

NEWSLETTER No6

CONTENUTI

 **GIOCO SVILUPPATO**

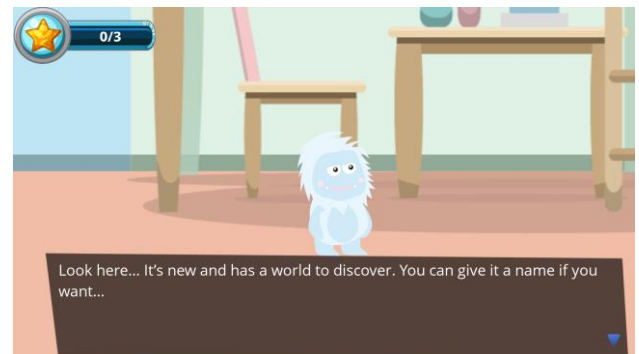
 <https://dcnet.eu/ingame/202208/>

IL GAME E' PRONTO!

Il gioco che abbiamo sviluppato è un 'viaggio di formazione' di un giovane (umanoide) proveniente da una remota civiltà dallo spazio che atterra sulla Terra e deve conoscere il nostro pianeta, i suoi abitanti e le loro abitudini. L'avatar (il giocatore) è supportato e spinto da un 'mentore' (NPC), sfidato e interrogato da 'altri' (NPC), e facilitato attraverso l'informazione (NPC). Attraverso sei livelli, cresce fino a diventare un giovane adulto. Diventa sempre più consapevole delle azioni umane (interazione), di ciò che funziona nella società e di ciò che non funziona, e delle conseguenze per il pianeta. In totale, il gioco si sviluppa su 6 livelli.



Livello 1 - l'avatar (giocatore) deve scoprire / conoscere (la differenza tra) sesso e genere (identità di genere, uguaglianza di genere, norme di genere, ruoli di genere, discriminazione di genere, ecc.). Incontrerà i primi umani e le loro storie. Ci sono tre questioni che si sovrappongono all'interno di questo livello: 1. Genere e sesso, 2. identità di genere e ruoli di genere; genere e uguaglianza, e 3. norme di genere ed esclusione (discriminazione).



Livello 2 - istruzione (uguaglianza ed equità). L'educazione, a casa come a scuola, svolge un ruolo importante nella conoscenza del mondo e nello sviluppo del 'sé' (es. identità, autostima), ma anche nella formazione di un individuo (es. socioeconomico, culturale). Dobbiamo anche capire che le pari opportunità non sono egualitarie come pensiamo. Vale per la società in generale, ma specificamente per l'istruzione. Il giocatore deve scoprire / conoscere la differenza tra 'uguaglianza' e 'equità', come gli sfondi culturali e socio-economici, le tendenze e i discorsi politici e sociali (e pregiudizi) modellano l'intero processo educativo e l'auto-percezione fino a trovare un posto nella società e nel mercato del lavoro. Il giocatore dovrebbe sviluppare empatia con altri giovani e studenti per una maggiore comprensione del diritto a una buona istruzione per tutti.

Livello 3 - inclusione sociale. Vogliamo che il giocatore si renda conto che l'esclusione sociale (inclusa la stigmatizzazione, gli stereotipi, la discriminazione, il razzismo) può avvenire in diversi spazi: nel mercato del lavoro, nella partecipazione alle comunità, nelle politiche pubbliche e nelle istituzioni (nei servizi ai cittadini), nelle norme giuridiche e nei diritti, in norme e pratiche informali (comunitarie), e nelle capacità umane (di base) nel trattare con gli 'altri'. Il giocatore sperimenterà un momento di esclusione e dovrà scoprire e imparare a gestirlo per promuovere l'inclusione sociale scegliendo fra diverse soluzioni e scoprendo come a volte è difficile riuscire a offrire supporto. Alla fine, la maggiore consapevolezza di 'equità' e giustizia, ma anche empatia e compassione per gli altri, porterà a un'inclusione di successo.

Livello 4 - vita in città. Vogliamo che il giocatore diventi consapevole delle politiche e delle visioni (o della mancata visione) dei governi e dei comuni quando si tratta di sviluppo della città nel presente e nel futuro. Creare consapevolezza su come le iniziative dei cittadini promuovono la coesione e la sostenibilità dei quartieri, e il potenziale valore di quartieri multiculturali come risorsa. I quartieri ghetto dove vivono solo migranti, o solo poveri sono fonte di discriminazione. Capire come le dinamiche di rigenerazione urbana dei vecchi quartieri (spesso a basso reddito) favoriscono la 'gentrificazione' e penalizzano le famiglie a basso reddito. Infine, uno sguardo sulle città del futuro: più verdi, più sociali, autosufficienti e sostenibili.

Livello 5 - Ambiente/cambiamento climatico. Vogliamo che il giocatore diventi consapevole di una serie di questioni ambientali, sia urbane che globali, che - in un certo senso - vanno di pari passo. L'inquinamento idrico (urbano, agricolo, industriale) e le sue conseguenze per l'igiene e la salute (esseri umani, piante, animali) e la vita oceanica. L'inquinamento atmosferico (urbano, agricolo, industriale, dei trasporti, ecc.) e le sue conseguenze sull'atmosfera (anidride carbonica e altre emissioni di gas serra) e quindi il riscaldamento globale.

Livello 6 - (risolvere) problemi e crisi globali - impegno civico e partecipazione civica. Il giocatore è ora consapevole delle più importanti questioni sociali e ambientali e ha già dimostrato che si possono trovare soluzioni a livello locale e regionale. Ora si tratta di acquisire un po' più di conoscenza su come affrontare le questioni globali attraverso l'attivismo di comunità per evitare eventuali abusi. In questo ultimo livello, il giocatore diventerà consapevole delle possibili azioni che può mettere in atto come cittadino attivo e responsabile.

Non dimenticare di seguirci:



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



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



https://www.instagram.com/ingame_project



<https://twitter.com/IngameProject>

PROJECT PARTNERS:

