

10.05.2025

wnioskodawca:



Adresat:

Ministra Edukacji Narodowej

Sz. P. Barbara Nowacka

al. Jana Chrystiana Szucha 25
00-918 Warszawa

Petycja w interesie publicznym

w sprawie utworzenia i ew. wprowadzenia do podstawy programowej innowacyjnego narzędzia dydaktycznego w postaci edukacyjnej gry komputerowej o tematyce politycznej

Szanowna Pani Ministro,

rok 2025 Rada Europy ustanowiła „Europejskim Rokiem Edukacji w Zakresie Obywatelstwa Cyfrowego” lub „Europejskim Rokiem Cyfrowej Edukacji Obywatelskiej”¹. Jednym z zadań jest ustanowienie cyfrowej edukacji obywatelskiej jako długoterminowego celu politycznego². W związku z tym zwracam się z postulatem utworzenia narzędzia dydaktycznego w postaci gry komputerowej o tematyce politycznej, która **realizowałaby misję edukacji politycznej i obywatelskiej**.

Uprzedzając kontrargument o braku środków, w tym roku Ministerstwo przeznaczy 30 milionów na granty w ramach programu „Młodzi Obywatele”. Inicjatywy sfinansowane,

¹ European Year of Digital Citizenship Education. W wolnym tłumaczeniu obydwa warianty wydają się poprawne.

² **establish digital citizenship education as a long-term policy priority:** Foster a shared commitment to making digital citizenship education a central focus in education policies and practices across member states, supported by a strategic road map for implementation from 2027 to 2031”

choć wydają się słuszne, to ze względu na budżet 50-500 tys. będą miały przede wszystkim charakter niszowy czy lokalny. Pieniądze można lepiej spożytkować tworząc **wysokobudżetowe super-narzędzia w formie cyfrowej na szczeblu centralnym** i w ramach partnerstwa publiczno-prywatnego z np. CD-projekt RED, który tworzy wybitne i globalnie rozpoznawane gry typu role-play. Dobrze wykonana serious-game ma wielki potencjał edukacyjny, który można wykorzystać na **masową skalę** i przez wiele lat – wykorzystując m.in. jako obowiązkowy element kształcenia. Ze względu na edukację zdalną z czasów pandemii czy powszechną dostępność komputerów w szkołach, bibliotekach czy domach kultury zdezaktualizowały się dla takiej formy kształcenia obiektywne przeszkody. Tytułem wstępu, **mamy zasoby i potencjał, by stać się europejskim pionierem cyfrowej edukacji obywatelskiej (politycznej) przyszłości.**

Ale na czym konkretnie miałyby polegać taka gra?

Kierunków może być wiele, jednak konwencjonalne podejście i dotychczasowe schematy nie sprawdzają się, dlatego największy walor edukacyjny, a zarazem najciekawszą formułę miałyby **wysokobudżetowa gra role-play w nurcie politycznego realizmu**. Obmyślając wizję gry, skupiłbym się na treściach, które milcząco pomijano w formalnym kształceniu obywatelskim. Te dotychczas pomijane treści odgrywają kluczową rolę w zrozumieniu współczesnej demokracji i polityki, tym samym przeciwdziałając apatii politycznej i populizmowi. Badając podstawy programowe (WoS, HiT, EO) z różnych lat dostrzegłem, że konsekwentnie **unikano w nich materii konfliktu interesów i rywalizacji politycznej**, które przecież stanowią centralną kategorię w polityce. Unikając tego „czarowano” młodzieży o dobru wspólnym, które w praktyce jest pojęciem bardzo subiektywnym i mętnym, gdyż zależnym od wyznawanej ideologii czy wartości, a nawet interesów, które warunkują poznawczość. Młodzież, której wpojono idealistyczną postawę konfrontując się z częstokroć brutalną rzeczywistością polityczną stawiała się wobec niej zniechęcona lub wpadała w sidła populizmu. Dojrzałe obywatelstwo, które przyczynia się do zdrowej demokracji, nie ukształtuje się bez poważnego traktowania młodych obywateli. Przejawem poważnego traktowania młodych byłoby ukazanie im polityki taką jaką jest — „bez owijania” — czemu najlepiej przysłużyłaby się perspektywa polityka...

Zatem, **gra polegałaby na wcieleniu się w postać fikcyjnego polityka, który boryka się z typowymi w jego pracy problemami dotyczącymi politics oraz policies** (najlepiej takimi z jakimi historycznie mierzyli się prawdziwi politycy). Między innymi:

- a) konflikty interesów przejawiające się presją ze strony różnych grup interesu czy balansowanie między interesem publicznym a osobistymi lub partyjnymi korzyściami.
- b) Presję wyborców, których oczekiwania często są sprzeczne z realnymi możliwościami, jak i rolę mediów, które nieustannie obserwują i krytykują często przy tym wyolbrzymiając sytuację.
- c) Trudności związane z podejmowaniem decyzji, takimi jak np. presja czasu oraz brak pełnej informacji, a także dylematy moralne jak np. podejmowanie decyzji szkodliwych dla niektórych grup czy utratę idealistycznych przekonań w wyniku realiów polityki.

