



**SVEUČILIŠTE U DUBROVNIKU
ODJEL ZA KOMUNIKOLOGIJU**

Branitelja Dubrovnika 41, 20000 Dubrovnik
Tel. +385(0)20 446 020; e-mail: mediji@unidu.hr
<http://www.unidu.hr/komunikologija>



DePaul University Chicago
College of Liberal Arts and Social Sciences
Department of Political Science
990 W. Fullerton Avenue, Suite 2200
Chicago, IL 60614-3586

Global Learning Experience: HI-Civics Project – Game Application

Otok političkih stvorenja

Otok političkih stvorenja je strateška računalna igra koja je proizašla iz suradnje studenata Odjela za komunikologiju Sveučilišta u Dubrovniku i studenata DePaul University Chicago, College of Liberal Arts and Social Sciences - Department of Political Science te njihovih profesora prof. Richarda P. Farkasa, Ph.D. i prof. dr. sc. Pera Maldinija. Višegodišnja suradnja studenata ovih dvaju institucija obuhvatila je nekoliko programa vezanih za tematiku demokracije, demokratizacije i razvoja demokratskih vrijednosti, civilne kulture i političkog (građanskog) obrazovanja. U tim programima studenti su obogatili svoje znanje i podijelili međusobna iskustva političkog života dvaju društava: jednog starog i etabliranog demokratskog sustava i drugog, post-tranzicijskog, koje se još demokratizira i izgrađuje civilnu kulturu demokracije.

U tom kontekstu nastala je i ova igra, koju su napravili studenti za svoje mlađe kolege - srednjoškolske učenike (uzrast od 14 do 18 godina). Ova igra ima dva cilja:

- (1) upoznavanje, prihvaćanje i praktičnu primjenu temeljnih vrijednosti demokracije, bolje poznavanje prirode i funkcioniranja demokratskog sustava te osviještenost o građanskim pravima i obvezama svakog pojedinca u demokratskom društvu. Uz ovu igru, učenici srednjih škola će razviti socijalne i političke vještine potrebne za participaciju u svakodnevnom političkom i društvenom životu.
- (2) razvijanje kritičkog mišljenja kao jedne od najvažnijih sposobnosti te suradnje, kao ključnog i racionalno utemeljenog društvenog djelovanja. Stoga ova igra potiče učenike ne samo za prihvaćanje konvencionalnog znanja o politici i demokraciji, već i za izazove prethodno stvorenim shvaćanjima i stavovima o politici. Oni trebaju steći najmanje dvije kritičke perspektive: prihvaćati i razumjeti stavove i uvjerenja drugih i istovremeno graditi i jačati svoje vlastite stavove i uvjerenja.

Iako igra pokriva širok spektar tema, istaknute su četiri "temeljne" vrijednosti demokracije nužne za organizaciju i funkcioniranje društva u demokratskom poretku. Tako ovdje govorimo o:

- (1) pravu glasa, tj. prepoznavanju i pozornosti na koje građani imaju pravo u odabiru, evaluaciji i oblikovanju vlasti te u odnosu prema vlasti;
- (2) transparentnosti, tj. otvorenosti vlade prema javnosti;
- (3) toleranciji, tj. poštivanju i razumijevanju između različitih ljudi i različitih životnih stilova i odabira;
- (4) ograničenju, tj. o vladinoj uporabi ili izostanku uporabe moći.

U igri se ne donose normativne, svjetonazorske, ideološke, stranačke ili slične prosudbe o tim temama. Umjesto toga, igra daje mogućnost da na samom početku igrači odaberu vlastite vrijednosti. Na temelju tih vrijednosti i prioriteta koje im pridaju, svrstavaju se u odgovarajuću skupinu, i to kao njezin vođa, koji mora pregovarati i dogovarati se s dvije druge skupine kako bi se riješili različiti društveni problemi i donijele odgovarajuće odluke u različitim situacijama.

Situacije pokrivaju mnoge neobične, ali i vrlo realistične teme društvenog života. Igrači su ograničeni vremenom u kojemu moraju riješiti sve postavljene probleme, dok ih cijelo vrijeme promatraju druge skupine očekujući da donesu prihvatljive odluke i da riješe situacije. Tijekom igre, igrač mora pregovarati i činiti određene ustupke ili će izgubiti. Odluke i ustupci u igri smanjuju ili povećavaju legitimitet koji igrač ima kod sve tri skupine. Kada legitimnost padne na nulu u bilo kojoj skupini, to rezultira gubitkom igre. Igrač odabire situacije koje želi riješiti i pregovara s ostalim skupinama kako bi donijeli odluke prihvatljive za svih ili barem za većinu. Da bi pobijedio u igri, igrač/ica jednostavno mora nastaviti rješavati probleme bez gubljenja legitimnosti u očima bilo koje od skupina, dok vrijeme ne istekne. Vremensko ograničenje može se promijeniti tako da igra bude dulja i teža, odnosno kraća i jednostavnija.

Na kraju igre, igrač/ica stječe pogled na svoje "istinske" vrijednosti na temelju odluka koje je napravio/la tijekom igre. Ovo je trenutak učenja. Mnogi će tada shvatiti da su vrijednosti za koje su tvrdili da su njihove zapravo različite od onih vrijednosti koje su izrazili pri donošenju odluka u igri. Svrha igre je pokazati da su mnoge teme u demokraciji bitne za mnoge ljude te da je kompromis ključan u postizanju konsenzusa. Stoga je neophodno razumjeti inherentne razlike koje ljudi imaju, poteškoće s kojima se politička vlast suočava u odgovoru na razlike i želje građana, te važnost političke participacije građana te svijesti o građanskim pravima i obvezama te odgovornosti političke vlasti kako bi demokracija funkcionirala djelotvorno.

Kontakt za dodatne informacije:

Prof. dr. sc. Pero Maldini, Sveučilište u Dubrovniku (pero.maldini@unidu.hr)

Prof. Richard P. Farkas, Ph.D., De Paul University, Chicago, USA (dfarkas@depaul.edu)