

GaGEN

Założenia metodologiczne gry GaGEN

Międzypokoleniowa gra
cyfrowa podnosząca
świadomość ekologiczną



Partnerzy

Euro-Med Youth Federation - EMYF e. V.
Aproximar, Cooperativa de Solidariedade Social
Afeji Hautes-de-France
Virtual Campus LDA
K-GEM
PCG Polska Sp. z o.o.

Autorzy

Maria Gonçalves, Aproximar
Joana Portugal, Aproximar
Agnieszka Sokolnicka, PCG
Anna Gust, PCG
Colin Fertin, Afeji
Marlene Faria, Virtual Campus
Carlos Vaz de Carvalho, Virtual Campus
Emre Sefa, K-GEM
Mostafa Abbas, EMYF

Data publikacji

30/04/2024

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i nie muszą odzwierciedlać stanowiska Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

This work © 2022–2025 by the partnership of the ERASMUS+ ‘GAGEN – Using Serious Games to Engage Cross-Generations into Awareness on Climate Change’, Project number: 2022-1-DE02-KA220-ADU-000088317 is licensed under Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Spis treści

1. Introduction	5
1.1. Context	Error! Bookmark not defined.
1.2. General goals: What? Why? For whom?	6
1.3. Outcomes of the game	Error! Bookmark not defined.
1.4. Challenges in implementation	Error! Bookmark not defined.
2. The game	Error! Bookmark not defined.
2.1. Features	10
2.2. Channel to be used	Error! Bookmark not defined.
2.3. Reward system	Error! Bookmark not defined.
2.4. Facilitator	15
3. Considerations	18
3.1. Tips/things to bear in mind.....	Error! Bookmark not defined.
3.2. Ethical considerations.....	Error! Bookmark not defined.

1. Wprowadzenie

1.1. Kontekst

Inicjatywa GaGEN – Wykorzystanie poważnych gier do zaangażowania różnych pokoleń w zjawisko zmian klimatycznych – ma na celu zwiększenie świadomości wśród dzieci i osób starszych wpływu zmian klimatycznych na codzienne życie, w szczególności wprowadzenie koncepcji gospodarki obiegu zamkniętego, a także zwiększenie samoświadomości na temat potencjalnej roli dzieci i osób starszych na zmiany klimatyczne. W tym kontekście inicjatywa przyczynia się do ochrony środowiska, jednocześnie uznając wartość międzypokoleniowego uczenia się jako kluczowego czynnika w europejskiej wartości solidarności, dążąc do docenienia roli, jaką osoby starsze odgrywają w społeczeństwie, łącząc je z dziećmi i zapewniając im kreatywną zabawę i swobodną atmosferę współpracy i nauki (GaGEN, 2022).

Szczegółowe cele inicjatywy obejmują: a) Zbadanie i opracowanie ram koncepcyjnych i metodologicznych w celu połączenia wykorzystania poważnych gier w formacie cyfrowym i międzypokoleniowym w celu podniesienia świadomości na temat zmian klimatu i gospodarki obiegu zamkniętego; b) Zaprojektowanie, opracowanie i stworzenie cyfrowej i międzypokoleniowej gry opartej na edukacji ekologicznej i zwiększaniu świadomości, wykorzystując model gier, w tym szczegółowe instrukcje; c) Opracowanie i wdrożenie krótkiego kursu "train-the-trainers" (szkolenie na poziomie trenerskim) skierowanego do edukatorów, praktyków społecznych w zakresie aktualizacji tematów międzypokoleniowego uczenia się, zintegrowanego z wykorzystaniem gier cyfrowych i edukacji ekologicznej, za pośrednictwem przestrzeni społecznościowych; d) Zaprojektowanie, opracowanie i pilotowanie międzypokoleniowego podejścia do korzystania z opracowanej gry, skierowanego do dzieci poniżej 12 roku życia i seniorów, z wykorzystaniem przestrzeni społecznościowych; e) Wykorzystanie zasobów stworzonych w całej Europie, poprzez serię webinarów w krajach spoza partnerstwa, z wykorzystaniem studiów przypadku i zapisów doświadczeń (GaGEN, 2022).

Propozycje zawarte w niniejszym dokumencie dotyczące stworzenia gry są wynikiem informacji i danych zebranych w ramach dotychczasowych działań inicjatywy. Partnerstwo zdecydowało się na podejście oparte na wielu metodach, aby stworzyć ramy metodologiczne, które będą stanowić podstawę poważnej gry cyfrowej na temat edukacji i świadomości ekologicznej w kontekście międzypokoleniowym. Opierało się ono najpierw na przeglądzie literatury, krajowych działaniach w zakresie współtworzenia i ponadnarodowym współtworzeniu między partnerami

1.2. Cele podstawowe: Co? Dlaczego? Dla kogo?

Inicjatywa GaGEN ma na celu zaoferowanie międzypokoleniowego podejścia do edukacji ekologicznej poprzez wykorzystanie poważnych gier w formacie cyfrowym oraz zwiększenie samoświadomości potencjalnej roli dzieci i osób starszych jako czynników zmian klimatycznych (GaGEN, 2022).

Znaczenie projektu GaGEN polega na jego unikalnym podejściu do edukacji ekologicznej. Wraz z szybkim rozwojem technologii i pilną potrzebą sprostania globalnym wyzwaniom środowiskowym, tradycyjne metody nauczania nadal wymagają rewizji, aby zaangażować i zainspirować osoby uczące się w każdym wieku. GaGEN wypełnia tę lukę, wykorzystując wciągającą i interaktywną naturę poważnych gier, aby stworzyć dynamiczne środowisko uczenia się, które może spodobać się młodszym i starszym pokoleniom. Promując naukę międzypokoleniową, GaGEN zachęca do wymiany wiedzy, doświadczeń i perspektyw między różnymi grupami wiekowymi. Takie podejście sprzyja współpracy, empatii i wspólnemu poczuciu odpowiedzialności za środowisko. Dzięki cyfrowemu formatowi GaGEN zapewnia dostępność, skalowalność i zdolność adaptacji, dzięki czemu jest potężnym narzędziem docierania do szerszej grupy odbiorców i tworzenia trwałych pozytywnych zmian (GaGEN, 2022). Wybór poważnej gry wynikał z jej potencjału i korzyści. W rzeczywistości gry są ustrukturyzowanymi ramami, w których uczestnicy angażują się w symulowaną rywalizację pod kontrolą zestawu reguł, której kulminacją jest wymierny wynik (Tekinbaş & Zimmerman, 2003) integrujący technologię z cyfrowym systemem gry (Mcclarty et al., 2012). Z drugiej strony, poważne gry są tworzone w celu edukacyjnym, a nie rozrywkowym, w przeciwieństwie do gier nakierowanych na rozrywkę (Nazry & Romano, 2017). Gry mające na celu zmianę zachowania, gry perswazyjne i inne podobne terminy są często używane w odniesieniu do poważnych gier (Antle i in., 2014). Poważne gry są wykorzystywane głównie do nauki opartej na graniu, ale mogą być również wykorzystywane do innych celów, takich jak zmiana zachowania (Bogost, 2010).

Gra GaGEN została zaprojektowana do wykorzystania przez dzieci (do 12 lat) wraz ze starszymi dorosłymi (powyżej 65 r.ż). W ramach gry zaplanowano konkretną rolę dla moderatora, tj. profesjonalisty lub wolontariusza, który może zapewnić wsparcie i pomoc obu pokoleniom w zakresie ich interakcji, użyteczności gry, ale także wykorzystania gry GaGEN jako narzędzia do nauki, instrumentu do działań z młodszymi i starszymi pokoleniami.

1.3. Efekty gry

Aktywne uczestnictwo w grze ma na celu zdobycie i rozwinięcie przez graczy w różnym wieku konkretnej wiedzy na ten temat, a także przyjęcie i/lub zmianę pewnych zachowań związanych ze zrównoważonym rozwojem i uczeniem się międzypokoleniowym. W tym sensie możemy zobaczyć bardziej szczegółowo na poniższym obrazku (rysunek 1) oczekiwane wyniki grania w tę grę:



Rysunek 1. Oczekiwane efekty gry GaGEN

1.4. Wyzwania we wdrożeniu

W oparciu o zrobiony przez partnerów przegląd literatury i krajowe działania w zakresie współtworzenia poważnych gier, zdaliśmy sobie sprawę, że mogą istnieć pewne wyzwania związane z wdrażaniem międzypokoleniowej poważnej gry cyfrowej. Można je zobaczyć na poniższym rysunku 2:



Rysunek 2. Wyzwania zidentyfikowane podczas realizacji gry

(WHO, 2021; Eurostat, 2023; Brzozowska, 2023)

Wiemy jednak, że istnieją pewne czynniki, które wydają się przyczyniać do sukcesu międzypokoleniowych gier cyfrowych:



Rysunek 3. Czynniki, które promują sukces międzypokoleniowych gier cyfrowych

(Hera et al., 2017; Loos, 2014; Othlinghaus et al., 2011 ; Zhang & Kaufman, 2016)

Biorąc pod uwagę te czynniki i fakt, że gra ma być narzędziem edukacyjnym używanym przez moderatora, spodziewamy się, że wyzwania te zostaną ograniczone. Należy jednak o nich pamiętać, aby opracować odpowiednią grę, która zaspokoi potrzeby, gusta i preferencje obu pokoleń.

2. Gra

2.1. Funkcje

W oparciu o przegląd literatury, wybór gier, które są przykładami dobrych praktyk oraz warsztaty z tworzenia gier, które umożliwiły zebranie konkretnych informacji o gustach i preferencjach każdej z grup docelowych, proponuje się, aby międzypokoleniowa gra cyfrowa GaGEN miała następujące cechy:

- Struktura gry: gra cyfrowa, która może być używana także w realnym życiu.
- Prosty interfejs.
- Uczestnicy tworzą konto.
- Gra wieloosobowa – w której gracze muszą wchodzić w interakcje i wspólnie rozwiązywać problemy/wyzwania (współzależność między grupami wiekowymi). Wspólna gra cyfrowa z pozytywną współzależnością między graczami z różnych pokoleń. Drużyny mogą składać się z co najmniej dwóch graczy z różnych grup wiekowych.
- Film wprowadzający/animacja – wstępne wyjaśnienie gry, wprowadzenie do środowiska gry i roli gracza.
- Każdy gracz ma wybraną przez siebie postać – ważne jest, aby wziąć pod uwagę reprezentację, rozważając kwestie różnorodności i integracji. Istotne jest również tworzenie postaci, z którymi gracze mogą się identyfikować i postrzegać je jako wzór do naśladowania. Są one często sugerowane, aby motywować jednostki do wyznaczania i osiągnięcia ambitnych celów (Morgenroth, 2015).
- Biorąc pod uwagę literaturę i działania prowadzone przez partnerów, zdecydowaliśmy się na opracowanie "gry symulacyjnej", w której mogą poruszać się awatary stworzone przez użytkowników. Świat, w którym się znajdują, ma pięć różnych środowisk, z których każde odpowiada określonej misji. W tym symulacyjnym świecie znajdą oni zarówno zadania do wykonania w środowisku gry, jak i odpowiedzi do zadań do wykonania w świecie offline (głównie będą one wymagały kontaktu międzypokoleniowego).

ZAŁOŻENIA GRY



- **Gra cyfrowa, która może być używana także w realnym życiu.**
- **Gra wieloosobowa –** gracze wchodzić w interakcje i wspólnie rozwiązywać problemy/wyzwania.
- **Film wprowadzający/animacja –** wyjaśnienie gry, wprowadzenie do środowiska gry i roli gracza.

Gra GaGEN ma być narzędziem wspierającym kontakt międzypokoleniowy obejmujący osoby starsze i młodsze współpracujące ze sobą w zadaniach, które zachęcają do międzypokoleniowej więzi i większego zrozumienia. Tak więc, podobnie jak inne programy międzypokoleniowe, konieczne staje się oparcie na *teorii kontaktu międzygrupowego* (Allport, 1954), starając się zbliżyć do siebie dwa pokolenia, aby promować i ułatwiać zmianę postaw. Teoria ta uznaje, że kontakt między dwoma pokoleniami zmniejsza uprzedzenia i zwiększa otwartość postrzegania drugiego pokolenia. Jednak, aby te wyniki były możliwe, programy muszą spełniać określone warunki, a w tym sensie gra musi zapewniać:

- Istnienie równych okoliczności dla obu pokoleń.
- Musi istnieć wspólny cel między graczami.
- Zachęcanie do współpracy między dwoma pokoleniami, promowanie wzajemnej pomocy i dzielenia się.

(Allport, 1954; Marques, et al., 2015; Pettigrew, 1998; WHO, 2021)

Definicja misji, wyzwania, zadania

MISJE

każda umieszczona w innym środowisku

Misja jest nadrzędnym zadaniem, skoncentrowanym na jednym środowisku, z którym wiążą się różne problemy środowiskowe. Działa jako parasol dla działań. Każda misja składa się z kilku wyzwań i zostaje osiągnięta, gdy wszystkie z nich zostaną rozwiązane.

WYZWANIA

Wyzwanie to duży cel, który można osiągnąć, wykonując kilka kroków (zadań). Jest to coś, co chcemy osiągnąć i kieruje działaniem, ale nie samym działaniem. Każde wyzwanie jest ukończone tylko wtedy, gdy wszystkie zadania w jego ramach zostaną wykonane.

ZADANIA

Zadanie to konkretna czynność, którą użytkownik musi wykonać, aby zdobyć punkty. Kumulacja wykonanych zadań prowadzi do ukończenia wyzwania. Musi to być coś konkretnego, co gracz musi wykonać, zarówno twarzą w twarz, jak i online.

(zaczepnięte z Dörner et al., 2016)

Mając na uwadze powyższe, konieczne jest zaimplementowanie tych funkcji w grze. Jednocześnie zidentyfikowaliśmy inne cechy strukturalne dla tej gry, a mianowicie:

- Gra powinna opierać się na przygodach i wyzwaniach.
- 4 misje + 1 misja specjalna (może być oceniana tylko wtedy, gdy uczestnik ukończy wszystkie pozostałe – ta może dotyczyć gospodarki o obiegu zamkniętym). Każda misja jest umieszczona w innym środowisku odnoszącym się do różnych problemów związanych ze zmianami klimatu.
- W ramach każdej misji uczestnicy mają do wykonania 4 wyzwania.
- W ramach każdego wyzwania uczestnicy muszą wykonać różne zadania, za które mogą zdobyć różną liczbę punktów – niektóre zadania mogą być tylko wirtualne, a inne wymagają rzeczywistych działań.
- Każda misja ma różny poziom trudności, podobnie jak wyzwania i zadania, dzięki czemu gracze mogą doświadczać postępów w grze i czuć się spełnieni.
- W miarę postępów w grze pojawia się kilka pytań (aby wzmocnić i usystematyzować wiedzę).
- Interakcja między starszymi i młodszymi graczami – działania powinny być zaprojektowane w taki sposób, aby ukończenie wyzwania wymagało od graczy interakcji i wspólnego wykonywania działań (każdy z umiejętnościami, na które pozwala mu jego postać – tj. starsza lub młodsza. Np. znajdowanie ukrytych przedmiotów, starsi gracze sięgają wyżej, a młodszy niżej).

