



Local Study Reports

WP2 | Consolidated collection

Germany / Greece / Portugal / Slovenia

Included partners

HochVier e.V. - Germany

Media Suite Academy (MSA) - Greece

PYLON ONE - Greece

FAJUB - Portugal

Zavod Boter - Slovenia

Contents

GERMANY

HochVier e.V.

Pages 3-14

GREECE

Media Suite Academy (MSA)

Pages 15-39

GREECE

PYLON ONE

Pages 40-55

PORTUGAL

FAJUB

Pages 56-86

SLOVENIA

Zavod Boter

Pages 87-105



KEY YOU Lokale Studie – Brandenburg/Deutschland im Rahmen eines Erasmus+ Projektes

Analyse politischen Wissens und wahrgenommener Barrieren zur Jugendpartizipation in Potsdam und Brandenburg sowie daraus resultierende Empfehlungen für Serious Games

Projekttitel: Creative Knowledge & Diversity-oriented Engagement for Youth UNLOCKED Participation

Autor: Vu Dinh Dang

Arbeitspaket: AP2

Region: Brandenburg, Deutschland

Partner: HochVier e.V.

Datum: Juli 15, 2026

Sektion I: Einleitung und Zusammenfassung

1.1. Ziele: Der KEY-YOU-Projektrahmen und lokale Zielsetzungen

Diese lokale Studie wurde von Vu Dinh Dang im Projektteam von HochVier e.V. im Rahmen des europäischen Projekts KEY-YOU (Creative Knowledge and Diversity-oriented Engagement for Youth UNLOCKED Participation) erstellt. KEY-YOU ist eine zweijährige, von der EU finanzierte Initiative, die von einem Konsortium aus fünf Partnerorganisationen innerhalb der EU getragen wird. Das Projekt soll die gesellschaftliche Teilhabe, Gleichberechtigung und Inklusion junger Menschen stärken, insbesondere von unterrepräsentierten Gruppen. Weitere Informationen finden sich unter www.key-you.eu.

Während sich dieser Bericht auf die aktuelle Situation in Potsdam und dem Land Brandenburg konzentriert, haben Partnerorganisationen in anderen europäischen Ländern wie Griechenland und Portugal parallele Studien durchgeführt. Die Ergebnisse dieser Arbeiten fließen in einen internationalen Gesamtbericht ein, der länderübergreifende Schlussfolgerungen und politische Empfehlungen für die europäische Jugendarbeit formuliert.

Auf regionaler Ebene formen die gesammelten Erkenntnisse das Design und die Spielmechanik von zwei zentralen Projektergebnissen: einem digitalen Lern-Escape-Game und einem physischen Lernkartenset. Um sicherzustellen, dass diese Werkzeuge den tatsächlichen Bedürfnissen der Zielgruppe entsprechen, verfolgt die Studie folgende Ziele: Sie analysiert das politische Wissen, die wahrgenommenen Barrieren und das Beteiligungsverhalten junger Menschen in Potsdam und Brandenburg, um daraus praxisnahe Gestaltungsempfehlungen für Serious Games abzuleiten.

Die Arbeit gliedert sich wie folgt:

- Sektion II beschreibt das Forschungsdesign, die Methodik und die demografischen Parameter der Untersuchung.
- Sektion III untersucht das vorhandene politische Wissen und das Bewusstsein für eigene Rechte bei Jugendlichen in Potsdam.
- Sektion IV beleuchtet die strukturellen und psychologischen Hürden, die eine Beteiligung einschränken.
- Sektion V wertet das lokale Spielverhalten aus, um Grundlagen für die Gestaltung von Game-Based Learning (GBL) zu schaffen.
- Sektion VI formuliert konkrete, strategische Empfehlungen für die Entwicklung der GBL-Tools.

1.2. Abstract: Zentrale regionale Ergebnisse und GBL-Empfehlungen

Der Bericht basiert auf einer empirischen Untersuchung von HochVier in Potsdam, bei der eine quantitative Befragung mit qualitativen Mitgestaltungs-Workshops kombiniert wurde. Die quantitativen Daten umfassen primäre Umfragemerkmale, qualitative Erkenntnisse aus den Workshops und regionale Zeitreihendaten. Die konsolidierten Daten stellen eine Kluft zwischen Wissen und Handeln in der Zielgruppe.

Zwar sind 80,7 % der Befragten überzeugt, dass sie ein Recht darauf haben, ihre Meinung zu kommunalen Entscheidungen zu äußern, jedoch geben 53,8 % der Gesamtstichprobe an, dass ihnen das praktische Wissen fehlt, um dieses Recht auch zu nutzen. Dieses Defizit verdeutlicht, dass mangelnde Beteiligung nicht an Desinteresse liegt, sondern an der Schwierigkeit, sich im System

zurechtzufinden. Dasselbe Muster zeigt sich beim Gesetzgebungsprozess: 46,2 % der befragten Jugendlichen wissen nicht, wie aus einem Bürgervorschlag eine offizielle kommunale Satzung wird (weitere 42,3 % haben davon nur eine vage Vorstellung).

Die Ursachen für diese Distanzierung sind sowohl struktureller als auch psychologischer Natur:

- **Prozedurale Hürden:** 53,8 % der Befragten geben an, dass das Fehlen klarer Einstiegspunkte und verständlicher Anleitungen sie von einer Beteiligung an lokalen Entscheidungen abhält.
- **Zeitmangel:** Zeitdruck und Erschöpfung nach dem Bildungsalltag stellen erhebliche Hindernisse dar. 50,0 % der Jugendlichen haben nach langen Schul- oder Vorlesungstagen oder der Ausbildung nicht mehr die nötige Energie zur Teilhabe.
- **Institutionelle Entfremdung:** Die wahrgenommene bürokratische Komplexität (26,9 %) und eine grundlegende Skepsis gegenüber Institutionen (34,6 %) – genährt durch die Annahme, dass die eigene Stimme ohnehin nichts bewirkt – senken die Motivation zusätzlich.

Um diese Reibungspunkte zu umgehen, orientieren sich die strategischen Gestaltungskriterien am realen Spielverhalten der lokalen Jugend. Unsere Daten belegen eine ausgeprägte Vorliebe für hybrid-analoge Formate: 69,2 % spielen regelmäßig Gesellschaftsspiele, 65,4 % Kartenspiele und 61,5 % digitale Videospiele.

Zu den zentralen Gestaltungsempfehlungen gehören eine Benutzeroberfläche in einfacher Sprache mit interaktiven Erklärungen zu Fachbegriffen, eine hohe Optimierung für mobile Netzwerke mit geringer Bandbreite sowie direkte, integrierte Schnittstellen zu realen lokalen Jugendorganisationen. Diese Elemente erleichtern den Übergang vom virtuellen Spiel zum Engagement in der eigenen Gemeinde.

Sektion II: Forschungsdesign und Methodik

2.1 Zielgruppe und Stichprobenparameter

Die Zielgruppe dieser Untersuchung umfasst Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 16 bis 30 Jahren, wobei ein besonderer Fokus auf marginalisierten, ländlichen und sozioökonomisch benachteiligten Gruppen in Brandenburg liegt. Die quantitative Primärerhebung stützt sich auf eine lokale Stichprobe von 39 einzelnen Befragten.

Die demografische Struktur dieser Stichprobe gliedert sich wie folgt auf:

- **Altersverteilung:** Die Stichprobe teilt sich wie folgt auf: 19,2 % der Befragten sind 22 Jahre alt, weitere 19,2 % sind 19 Jahre alt, 15,4 % sind 23 Jahre alt und 11,5 % sind 20 Jahre alt. Kleinere Gruppen entfallen auf das Alter von 30 Jahren (7,7 %) und 18 Jahren (7,7 %), während jeweils einzelne Befragte (je 3,8 %) 16, 17, 21, 28 und 67 Jahre alt sind.
- **Geschlechtsidentität:** Männliche Befragte sind in dieser Erhebung häufiger vertreten: 61,5 % identifizieren sich als männlich, 34,6 % als weiblich und 3,8 % machten keine Angabe. Personen mit nicht-binärer oder diverser Identität traten in dieser Stichprobe nicht auf.
- **Geografische Verteilung:** 80,8 % der Befragten leben in städtischen Zentren oder Ballungsräumen, 15,4 % wohnen in ländlichen Dörfern oder auf dem Land und 3,8 % sind sich bezüglich ihrer Zuordnung unsicher.

- Vulnerable und unterrepräsentierte Gruppen: 7,7 % der Befragten ordnen sich einer ethnischen oder kulturellen Minderheit zu, 7,7 % haben eine direkte Migrations- oder Fluchterfahrung und 3,8 % bewältigen im Alltag akute finanzielle Schwierigkeiten.
- Erfahrungen mit Ausgrenzung: 34,6 % der befragten jungen Menschen berichten, sich aufgrund ihrer Herkunft manchmal aus sozialen oder politischen Räumen ausgeschlossen zu fühlen, während weitere 3,8 % diese Ausgrenzung häufig erleben.

