



Your Voice, Your Europe: Youth Shaping the Future



Główny temat i wartość europejska

- ◆ **Główny temat:** udział młodzieży w procesach decyzyjnych UE i kształtowaniu przyszłości Europy. Gra przybliży prawa, ramy i możliwości pozwalające młodym ludziom wpływać na politykę europejską - od lokalnych rad młodzieżowych po Parlament Europejski - oraz pokazuje, w jaki sposób struktury demokratyczne wspierają aktywne zaangażowanie obywatelskie i są od niego zależne.
- ◆ **Omawiane wartości europejskie:** demokracja, równość, praworządność i prawa człowieka. Dzięki interaktywnej rozgrywce gracze odkrywają, w jaki sposób ramy uczestnictwa przekładają ideały demokratyczne na konkretne możliwości zmian inicjowanych przez młodzież.



Cele edukacyjne

Po ukończeniu gry gracz powinien potrafić:

- ✓ Wskazać najważniejsze ramy i instytucje UE wspierające udział młodzieży w procesach demokratycznych.
- ✓ Porównać formalne i nieformalne sposoby wpływania młodych ludzi na politykę UE.
- ✓ Ocenić skuteczność istniejących mechanizmów uczestnictwa młodzieży, takich jak dialog UE z młodzieżą, w reprezentowaniu różnych perspektyw.
- ✓ Wykorzystać wiedzę o prawach demokratycznych do opracowania inicjowanej przez młodzież propozycji polityki odpowiadającej na rzeczywisty problem społeczności.
- ✓ Wyjaśnić, w jaki sposób zasada pomocniczości łączy lokalne działania młodzieży z procesami decyzyjnymi na szczeblu europejskim.



Opis scenariusza

Jest rok 2028. Komisja Europejska uruchomiła „Future Voices Initiative”, zapraszając organizacje młodzieżowe z całej Europy do składania propozycji polityk na potrzeby kolejnej strategii UE na rzecz młodzieży. Gracz wciela się w młodą osobę działającą społecznie, wybraną do reprezentowania lokalnej rady młodzieżowej podczas tygodniowego szczytu partycypacyjnego w Parlamencie Europejskim w Strasburgu.

Po przybyciu gracz odkrywa, że szczyt jest czymś więcej niż konferencją: stanowi prowadzoną na żywo symulację demokratycznego podejmowania decyzji. Osoby uczestniczące muszą przejść cztery wyzwania tematyczne, z których każde odpowiada jednemu etapowi cyklu polityki UE: ustalaniu programu działań, konsultacjom, negocjacjom i przyjęciu.

Po drodze gracz spotyka innych delegatów o konkurujących priorytetach, przedstawicieli i przedstawicielki instytucji sprawdzających zgodność propozycji z wymogami prawnymi i proceduralnymi oraz osoby ze społeczności domagające się wysłuchania. Główne wyzwanie polega nie tylko na przygotowaniu mocnej propozycji, lecz także na nauce budowania koalicji, wypracowywania kompromisów i zapewniania, aby sam proces sprzyjał włączeniu.

Szczyt kończy się głosowaniem plenarnym, podczas którego delegaci decydują, które propozycje będą dalej rozpatrywane, zmuszając gracza do wyważenia idealizmu i pragmatyzmu. Dzięki temu doświadczeniu gracz dowiaduje się, że uczestnictwo nie jest przywilejem przyznawanym przez instytucje, lecz prawem, którego skuteczne wykonywanie wymaga wiedzy, wytrwałości i współpracy.



Główne mechaniki i zadania

Gra łączy zarządzanie zasobami, drzewa decyzyjne, dialogi z odgrywaniem ról i zagadki oparte na współpracy w ramach czterech wyzwań

tematycznych odzwierciedlających rzeczywiste etapy uczestnictwa demokratycznego.

- ◆ Zarządzanie zasobami: gracz rozdziela ograniczony czas, punkty wiarygodności i żetony koalicji, aby rozwijać swoją propozycję. Żetony koalicji służą do zdobywania poparcia innych delegatów oraz interesariuszy, a zawarte sojusze decydują o liczbie głosów, na które propozycja może liczyć w finałowym głosowaniu plenarnym.
- ◆ Drzewa decyzyjne: w kluczowych momentach gracz wybiera między konkurującymi strategiami, na przykład poszerzeniem propozycji w celu zdobycia sojuszników albo zachowaniem jej koncentracji dla utrzymania spójności.
- ◆ Dialogi z odgrywaniem ról: gracz prowadzi ustrukturyzowane rozmowy z postaciami NPC reprezentującymi instytucje, innych młodych delegatów i delegatki oraz interesariuszy i interesariuszki społeczności.
- ◆ Zagadki oparte na współpracy: gracz łączy fragmenty traktatów UE, strategii na rzecz młodzieży i ram prawnych, aby odblokować wiedzę proceduralną potrzebną na każdym etapie.
- ◆ Zadania obejmują:
 - ◆ Wyzwanie 1 (Ustalanie programu działań): zbadaj potrzeby społeczności, analizując studia przypadku, a następnie ustal kolejność priorytetów polityki na prostej siatce porównującej pilność każdego problemu z liczbą osób, których dotyczy.
 - ◆ Wyzwanie 2 (Konsultacje): przeprowadź wirtualne konsultacje z różnorodnymi grupami młodzieży z całej Europy, równoważąc perspektywy regionalne i poszukując wspólnych stanowisk.
 - ◆ Wyzwanie 3 (Negocjacje): weź udział w dyskusji komisji, podczas której przedstawiciele i przedstawicielki instytucji reagują na propozycję w serii rozmów z odpowiedziami wielokrotnego wyboru. Każdy wybór - obrona podstawowej zasady albo przyjęcie kompromisu - prowadzi rozmowę inną ścieżką i zmienia wymagany sposób modyfikacji propozycji.

- ◆ Wyzwanie 4 (Przyjęcie): przedstaw ostateczną propozycję zgromadzeniu plenarnemu, odpowiedz na krytyczne pytania i zdobądź większość głosów, uruchamiając koalicje zbudowane podczas gry.



Rola gracza

Gracz wciela się w Sam Okafor (domyślne imię, które można zmienić; postać neutralna płciowo), dwudziestoletnią osobę studiującą i należącą do lokalnej rady młodzieżowej, która organizowała wydarzenia społeczne, lecz nigdy nie angażowała się w politykę na szczeblu UE. Sam jest osobą ciekawą świata, ale niepewną, czy instytucje rzeczywiście słuchają młodych ludzi. Wybiera obszar polityki, który będzie promować: edukację, klimat, prawa cyfrowe lub włączenie społeczne - najważniejszych interesariuszy oraz podejście pragmatyczne, idealistyczne albo nastawione na budowanie konsensusu. Wybory te kształtują propozycję, koalicję i wynik głosowania końcowego.



Profile postaci NPC

Imię i nazwisko	Rola w opowieści i funkcja w rozgrywce	Cechy osobowości
Dr. Eleni Vassiliadis	Mentorka i przewodnicząca po instytucjach. Starsza doradczyni European Youth Forum, która od dwóch dekad łączy organizacje młodzieżowe z instytucjami UE. Udziela wskazówek proceduralnych, wyjaśnia ramy prawne i zachęca gracza do strategicznego myślenia o koalicjach.	Spokojna, metodyczna, głęboko zaangażowana. Uważnie słucha przed udzieleniem odpowiedzi. Wierzy w system, ale dostrzega jego wady. Zachęca do argumentacji opartej na dowodach.
Rafi	Sojusznik i drugi delegat.	Pełen pasji,