Struktura gry GaGEN opiera się na następujących zasadach:



Rysunek 4. Pięć misji i ich otoczenie

Tabela 1. Dostosowane wyzwania dla każdej misji w różnych środowiskach

ŚRODOWISKA	Rynek uliczny	Dom	Obszar miejski/mate budynki/ulice	Las (lub duży park)/plaża	Garaż
WYZWANIA	Zwracaj uwagę na to, co kupujesz!	Kuchnia to centrum domu: jak może być bardziej zrównoważona?	Zrównoważona mobilność: poruszaj się ze stylem i świadomością	Czysty park, czysty umysł: zróbmy to!	Wróćmy do tematu: korzyści z gospodarki o obiegu zamkniętym
	Nie marnuj, nie požadaj: mądrze wybieraj składniki i kupuj mniej.	Ciepło i zimno: nie zapominaj o energii i wodzie	Zabierz głos: Nie jesteś sam na świecie	Chroń dziką przyrodę!	Nigdy nie jest za późno na drugą szansę: używanie, ponowne używanie i naprawa gospodarki
	Myślisz o produktach do domu, ale nie do ogrodu? Zastanów się dwa razy!	Długi dzień? Czas na relaks, ale w zrównoważony sposób	Zmniejsz swój ślad węglowy	Nie zostawiaj śladów!	Miłośnik drugiej ręki: zmniejsz ilość odpadów i powiększ swój portfel!
	Działaj lokalnie: wspieraj producentów	Przetwarzaj odpady!	Co ostatnio zmieniło się w Twojej społeczności w ostatnim czasie? Czy możesz w tym pomóc?	Wszyscy uwielbiają chodzić na plażę - ale czy traktujemy ją z miłością?	Myślałeś kiedyś o nowym hobby? Co można znaleźć w garażu, aby to zrobić?

2.2. Sposób zaprezentowania gry

Inicjatywa GaGEN proponuje międzypokoleniową poważną grę cyfrową. Gra powinna być dostępna w formie cyfrowej online i aplikacji (dla różnych systemów operacyjnych) i dostępna do grania na komputerze. Ponieważ od graczy oczekuje się wykonywania zadań w "prawdziwym" życiu, gra powinna również umożliwiać tego typu interakcję. Z tego powodu gra w formie aplikacji ułatwia zasilanie gry informacjami, ponieważ jest to opcja bardziej mobilna, prowadząca graczy do realizacji i rozliczania tych osiągnięć w danym momencie (tj. jest bardziej interaktywna). Gra pozwoli graczom na interakcję i komunikację z innymi graczami tylko w ramach ich zespołów, aby mogli współpracować i pokonywać proponowane wyzwania. Powinna być dostępna opcja wyskakujących

komunikatów z informacjami/instrukcjami; jest to dobre dla osób, które nie są zbyt zaznajomione z grami cyfrowymi. Gra powinna być również dostępna, gdy różni gracze są razem, co pozwoli moderatorowi wykorzystać ją jako narzędzie dydaktyczne. Opcje te pomogą zmniejszyć lub nawet uniknąć lęku przed technologią (Khalili-Mahani i in., 2020; Zhang & Kaufman, 2016); ponieważ starsze pokolenie nie dorastało z technologiami komputerowymi, może to stanowić barierę w graniu w grę (Zhang & Kaufman, 2016), a ponadto gra, której zrozumienie może wiązać się z koniecznością wsparcia starszego gracza, może być jednocześnie zbyt prosta dla dziecka (Hera i in., 2017). Wreszcie, projekt gry powinien opierać się na łatwych do opanowania dotykowych / fizycznych elementach sterujących, które oferują różnorodne możliwości zabawnej interakcji, wywołując wysoki stopień zaangażowania dla obu pokoleń (Hera i in., 2017) (patrz rysunek 4, prezentujący schemat gry).



Rysunek 4. Schematyczne uzasadnienie dla kanału gry

2.3. System nagród

Gdy zespoły ukończą misję w grze, uzyskują dostęp do nagród-niespodzianek. Będą to różne symboliczne nagrody:

- Każde ukończone zadanie pozwala graczom zbierać punkty, aby ukończyć każde wyzwanie – za pomocą paska postępu - pozwala użytkownikowi umiejscowić się w grze. Pokazuje postęp użytkownika w ukończeniu zadania, wyzwania i misji.
- Za każdą ukończoną misję gracze otrzymują nagrodę.

❖ Odznaki za rzeczywiste zadania

Za wykonywanie zadań offline gracze mogą zdobywać specjalne odznaki (identyfikujące konkretne umiejętności użytkownika). Ma to wpływ na całą opowieść zawartą w grze oraz daje poczucie uznania za ukończenie działań kooperacyjnych z osobami w różnym wieku. W każdej z 5 misji znajdzie się jedno zadanie offline. Każda z nich zapewni dostęp do określonej odznaki:

Misja #1: Dokonuj lepszych wyborów zakupowych.

Misja #2: Prowadź zrównoważone życie codzienne.

Misja #3: Zbuduj zrównoważoną społeczność.

Misja #4: Chronić środowisko naturalne.

Misja #5: Ograniczaj, używaj ponownie, naprawiaj i poddawaj recyklingowi.

2.4. Facylitator

Gra GaGEN, będąca narzędziem edukacyjnym do wykorzystania w działaniach międzypokoleniowych, będzie najlepiej wykorzystywana przez facylitatora. Facylitatorzy to głównie edukatorzy dorosłych, edukatorzy społeczni, pracownicy socjalni i wielu innych praktyków społecznych, a także wolontariusze, z doświadczeniem, chęcią i zainteresowaniem przeprowadzeniem i wdrożeniem działań międzypokoleniowych w celu zwiększenia świadomości na temat zmian klimatu za pomocą gry cyfrowej. Aby zostać moderatorem gry GaGEN, osoby muszą:

- Być osobą dorosłą w wieku powyżej 18 lat;
- Podpisać zobowiązanie do poszanowania i ochrony praw i godności uczestników, młodszych i starszych;
- Uczestniczyć i pomyślnie ukończyć szkolenie dla facylitatorów GaGEN.

Szkolenie dla moderatorów GaGEN obejmuje zarządzanie grupą, uczenie się międzypokoleniowe, wiedzę o zmianach klimatu i znajomości struktury gry. Dynamiczna forma szkolenia pozwoli im lepiej zrozumieć ich rolę jako moderatorów gry, zapewniając kluczową wiedzę / informacje i zasoby, jednocześnie zwiększając ich pewność siebie we wdrażaniu tego rodzaju inicjatyw ze starszymi dorosłymi i dziećmi.

Facylitatorzy otrzymają instrukcje gry / wytyczne, które pomogą im wdrożyć grę w środowisku zawodowym lub wolontariackim. Moderatorzy będą musieli w pełni zrozumieć swoją rolę;

w przeciwnym razie nie będą w stanie zapewnić niezbędnego wsparcia uczestnikom gry, a cele edukacyjne gry GaGEN – promowanie świadomości na temat zmian klimatu i gospodarki o obiegu zamkniętym wśród osób starszych i dzieci – nie zostaną osiągnięte. Moderatorzy dowiedzą się również o korzyściach płynących z poważnych gier, dobrych praktykach i instrukcjach dotyczących wdrażania gry.

Moderatorzy muszą jednak posiadać podstawowy lub średni poziom kompetencji cyfrowych, aby zapewnić niezbędne wsparcie uczestnikom gry – osobom starszym i dzieciom. Moderator powinien pomóc zmniejszyć lub nawet uniknąć lęku przed technologią (Khalili-Mahani et al., 2020; Zhang & Kaufman, 2016) dla starszych i młodszych graczy. Ważne jest, aby podkreślić, że mogą występować stereotypy dotyczące wieku, co staje się ważne dla moderatorów, aby o tym pamiętać i nie pozwolić, aby wpływały one na ich działania. Facylitatorzy zostaną poddani testowi przed i po szkoleniu, aby wykryć ich stereotypy wiekowe, a także ich wiedzę i pewność siebie w wykonywaniu swojej roli.

Facylitatorzy będą musieli spełnić następujące warunki wstępne, aby móc stosować i korzystać z gry GaGEN:

- Posiadanie jak największej liczby urządzeń cyfrowych; jeśli to możliwe, smartfonów do korzystania z aplikacji do gier.
- Należy zapewnić dostęp do Internetu, w miarę możliwości szerokopasmowego.
- Duży pokój/sala ze stołami i krzesłami dla uczestników.
- Posiadać zgodę przedstawicieli prawnych dzieci (rodziców, opiekunów) na ich uczestnictwo.
- Uzyskać zgodę lokalnej placówki, w której realizowana jest interwencja (np. szkoły, ośrodka opieki dziennej, laboratorium środowiskowego, ośrodka rekreacyjnego itp.)
- Określenie polityki ochrony międzypokoleniowej, obejmującej ochronę obu pokoleń w ramach interwencji.

3. Rozważania dot. gry

3.1. Wskazówki, o których należy pamiętać

W literaturze wspomina się, że uczenie się jest najbardziej efektywne, gdy jest aktywne, oparte na doświadczeniu, umiejscowione, oparte na problemach i zapewnia natychmiastową informację zwrotną (Boyle i in., 2011). Oprócz kwestii omówionych powyżej, istnieje również kilka kwestii, które należy rozważyć w zakresie metodologii gry:



3.2. Rozważania etyczne

Jeśli chodzi o tworzenie i rozwój gry cyfrowej GaGEN, która będzie wymagała od użytkowników utworzenia konta w celu uzyskania dostępu do gry, wiąże się to z kilkoma kwestiami etycznymi, które należy rozważyć, szczególnie biorąc pod uwagę grupę docelową, o której mowa (tj. niepełnoletnie dzieci – konieczne będzie uzyskanie zgody osoby odpowiedzialnej prawnej na utworzenie konta). W tym celu zostanie opracowana polityka prywatności, która będzie obejmować:



POLITYKA PRYWATNOŚCI

- Osoba odpowiedzialna za przetwarzanie danych osobowych
- Zasady ochrony danych osobowych
- Jakie dane osobowe gromadzimy
- Cele, dla których dane są przetwarzane, dlaczego i jak długo
- Wysyłanie powiadomień
- Bezpieczeństwo danych osobowych osoby, której dane dotyczą
- Udostępnianie danych osobowych osoby, której dane dotyczą
- Prawa użytkownika w zakresie ochrony danych
- Jak korzystać ze swoich praw
- Polityka COOKIES

Jeśli chodzi o gromadzenie danych, należy zauważyć, że dane mogą być gromadzone w celu oceny gry i jej skuteczności w celu określenia odpowiednich wskaźników uczenia się (Catalano, 2014).

Niemniej jednak, przedstawienie świadomej zgody jest niezbędne – zapewnienie jasnych i zwięzłych informacji dotyczących gromadzenia danych, prywatności użytkowników i wszelkich potencjalnych zagrożeń, które mogą być związane z graniem w grę. Przejrzysta komunikacja zwiększa zaufanie, umożliwiając graczom podejmowanie świadomych decyzji dotyczących ich zaangażowania i uczestnictwa.

Jeśli chodzi o przemoc oraz kwestie seksualne i wrażliwe, może istnieć system raportowania. Aby jednak uniknąć tego typu kwestii, gracze mogą wchodzić w interakcje tylko z innymi graczami w swoich drużynach, które sami definiują i zaleca się im dodawanie do swoich drużyn tylko osób, które znają.

Źródła

- Allport, G. W. (1954). *The nature of prejudice*. Addison-Wesley.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. The MIT Press
- Boyle, E. A., Terras, M. M., Ramsay, J., & Boyle, J. M. E. (2014). Executive functions in digital games. In T. M. Connolly, T. Hainey, E. Boyle, G. Baxter, & P. Moreno-Ger (Eds.), *Psychology, pedagogy, and assessment in serious games* (pp. 19–46). Information Science Reference/IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-4773-2.ch002>
- Brzowska, M., Daab, M., Sokolnicka, A., Carvalho, C., Faria, M., Pinon, P., Portugal, J., Gonçalves, M., Negra, R., & Abbas, M. (2023). The state-of-the-art of games - *Transnational report*. <https://gagen.eu/wp-content/uploads/2023/07/State-of-the-art-of-games-transnational-report-final.pdf>
- Catalano, C., Luccini, A., & Mortara, M. (2014). Best Practices for an Effective Design and Evaluation of Serious Games. *International journal of serious games*, 1(1), 2384-8766. <http://dx.doi.org/10.17083/ijsg.v1i1.8>
- Eurostat. (2023). *Digital literacy in the EU: An overview*. European Union. <https://data.europa.eu/en/publications/datastories/digital-literacy-eu-overview>
- Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., & Wiemeyer, J. (Eds.). (2016). *Serious Games: Foundations, Concepts and Practice*. Springer International Publishing.
- GaGEN (2022). Using serious Games to engage cross-GENERations into awareness on climate change. Application: KA220-ADU - Cooperation partnerships in adult education. 2022-1-DE02-KA220-ADU000088317
- Hera, T., Loos, E., Simons, M., & Blom, J. (2017). Benefits and factors influencing the design of intergenerational digital games: A systematic literature review. *Societies*, 7(18), 1-15. doi:10.3390/s
- Khalili-Mahani, N., De Schutter, B., Mirgholami, M., Holowka, E., Goodine, R., DeJong, S., McGaw, R., Meyer, S., & Sawchuk, K. (2020). For whom the games toll: A qualitative and intergenerational evaluation of what is serious in games for older adults. *The computer games journal*, 9, 221– 244. doi.org/10.1007/s40869-020-00103-7
- Loos, E. (2014). *Designing meaningful intergenerational digital games*. [Conference presentation]. International Conference on Communication, Media, Technology and Design, Istanbul, Turkey. <https://www.academia.edu/23508185>
- Marques, S., Mariano, J., Mendonça, J., De Tavernier, W., Hess, M., Naegele, L., Peixeiro, & Martins, D. (2020). Determinants of ageism against older adults: a systematic review. *International journal of environmental research and public health*, 17(7), 2560. <https://doi.org/10.3390/ijerph17072560>
- McClarty, K. L., Orr, A., Frey, P. M., Dolan, R. P., Vassileva, V., & McVay, A. (2012). A literature review of gaming in education. *ERIC*, ED576687.
- Morgenroth, T., Ryan, M. K., & Peters, K. (2015). The Motivational Theory of Role Modeling: How Role Models Influence Role Aspirants' Goals. *Review of General Psychology*, 19(4), 465-483. <https://doi.org/10.1037/gpr0000059>

- Nazry, N., & Romano, D. M. (2017). Mood and learning in navigation-based serious games. *Computers in human behavior*, 73, 596–604. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.040>
- Othlinghaus, J., Gerling, K.M., & Masuch, M. (2011). *Intergenerational Play: Exploring the Needs of Children and Elderly*. Message Understanding Conference
- Pettigrew, T. F. (1998). Intergroup contact theory. *Annual Review of Psychology*, 49, 65–85. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.49.1.65>
- Tekinbaş, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. The MIT Press.
- World Health Organization. (2021). *Global report on ageism: executive summary*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240020504>
- Zhang, F., & Kaufman, D. (2016). A review of intergenerational play for facilitating interactions and learning. *Gerontechnology*, 14(3), 127-138. doi.org/<https://doi.org/10.4017/gt.20>

GaGEN