NIEUWSBRIEF N°2, Juni 2021

INHOUD

- Over het onderzoek
- Bijdragen van de partners

OVER HET ONDERZOEK

Door de projectcoördinator

Het verslag is ontwikkeld in het kader van het door de EU gefinancierde INGAME-project (Gaming for Social Inclusion and Civic Participation) en is een van de specifieke outputs van werkpakket 2 (WP2 - in kaart brengen van het INGAME-ecosysteem van behoeften, praktijken, doelgroepen, belanghebbenden en werkwijzen).

WP2 was erop gericht bestaande *good practices* te signaleren en, waar mogelijk, aan te vullen. Verder hebben we ons gericht op het inventariseren van hiaten en problemen in bestaande praktijken, in het bijzonder de moeilijkheid om jongvolwassenen (18-35) te betrekken bij vraagstukken op het gebied van burgerparticipatie, sociale inclusie en gender-gelijkheid.

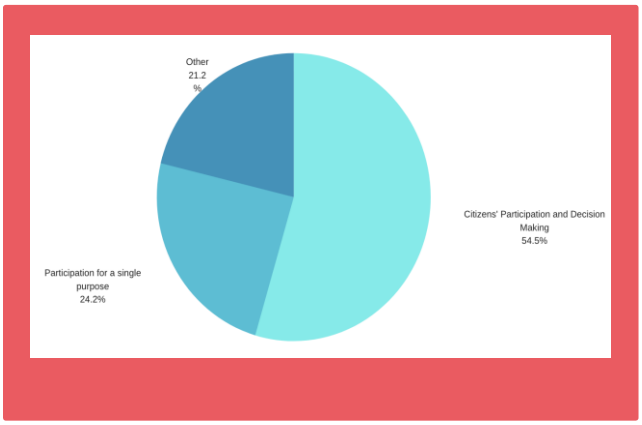
PARTNERBIJDRAGEN

CSI CYPRUS

Op basis van de collectieve antwoorden op omschrijft 54,5% van de deelnemers burger-betrokkenheid als een proces om zich te informeren over de ontwikkeling van gebeurtenissen op plaatselijk, Europees en mondiaal niveau en het recht te hebben op vrije meningsuiting en actieve deelname. Actieve burgers dragen bij aan democratische besluitvorming en probleemoplossingen in de samenleving in het algemeen, en specifieker in de politieke, sociale en economische ontwikkelingen op het gebied van algemeen welzijn in het eigen land. Nog specifieker: burgerparticipatie is de deelname aan (a) culturele organisaties, (b) verenigingen, (c) verkiezingen in het algemeen; (d) optochten, (e) liefdadigheidsinstellingen; (f) landelijke verkiezingen (g) protestacties; (h) evenementen, (i) demonstraties, (j) lokale gemeenschap (buurt, gemeente) (k) opiniepeilingen.

24,4% van de deelnemers antwoordde dat burgerbetrokkenheid de participatie van burgers is voor één enkel doel, hetzij "algemeen welzijn", "voor één bepaald doel", "beslissingen voor het land", "groei van de gemeenschap" of alléén "deelname aan verkiezingen" of een politieke betrekking.

De derde categorie antwoorden vertegenwoordigt 21,2% van de deelnemers die "Anders" hebben geantwoord, zoals (a) Burgers die spelletjes spelen;



Illustratie: Danmar Computers

(b) geen uitleg, herhaling van "vele malen" en (c) actief burgerschap zonder verdere uitleg.
Uit het onderzoek blijkt over het algemeen dat de meeste respondenten betrokken zijn bij het sociale leven en actief deelnemen aan de lokale gemeenschap. Op de vraag wat burgerbetrok-kenheid betekent, werden vaak antwoorden

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.

gegeven als actief zijn in de lokale gemeenschap, deelname aan de verkiezingen, vrijwilligerswerk, enz. (voor meer details, zie evaluatietrafieken). De meeste respondenten vermelden deelgenomen te hebben aan initiatieven zoals flash mobs, bewustmakings-campagnes op sociale netwerken, petities, demonstraties, sit-ins, etc. Het toont aan dat jonge mensen actief willen deelnemen in sociale gebeurtenissen.

Onderzoek toont aan dat zowel jongvolwassenen (doelgroep) als ook stakeholders burgerparticipatie zeer belangrijk vinden en dat er meer initiatieven en informatie nodig zijn om ze nog meer te betrekken en hun actieve deelname aan de samenleving aan te moedigen.

De meeste respondenten zijn vertrouwd met nieuwe technologieën en zijn van mening dat dit een zeer belangrijk element is dat hun kan helpen bij maatschappelijke betrokkenheid. Nieuwe technologieën maken deel uit van ons dagelijks leven. We gebruiken dagelijks mobiele telefoons en tablets. Zij zijn de informatie- bronnen waarmee velen kennis over verschillende onderwerpen verkrijgen. Door het gebruik van nieuwe technologieën kunnen we daarover met anderen communiceren en onze mening geven, verschillende sociale activiteiten organiseren en (lokale) gemeenschappen creëren. Onze doelgroep gelooft dat we door technologie meer mogelijkheden hebben.

Kaunas University of Technology

De respondenten werd gevraagd aan te geven wat burgerzin voor hen inhoudt. Als antwoorden werden genoemd (1) een leuke manier om ons leven te verbeteren; (2) deelname aan vrijwilligersactiviteiten; (3) actief zijn in het openbare leven; (5) deelname en inzet van vrijwilligers en hulp aan de samenleving in verschillende acties.

Daarom hebben de respondenten aangegeven welke activiteiten volgens hen jongvolwassenen meer betrokken burgers kunnen maken, bijvoorbeeld (1) gelijke rechten voor jonge vrouwen; (2) individuele of groepsactiviteiten in verband met openbare aangelegenheden; (3) mogelijke manieren/voorbeelden om deel te nemen aan het openbare leven; (4) spelen (gamification) met situaties uit het echte leven.

De respondenten vermeldden mogelijk beleid, de uitvoering en maatregelen ter bevordering van de maatschappelijke betrokkenheid van jonge volwassenen: hoe sociale integratie en gendergelijkheid zouden moeten worden verbeterd of veranderd. Drie van de vijf respondenten noemden acties voor gendergelijkheid en één noemde acties tegen jagen (niet ethisch).

Er werden enkele nieuwe technologieën genoemd die kunnen worden gebruikt de genoemde vraagstukken: (1) serious gaming en gamification in VLE; (2) virtual reality in het openbare leven; (3) het tonen van goede praktijkvoorbeelden uit het echte leven; (4) online gaming voor het onderwijs.

INGAME wil gebruikers in staat stellen om van gesimuleerde ervaringen te leren en kritische reflectie over sociale en politieke omstandigheden bevorderen, vaardigheden opbouwen en belangstelling wekken voor collectieve acties.

Suggesties van enkele respondenten hiervoor waren dat (1) het spel niet te ingewikkeld wordt, zodat iedereen zonder ervaring (interactief) verschillende niveaus kan doorlopen 2) een vriendelijke omgeving heeft, en aantrekkelijk is, (3) mogelijk gebaseerd is op niveaus, (4) gebruik kan maken van VR-technologie, interactief is, gebaseerd is op niveaus, boeiend is, betrokkenheid creëert, (5) aantrekkelijk, inclusief is, boeiend is.

Vervolg in de volgende nieuwsbrief

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.

https://ingame.erasmus.site/

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

https://www.instagram.com/ingame_project

https://twitter.com/IngameProject

PROJECT PARTNERS:

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.