Um die wissenschaftliche Validität und regionale Relevanz zu sichern, folgt die Studie einer im Projektrahmen festgelegten Methodentriangulation. Die Primärstichprobe von 39 Befragten liefert zwar ein lokales Stimmungsbild, besitzt jedoch für sich genommen nur geringe statistische Aussagekraft. Aus diesem Grund bezieht die Analyse zwei Sekundärdatensätze ein.

Die erste Sekundärquelle ist die Babelsberger Jugendstudie (n = 281), die kleinräumige Daten zur Nutzung des städtischen Raums und zu nachbarschaftlichen Konflikten in Brandenburg liefert. Die zweite Quelle bildet die Längsschnittstudie „Jugend in Brandenburg“ (n = 3.142), die eine repräsentative Datenbasis zu jugendlichen Wertemustern und soziologischen Trends im gesamten Bundesland bereitstellt. Der Abgleich der Primärdaten mit diesen beiden größeren Datensätzen ermöglicht ein präziseres regionales Gesamtbild.

2.2 Datenquellen-Mix

Quantitative Methodik:	Qualitative Methodik:
Standardisierte Fragebögen (n = 39)	Zweitägige Gestaltungs-Workshops
Babelsberger Jugendstudie (n = 281)	Strukturelles Brainstorming
Brandenburger Landes-Zeitreihe (n = 3.140)	Fokusgruppen zu Reibungspunkten

Das Forschungsdesign kombiniert quantitative und qualitative Verfahren, um statistische Daten mit qualitativen Einblicken zu verbinden.

2.2.1. Quantitative standardisierte Instrumente

In der quantitativen Phase kam ein standardisierter Fragebogen zum Einsatz, der über lokale digitale Plattformen verteilt wurde. Er erhob drei Kernbereiche: das Grundwissen über gesetzliche Rechte, strukturelle Reibungspunkte in der kommunalen Verwaltung sowie Spielpräferenzen bezüglich Mechanik und Spieldauer. Die Umfrage untersucht das Spielverhalten und das Rechtsbewusstsein der Primärstichprobe mit Zahlen. Die Studie stützt sich zudem auf zwei ältere, unabhängige Erhebungen, die aufgrund ihrer größeren Stichprobenumfänge eine deutlich höhere statistische Belastbarkeit aufweisen.

2.2.2. Einbindung der qualitativen lokalen Ideenwerkstatt

Der qualitative Teil basiert auf einer zweitägigen lokalen Ideenwerkstatt, die HochVier am 14. April 2026 und am 18. Mai 2026 in Potsdam veranstaltete. Die Veranstaltung brachte unterschiedliche Akteure zusammen: Jugendliche aus Migrationsfamilien, Fachkräfte der Jugendarbeit und lokale Projektkoordinatoren. Das Format setzte auf ein partizipatives Modell, in dem die Jugendlichen als Mitgestalter präsent waren.

Der Ablauf war darauf ausgelegt, verwertbare Erkenntnisse zu gewinnen:

- Tag Eins (Barrieren und systemische Bedarfe): Die Werkstatt startete mit zehn schnellen, dreiminütigen Speed-Dating-Runden zur Einführung, um eine frühzeitige Beteiligung aller Anwesenden zu fördern. Die Teilnehmenden erarbeiteten anschließend in kleinen Fokusgruppen regionale strukturelle Mängel, wobei der Fokus auf dem Mangel an nicht-kommerziellen Räumen und der Informationsüberflutung in sozialen Netzwerken lag.
- Tag Zwei (Entwurf von Lösungsansätzen und GBL-Spezifikation): Im Mittelpunkt stand die Überführung der identifizierten Hürden in konkrete Handlungsempfehlungen für die Stadt Potsdam. Die Einzelnen-Teams definierten dabei konkrete Kriterien für eine jugendgerechte Kommunikation.

Sektion III: Analyse des Basiswissens

3.1 Gesetzliche Rechte: Bewusstsein und das regionale Kompetenzdefizit

Die quantitativen Daten der Potsdamer Zielgruppe zeigen eine sichtbare Diskrepanz zwischen abstraktem Rechtsbewusstsein und politischer Handlungsfähigkeit. Bei der Selbsteinschätzung des eigenen Wissens über jugendspezifische Rechte in Europa auf einer Skala von 1 bis 5 fielen die Antworten heterogen aus. Die größte Einzelgruppe verortet sich mit 34,6 % im mittleren Bereich (3 von 5), während insgesamt 30,8 % ihre Kenntnisse als gering (1 oder 2 von 5) bewerten. Lediglich 7,7 % der befragten Jugendlichen äußerten mit dem Höchstwert von 5 von 5 volles Vertrauen in ihr Wissen. Der Begriff der Jugendrechte ist zwar weithin bekannt, doch der Mehrheit der Jugendlichen vor Ort fehlte die Klarheit darüber, was diese Rechte konkret in der Praxis bedeuten.

Dieses Defizit ist weiterhin beim Thema kommunale Teilhabe zu einer handfesten Kompetenzlücke zu erkennen. Auf die Frage, ob sie bei neuen kommunalen Regelungen für Jugendliche ein Mitspracherecht besitzen, wählte eine knappe Mehrheit von 53,8 % die Antwort: „Ja, aber ich weiß nicht, wie das geht.“ 26,9 % der Befragten gaben an, sowohl ihr Recht zu kennen als auch die praktischen Schritte zur Umsetzung zu verstehen.

Hier liegt eine Partizipationsbarriere vor und die Daten legen ein strukturelles Problem nahe. Jugendliche erkennen ihren theoretischen Anspruch auf Mitsprache, ihnen fehlt jedoch das praktische Handlungswissen. Diese Lücke schließt etwas mehr als die Hälfte der lokalen Jugend aus zivilgesellschaftlichen Räumen aus, und zwar aufgrund wegen fehlenden Prozesswissens.

3.2 Systemische Intransparenz und die legislative „Black Box“

Das Defizit an praktischem Wissen tritt beim Verständnis formaler legislativer und administrativer Strukturen noch deutlicher hervor. Fast die Hälfte der Primärstichprobe (46,2 %) gibt an, keine Vorstellung davon zu haben, wie aus einer Bürgeridee ein offizielles Gesetz oder eine kommunale Satzung entsteht. Weitere 42,3 % verfügen dennoch über eine ungefähre Vorstellung des Ablaufs, und nur 11,5 % kennen die exakten administrativen Schritte.

Diese Intransparenz macht die Kommunalverwaltung für fast 90 % der Jugendlichen vor Ort zu einer „Black Box“. Aus soziologischer Sicht versuchen junge Bürger erst gar nicht, institutionelle Ergebnisse zu beeinflussen, wenn die Kanäle der formalen Macht unerreichbar scheinen. Behandelt das System das Einreichen von Vorschlägen, Anträgen oder die Mitgestaltung des Haushalts wie ein bürokratisches Geheimwissen, würgt es jugendliche Initiativen bereits im Ansatz ab. Dieser weit

verbreitete Mangel an Verständnis verstärkt die gefühlte institutionelle Distanz, sodass die formale Kommunalpolitik für den durchschnittlichen Jugendlichen sich unerreichbar anfühlt.

3.3 Institutionelle Kommunikationsklarheit und Informationsrauschen

Diese institutionelle Distanz wirkt sich direkt darauf aus, wie Jugendliche offizielle politische Informationen wahrnehmen. Lediglich 11,5 % der Befragten empfinden die behördliche Kommunikation als leicht verständlich. Die verbleibenden Teilnehmenden teilen sich auf: Für 50,0 % hängt die Verständlichkeit stark vom Thema ab, während 38,5 % die offiziellen Informationen als zu kompliziert und überladen ablehnen.

Qualitative Erkenntnisse aus der Potsdamer Ideenwerkstatt bestärken diese Werte durch zwei sich gegenseitig verstärkende Probleme: institutionelle Intransparenz und digitales Informationsrauschen. Die Teilnehmenden der Werkstatt kritisierten, dass Behördenplattformen oft eine übermäßig formale Verwaltungssprache nutzen, die wie eine Eintrittsbarriere wirkt. Gleichzeitig erzeugen Social-Media-Kanäle eine Reizüberflutung. Unstrukturierte, oft reißerische oder widersprüchliche Beiträge überlasten die Informationskanäle der Jugendlichen, was das Herausfiltern verlässlicher Fakten zu Fördermitteln, Rechten oder Beteiligungsangeboten erschwere.

Da offizielle Stellen Informationen nicht jugendgerecht aufbereiten, müssen Jugendliche eine Flut digitaler Störgeräusche durchsuchen. Dieses Informationsdefizit schließt alle Personen ohne höhere Bildung oder ausgeprägtes politisches Vorwissen aus. Es verdeutlicht den Nutzen eines Game-Based-Learning-Tools, die über einfache Sprache und visuelle Interaktionen komplexe Verwaltungsabläufe übersetzen.

Sektion IV: Analyse wahrgenommener Barrieren

4.1 Primäre zivilgesellschaftliche Reibungspunkte: Strukturelle und psychologische Hindernisse

Die Hindernisse für eine Beteiligung von Jugendlichen beruhen auf einer Kombination aus praktischen, strukturellen Grenzen und psychologischen Barrieren. Auf die Frage nach den drei Hauptgründen, die sie von kommunalen Entscheidungsprozessen abhalten, nannten die Befragten mehrere sich überschneidende Problemfelder.

Strukturelle Hindernisse

Als größtes strukturelles Hindernis nennen die Jugendlichen vor Ort den Zeitmangel. 50,0 % der Befragten geben an, dass fehlende Zeit sie direkt von einem Engagement in der Kommunalpolitik abhält. Lokale Fachkräfte der Jugendarbeit begründen dies mit langen Schultagen und Vorlesungsplänen und intensiven Ausbildungsblöcken, die den Jugendlichen bis zum Abend Energie rauben. Die gängige Praxis, formale kommunale Sitzungen auf diese Abendstunden zu legen, geht somit an der eigentlichen Zielgruppe vorbei.

Dieser Zeitmangel verschärft sich durch lokale Infrastrukturlücken:

- **Eingeschränkter Nahverkehr:** Regionale Daten belegen, dass die Taktung des öffentlichen Nahverkehrs in den Abend- und Nachtstunden drastisch sinkt. Für Jugendliche außerhalb des Stadtkerns stellt dies ein reales Hindernis dar, wenn sie an zivilgesellschaftlichen Veranstaltungen teilnehmen möchten.
- **Bürokratische Hürden:** 26,9 % der Jugendlichen nennen komplexe bürokratische Abläufe und Amtsdeutsch als wesentliche Barriere.

- Technische Nachteile: Viele marginalisierte oder einkommensschwache Jugendliche nutzen ältere, leistungsschwache Smartphones und instabile Mobilfunkverbindungen, was sie von datenintensiven digitalen Beteiligungsplattformen ausschließen würde.

Psychologische Hindernisse

Die praktischen Hürden werden durch psychologische Faktoren verstärkt. 34,6 % der Jugendlichen beteiligen sich nicht, weil sie nicht daran glauben, dass ihre Stimme reale Veränderungen bewirken kann.

Diese Skepsis resultiert aus konkreten Reibungspunkten im Alltag in Brandenburg. Lokale Berichte aus Babelsberg zeigen, dass junge Bürger sich in öffentlichen Räumen oft unerwünscht fühlen. Anlasslose Polizeikontrollen, aggressive Lärmbeschwerden von Anwohnern und das kontinuierliche Schwinden nicht-kommerzieller sozialer Räume prägen ihren Alltag. Da man sie eher als Störfaktor denn als Teil der Gemeinschaft behandelt, entsteht Misstrauen gegenüber lokalen Institutionen. Als Schutzmechanismus ziehen sich manche Jugendliche in der Folge lieber aus dem gesellschaftlichen Leben zurück.

4.2 Erkenntnisse zu vulnerablen Gruppen: Erlebte Ausgrenzung im Alltag

34,6 % der Befragten der Primärstichprobe fühlen sich aufgrund ihrer Herkunft oder Identität zumindest manchmal aus sozialen oder politischen Räumen ausgeschlossen, während weitere 3,8 % diese Isolation häufig erleben.

Für Jugendliche mit Migrations- oder Fluchthintergrund stellt häufig die formale Sprache von Behördenplattformen das größte Hindernis dar. Teilnehmende der Ideenwerkstatt wiesen darauf hin, dass offizielle Handzettel und administrative Abläufe oft eine Fachsprache voraussetzen, die fremd wirkt und ein spezifisches kulturelles Kapital erfordert. Diese sprachliche Hürde führt dazu, dass sich diese jungen Menschen in öffentlichen Foren zeitweise wie kurzfristige Gäste fühlen und nicht wie Bürger mit der Gestaltungsmöglichkeiten in ihrer eigenen Stadt.

In städtischen Zentren wie Potsdam erhält diese wahrgenommene Ausgrenzung zudem eine klare soziale Dimension. Da es im Winter kaum überdachte, nicht-kommerzielle Räume gibt, in denen sich Jugendliche ohne Konsumzwang aufhalten können, weichen finanziell schlechter gestellte Jugendliche auf Straßen oder Bushaltestellen aus.

Jugendliche in den ländlichen Randgebieten Brandenburgs sind hingegen von einer geografischen Isolation betroffen. Ausgedünnte Busfahrpläne am Abend schneiden sie von zentral gelegenen Jugendklubs und kommunalen Foren ab. Werden digitale Alternativen als Ausweg vorgeschlagen, scheitern diese oft an instabiler und ungenügender Netzabdeckung und veralteten Mobilgeräten.

In der Summe ergeben diese Faktoren zu einer Entkoppelung vulnerabler Gruppen. Überfordert von Verwaltungssprache, verdrängt durch schleichende Gentrifizierung oder abgeschnitten durch eine mangelhafte Infrastruktur, führt es dazu, dass benachteiligte Jugendliche sich selten aktiv an der lokalen Demokratie zu beteiligen.

Sektion V: Analyse von Spielverhalten und GBL-Präferenzen

5.1 Hardwarezugang, Medienformate und Spielhäufigkeit

Ein wirksames Game-Based-Learning-Instrument (GBL) für Brandenburg muss sich am tatsächlichen Hardwarezugang und den Freizeitgewohnheiten der Zielgruppe ausrichten. Die Erhebungen zeigen eine deutliche Balance zwischen digitalem Konsum und analogem Spielen. In der Primärstichprobe gaben 61,5 % der Befragten an, regelmäßig Videospiele auf PCs, Konsolen oder Mobilgeräten zu

spielen, wird aber von traditionellen, physischen Spielformen übertroffen. 69,2 % der befragten Jugendlichen spielen regelmäßig Gesellschafts- und Brettspiele, während 65,4 % Kartenspiele bevorzugen. Diese hohe Affinität zu analogen Formaten verdeutlicht, dass soziale Interaktion und haptische Spielkomponenten für junge Menschen in der Region einen ebenso herausragenden Stellenwert besitzen wie digitale Medien.

Lokale Affinität zu Medien- und Spielformaten (Mehrfachnennungen waren möglich)

Format	Beteiligungsquote
Gesellschafts- und Brettspiele	69,2 %
Kartenspiele	65,4 %
Digitale Videospiele	61,5 %
Pen-and-Paper-Rollenspiele (D&D)	15,4 %

Die Häufigkeit der digitalen Spielnutzung bestätigt, dass es sich hierbei mehrheitlich nicht um Intensivspieler handelt. Die größte Einzelgruppe bilden mit 34,6 % Jugendliche, die selten oder nie digitale Spiele spielen.

Die verbleibenden digitalen Spieler teilen sich auf unterschiedliche Aktivitätsniveaus auf:

- Wöchentlich Spielende: 30,8 % nutzen digitale Spiele mehrmals pro Woche.
- Monatlich Spielende: 23,1 % spielen mehrmals im Monat.
- Täglich Spielende: Lediglich 11,5 % spielen täglich.

Da mehr als ein Drittel der primären Zielgruppe digitale Spiele nicht regelmäßig nutzt, sollte das geplante digitale Escape-Game auf komplexe Steuerungen, komplizierte Spielmechaniken oder steile Lernkurven verzichten.

Das Werkzeug darf keine ausgeprägte digitale Spielekompetenz voraussetzen. Es benötigt intuitive, übersichtliche Benutzeroberflächen, die auch für Gelegenheitsspieler einladend wirken, damit die Anwendung für alle Teilnehmenden unabhängig von ihren Vorkenntnissen zugänglich bleibt.

5.2 Bewertung von Kernmechaniken

Hinsichtlich der motivierenden Spielelemente zeigt die lokale Datenlage eine klare Präferenz für intellektuelle Herausforderungen und gemeinschaftliches Handeln gegenüber Gewinnen gegen den anderen.

Bei der Frage nach den ansprechendsten Designelementen zeigt sich in den Antworten der Jugendlichen sichtbar:

- Komplexe logische Herausforderungen: Das Lösen von Rätseln, Denkaufgaben und logischen Problemen erzielt mit 53,8 % die höchste Zustimmung.

- Kollaboratives Gameplay: Die Zusammenarbeit mit anderen Spielenden zur Erreichung eines gemeinsamen Ziels folgt mit 42,3 %.
- Wettbewerb: Die direkte Messung der eigenen Fähigkeiten im Vergleich mit anderen wählten 34,6 % der Befragten.
- Narrative Immersion: Das Verfolgen einer packenden Geschichte, Handlung oder einer komplexen Spielwelt ist für 30,8 % der Stichprobe von Bedeutung.

Diese Zahlen geben eine Richtung für das GBL-Design vor. Brandenburgs Jugend sucht Problemlösungen und Teamarbeit. Sie bevorzugt das gemeinsame Bewältigen komplexer Situationen gegenüber dem Kampf um die Spitze einer Rangliste.

Die Rätsel des Escape-Games müssen daher den Austausch von Informationen und die gemeinschaftliche Deduktion erfordern. Indem Logikaufgaben über schnelle Reflexe oder individuelle Bestzeiten gestellt werden, spiegeln die Spielmechaniken einen kooperativen und beratenden Charakter wider, der auch für die politische Selbstorganisation notwendig ist.

5.3 Bevorzugte Spieldauer: Konzeption für das Zeitfenster nach der Schule

Die zeitbezogenen Daten der regionalen Umfrage belegen die Notwendigkeit von kurzen, fokussierten Microlearning-Formaten. Auf die Frage, wie viel Zeit die Befragten am Stück in ein Lernspiel investieren würden, konzentrierten sich die Antworten stark auf kurze Spielzeiten.

Bevorzugte Spieldauer für Bildungs-GBL

Spieldauer	Befragte
Keine	7,7 %)
Unter 20 Minuten	30,8 %
20 bis 45 Minuten	38,5 %
Bis zu 60 Minuten	7,7 %
Länger als eine Stunde	15,4 %

Diese Präferenz deckt sich mit den qualitativen Befunden zur Erschöpfung nach der Schule und zur herrschenden Zeitarmut. Jugendliche sind nach langen Schultagen oder Ausbildungsblöcken erschöpft und wollen für Simulationsspiele nicht mehrere Stunden aufwenden.

Die GBL-Module sollten als in sich geschlossene, modulare Kapitel mit einer Dauer von 20 bis 45 Minuten konzipiert werden. Diese zeitliche Begrenzung erleichtert die direkte Integration in den Zeitplan lokaler Jugendzentren sowie in reguläre 45-minütige Unterrichtsstunden der politischen Bildung und passt sich so den zeitlichen Rahmenbedingungen der Jugendlichen an.

Sektion VI: Strategische Gestaltungsempfehlungen

6.1 GBL-Konzept

Um den lokalen Anforderungen gerecht zu werden, sieht das Projekt ein zweiteiliges, analog-digitales Hybridkonzept vor, das auf den regionalen Daten basiert.

1. Die Architektur des digitalen Escape-Games

Die digitale Anwendung muss ressourcensparend und prioritär für das Web konzipiert sein (Web-First). Sie konzentriert sich auf die stärksten Präferenzen der Zielgruppe: komplexe Logikrätsel (53,8 %) und kooperative Spielmechaniken (42,3 %). Anstelle rechenintensiver 3D-Engines sollte das Spiel eine übersichtliche, responsive 2D-Oberfläche auf Basis von Open-Source-Frameworks.

Um die strukturelle Intransparenz der Kommunalverwaltung aufzubrechen, bietet sich die Integration einer Rollenwechsel-Mechanik an. Ein Konzept könnte beispielsweise sein:

Die Spielenden übernehmen die Rolle eines Bürgermeisters oder einer Verwaltungsfachkraft. Sie verwalten knappe öffentliche Kassen, wägen konkurrierende Interessen im Stadtteil ab und navigieren durch reale rechtliche Vorgaben, um die Genehmigung für ein Jugendzentrum zu erwirken. Ein Perspektivwechsel baut die übliche Frustration gegenüber Institutionen ab, indem er veranschaulicht, wie administrative Entscheidungen in der Praxis zustande kommen.

2. Einbindung eines physischen Kartensets

Das Projekt kombiniert die digitale Anwendung mit einem hochwertigen physischen Lernkartenset. Diese Karten fungieren als Bindeglied zwischen dem virtuellen Spiel und der realen Gruppenarbeit.

6.2 Empfohlene praxisnahe Gestaltungskriterien zum Abbau struktureller und sprachlicher Barrieren

Auf Grundlage der vorliegenden Ergebnisse wird die Implementierung folgender Funktionen empfohlen:

Benutzeroberfläche in einfacher Sprache

Um bürokratische Ausgrenzung zu verhindern und den 38,5 % der Jugendlichen zu helfen, denen die politische Fachsprache zu kompliziert ist, sollte das Spiel ein klares, fachbegriffsfreies Textsystem nutzen. Die Benutzeroberfläche sollte dabei auf formale juristische oder politische Begrifflichkeiten verzichten und diese durch eine jugendgerechte Sprache, die gemeinsam mit jungen Menschen entwickelt wurde, ersetzen.

Falls ein Verwaltungskonzept wie „Satzung“ oder „Fachausschuss“ für ein Rätsel zwingend erforderlich sein sollten, ist es ratsam die Benutzeroberfläche leicht zugängliche und verständliche Erklärungen bereitzustellen. Eine mögliche Umsetzung wäre ein interaktives Tooltip-Fenster per Hover-Effekt, das Fachbegriffe sofort in klare, einfache Sprache übersetzt. Diese Funktion würde sprachliche Barrieren senken und ermöglicht Jugendlichen mit Migrationshintergrund oder geringerer Lesekompetenz einen unkomplizierten Zugang zu politischen Informationen.

Mobile-First-Optimierung für Gebiete mit geringer Bandbreite

Um Jugendliche im ländlichen Raum mit schlechter Internetinfrastruktur sowie einkommensschwache Jugendliche mit älteren Smartphones zu unterstützen, benötigt das digitale Escape-Game ein hochgradig optimiertes, ressourcenschonendes Backend. Das Spiel muss vollständig in einem Standard-Mobilbrowser spielbar sein, ohne dass große Downloads oder schnelle Internetverbindungen erforderlich sind.

Durch beispielsweise komprimierte Vektorgrafiken, lokales Daten-Caching und sauberen Code kann die Anwendung selbst in schwachen Mobilfunknetzen entlegener Dörfer außerhalb Potsdams flüssig dargestellt werden, wodurch eine weitere Ausgrenzung durch Infrastrukturlücken vermieden wird.

Fehlertolerante Spielumgebung

Um der weitverbreiteten Annahme entgegenzuwirken, dass individuelles Handeln nichts bewirkt, benötigt die Spielschleife ein fehlertolerantes Fortschrittssystem. Das Spiel sollte daher auf „Game Over“-Bildschirme vermeiden, die das Gefühl des Scheiterns nur verstärken würden.

Treffen Spielende eine falsche Entscheidung oder teilen sie ein Budget fehlerhaft zu, sollte das System die lokalen Auswirkungen dieser Entscheidung sofort visuell rückmelden, damit sie ihre Strategie unverzüglich anpassen können. Die Visualisierung direkter Konsequenzen für jede Entscheidung in einer risikofreien Simulation stärkt das Vertrauen **und die Selbstwirksamkeit, die junge Menschen für Beteiligung benötigen.**

Verknüpfung mit dem lokalen Umfeld

Um die 53,8 % der Jugendlichen zu unterstützen, denen ihre Rechte bewusst sind, aber unsicher sind, wie oder wo sie anfangen sollen, benötigt das Spiel klare Ausstiegspunkte, die in die Realität führen. Die letzte Stufe jedes digitalen Rätselkapitels könnte eine direkte Verbindung zur lokalen Gemeinschaft herführen. Sobald eine Gruppe beispielsweise ein Rätsel zu kommunalen Projekthaushalten gelöst hat, wäre es möglich, dass die Benutzeroberfläche direkte, niedrigschwellige Kontaktlinks zu lokalen Brandenburger Jugendorganisationen, regionalen Streetworkern oder aktiven kommunalen Jugendgremien wie dem Stadtjugendring anzeigen. Eine solche Funktion kann kurzfristiges digitales Engagement in eine langfristige gesellschaftliche Beteiligung überführen und bietet Jugendlichen eine klare Orientierung vom virtuellen Spiel direkt in die reale lokale Demokratie.

Quellen:

Pöge, A., & Bredow, B. (2023). *Jugend in Brandenburg – Ergebnisse der Zeitreihenstudie 2022/2023*. Potsdam: IFK. <https://ifk-potsdam.de/wp-content/uploads/IFK-JiB-2022-Ergebnisbericht.pdf>

Stadtjugendring Potsdam / Kinder- und Jugendbüro. (2025). *Jugendbefragung 2025 in Babelsberg: Auswertung*. <https://sjr-potsdam.de/kinder-und-jugendburo/themen/stadt-mitplanen/jugendbefragung-2025-in-babelsberg>



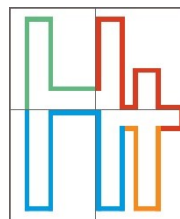
Kofinanziert von der Europäischen Union

Disclaimer: Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Dieses Werk steht unter der Lizenz Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. Um eine Kopie dieser Lizenz anzuzeigen, besuchen Sie:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.





Έκθεση Τοπικής Μελέτης KEY-YOU – Ελλάδα

Πρόγραμμα ERASMUS+

Συμμετοχή Νέων στα Κοινά και Μάθηση μέσω Παιχνιδιού στην Ελλάδα

Τίτλος Έργου: «Δημιουργική Γνώση & Δέσμευση προσανατολισμένη στην Ποικιλομορφία για την Ξεκλείδωτη Συμμετοχή των Νέων» (KEY-YOU)

Συγγραφέας: Ελένη Κιούρα

Πακέτο Εργασίας: WP2

Χώρα: Ελλάδα

Εταίρος: Media Suite Academy (MSA)

Ημερομηνία: 20 Ιουλίου 2026

Περιεχόμενα

Ενότητα I: Εισαγωγή και Σύνοψη	4
1.1. Στόχοι: Το Πλαίσιο του Έργου KEY-YOU και οι Τοπικοί Στόχοι.....	4
1.2 Περίληψη: Επισκόπηση των Βασικών Περιφερειακών Ευρημάτων & Πρόταση Συστάσεων GBL	5
Ενότητα II. Μεθοδολογία.....	6
2.1 Ερευνητικός Σχεδιασμός και Κοινό Μεθοδολογικό Πλαίσιο.....	6
2.2 Ανάπτυξη και Μετάφραση του Ερωτηματολογίου	6
2.3 Πλατφόρμα Συλλογής Δεδομένων και Στρατηγική Διάχυσης	6
2.4 Δεοντολογικά Ζητήματα	7
2.5 Χαρακτηριστικά Δείγματος και Ομάδα-Στόχος.....	7
2.6 Δομή του Ερωτηματολογίου	7
2.7 Διαδικασία Ανάλυσης Δεδομένων	8
2.8 Μεθοδολογικοί Περιορισμοί.....	8
Ενότητα III. Αποτελέσματα	9
3.1 Δημογραφικό Προφίλ των Ερωτηθέντων	9
3.2 Επίγνωση Δικαιωμάτων του Πολίτη και Δημοκρατικών Διαδικασιών.....	11
3.3 Εμπόδια στη Συμμετοχή των Πολιτών	13
3.4 Εμπειρίες Κοινωνικού και Πολιτικού Αποκλεισμού	14
3.5 Προσβασιμότητα της Πολιτικής Ενημέρωσης	15
3.6 Συνήθειες και Προτιμήσεις στα Παιχνίδια	15
Ενότητα IV. Ανάλυση Εμποδίων	17
4.1 Επισκόπηση: Ενημερωτικά και Θεσμικά Εμπόδια	17
4.2 Το Χάσμα μεταξύ Επίγνωσης Δικαιωμάτων και Πρακτικής Συμμετοχής.....	17
4.3 Περιορισμένος Θεσμικός Αλφαριθμητισμός	18
4.4 Πρόσβαση στην Πολιτική Ενημέρωση.....	18
4.5 Αντιλαμβανόμενη Πολιτική Αποτελεσματικότητα	18
4.6 Χρονικοί Περιορισμοί και Πρακτικά Εμπόδια.....	18
4.7 Αποκλεισμός μεταξύ Ευάλωτων Ομάδων	19
4.8 Σύνοψη Βασικών Εμποδίων	19
Ενότητα V. Προτιμήσεις στα Παιχνίδια	19
5.1 Εξοικείωση και Άνεση με το Παιχνίδι.....	19

5.2 Ποικιλομορφία στις Προτιμήσεις Μορφής Παιχνιδιού.....	19
5.3 Προτιμώμενη Διάρκεια Συνεδρίας	20
5.4 Προτιμώμενοι Μηχανισμοί Παιχνιδιού	20
5.5 Επιπτώσεις για τον Σχεδιασμό Βιωματικής Μάθησης.....	20
Ενότητα VI. Συστάσεις για τον Σχεδιασμό του Παιχνιδιού KEY-YOU	21
6.1 Έμφαση στην Πρακτική Συμμετοχή των Πολιτών	21
6.2 Ρεαλιστικές Θεσμικές Προσομοιώσεις.....	21
6.3 Αφηγηματικά Διλήμματα Πολιτότητας	21
6.4 Αρθρωτό Περιεχόμενο Ανάλογο της Διάρκειας Συνεδρίας	21
6.5 Διαδραστικοί Μηχανισμοί και Επαναληψιμότητα	22
6.6 Προσβασιμότητα και Σχεδιασμός σε Απλή Γλώσσα.....	22
6.7 Συμπεριληπτική Εκπροσώπηση.....	22
Ενότητα VII. Συμπέρασμα.....	22
Βιβλιογραφικές Αναφορές.....	24

Ενότητα Ι: Εισαγωγή και Σύνοψη

1.1. Στόχοι: Το Πλαίσιο του Έργου KEY-YOU και οι Τοπικοί Στόχοι

Η παρούσα τοπική μελέτη διεξήχθη από την ομάδα του έργου στην Media Suite Academy (MSA) στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού έργου KEY-YOU: Creative Knowledge and Diversity-oriented Engagement for Youth UNLOCKED Participation. Το KEY-YOU είναι μια διετής πρωτοβουλία χρηματοδοτούμενη από την ΕΕ, η οποία υλοποιείται από μια κοινοπραξία 5 εταίρων οργανισμών εντός της ΕΕ. Στοχεύει στην ενίσχυση της συμμετοχής των πολιτών, της ισότητας και της ένταξης μεταξύ των νέων, ιδίως των υποεκπροσωπούμενων ομάδων. Περισσότερες πληροφορίες είναι διαθέσιμες στο: www.key-you.eu

Ενώ η παρούσα έκθεση εστιάζει συγκεκριμένα στην τρέχουσα κατάσταση της συμμετοχής των πολιτών μεταξύ των νέων στην Ελλάδα, παράλληλες μελέτες έχουν διεξαχθεί από εταίρους οργανισμούς σε άλλες ευρωπαϊκές χώρες, όπως η Γερμανία και η Πορτογαλία. Συνολικά, αυτές οι εθνικές μελέτες θα συνθέσουν μια ολοκληρωμένη διεθνή έκθεση, με διασυνοριακά συμπεράσματα και συστάσεις πολιτικής για τη συμμετοχή των νέων σε ολόκληρη την Ευρώπη.

Σε περιφερειακό επίπεδο, τα ευρήματα που συγκεντρώθηκαν εξυπηρετούν τον σκοπό της διαμόρφωσης του σχεδιασμού και των μηχανισμών ενός εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού διαφυγής (escape game) και μιας φυσικής συνοδευτικής τράπουλας καρτών-flashcards, τα οποία αποτελούν δύο βασικά παραδοτέα του έργου KEY-YOU. Προκειμένου αυτά τα εκπαιδευτικά εργαλεία να βασίζονται στις ανάγκες της στοχευόμενης ομάδας-πληθυσμού, η παρούσα μελέτη έχει σαφείς στόχους: να αναλύσει την τρέχουσα κατάσταση της γνώσης περί ενεργού πολιτότητας, τα αντιλαμβανόμενα εμπόδια και τη συμμετοχή των νέων στην Ελλάδα, και να μεταφράσει αυτά τα ευρήματα σε αξιοποιήσιμες συστάσεις σχεδιασμού για σοβαρά παιχνίδια (serious games).

Για τον σκοπό αυτό, η μελέτη διαρθρώνεται στις εξής ενότητες:

- Η Ενότητα II παρουσιάζει τον ερευνητικό σχεδιασμό, τη μεθοδολογία και τις δημογραφικές παραμέτρους της μελέτης.
- Η Ενότητα III παρουσιάζει τα αποτελέσματα της έρευνας σχετικά με τη γνώση περί ενεργού πολιτότητας, την επίγνωση δικαιωμάτων και τις αντιλήψεις για τις δημοκρατικές διαδικασίες μεταξύ των νέων στην Ελλάδα.
- Η Ενότητα IV αναλύει τα κύρια διαρθρωτικά και ψυχολογικά εμπόδια που περιορίζουν τη συμμετοχή των νέων.
- Η Ενότητα V αξιολογεί τις τοπικές συνήθειες και προτιμήσεις στα παιχνίδια για την ενημέρωση του σχεδιασμού εργαλείων Μάθησης μέσω Παιχνιδιού (Game-Based Learning, GBL).
- Η Ενότητα VI παρουσιάζει αξιοποιήσιμες, στρατηγικές συστάσεις σχεδιασμού για την ανάπτυξη αποτελεσματικών εργαλείων GBL.
- Η Ενότητα VII παρουσιάζει τα συνολικά συμπεράσματα της μελέτης.

