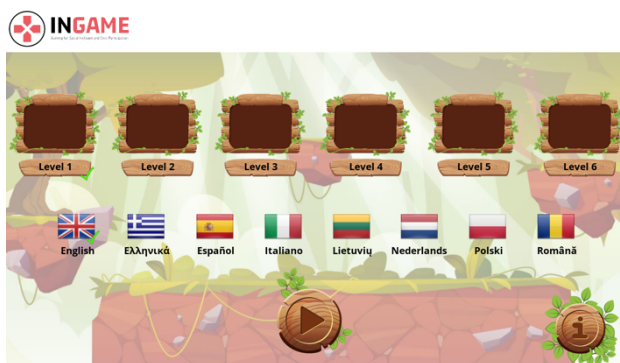


NIEUWSBRIEF 6

-  Gebruik onderstaande link om de pilot te testen:
-  <https://dcnet.eu/ingame/202208/>

DE GAME IS TE SPELEN

Het ontwikkelde spel is een *coming of age*-reis van een (mensachtige) jong wezen van een verre beschaving in het heelal dat op aarde landt en onze planeet, haar bewoners en hun gebruiken moet leren kennen. Deze avatar (de speler) wordt ondersteund en aangespoord door een 'mentor' (NPC), uitgedaagd en bevraagd door 'anderen' (NPC), en geholpen door aangeboden informatie (NPC). Via zes levels groeit de avatar op tot een jongvolwassene, steeds bewuster wordend van menselijke (inter)acties, wat in een samenleving werkt en wat niet, en wat de gevolgen van dat alles zijn voor de planeet. In totaal zijn er 6 levels in het spel.



Level 1 - De avatar (speler) moet uitzoeken / leren over (het verschil tussen) geslacht en gender (genderidentiteit, gendergelijkheid, gender-normen, genderrollen, genderdiscriminatie, enz.) Het wezen zal zijn eerste mensen tegenkomen, hun levenservaringen en verhalen. Er zijn drie (overlappende) onderwerpen binnen dit niveau: 1. Gender en geslacht, 2. genderidentiteit en genderrollen; gender(in)gelijkheid, en 3. gender-normen en uitsluiting (discriminatie).

Level 2 - Onderwijs (gelijkheid en rechtvaardigheid). Onderwijs (thuis en op school) speelt een



belangrijke rol in de kennis (van de wereld) en de ontwikkeling van het 'zelf' (d.w.z. identiteit, eigenwaarde), maar wordt opopk beïnvloed door de achtergrond van een individu (d.w.z. sociaal-economisch, cultureel). We moeten ook leren begrijpen dat "gelijke kansen" niet zo gelijk zijn als we denken. Dat geldt voor de samenleving in het algemeen, maar specifiek voor het onderwijs. De speler moet uitzoeken / leren over (het verschil tussen) "gelijkheid" en "rechtvaardigheid", hoe culturele en sociaal-economische achtergronden, politieke en sociale trends en discoursen (en vooroordelen) het hele onderwijsproces en het zelfbeeld vormgeven - tot aan het vinden van een plaats in de samenleving en op de arbeidsmarkt. De speler moet empathie ontwikkelen (met andere (jonge) leerlingen) en een groter begrip ontwikkelen van het recht op goed onderwijs voor iedereen.

Level 3 – Sociale insluiting. We willen dat de speler zich ervan bewust wordt dat sociale uitsluiting (inclusief stigmatisering, stereotypering, discriminatie, racisme) zich op verschillende plaatsen kan voordoen: op de arbeidsmarkt, in de participatie in gemeenschappen, in overheidsbeleid, in instellingen, in wettelijke normen en rechten, in informele (gemeenschappelijke) normen en in basale menselijke capaciteiten in de omgang met 'anderen'. De speler ervaart een moment van uitsluiting en zal moeten uitzoeken en leren hoe hij dat kan ombuigen naar (sociale) inclusie door ofwel oplossingen te kiezen die dat bevorderen of *the hard way* te ontdekken hoe we soms falen in het bieden van ondersteuning. Uiteindelijk zal een groter gevoel van 'gelijkheid' en rechtvaardigheid, maar ook empathie en compassie voor anderen, leiden tot succesvolle inclusie.

Level 4 – Stadsleven. We willen dat de speler zich bewust wordt van beleid en visies (of geen visie) van overheden en gemeenten als het gaat om stadsontwikkeling nu en in de (verre) toekomst. Bewustwording van (mogelijke) buurt-/burger-initiatieven die cohesie en duurzaamheid bevorderen, en de potentiële vindrijkheid van gemengde of diverse buurten. Maar ook bewustzijn van discriminatie, bijvoorbeeld 'migrantenwijken' en de mensen die er wonen. Bewustwording van de 'renovatie' van oude wijken (vaak met lage inkomens) die *gentrificatie* in de hand werkt en huishoudens met lagere inkomens benadeelt. Tot slot een blik op de steden van de toekomst: groener, socialer, zelfvoorzienend en duurzaam.

Level 5 – Milieu/klimaatverandering. We willen dat de speler zich bewust wordt van een aantal problemen rond het milieu, zowel stedelijk als mondiaal, en dat die in zekere zin hand in hand gaan. Watervervuiling (stedelijk, landbouw, industrie), en de gevolgen daarvan voor hygiëne en gezondheid (mensen, planten, dieren) en het oceanleven. Luchtvervuiling (stad, landbouw, industrie, vervoer, enz.) en de gevolgen daarvan voor de atmosfeer (uitstoot van koolstofdioxide en andere "broeikasgassen") en dus voor de opwarming van de aarde.

Level 6 – (Oplossen van) mondiale problemen en crises - burgerbetrokkenheid en burgerparticipatie. De speler is nu op de hoogte van de belangrijkste sociale en milieuproblemen en heeft al laten zien dat hij (en anderen) op lokaal en regionaal niveau met oplossingen kan komen. Nu is het zaak wat meer kennis op te doen om de mondiale problemen het hoofd te bieden en eventuele misstanden actief (en collectief) aan te pakken. In dit laatste level wordt de speler zich bewust van mogelijke acties als participerende en verantwoordelijke burger.



DE TESTFASE VAN DE PILOTVERSIE IS BEGONNEN

Op dit moment testen scholieren en andere jongvolwassenen, leraren en game-professionals in alle partnerlanden kritisch de eerste volledige versie van de game.

Jij kunt er ook aan meedoen!

[Via deze link](#) kun je je ook registreren, spelen en feedback geven, voor ons van grote waarde om het spel te kunnen optimaliseren.

VOLG ONS OP:

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

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

https://www.instagram.com/ingame_project

<https://twitter.com/IngameProject>

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

PROJECT PARTNERS:

