

## Gdzie

Włochy, Francja, Niemcy, Litwa, Polska, Portugalia

## Kiedy

Od lipca 2019 do czerwca 2021

## Dla kogo

Główną grupą docelową są młodzi ludzie w wieku od 11 do 19 lat, w większości entuzjaści gier wideo. Młodzi ludzie będą nie tylko celem działań projektu, ukierunkowanego na zwiększenie umiejętności korzystania z mediów i krytycznego myślenia, ale również aktywnymi współtwórcami rozwiązań poprzez dzielenie się praktykami w grach. Drugą grupą docelową jest społeczność nauczycieli w Europie: zarówno w szkole, jak i poza szkołą, projekt ułatwi dostęp do zasobów, które będą mogli wykorzystywać nauczyciele, by lepiej zrozumieć zjawisko mowy nienawiści w Internecie i lepiej mu zapobiegać. Trzecią grupą docelową jest branża gier wideo. Zaangażowane zostaną europejskie stowarzyszenia i społeczności gier wideo, aby uwrażliwić ich na podstawową rolę, jaką mogą odgrywać w związku z problemem mowy nienawiści. Czwarta grupa to społeczności lokalne: projekt ma promować strategię podnoszenia świadomości, która pomoże zbliżyć dorosłych i młodych ludzi, promując wartości europejskie poprzez zabawę, przyjemność i zaangażowanie.



## KIM JESTEŚMY



**ZAFFIRIA**  
Lider, Włochy  
zaffiria.it



**Všj Edukaciniai  
Projektai - Edupro,**  
Litwa | edupro.it



**COSPE Onlus, Włochy**  
cospe.org



**Fundacja Nowoczesna  
Polska, Polska**  
nowoczesnapolska.org.pl



**SAVOIR\*DEVENIR,**  
Francja  
savoirdevenir.net



**Universidade do Algarve  
Centro de Investigação  
em Artes e Comunicação**  
Portugalia  
ualg.pt - ciac.pt/pt



**JFF - Institute for  
Media Education**  
Niemcy | jff.de



## INFORMACJE I KONTAKT

[www.playyourrole.eu](http://www.playyourrole.eu)



*Niniejsza publikacja została sfinansowana ze środków programu Unii Europejskiej dotyczącego praw, równości i postaw obywatelskich (2014–2020). Treść tej publikacji przedstawia wyłącznie poglądy autora i jest na jego wyłączną odpowiedzialność. Komisja Europejska nie przyjmuje żadnej odpowiedzialności za wykorzystanie zawartych w niej informacji.*

**PLAY  
YOUR ROLE**

**Grywalizacja  
przeciwko mowie nienawiści**

## Założenia projektu



**Mowa nienawiści jest wszechobecna w Internecie** i jest tematem, który od pewnego czasu poruszany jest publicznie w Europie, również na szczeblu politycznym i instytucjonalnym. Większość młodych ludzi może stać się ofiarami codziennego kontaktu z mową nienawiści w Internecie: czy to poprzez granie w gry online, udział w czatach grupowych, czy korzystanie z mediów społecznościowych.

Głównym celem „Play Your Role - Odegraj Swoją Rolę” jest **stworzenie przestrzeni do dialogu**, dyskusji i podnoszenia świadomości na temat mowy nienawiści, poczynając od gier wideo, medium, które młodzi lubią najbardziej.

Media takie jak gry wideo i praktyki z nimi związane to złożone zjawiska, które **odgrywają ważną rolę w codziennym życiu młodych ludzi** i mają tym samym znaczący wpływ na postrzeganie drugiego człowieka, rozwijanie wzorców zachowań i rozwiązywania konfliktów. Świat gier wideo może nam zatem pomóc w zrozumieniu i zapobieganiu mowie nienawiści wśród młodych ludzi.

**Ponieważ gry wideo mogą przekazywać mowę nienawiści i stereotypy**, konieczne jest, aby pomóc młodym ludziom w krytycznym zrozumieniu charakteru tych przekazów. Jednocześnie, korzystając z angażujących mechanizmów gry, możemy motywować młodych ludzi, aby byli **aktywnymi graczami walczącymi z internetową mową nienawiści**.

Nowe narzędzia i perspektywy mogą odegrać kluczową rolę w walce z mową nienawiści i pozytywnie wzmocnić aktywne postawy obywatelskie wśród młodych ludzi.

**„Play Your Role - Odegraj Swoją Rolę” ma na celu wykorzystanie pozytywnego potencjału gier wideo** w celu zapewnienia bezpiecznego pola do dyskusji, wzmocnienia i nagradzania pozytywnych zachowań oraz podejścia do poważnych tematów poprzez zabawę, wykorzystując język, który przemawia do młodych ludzi.

Zgodnie z definicją Komisji Europejskiej przeciwko rasizmowi i nietolerancji (Ecri): *„mowę nienawiści należy rozumieć jako propagowanie, promowanie lub zachęcanie, w jakiegokolwiek formie, do oczerniania, nienawiści lub poniżania osoby lub grupy osób, a także prześladowanie, znieważanie, negatywne stereotypy, stygmatyzacja lub stosowanie gróźb w stosunku do takiej osoby lub grupy osób oraz uzasadnianie tego typu działań rasą, kolorem skóry, pochodzeniem narodowym bądź etnicznym, wiekiem, stopniem niepełnosprawności, językiem, religią lub światopoglądem, płcią, orientacją seksualną i tożsamością płciową oraz innymi cechami lub statusem”.*

## Działania



Cel projektu to wdrożenie środków przeciwdziałających mowie nienawiści w Internecie oraz wykorzystanie gier wideo jako narzędzi wzmacniających pozytywne zachowania nastolatków przez:



Zbadanie mowy nienawiści wśród młodych graczy, mające na celu zebranie informacji oraz określenie wyzwań i potencjalnych rozwiązań, które mogą zapobiec problemowi.



Stworzenie wytycznych dla osób pracujących z młodzieżą, które obejmą narzędzia, materiały i działania do walki z mową nienawiści w nowy sposób, promując gry jako efektywne narzędzie pedagogiczne i odchodząc od postrzegania ich wyłącznie jako rozrywki, zwłaszcza w edukacji.



Organizacja hackatonów europejskich, podczas których projektanci gier i nauczyciele opracują nowe rozwiązania, by przeciwdziałać mowie nienawiści oraz stworzą krótkie gry wideo.



Wdrożenie platformy internetowej w celu dostarczenia nowych narzędzi do przeciwdziałania mowie nienawiści i organizowanie wydarzeń informacyjnych (gier miejskich, seminariów i europejskich konferencji).