1.2 Περίληψη: Επισκόπηση των Βασικών Περιφερειακών Ευρημάτων & Πρόταση Συστάσεων GBL

Η παρούσα έκθεση εξετάζει δεδομένα από ποσοτική έρευνα σε 78 νέους ηλικίας 18–30 ετών σε όλη την Ελλάδα, η οποία διεξήχθη διαδικτυακά μέσω δομημένου ερωτηματολογίου που αναπτύχθηκε από κοινού από την κοινοπραξία KEY-YOU. Τα ευρήματα αποκαλύπτουν ένα πραγματικό χάσμα μεταξύ γνώσης και δράσης εντός της στοχευόμενης ομάδας-πληθυσμού. Ενώ το 51,3% των ερωτηθέντων δηλώνει εμπιστοσύνη στην κατανόηση των δικαιωμάτων τους ως νέοι Ευρωπαίοι, μόνο το 24,4% γνωρίζει τόσο ότι έχει δικαίωμα συμμετοχής στη λήψη τοπικών αποφάσεων όσο και κατανοεί τα διαδικαστικά βήματα για να το πράξει· το 64,1% αναγνωρίζει ότι υπάρχει το δικαίωμα αλλά δεν γνωρίζει πώς να το ασκήσει. Το χάσμα αυτό διευρύνεται περαιτέρω όσον αφορά τον θεσμικό αλφαριθμητισμό: το 53,8% δηλώνει ότι δεν κατανοεί καθόλου πώς μια πρόταση πολίτη μετατρέπεται σε επίσημο νόμο ή τοπικό κανονισμό.

Τα κύρια εμπόδια που οδηγούν σε αυτή την αποσύνδεση από την ενεργό πολιτότητα είναι ενημερωτικά και θεσμικά και όχι έλλειψη ενδιαφέροντος:

- **Διαδικαστική Αβεβαιότητα:** Η πλειοψηφία των ερωτηθέντων δεν γνωρίζει πού ή πώς να ξεκινήσει τη συμμετοχή στη λήψη τοπικών αποφάσεων, παρά το ότι αναγνωρίζει το σχετικό δικαίωμα.
- **Πολυπλοκότητα Επικοινωνίας:** Το 71,8% των ερωτηθέντων δηλώνει ότι η επίσημη πολιτική ενημέρωση είναι κατανοητή μόνο «ανάλογα με το θέμα», ενώ ένα επιπλέον 23,1% τη θεωρεί γενικά υπερβολικά περίπλοκη.
- **Αντιλαμβανόμενος Αποκλεισμός:** Περίπου ένας στους τέσσερις ερωτηθέντες αναφέρει τουλάχιστον περιστασιακές εμπειρίες κοινωνικού ή πολιτικού αποκλεισμού που συνδέονται με το υπόβαθρο ή την ταυτότητά του.

Για να ξεπεραστούν αυτά τα σημεία τριβής, οι στρατηγικές παράμετροι σχεδιασμού ευθυγραμμίζονται άμεσα με τις επιβεβαιωμένες συνήθειες παιχνιδιού των τοπικών νέων, οι οποίοι δείχνουν άνεση τόσο σε ψηφιακές όσο και σε αναλογικές μορφές παιχνιδιού και ισχυρή προτίμηση για συνεδρίες διάρκειας 20–45 λεπτών, βασισμένες σε αφήγηση, συνεργασία και μηχανισμούς επίλυσης προβλημάτων, παρά σε παθητική μετάδοση πληροφοριών.

Στα βασικά συνιστώμενα χαρακτηριστικά για τη μείωση των υφιστάμενων εμποδίων περιλαμβάνονται μια απλή γλωσσικά διεπαφή χωρίς τεχνικούς όρους, ρεαλιστικές προσομοιώσεις πολιτικών και θεσμικών διαδικασιών, καθώς και αρθρωτά, σύντομης μορφής κεφάλαια παιχνιδιού που προσαρμόζονται στους χρονικούς περιορισμούς των εργαζόμενων και σπουδαζόντων νέων.

Ενότητα II. Μεθοδολογία

2.1 Ερευνητικός Σχεδιασμός και Κοινό Μεθοδολογικό Πλαίσιο

Η παρούσα τοπική μελέτη διεξήχθη στο πλαίσιο του έργου KEY-YOU με στόχο τη διερεύνηση των αντιλήψεων των νέων για τη συμμετοχή των πολιτών, της επίγνωσής τους σχετικά με τα δικαιώματα του πολίτη και τις δημοκρατικές διαδικασίες, των εμποδίων που συναντούν στη συμμετοχή στην πολιτική ζωή, καθώς και των προτιμήσεών τους όσον αφορά τη μάθηση μέσω παιχνιδιού (GBL). Για να διασφαλιστεί η συγκρισιμότητα σε όλες τις συμμετέχουσες χώρες, η έρευνα ακολούθησε την κοινή μεθοδολογία που συμφωνήθηκε από την κοινοπραξία του έργου.

2.2 Ανάπτυξη και Μετάφραση του Ερωτηματολογίου

Το κύριο εργαλείο συλλογής δεδομένων ήταν ένα δομημένο ερωτηματολόγιο που αναπτύχθηκε από κοινού από τους εταίρους του έργου. Το πρωτότυπο ερωτηματολόγιο μεταφράστηκε στα ελληνικά διατηρώντας την αρχική διατύπωση, τη σειρά των ερωτήσεων και τις επιλογές απάντησης, ώστε να διασφαλιστεί η μεθοδολογική συνέπεια σε όλες τις εθνικές μελέτες. Δόθηκε ιδιαίτερη προσοχή στο να διασφαλιστεί ότι η μετάφραση αποδίδει πιστά το νόημα των αρχικών ερωτήσεων, χρησιμοποιώντας παράλληλα σαφή και προσβάσιμη γλώσσα κατάλληλη για νέους ηλικίας 18–30 ετών. Δεν έγιναν τροποποιήσεις στη δομή του ερωτηματολογίου, ώστε τα αποτελέσματα από την Ελλάδα να μπορούν να συγκριθούν άμεσα με εκείνα των άλλων χωρών-εταίρων.

2.3 Πλατφόρμα Συλλογής Δεδομένων και Στρατηγική Διάχυσης

Το ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε στο Google Forms και διανεμήθηκε διαδικτυακά μέσω ψηφιακής πλατφόρμας έρευνας, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να το συμπληρώσουν ανώνυμα και με τον δικό τους ρυθμό. Η διαδικτυακή διανομή επιλέχθηκε επειδή αποτελεί μία από τις πιο αποτελεσματικές μεθόδους προσέγγισης νέων, οι οποίοι είναι ιδιαίτερα δραστήριοι σε ψηφιακά περιβάλλοντα και χρησιμοποιούν τακτικά τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τις διαδικτυακές πλατφόρμες επικοινωνίας ως κύριες πηγές ενημέρωσης και αλληλεπίδρασης.

Για τη μεγιστοποίηση της συμμετοχής και την επίτευξη του στόχου του έργου για τουλάχιστον 75 συμπληρωμένα ερωτηματολόγια, η έρευνα διανεμήθηκε μέσω πολλαπλών διαδικτυακών καναλιών. Ο σύνδεσμος του ερωτηματολογίου κοινοποιήθηκε εκτενώς μέσω πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Facebook, το Instagram, το LinkedIn, καθώς και εφαρμογών ανταλλαγής μηνυμάτων όπως το Messenger και το WhatsApp. Τα κανάλια αυτά επιλέχθηκαν λόγω της ευρείας χρήσης τους από την ηλικιακή ομάδα-στόχο και της δυνατότητάς τους να προσεγγίζουν άτομα από διαφορετικές γεωγραφικές περιοχές και κοινωνικά υπόβαθρα. Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνθηκαν να μοιραστούν το ερωτηματολόγιο εντός των δικών τους δικτύων, συμβάλλοντας σε ευρύτερη διάχυση μέσω προσέγγισης χιονοστιβάδας (snowball sampling). Η στρατηγική αυτή διευκόλυνε τη συλλογή απαντήσεων από νέους με ποικίλες εκπαιδευτικές,

επαγγελματικές και κοινωνικές εμπειρίες, αντί να περιοριστεί η συμμετοχή σε φοιτητές πανεπιστημίου ή σε μία μόνο δημογραφική ομάδα.

2.4 Δεοντολογικά Ζητήματα

Η συμμετοχή στη μελέτη ήταν εξ ολοκλήρου εθελοντική. Πριν από τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου, οι συμμετέχοντες ενημερώθηκαν για τον σκοπό της έρευνας, την ανώνυμη φύση της συλλογής δεδομένων και την αποκλειστική χρήση των απαντήσεων για ερευνητικούς σκοπούς στο πλαίσιο του έργου KEY-YOU. Δεν συλλέχθηκαν προσωπικά αναγνωρίσιμα στοιχεία και οι ερωτηθέντες είχαν το δικαίωμα να διακόψουν το ερωτηματολόγιο σε οποιοδήποτε στάδιο χωρίς να δώσουν εξήγηση. Οι διαδικασίες αυτές διασφάλισαν τη συμμόρφωση με τις θεμελιώδεις δεοντολογικές αρχές που διέπουν την κοινωνική έρευνα, συμπεριλαμβανομένων της εθελοντικής συμμετοχής, της εμπιστευτικότητας, της ανωνυμίας και του σεβασμού στην ιδιωτικότητα των συμμετεχόντων.

