

# Digiethik



**p@th**  
play & think

Ta igra je namenjena najstnikom,  
odraslim in strokovnjakom za  
socialno vzgojo.

Mi, razvijalci igre P@th, igramo in razmišljamo, smo veseli, da se želite ukvarjati z digitalno etiko in preizkusiti našo igro. Na tej strani boste našli kratek uvod v temo in navodila za igro.

Ali sploh veste, kaj je digitalna etika? V filozofiji obstaja področje „etika“, ki se ukvarja z moralno dobrimi dejanji in presojami. Digitalna etika je posebna oblika etike, ki se ukvarja z moralnimi vprašanji, ki so posledica digitalnih sprememb. Kritično odraža razvoj digitalizacije in strmi k omejitvam. Razlog za to je, da nam vse večja digitalizacija predstavlja tudi vse večje in nove etične izzive, ki vplivajo na

naše skupno življenje.

Poznavanje digitalne etike postaja vse bolj pomembno, saj na vprašanje, kako je mogoče skupno načrtovanje bivanja v virtualnih prostorih pravega odgovora, skorajda ni. Obstaja nevarnost izgube občutka vrednosti in padca družbenih norme zaradi anonimnosti uporabnika ter velikosti in hitrosti sistema. Da se to ne bi zgodilo, se digitalna etika ukvarja z vprašanjem odgovornosti za virtualno delovanje in odraža pogoje za dobro, uspešno življenje. Naša naloga je, da v digitalnem svetu postanemo humani.

S to igro bi vas radi spodbudili, da razmišljate o vrednotah naše družbe in preučujete, kako digitalno komuniciramo med seboj. Pomembno je obravnavati socialna in etična vprašanja v zvezi s tehničnimi inovacijami, razvijati zavest o etiki in zavzeti odnos do digitalnih medijev.

Pred začetkom igre si oglejte karte posameznih krogov in se odločite, katere karte ali katere kroge želite igrati. Za karte z vlogami, kakor tudi za 1. in 2. krog obstajajo prazne karte, ki jih lahko napolnite z lastno vsebino, če želite obravnavati določeno aktualno temo. Za info kartice ni praznih kartic.

Potek igrere je strukturiran tako, da igralci stopijo v dialog, kjer lahko pride do vznemirljivih srečanj, zanimivih izkušenj in kreativnega reševanja težav. Pomembno je, da ste igralci en do drugega prijazni in spoštljivi, ter da se držite pravil in teme pogovora (poslušajte, se pogovarjajte, uporabljajte spoštljiv jezik, ne povejte drugim o drugih) - in lahko začnete igrati!

Če želite več informacij o obravnavanih težavah, lahko na spletni strani [www.digiethik.eu](http://www.digiethik.eu) najdete veliko koristnih in uporabnih informacij.

Igra za 3-7 osebe

Starost: od 13 let

Trajanje približno 45 minut,  
odvisno od tega, kako dolgo želite  
igrati

## Vsebina

### 1. Krog:

15 kart z vlogami: na kartah z vlogami so kratki opisi vlog. Te karte potrebujete samo v prvem krogu. Za tri prazne kartice vlog si lahko omislite nove vloge in jih vključite v igro.

15 perspektivnih kart: vsebuje vprašanja, na katera se odgovorja z vidika porazdeljenih vlog

## 2. Krog:

25 izkustvenih kart: vsebuje  
vprašanja o svojih osebnih  
izkušnjah

## 3. Krog:

15 informativnih kartic:  
posamezne kartice vsebuje  
vprašanja in na hrbtni strani  
so podani možni odgovori

# Cilj igre

Cilj igre P@th, play & think je približati igralcem digitalno etiko in bolje razumeti druge posameznike, njihova dejanja in njihovo vedenje v različnih situacijah.

Drugi cilj te igre je, da igralci izmenjujejo lastne izkušnje in razmišljajo o njih skupaj.

Tekom igre se razvijajo smiselni pogovori in debate. Igralci se med seboj bolje spoznajo. Poleg tega je podano znanje tudi o nekaterih vidikih digitalne etike.



## Potek igre:

Z vlogo v prvem krogu lahko s svojo predstavitvijo pokažete, kako obravnava nekdo drug digitalni svet in kako lahko posamezne izkušnje vplivajo na tega uporabnika. V razpravah se iščejo razlogi za odnos, zakaj človek deluje v tej vlogi tako deluje in zakaj se zavzema za določeno perspektivo.

