



One Town, Many Stories: Exploring european citizenship through local and shared belonging



Główny temat i wartość europejska

- ◆ **Główne tematy:** rozwój obywatelstwa europejskiego, ze szczególnym uwzględnieniem związku między tożsamością lokalną lub narodową a wspólnym poczuciem przynależności europejskiej. Gra stawia pytanie, czy te tożsamości muszą ze sobą konkurować, czy też mogą współistnieć, wykorzystując jako przestrzeń do ich zbadania doroczny festiwal dziedzictwa w małym mieście.
- ◆ **Wartości europejskie:** demokracja i równość, wspierane przez praworządność (uprawnione i przejrzyste podejmowanie decyzji) oraz prawa człowieka (prawo wszystkich mieszkańców, w tym osób nowo przybyłych, do przynależności i bycia wysłuchanymi).



Cele edukacyjne

- ✓ Wyjaśnić, w jaki sposób obywatelstwo europejskie rozwijało się równolegle z tożsamością narodową i lokalną, a nie w celu ich zastąpienia.
- ✓ Rozpoznawać konkretne sytuacje, w których przynależność lokalna i europejska mogą się wzajemnie wzmacniać.
- ✓ Oceniać rozbieżne obawy społeczności dotyczące inicjatyw związanych z UE, w tym uzasadnione obawy dotyczące warunków finansowania lub utraty kontroli lokalnej.
- ✓ Stosować umiejętności uczestnictwa demokratycznego, takie jak słuchanie, gromadzenie dowodów i negocjacje, podczas podejmowania lokalnej decyzji obywatelskiej.



- ✓ Poddać refleksji własne poczucie jednoczesnej przynależności do wielu nakładających się na siebie społeczności.



Opis scenariusza

Gracz wraca do rodzinnego miasta po roku spędzonym poza nim - na nauce, pracy lub wolontariacie w innym miejscu w Europie - i rozpoczyna krótką praktykę w radzie miejskiej w chwili, gdy ruszają przygotowania do dorocznego festiwalu Heritage Day.

W tym roku rada musi zdecydować, czy zachować festiwal dokładnie w dotychczasowej formie, jako celebrację legendy o założeniu miasta, czy też uwzględnić jego nowsze związki z Europą, powstałe dzięki finansowanemu przez UE programowi wymiany młodzieży, który w ciągu ostatnich trzech lat sprowadził do miasta nowych mieszkańców oraz przyniósł nowe idee i przyjaźnie.

Miasteczko jest spokojne, lecz jego społeczność jest rzeczywiście podzielona. Część mieszkańców uważa, że festiwal jest jedynym dniem w roku należącym bezsprzecznie do nich, i obawia się, że dodanie wątku europejskiego osłabi jego charakter lub otworzy drogę wpływom z zewnątrz. Inne osoby, w tym nowi mieszkańcy oraz wiele młodych osób, czują się wykluczone z opowieści, która jeszcze ich nie uwzględnia. Radny Ferreira przewodniczy komisji decydującej o formule festiwalu. Jest otwarty na argumenty, ale sam entuzjazm nie skłoni go do pośpiechu.

W ramach czterech zadań eksploracyjnych - w archiwum, na rynku, podczas wysłuchania przed radą oraz w dniu festiwalu - gracz gromadzi dowody, poznaje odmienne opinie i opracowuje propozycję. Gra nie przedstawia jednej poprawnej odpowiedzi na pytanie o to, jak powinna wyglądać przynależność; prosi gracza o stworzenie rozwiązania, które społeczność może uznać za sprawiedliwe.



Główne mechaniki i zadania

- ◆ **Mapa eksploracji:** gracz swobodnie porusza się po przedstawionej z góry mapie miasta, obejmującej archiwum, rynek, salę rady i teren festiwalu, typowej dla projektów w stylu RPG Maker, i odblokowuje nowe obszary wraz z wykonywaniem zadań.
- ◆ **Zadania postaci NPC:** każda główna lokalizacja oferuje krótkie zadanie obejmujące dialog, proste działania badawcze oraz gromadzenie przedmiotów lub informacji, na przykład opinii mieszkańców i mieszkańek albo dokumentów archiwalnych.
- ◆ **Wskaźnik przynależności:** prosty wskaźnik o dwóch osiach - Local Trust [zaufanie lokalne] i European Openness [otwartość europejska] - zmienia się zależnie od wyborów gracza, nie premiując żadnej skrajności kosztem zrównoważonego podejścia.
- ◆ **Wiarygodność w radzie:** zasób budowany dzięki uczciwym wyborom opartym na dowodach, niezbędny do odblokowania najlepszego zakończenia podczas finałowego wysłuchania.
- ◆ Zadania obejmują:
 - ✓ Zadanie 1: zbadaj archiwum miejskie;
 - ✓ Zadanie 2: zbierz opinie mieszkańców na rynku;
 - ✓ Zadanie 3: obroń projekt propozycji podczas wysłuchania przed radą;
 - ✓ Zadanie 4: zaprojektuj dzień otwarcia festiwalu i określ jego narrację.