W ramy gry można wpleść treści edukacyjne dotyczące stosowanych manipulacji politycznych oraz polityk publicznych (zalety oraz wady obowiązujących i alternatywnych modeli kluczowych polityk; tu można posłużyć się zarówno hipotetycznymi skutkami, jak i historycznymi doświadczeniami zagranicznymi). Można przemycić również wątki, o których oficjalnie nie chcą mówić przedstawiciele instytucji jak np. błędy przy projektowaniu polskiego systemu ubezpieczeń społecznych ostatniego dwudziestolecia XX wieku (nie przewidziano m.in. zwiększenia długości życia oraz zmniejszania zastępowalności pokoleń, co doprowadziło do deficytu pokrycia składek) czy sprawa „bananowego konfliktu” i jego wpływu na regulację unijną (słynna regulacja dot. krzywizny i wymiarów banana). To co zniechęca obywateli i jest źródłem napięć czy polaryzacji społecznych można racjonalnie uzasadnić realiami polityki. Zrozumienie tych realiów pomaga nabrać zdrowego dystansu, przeciwdziała apatii i skutkuje dojrzałym obywatelstwem wyrażającym się demokratyczną postawą. Symulacja byłaby tym bardziej wartościowa, gdyby jej scenariusz opierał się na prawdziwych doświadczeniach polityków, w tym ich kontekstowi oraz dylematami, które towarzyszyły ich decyzjom (oczywiście odpowiednio zanonimizowanymi w ramach gry).

Takie przedsięwzięcie może budzić uzasadnione obawy dotyczące przede wszystkim jakości oraz neutralności gry. Odnosnie jakości, obawy powinno rozwiązać utworzenie jej w ramach partnerstwa publiczno-prywatnego ze studiem, które posiada dorobek dający

wysokie prawdopodobieństwo, że gra będzie hitem klasy AAA (bez wysokiego budżetu taka współpraca będzie niemożliwa, mniejsze organizacje czy NGOsy przerasta takie zadanie). Ponadto, zaangażowani zostaliby zewnętrzni eksperci z różnych dziedzin i wyznający odmienne paradygmaty naukowe. Odnośnie ryzyka wykorzystania jej jako narzędzia propagandowego rozwiązaniem (obok wyżej zasygnalizowanego zaangażowania ekspertów), byłoby wykorzystanie najwyższych standardów neutralności, które opisałem w swojej książce poświęconej edukacji politycznej przyszłości, jak i opracowanych na potrzeby gry, przy uwzględnieniu reprezentantów różnych ugrupowań politycznych. Byłby to wspaniały test dojrzałości polskich elit politycznych, który zweryfikowałby czy są gotowe odrzucić partykularyzmy i wznieść się ponad podziałami w imię słusznej misji edukacji politycznej i obywatelskiej.

Utworzenie wciągającej symulacji pozwalającej obywatelom stać się politykiem na kilkanaście godzin umożliwiłoby **racjonalne i empatyczne zrozumienie pracy polityka i realiów politycznych**. Demokracja wszak implikuje normę zaangażowania politycznego, podczas którego zwykli obywatele stają się poniekąd politykami. Taka gra byłaby zatem idealnym sposobem przeniknięcia do świadomości obywatelskiej młodzieży o potężnym walorze edukacyjnym.

Populacja, która zakończyła swoją formalną edukację również mogłaby z takiej gry skorzystać, a edukacja obywatelska dorosłych w Polsce w zasadzie nie istnieje. W marcu br. wystosowałem do ministry Adriany Porowskiej petycję dotyczącą utworzenia portalu edukacji politycznej dla dorosłych. Wprowadzenie edukacji obywatelskiej do szkół to świetny moment na rozpoczęcie pracy nad kształtem edukacji politycznej i obywatelskiej przyszłości, której przejaw stanowi postulowana gra. Jeśli chcemy dojrzałego politycznie społeczeństwa potrzebujemy środków z rozmachem, takich jak postulowany, środków odważnych, bo zrywających z dotychczasową konwencją, która nie udowodniła skuteczności działania. Potrzebujemy systemowego podejścia oraz instytucji, które zapewnią neutralną i masową edukację polityczną. To kluczowa inwestycja w demokrację XXI wieku.

Z wyrazami szacunku