Johansson	Dwudziestojednoletni skandynawski aktywista klimatyczny z oddolnej sieci młodzieżowej. Wyjaśnia nieformalne kanały uczestnictwa, proponuje współfirmowanie propozycji i pyta, czy instytucje rzeczywiście wzmacniają sprawczość młodych ludzi, czy tylko sprawiają wrażenie sprzyjających włączeniu.	nastawiony na współpracę, czasami niecierpliwy. Z przekonaniem mówi o sprawiedliwości klimatycznej. Ceni autentyczność bardziej niż protokół i kwestionuje język biurokratyczny.
Commissioner Hanna Berger	Oponentka o niejednoznacznej roli. Fikcyjna komisarz UE ds. młodzieży i demokracji, która przewodniczy obradom plenarnym. Popiera uczestnictwo młodzieży, ale wymaga, aby propozycje były wykonalne, zgodne z prawem i możliwe do zastosowania ponad granicami; sprzeciwia się niejasnemu idealizmowi i domaga się konkretnych planów.	Profesjonalna, sprawiedliwa, wymagająca. Nie lekceważy innych, ale oczekuje rzetelności. Szanuje dobrze przygotowane argumenty i nagradza delegatów i delegatki wykazujących znajomość procedur UE.



Opcje dialogowe, wybory i konsekwencje

Dialog lub dylemat	Dostępne opcje (2-3)	Konsekwencje krótko- i długoterminowe
Wyzwanie 1 (Ustalanie programu)	☒ A) Wybierz równość w edukacji, koncentrując się	☒ A) Rafi udziela

działań): dr Vassiliadis przedstawia trzy konkurujące potrzeby społeczności. Gracz musi zdecydować, który problem będzie promować jako priorytet polityki, wiedząc, że wybór ten ukształtuje cały przebieg szczytu.	na równym dostępie do wysokiej jakości kształcenia w państwach członkowskich UE. ○ B) Wybierz prawa cyfrowe, proponując silniejszą ochronę danych młodych ludzi i ich bezpieczeństwa w internecie. ○ C) Wybierz włączenie społeczne, odpowiadając na bariery napotymane przez marginalizowane społeczności młodzieżowe.	wsparcia, ale edukacja nie jest postrzegana jako pilna; budowanie koalicji wymaga większego wysiłku. ○ B) Dr Vassiliadis chwali aktualność tematu; łatwiej zdobyć sojuszników, lecz konkurencja jest silniejsza. ○ C) Berger wskazuje na dużą złożoność wdrożenia; sukces wymaga mocniejszych dowodów.
Wyzwanie 2 (Konsultacje): gracz musi przedstawić badania dotyczące swojej polityki zróżnicowanemu panelowi. Rafi sugeruje, że same surowe dane nikogo nie przekonają, podczas gdy dr Vassiliadis nalega na rygor	○ A) Przedstaw wyłącznie dane ilościowe Eurostatu i oficjalne sprawozdania UE, aby zbudować argumentację opartą wyłącznie na dowodach. ○ B) Połącz dane statystyczne z osobistymi relacjami z młodzieżowych grup fokusowych, aby stworzyć przekonującą emocjonalnie narrację. ○ C) Podczas sesji zorganizuj	○ A) Berger docenia rygor, ale uważa podejście za oderwane od rzeczywistych doświadczeń; umiarkowany wzrost wiarygodności. ○ B) Zarówno Vassiliadis, jak i Rafi udzielają poparcia; połączenie