Rola gracza

Gracz wciela się w Robin, osiemnastoletnią osobę pochodzącą z miasta, która właśnie wróciła do domu po pobycie za granicą w ramach europejskiego programu mobilności młodzieży. Robin nie ma początkowo ustalonego zdania: odczuwa zarówno dumę z lokalnej tradycji, jak i ciekawość szerszych więzi europejskich.

Jako osoba odbywająca praktykę w radzie gracz ma rzeczywistą sprawczość: wybiera dowody, którym nada priorytet, mieszkańców, z którymi

się skonsultuje, oraz sposób przedstawienia ostatecznej propozycji dotyczącej festiwalu. Wybory gracza kształtują zarówno wskaźnik przynależności, jak i to, które postacie NPC staną się jego sojusznikami do końca gry.



Profile postaci NPC

Imię i nazwisko	Rola w opowieści i funkcja w rozgrywce	Cechy osobowości
Mara	Mentorka i archiwistka miejska. Prowadzi lokalne muzeum dziedzictwa i od trzydziestu lat dokumentuje historię miasta, w tym fale migracji i wymiany, które kształtowały je na długo przed powstaniem UE. Prowadzi gracza przez zadania w archiwum, przedstawiając kontekst historyczny podważający proste narracje oparte na podziale „my kontra oni”.	Cierpliwa, ciekawa świata, lubiąca długie opowieści. Uważa, że tożsamość jest wielowarstwowa, a nie oparta na rywalizacji. Zachęca gracza do zadawania pytań zamiast przyjmowania łatwych odpowiedzi.
Iris	Sojuszniczka i przyjaciółka z dzieciństwa. Prowadzi miejskie centrum młodzieżowe i współorganizuje doroczny festiwal Heritage Day. Pomaga graczowi zbierać podpisy, konsultować pomysły z innymi młodymi mieszkańcami i mieszkankami oraz poruszać się po społecznej mapie miasta. W głębi duszy obawia się, że rozmowy o „Europie” zepchną na dalszy plan ważne dla niej lokalne tradycje.	Serdeczna, lojalna, czasami przyjmująca postawę obronną wobec lokalnych tradycji. Otwarta na argumenty, gdy okazuje się jej szacunek, zamiast mówić, że się myli. Łatwo się śmieje i szybko zaczyna się martwić.
Councillor Ferreira	Oponent o niejednoznacznej roli. Wieloletni radny miejski przewodniczący komisji decydującej o przyszłości festiwalu. Szczerze troszczy się o przetrwanie gospodarcze miasta i obawia się, że miejskie środki powiązane z	Pragmatyczny, sceptyczny, opiekuńczy wobec swojej społeczności. Reaguje na dowody i konkretne

	unijnym programem wymiany mogą wiązać się z dodatkowymi warunkami lub osłabić kontrolę lokalną. Nie jest wrogo nastawiony do Europy, ale nie jest przekonany, że służy ona interesom tego konkretnego miasta.	lokalne korzyści, a nie na hasła. Potrafi zmienić zdanie, gdy okazuje mu się szacunek i przedstawia dowody.
--	---	---



Opcje dialogowe, wybory i konsekwencje

Dialog lub dylemat	Dostępne opcje (2-3)	Konsekwencje krótko- i długoterminowe
Zadanie 1 (Archiwum): Mara pokazuje graczowi dwa konkurencyjne projekty tegorocznego motywu Heritage Day - jeden skupiony wyłącznie na legendzie o założeniu miasta, drugi uwzględniający także finansowany przez UE program wymiany, który w ostatnich latach przyciągnął nowych mieszkańców i mieszkańki oraz nowe idee. Gracz musi zdecydować, którą wersję zbada najpierw.	○ Dokładnie zbadaj legendę o założeniu miasta, aby uhonorować wersję znaną już większości mieszkańców i mieszkank. ○ Zbadaj lokalny wpływ programu wymiany, aby zbudować argumentację na rzecz motywu wspólnej przynależności. ○ Podziel czas równo między oba tematy, ryzykując mniejszą głębię analizy każdego z nich, ale uzyskując większą równowagę.	○ Iris odczuwa ulgę i udziela wsparcia; radny Ferreira jest zadowolony, lecz gracz ma później mniej dowodów na poparcie szerszej propozycji. ○ Gracz zdobywa mocne dowody przemawiające za zmianą, ale Iben uważa, że starsza historia miasta zostaje zepchnięta na dalszy plan; poziom zaufania nieznacznie spada. ○ Relacje z obiema postaciami NPC pozostają zrównoważone, ale Mara zauważa, że w niektórych miejscach badania są powierzchowne, co później zmniejsza wiarygodność gracza w oczach radnego.