2.5 Χαρακτηριστικά Δείγματος και Ομάδα-Στόχος

Η συλλογή δεδομένων απέδωσε συνολικά 78 έγκυρες απαντήσεις. Όλοι οι ερωτηθέντες ήταν ηλικίας μεταξύ 18 και 30 ετών, σύμφωνα με την ομάδα-στόχο που ορίστηκε από το έργο. Το δείγμα περιελάμβανε συμμετέχοντες με ποικίλο εκπαιδευτικό και εργασιακό υπόβαθρο, όπως φοιτητές πανεπιστημίου, εργαζόμενους νέους, ανέργους, καθώς και άτομα που σπούδαζαν και εργάζονταν ταυτόχρονα. Η ποικιλομορφία αυτή θεωρήθηκε ιδιαίτερα σημαντική, καθώς οι εμπειρίες συμμετοχής των πολιτών και η πρόσβαση σε δημοκρατικές διαδικασίες συχνά διαφέρουν ανάλογα με το εκπαιδευτικό επίπεδο, την εργασιακή κατάσταση και τις κοινωνικοοικονομικές συνθήκες.

Γεωγραφικά, η μελέτη περιελάμβανε συμμετέχοντες τόσο από αστικές όσο και από αγροτικές περιοχές της Ελλάδας. Ενώ η πλειοψηφία των ερωτηθέντων διέμενε σε αστικά περιβάλλοντα, η συμμετοχή ατόμων από αγροτικές και ημιαστικές κοινότητες συνέβαλε σε μια ευρύτερη κατανόηση των προκλήσεων και ευκαιριών που βιώνουν οι νέοι σε διαφορετικά τοπικά πλαίσια. Παρότι το δείγμα δεν μπορεί να θεωρηθεί στατιστικά αντιπροσωπευτικό του συνόλου του νεανικού πληθυσμού της Ελλάδας, παρέχει πολύτιμα στοιχεία για τις αντιλήψεις και τις εμπειρίες μιας ποικιλόμορφης ομάδας νέων και είναι κατάλληλο για τους διερευνητικούς στόχους του έργου.

2.6 Δομή του Ερωτηματολογίου

Το ερωτηματολόγιο αποτελούνταν από αρκετές θεματικές ενότητες σχεδιασμένες να καλύψουν τους κύριους στόχους της μελέτης. Η πρώτη ενότητα συνέλεγε δημογραφικά στοιχεία, όπως ηλικία, φύλο, τόπο κατοικίας, εκπαιδευτικό επίπεδο και εργασιακή κατάσταση, επιτρέποντας την περιγραφή των χαρακτηριστικών του δείγματος. Οι επόμενες ενότητες εξέταζαν την επίγνωση των συμμετεχόντων σχετικά με τα δικαιώματα του πολίτη, την κατανόησή τους για τους δημοκρατικούς θεσμούς και τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων σε τοπικό, εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο, τις προηγούμενες

εμπειρίες τους στη συμμετοχή των πολιτών, τα αντιλαμβανόμενα εμπόδια στη συμμετοχή, καθώς και τα αισθήματα ένταξης ή αποκλεισμού στην πολιτική ζωή.

Το τελευταίο μέρος του ερωτηματολογίου εστίαζε στις συνήθειες παιχνιδιού των συμμετεχόντων και στις στάσεις τους απέναντι στη μάθηση μέσω παιχνιδιού. Οι ερωτήσεις διερευνούσαν τη συχνότητα με την οποία οι ερωτηθέντες παίζουν ψηφιακά παιχνίδια, τα είδη παιχνιδιών που απολαμβάνουν, τους μηχανισμούς παιχνιδιού που προτιμούν, καθώς και τα χαρακτηριστικά που θεωρούν σημαντικά σε ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι. Η συλλογή αυτών των δεδομένων ήταν απαραίτητη ώστε το μελλοντικό παιχνίδι KEY-YOU να σχεδιαστεί σύμφωνα με τις προτιμήσεις και τις προσδοκίες των εν δυνάμει χρηστών του, αντί να βασίζεται αποκλειστικά σε θεωρητικές παραδοχές σχετικά με τη δέσμευση των νέων.

2.7 Διαδικασία Ανάλυσης Δεδομένων

Μετά την ολοκλήρωση της συλλογής δεδομένων, οι απαντήσεις της έρευνας εξήχθησαν σε Microsoft Excel για ανάλυση. Τα δεδομένα εξετάστηκαν προκειμένου να εντοπιστούν ελλείψεις ή μη έγκυρες απαντήσεις πριν από τη διεξαγωγή της στατιστικής ανάλυσης. Δεδομένου ότι ο κύριος στόχος της μελέτης ήταν διερευνητικός, η ανάλυση επικεντρώθηκε σε περιγραφική στατιστική, συμπεριλαμβανομένων συχνοτήτων, ποσοστών και συνολικών κατανομών απαντήσεων. Τα μέτρα αυτά επέτρεψαν στην ερευνητική ομάδα να εντοπίσει γενικές τάσεις όσον αφορά την επίγνωση περί ενεργού πολιτότητας, τη δημοκρατική γνώση, τα αντιλαμβανόμενα εμπόδια και τις προτιμήσεις στα παιχνίδια μεταξύ των νέων στην Ελλάδα.

Πέραν της παρουσίασης περιγραφικής στατιστικής, η ανάλυση επιδίωξε να ερμηνεύσει τις σχέσεις μεταξύ διαφορετικών ευρημάτων. Για παράδειγμα, η αυτοαναφερόμενη επίγνωση των ερωτηθέντων σχετικά με τα δικαιώματα του πολίτη εξετάστηκε παράλληλα με την κατανόησή τους για τις δημοκρατικές διαδικασίες, προκειμένου να εντοπιστούν πιθανά χάσματα μεταξύ θεωρητικής γνώσης και πρακτικής επάρκειας. Παρομοίως, οι εμπειρίες αποκλεισμού των συμμετεχόντων εξετάστηκαν σε σχέση με την προθυμία τους να συμμετάσχουν στην πολιτική ζωή, ενώ οι προτιμήσεις στα παιχνίδια αναλύθηκαν προκειμένου να προσδιοριστεί πώς το εκπαιδευτικό περιεχόμενο θα μπορούσε να ενσωματωθεί πιο αποτελεσματικά στο μελλοντικό παιχνίδι KEY-YOU.

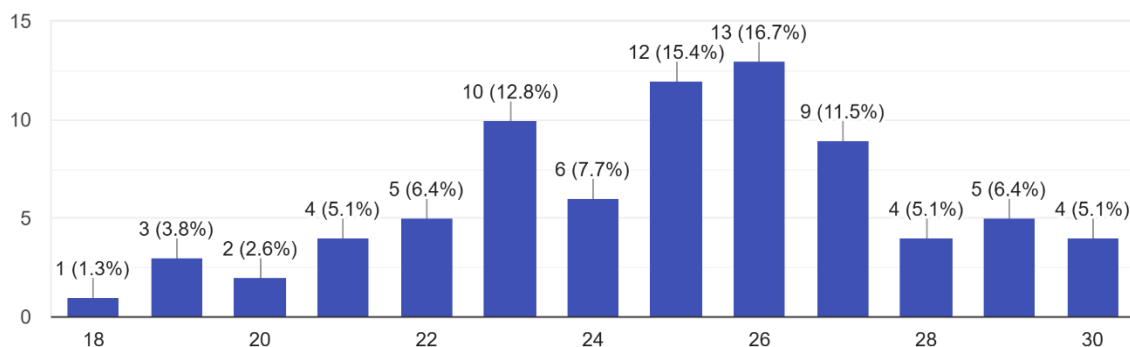
2.8 Μεθοδολογικοί Περιορισμοί

Παρότι η μελέτη δεν είχε ως στόχο να παράξει εθνικά αντιπροσωπευτικές στατιστικές εκτιμήσεις, παρέχει μια αξιόπιστη εικόνα των τρεχουσών αντιλήψεων μιας ποικιλόμορφης ομάδας νέων στην Ελλάδα. Η μεθοδολογία που εφαρμόστηκε διασφαλίζει διαφάνεια, συνέπεια με το κοινό πλαίσιο του έργου, καθώς και επαρκή μεθοδολογική αυστηρότητα για την υποστήριξη τεκμηριωμένων συστάσεων. Τα ευρήματα που παρουσιάζονται στις επόμενες ενότητες συνιστούν επομένως πολύτιμη βάση για τον σχεδιασμό ενός εργαλείου μάθησης μέσω παιχνιδιού που ανταποκρίνεται άμεσα στις ανάγκες, τις προσδοκίες και τις εμπειρίες των νέων, προάγοντας παράλληλα τη συμμετοχή των πολιτών και τη δημοκρατική δέσμευση.