metodologiczny.	wirtualne konsultacje na żywo z młodymi delegatami i delegatkami z niedostatecznie reprezentowanych regionów.	dowodów z narracją wzmacnia propozycję. ○ C) Konsultacje na żywo robią wrażenie na delegatach i delegatkach, ale zwiększają presję czasu; duże zaangażowanie i ryzyko opóźnień.
Wyzwanie 3 (Negocjacje): rozpoczyna się posiedzenie komisji. Osoba reprezentująca instytucję proponuje istotne poprawki do propozycji gracza. Gracz musi zdecydować, jak zareagować pod presją czasu.	○ A) Pozostań przy pierwotnej propozycji, argumentując, że kompromis osłabiłby jej wpływ na społeczność, którym ma służyć. ○ B) Przyjmij poprawki poszerzające zakres propozycji, zdobywając sojuszników, ale ryzykując utratę koncentracji. ○ C) Zaproponuj etapowy plan wdrożenia, który odpowiada na obawy komisji, zachowując podstawowe zasady.	○ A) Rafi podziwia zdecydowanie, ale propozycja traci poparcie komisji; ryzyko odrzucenia. ○ B) Szersza koalicja zdobywa poparcie komisji, ale część pierwotnych zwolenników i zwolenniczek uważa, że propozycja została osłabiona. ○ C) Vassiliadis chwali strategię; etapowy plan zadowala idealistów i pragmatyków — najlepszy wynik.



Wyzwanie 4 (Przyjęcie): zbliża się głosowanie plenarne. Komisarz Berger prosi gracza o przedstawienie ostatecznej propozycji. Styl prezentacji wpłynie na wynik.	○ A) Przedstaw formalną prezentację opartą na danych, odpowiadającą stylowi komunikacji instytucjonalnej. ○ B) Zastosuj narrację opartą na opowieści, rozpoczynając od osobistej anegdoty o znaczeniu uczestnictwa młodzieży. ○ C) Zaproś Rafiego oraz osobę reprezentującą społeczność do wspólnej prezentacji, pokazując proces współpracy stojący za propozycją.	○ A) Berger docenia profesjonalizm; umiarkowane poparcie delegatów i delegatek ceniących formalność. ○ B) Osobista narracja trafia do odbiorców; duże zaangażowanie, lecz część delegatów i delegatek kwestionuje dowody. ○ C) Wspólna prezentacja pokazuje przywództwo sprzyjające włączeniu; największy wpływ na zgromadzenie plenarne — Berger uznaje ją za wzór.
---	---	--



Podsumowanie, omówienie i pytania do refleksji

- ◆ Po ukończeniu szczytu zastanów się nad następującymi pytaniami:
- ◆ Jakie prawa do udziału w procesach decyzyjnych UE mają młodzi Europejczycy i młode Europejki? Które konkretne traktaty lub ramy gwarantują te prawa?



- ◆ Dlaczego budowanie koalicji jest kluczową umiejętnością w uczestnictwie demokratycznym? Czego wyzwanie negocjacyjne nauczyło Cię o kompromisie?
- ◆ Komisarz Berger podkreślała, że propozycje muszą być wykonalne i zgodne z prawem. Czy jest to sprawiedliwy wymóg, czy instytucjonalna bariera dla uczestnictwa młodzieży? Uzasadnij odpowiedź.
- ◆ Rafi twierdził, że nieformalny aktywizm może być skuteczniejszy niż formalne kanały instytucjonalne. Czy się z nim zgadzasz? Wykorzystaj przykłady z gry i własnego doświadczenia.
- ◆ W jaki sposób zasada pomocniczości łączy lokalne rady młodzieżowe z instytucjami szczebla europejskiego? Dlaczego to powiązanie jest ważne?
- ◆ Czy po ukończeniu gry masz większe czy mniejsze przekonanie, że Twój głos może wpływać na politykę UE? Co należałoby zmienić, aby zwiększyć uczestnictwo młodzieży?



Źródła i dodatkowe materiały

- ✦ Komisja Europejska. (b.d.). Strategia UE na rzecz młodzieży na lata 2019–2027. https://youth.europa.eu/strategy_en
- ✦ European Youth Forum. (b.d.). Uczestnictwo młodzieży. <https://www.youthforum.org/>
- ✦ Parlament Europejski. (b.d.). Młodzież w UE. <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/en/sheet/141/youth>
- ✦ Rada Europy. (2015). Zmieniona Europejska karta uczestnictwa młodych ludzi w życiu lokalnym i regionalnym. <https://rm.coe.int/doc/0900001680702379>



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowano ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie poglądami i opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: KA220-YOU-000286883