Zadanie 2 (Rynek): podczas cotygodniowego targu mieszkańcy i mieszkanki przedstawiają różne opinie na temat dodania do festiwalu elementu „Europe Day”. Gracz musi zdecydować, jak zebrać te opinie i przedstawić je radzie.	○ Zbierz tylko opinie popierające własną propozycję gracza, aby przedstawić mocniejsze argumenty. ○ Zbierz reprezentatywny zestaw opinii, także krytycznych, i przedstaw je uczciwie. ○ Całkowicie pomiń rynek i oprzyj się na oficjalnych danych statystycznych.	○ Początkowo propozycja wydaje się przekonująca, ale radny Ferreira później odkrywa braki, a poziom zaufania gwałtownie spada. ○ Przygotowanie trwa dłużej, ale rada docenia przejrzystość; długoterminowa wiarygodność gracza wzrasta w oczach wszystkich trzech postaci NPC. ○ Propozycja wydaje się oderwana od rzeczywistych mieszkańców; Iris ostrzega, że ludzie zauważą, iż nie zapytano ich o zdanie.
Zadanie 3 (Wysłuchanie przed radą): gracz przedstawia projekt propozycji. Radny Ferreira zgłasza obawy dotyczące warunków związanych z finansowaniem z programów UE i prosi gracza o szybką odpowiedź.	○ Przekonuj, że zasady finansowania UE nie stanowią rzeczywistego ograniczenia, i zbagatelizuj obawy. ○ Bezpośrednio uznaj obawy i zaproponuj klauzulę pozostawiającą ostateczne decyzje w gestii rady miejskiej. ○ Zaproponuj odroczenie	○ Radny czuje się niewysłuchany; jego sprzeciw się umacnia, a propozycja niemal upada. ○ Zaufanie radnego wyraźnie rośnie; ta opcja otwiera najlepszą drogę do zdobycia większości w radzie. ○ Pozwala zyskać czas, ale Iris obawia się, że przed kolejnym posiedzeniem osłabną zarówno

	głosowania do czasu przeprowadzenia dodatkowych badań.	dynamika działań, jak i zainteresowanie młodzieży.
Zadanie 4 (Dzień festiwalu): zostaje zaprezentowana ostateczna formuła festiwalu. Gracz wybiera narrację przemówienia otwierającego skierowanego do mieszkańców oraz partnerów odwiedzających miasto w ramach finansowanego przez UE programu wymiany.	- Przedstaw ten dzień wyłącznie jako celebrację legendy o założeniu miasta. - Przedstaw ten dzień jako jedną opowieść z wieloma rozdziałami - lokalnym, regionalnym i europejskim - opowiadanymi obok siebie. - Skoncentruj narrację dnia przede wszystkim na partnerstwie UE, pomniejszając znaczenie lokalnej tradycji.	- Spotyka się z ciepłym przyjęciem lokalnej społeczności, lecz partnerzy wymiany oraz nowi mieszkańcy czują się wykluczeni z opowieści o mieście. - Najlepszy ogólny wynik: mieszkańcy, radny Ferreira oraz partnerzy wymiany czują się reprezentowani; powstaje formuła, którą można powtarzać co roku. - Partnerzy wymiany są zadowoleni, ale wielu wieloletnich mieszkańców uważa, że tożsamość ich miasta została zastąpiona inną narracją; pojawia się lokalny sprzeciw.



Podsumowanie, omówienie i pytania do refleksji

Po ukończeniu gry zastanów się nad następującymi pytaniami:

- ◆ Co oznacza jednoczesna przynależność do miasta, państwa i Europy? Czy jedna z tych wspólnot musi być najważniejsza?
- ◆ Obawy radnego Ferreira nie wynikały z wrogości wobec Europy. Co sprawiało, że jego zastrzeżenia były uzasadnione, nawet jeśli się z nimi nie zgadzałeś lub nie zgadzałaś?



- ◆ W jaki sposób gra pokazała, że tożsamość lokalna i europejska mogą się wzajemnie wzmacniać, zamiast ze sobą konkurować?
- ◆ Jak rzeczywiste miasto w Twoim kraju mogłoby podejść do podobnej decyzji? Jak wyglądałby sukces?



Źródła i dodatkowe materiały

- ✦ Komisja Europejska. (b.d.). Obywatelstwo UE.
https://commission.europa.eu/get-involved_en
- ✦ Parlament Europejski. (b.d.). Prawa obywateli i obywatelstwo UE.
<https://www.europarl.europa.eu/factsheets/en/sheet/146/citizens-rights-and-eu-citizenship>
- ✦ Rada Europy. (b.d.). Tożsamość i przynależność w różnorodnej Europie.
<https://www.coe.int/en/web/compass>
- ✦ Risse, T. (2010). Wspólnota Europejczyków? Tożsamości transnarodowe i sfery publiczne. Cornell University Press.
<https://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctt7v8r0>
- ✦ Unia Europejska. (1992). Traktat o Unii Europejskiej (Traktat z Maastricht). Dziennik Urzędowy Wspólnot Europejskich. <https://eur-lex.europa.eu/eli/treaty/teu/sign/eng>



**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