V drugem krogu so karte vlog izpuščene in igralci poročajo o svojih izkušnjah z uporabo izkustvenih kart.

Ta del igre spodbuja in opogumlja posameznike k živahni razpravi in intenzivni izmenjavi izkušenj.

Igralci se bolje spoznajo. Zdaj gre za izmenjavo lastnih mnenj, poglede, doumevanj in stališča ljudi, ki sodelujejo v igri, njihove edinstvene misli in skupno razmišljanje.

V tretjem krogu se uporabljajo samo informativne kartice. Tokrat gre za preizkušanje svojega znanja in razmišljanje, kako bi sami ravnali v določeni situaciji.

Ko je zastavljeno posamezno vprašanje, celotna skupina o njem razpravlja. Na koncu igre lahko vsi vpleteni delijo svoja vprašanja, misli in potrebe, tako da se še naprej razvijajo smiselni pogovori.

# Priprava

Na začetku igre P@th, igrajte in pomislite, kartice vlog, kartice perspektiv, kartice z izkušnjami in informativne kartice se namestijo na področje igranja ločeno, vsi sklopi kart pa so postavljeni na sredino mize. Igra se v treh krogih, v vsakem krogu pa se uporabljajo različne vrste kart.

Če je potrebno, da so v igri aktualne teme ali vloge, ne pozabite pred igro izpolniti ustrezne kartice.

# Zdaj lahko pričnemo:

## 1.Krog:

V prvem krogu vsi igralci vzamejo eno kartico z vlogo, ki ni vidna drugim igralcem. Kartice z vlogami vsebujejo ime ustrezne vloge in kratek opis, npr. Direktor šole, zelo odprt odnos, ki se ukvarja s pošteno in spoštljivo interakcijo med seboj, je odgovoren za urejeno življenje v šoli.

Ko so vsi igralci pridobili svojo kartico z vlogo, se pred njih postavi karte perspektiv na sredino mize dostopne za vse. Ko ima vsak obe karti imajo vsi igralci čas, da se postavijo v svojo novo

vlogo in situacijo.

Igralci odgovarjajo na vprašanja v smeri urinega kazalca. Pred ogovarjanjem se kartica perspektiv položi na mizo, da je vprašanje vidno vsem. Ko je odgovorjeno na prvo perspektivno vprašanje, se vzame naslednjo kartico in jo postavi nazaj na sredino mize, ki je vidna vsem. Karte se črpajo iz svežnja perspektivnih kartic, dokler niso odgovorjena na vsa vprašanja ali dokler preneha biti zabavno. Po vsakem vprašanju imajo igralci čas, da v skupini delijo in razpravljajo o razmišljanjih, vprašanjih in potrebah.

## 2. Krog:

V drugem krogu (brez kart z vlogami) se iz kupčke pričnejo vleči karte izkušenj in se, tako kot v prejšnjem krogu, igralcem postavijo vprašanja. Znova imajo igralci čas, da premislijo o svojem odgovoru in ga potem delijo s skupino. Kartice izkušenj se lahko igrajo tudi, dokler niso razkrite vse karte. Kartice izkušenj obravnavajo vprašanja o lastnih izkušnjah, ki so jih imeli v svetu medijev.

### 3. Krog:

V tretjem krogu igralci iz nabora informativnih kartic pridobijo ali vlečejo karto. Na sprednji strani je vprašanje, ki želi videti znanja in izkušnje, ki jih ima posameznik. Prav tako tudi ima posameznik podan tudi možen odgovor na hrbtni strani kartice.

Ne gre več za lastne izkušnje, ampak za preizkušanje lastnega znanja in razmišljanje o tem, kako bi v določenih situacijah ravnali pravilno in dobro.

Z naknadno razpravo v skupini po vsakem krogu lahko igralci delijo svoje misli, vprašanja in potrebe. Ustvari se varno vzdušje, ki

ponuja prostor za smiselne  
razprave.

Naj bo to v mladinski skupini,  
šolskem razredu, v učnih kavarnah  
ali doma, je igra zabavna  
in spodbuja posameznike k  
skupnemu razmišljanju!

