

Dezbateri etice și politice în Riot: Civil unrest și Democracy

Etapele anterioare obligatorii / Cunoștințele anterioare ale elevilor	Educatorul trebuie să decidă asupra unui subiect etic sau politic pentru o dezbatere care apare într-un joc video. În Riot: Civil Unrest, subiectul ar putea fi legat de protestele istorice care apar în joc. Dacă utilizați un joc din seria Democracy, topica ar putea fi legată de deciziile politice cu care se vor confrunta în joc.
Obiective de învățare	Să se pregătească și să participe la o dezbatere etică sau politică despre o problemă contemporană (de exemplu: drepturile civile, inegalitatea socio-economică, diversitatea culturală, schimbările climatice etc.). Să exerseze utilizarea raționamentului persuasiv pentru a depăși prejudecățile. Să analizeze mediul social în mod critic, din perspectivă etică.
Subiecte	Filosofie (etică), științe politice, științe sociale
Vârsta recomandată	15 – 18 ani
Material necesar	Calculatoare (unul per pereche sau grup)
Durata secvenței	1-2 ore
Activitate individuală sau de grup	În perechi (joc în mod cooperativ sau PvP – jucător versus jucător). Dacă se folosește Democracy, se poate face în grupuri mici (3 – 4 elevi).

Abilități dezvoltate	Gândire critică, Comunicare, Abilități de prezentare, Empatie
Gama de prețuri a jocului	15 – 30 €
Jocuri similare de folosit cu abordarea secvenței	Papers Please , sau orice altă versiune a seriei Democracy
Sfaturi pentru incluziune	Deși nu există opțiuni specifice de accesibilitate disponibile în acest joc, este potrivit pentru persoanele cu deficiențe de auz, deoarece sunetul nu este deosebit de necesar pentru a progresa în joc.
Sfaturi pentru a scurta durata secvenței	Profesorii pot alege să scurteze perioada dedicată dezbaterilor sau pot conduce sesiunea pe mai multe perioade de curs.

Pas cu pas: cum se implementează secvența

- **Pasul 1: Introducere în subiectul dezbaterii (20 – 30 minute)**

Această secvență ar trebui să înceapă cu educatorul introducând structura de bază a unei dezbateri (adică părți pro și contra subiectului, rostind pe rând discursuri, respingeri, cercetând și justificând poziția dvs. , etc.), precum și furnizarea de informații de bază despre un subiect care este inclus fie în protestele istorice din **Riot: Civil Unrest**, fie un subiect politic din **Democracy** . Înainte de a juca jocul, dumneavoastră (educatorul) ar trebui să prezentați elevilor contextul acestui eveniment și, de asemenea, să le prezentați câteva exemple de argumente pro și contra pentru a-i ajuta să înțeleagă ambele părți ale problemei și structura dezbaterii. Mai târziu, va exista un alt pas care îi va ajuta să înțeleagă subiectul mai detaliat, așa că vă recomandăm să păstrați lucrurile simple și să nu aprofundați prea mult



argumentele de dezbatere chiar acum. Acest pas ar trebui să introducă pur și simplu structura de dezbatere și să clarifice faptul că elevii vor discuta și dezbate o problemă socială contemporană.

- **Pasul 2: Joc în perechi sau în grupuri mici (20 – 30 de minute)**

În continuare, elevii ar trebui să joace jocul ales în perechi sau în grupuri mici, în funcție de jocul video folosit.

Riot: Civil Unrest îi prezintă jucătorului exemple de proteste reale preluate din istoria recentă, așa că, dacă elevii joacă acest joc, puteți lua în considerare motivarea lor nu numai să participe la dezbatere, ci și să gândească critic și să analizeze implicațiile sociale pe care le are. problema avută în momentul istoric al protestului în cauză. Este recomandat să jucați acest joc în perechi, deoarece unul dintre jucători va controla protestatarii, iar celălalt va controla poliția.

Merită menționat aici că acest joc include un scor „rezultat politic”. De exemplu, dacă poliția este prea violentă sau dacă protestatarii par dornici doar să jefuiască (mai degrabă decât să protesteze), acest scor va fi scăzut. Acest scor poate fi folosit pentru a încuraja în continuare reflecția și gândirea critică pentru elevi, adică punându-i să ia în considerare succesul și eșecul protestelor non-violente și violente și, probabil, complicându-și convingerile anterioare în această problemă. Pentru mai multe despre acest subiect, consultați articolul *Speaking of Violence: The Complicated Reality of Violence vs. Non-violence*.

Dacă utilizați jocurile **Democracy** sau **Papers, Please**, trebuie să țineți cont de faptul că acestea au fost create ca jocuri video single player. Cu toate acestea, deoarece aceste jocuri impun jucătorilor să ia decizii etice, ele se pretează bine pentru a avea



elevii să joace în grupuri mici, unde pot discuta și analiza diferite poziții împreună, ajungând la un consens pentru a avansa în joc. Astfel, această abordare poate ajuta elevii să-și dezvolte unele abilități cheie (cum ar fi gândirea critică, analiza și raționamentul persuasiv), care sunt necesare atât pentru viață, cât și pentru progresul în joc.

Indiferent de jocul pe care elevii îl joacă în această etapă, îi puteți ajuta să identifice diferite elemente ale subiectului de dezbatere specificat în timpul jocului. Scopul acestei etape este de a face ca experiența jocului să fie motivantă pentru elev, utilă în pregătirea pozițiilor pentru dezbateri și, în mod ideal, ambele.

- **Pasul 3: Pregătirea dezbaterii (20 – 30 de minute)**

După ce au jucat jocul, elevii ar trebui să pregătească o dezbatere pe tema pe care ați identificat-o. Ar trebui să fie împărțiți în două sau mai multe grupuri și să pregătească dezbateri cu colegii lor de grup. Pentru a facilita această pregătire, este mai bine să nu aveți mai mult de zece elevi pe grupă. Ca grup, ei trebuie să aleagă o poziție în cadrul dezbaterii și să își pregătească argumentele.

Această pregătire se poate face prin brainstorming și apoi cerând ajutor educatorului, precum și făcând câteva cercetări pe Internet. Ei ar trebui să fie siguri că au în vedere ce argumente pot folosi participanții celorlalte grupuri și ar trebui să pregătească respingeri la aceste argumente. O fișă de lucru ghidată cu câteva întrebări poate fi utilă pentru ca aceștia să genereze și apoi să noteze acele argumente (vezi sugestiile de mai jos).



- **Pasul 4: Dezbateri și debriefing (40 – 60 de minute)**

Acum că elevii au pregătit dezbateri, este timpul să o desfășurăm. Educatorul este responsabil pentru moderarea dezbaterii și păstrarea timpului și ordinii în diferitele părți ale dezbaterii pregătite anterior: introducerea subiectului, prezentarea principalelor argumente din fiecare parte, respingerea argumentelor formulate de celălalt grup etc. ca elevii să-și prezinte și să-și argumenteze pozițiile folosind argumente logice, bine structurate. Clasa poate decide democratic care grup a „câștigat” dezbateri, pe baza aceluiași criterii. Educatorul poate decide, de asemenea, să continue dezbateri cu o sesiune de debriefing de 10-20 de minute pentru a discuta cum a fost experiența pentru elevi, dacă aceștia s-ar angaja în aceleași acțiuni sau dacă ar reacționa diferit data viitoare și ce au avut. au aflat despre problema specifică după desfășurarea propriei dezbateri. Această ultimă întrebare este deosebit de importantă, deoarece au purtat dezbateri nu numai pentru a învăța abilități legate de gândirea critică, comunicare și interpretare, ci și pentru a dezvolta empatia pentru experiențele altor oameni, pentru a contesta prejudecățile și prejudecățile interne și pentru a-și lărgi înțelegerea problemelor sociale contemporane.

Exemplu de subiect de dezbateri:

Utilizarea violenței sau a non-violenței în proteste și modul în care acestea pot afecta dezbateri publică pe probleme contemporane, cum ar fi drepturile civile și justiția rasială.

Acest subiect se leagă bine cu **Riot: Civil Unrest**, dar poate fi folosit cu oricare dintre jocuri. În acest caz, un grup pledează în favoarea protestelor non-violente, în timp ce celălalt pledează în favoarea eficacității protestelor violente. Ambele grupuri ar trebui să ia în considerare modul în care pozițiile lor afectează opinia publică cu privire la subiectul ales.



În **pasul 1** al acestei secvențe, educatorul ar trebui să **introducă subiectul** și să le ceară elevilor să **definiească protestul violent**. Un posibil răspuns ar putea fi protestele în care unii participanți amenință sau folosesc forța fizică pentru a deteriora proprietăți sau alte persoane.

Educatorul poate pune, de asemenea, câteva dintre următoarele întrebări generale pentru a-i determina pe elevi să înceapă să gândească critic:

- Vă puteți gândi la alte exemple de violență motivată politic sau la alte cuvinte pentru a o descrie?
 - o Educatorilor le poate fi util să prezinte definițiile și exemplele găsite în următorul articol: Un glosar ilustrat al violenței politice.
- Crezi că protestul violent este un lucru bun sau rău?
 - o Un studiu recent a constatat că atât revoltele, cât și acțiunile nonviolente au efecte perturbatoare, cum ar fi blocarea traficului, deși revoltele vin cu un anumit compromis: pot atrage atenția și pot pune presiune efectivă asupra instituțiilor pentru a rezolva problemele, deși tind să reducă popularitatea. suport pentru probleme. Modul în care aceste efecte influențează obiectivele pe termen lung sau pe termen scurt ale unei mișcări variază de la caz la caz (Feinberg, Willer & Kovacheff, 2020).
- Poate fi vreodată justificată violența politică?
 - o De exemplu, folosirea violenței pentru a răsturna un dictator este justificată și/sau bine primită de cetățeni?
 - o Cât de mult depinde această justificare de contextul protestului (și de convingerile politice ale publicului)?
 - Vă recomandăm să prezentați următoarele informații: Nouă din zece americani s-au opus revoltei de la Capitoliu din 6 ianuarie 2021 (Langer, 2021), deși doar 54% dintre americani credeau că



incendierea secției de poliție din Minneapolis a fost un răspuns justificat la uciderea poliției. lui George Floyd (Impelli, 2020).

Educatorul poate include, de asemenea, **exemple istorice** în Pasul 1 al acestei secvențe. De exemplu, ei ar putea discuta despre ambivalența și opiniile diferite în jurul protestului în epoca drepturilor civile din Statele Unite, oferind exemple ale strategiilor diferite utilizate de Malcom X și Dr. Martin Luther King, Jr. în timp ce lupta pentru drepturile civile negre. Ei pot alege, de asemenea, să evidențieze această dihotomie în istoria contemporană, arătând știri despre recente proteste Black Lives Matter și opiniile diferite afișate în mass-media cu privire la utilizarea violenței. Cereți elevilor să ia în considerare părțirile implicite implicate în media, cum ar fi pozițiile politice din spatele diferitelor rețele de știri sau ziare. De asemenea, cereți elevilor să ia în considerare modul în care interpretările protestelor violente sau non-violente se schimbă în funcție de subiectul protestului: de exemplu, interpretarea aplicată protestatarilor Black Lives Matter diferă de cea a protestelor organizate după marile jocuri sportive? Diferă ele de protestele de dreapta (cum ar fi atacul asupra clădirii Capitoliului SUA din 6 ianuarie 2021)?

După ce au jucat jocul video din **Pasul 2**, ambele grupuri ar trebui să adune dovezi despre avantajele și dezavantajele fiecărei poziții din Pasul 3 și, astfel, să-și extindă cunoștințele despre evenimentele și protestele istorice, precum și să-și dezvolte abilitățile de gândire critică. Deși vor apărea o singură poziție, ei vor fi bine pregătiți să înțeleagă toate părțile dezbaterii și să își apere poziția până vor ajunge la **Pasul 4**. Oricare dintre întrebările de reflecție emise mai sus în Pasul 1 poate fi, de asemenea, mutată la sfârșitul activității și utilizată pentru reflecție și debriefing a subiectului de dezbaterie specific, dacă educatorul preferă. Aceste întrebări sunt, de asemenea, utile pentru a ajuta elevii să tragă concluzii despre problemă.

Referințe

Case, B. (8 February 2021). Speaking of Riots: The Complicated Reality of Violence vs. Nonviolence. Political Violence at a Glance. Retrieved from:

<https://politicalviolenceataglance.org/2021/02/08/speaking-of-riots-the-complicated-reality-of-violence-vs-nonviolence/>

Democracy series [Computer Software]. (2005). United Kingdom: Positech Games.

<https://www.positech.co.uk/index.html>

recinct Was Justified After George Floyd's Death. Newsweek.com. Retrieved from:

<https://www.newsweek.com/54-americans-think-burning-down-minneapolis-police-precinct-was-justified-after-george-floyds-1508452>

Langer, G. (15 January 2021). With partial blame for the Capitol attack, majority favors barring Trump from office. ABCNews.com. Retrieved from:

<https://abcnews.go.com/Politics/partial-blame-capitol-attack-majority-favors-barring-trump/story?id=75251123>

Menchiari, L. (2019): Riot: Civil Unrest [Computer Software]. Valve Games.

<https://www.riotsimulator.org/>

Papers, Please [Computer Software]. (2013). Lucas Pope. <https://papersplea.se/>

Ritter, E. & Davenport, C. (18 January 2021). An Illustrated Glossary of Political Violence. Political Violence at a Glance. Retrieved from:

<https://politicalviolenceataglance.org/2021/01/18/an-illustrated-glossary-of-political-violence/>



Feinberg, M.; Willer, R.; & Kovacheff, C. (2020). The activist's dilemma: Extreme protest actions reduce popular support for social movements. *Journal of Personality and Social Psychology*, 119(5), 1086-1111. <https://doi.org/10.1037/pspi0000230>

Impelli, M. (3 June 2020). 54 Percent of Americans Think Burning Down Minneapolis Police P