Ενότητα III. Αποτελέσματα

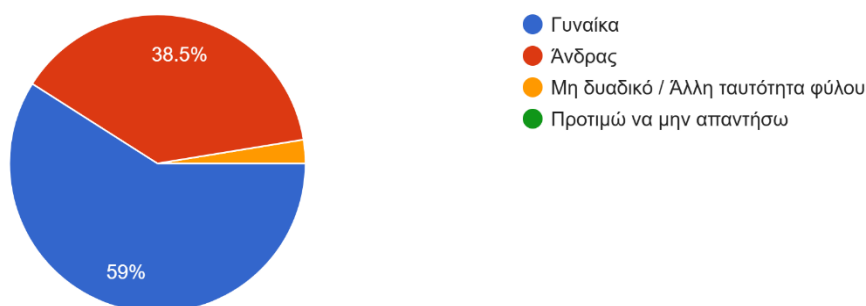
3.1 Δημογραφικό Προφίλ των Ερωτηθέντων

Συνολικά συλλέχθηκαν και συμπεριλήφθηκαν στην ανάλυση 78 έγκυρες απαντήσεις. Τα αποτελέσματα παρέχουν πολύτιμα στοιχεία σχετικά με τα δημογραφικά χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων, την κατανόησή τους για τη συμμετοχή των πολιτών, τις αντιλήψεις τους για τις δημοκρατικές διαδικασίες, καθώς και τις συνήθειες και προτιμήσεις τους στα παιχνίδια.



Εικόνα 1. Κατανομή Ηλικίας

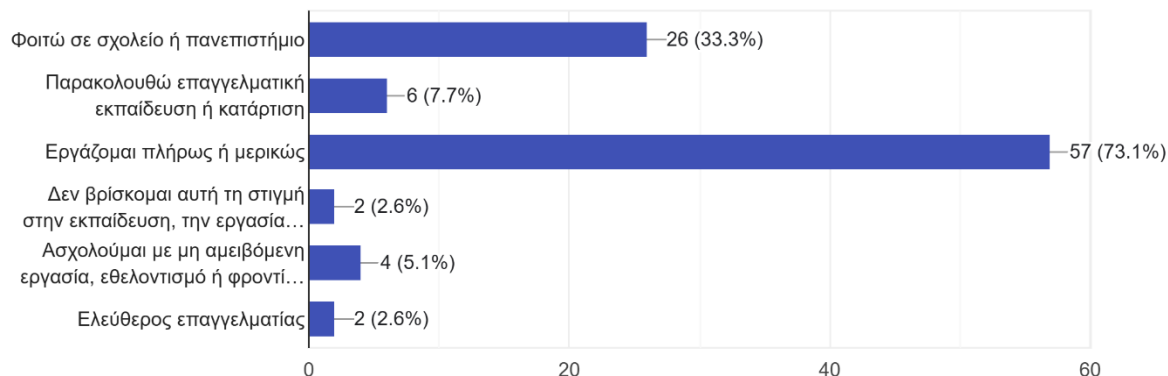
Η κατανομή ηλικίας του δείγματος αντικατοπτρίζει τον στοχευόμενο πληθυσμό της μελέτης, δηλαδή νέους ηλικίας 18 έως 30 ετών. Οι μεγαλύτερες ηλικιακές ομάδες ήταν οι 26χρονοι (16,7%), ακολουθούμενοι από τους 25χρονους (15,4%), τους 23χρονους (12,8%) και τους 27χρονους (11,5%). Οι συμμετέχοντες ηλικίας 24 ετών αντιπροσώπευαν το 7,7% του δείγματος, ενώ οι ερωτηθέντες ηλικίας 22 και 29 ετών αντιστοιχούσαν σε 6,4% έκαστος. Μικρότερα ποσοστά συμμετεχόντων ήταν ηλικίας 21, 28 και 30 ετών (5,1% έκαστος), 19 ετών (3,8%), 20 ετών (2,6%) και 18 ετών (1,3%). Παρότι οι απαντήσεις δεν κατανεμήθηκαν ομοιόμορφα σε όλες τις ηλικίες, η έρευνα κατάφερε να καταγράψει απόψεις από ολόκληρο το ηλικιακό εύρος-στόχο, διασφαλίζοντας ότι τα ευρήματα αντικατοπτρίζουν διαφορετικά στάδια της νεαρής ενήλικης ζωής.



Εικόνα 2. Κατανομή Φύλου

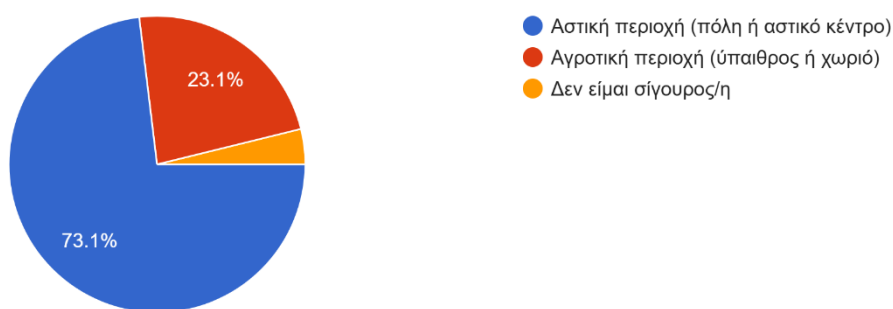
Όσον αφορά το φύλο, το δείγμα αποτελούνταν κυρίως από γυναίκες, οι οποίες αντιπροσώπευαν το 59,0% των ερωτηθέντων (46 συμμετέχοντες). Οι άνδρες

αντιστοιχούσαν στο 38,5% (30 συμμετέχοντες), ενώ το 2,6% (2 συμμετέχοντες) αυτοπροσδιορίστηκαν ως μη δυαδικού φύλου ή άλλης ταυτότητας φύλου. Παρότι το δείγμα δεν είναι απόλυτα ισορροπημένο ως προς το φύλο, περιλαμβάνει απόψεις από διαφορετικές ομάδες φύλου, επιτρέποντας στην ανάλυση να αντικατοπτρίζει ένα εύρος εμπειριών σχετικά με τη συμμετοχή των πολιτών.



Εικόνα 3. Εργασιακή και Εκπαιδευτική Κατάσταση

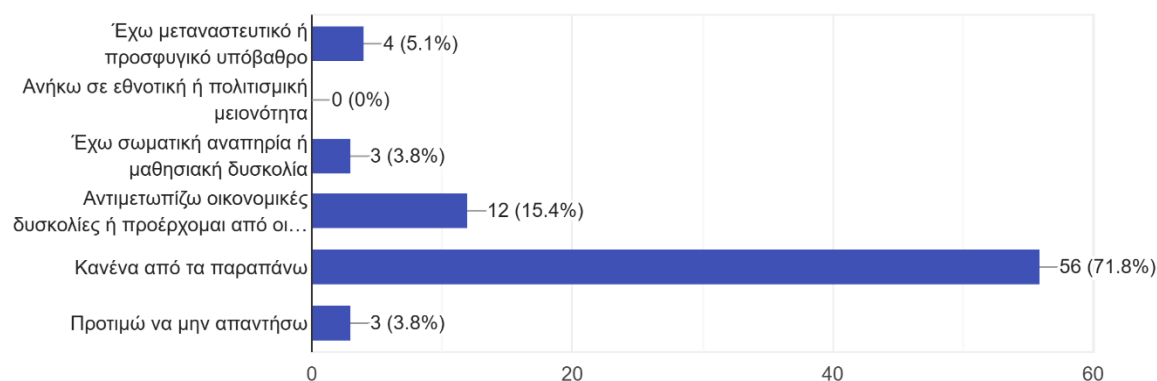
Οι συμμετέχοντες κλήθηκαν επίσης να περιγράψουν την τρέχουσα εκπαιδευτική ή εργασιακή τους κατάσταση. Περισσότεροι από τους μισούς ερωτηθέντες (55,1%) δήλωσαν ότι εργάζονταν είτε με πλήρη είτε με μερική απασχόληση. Ένα επιπλέον 16,7% ήταν αποκλειστικά φοιτητές, ενώ το 11,5% δήλωσε ότι συνδύαζε σπουδές με εργασία. Μικρότερες ομάδες περιελάμβαναν συμμετέχοντες εγγεγραμμένους σε επαγγελματική εκπαίδευση, αυτοαπασχολούμενους, άνεργους νέους και ερωτηθέντες που ασχολούνταν με εθελοντικές ή απλήρωτες δραστηριότητες φροντίδας. Η ποικιλομορφία αυτή είναι ιδιαίτερα πολύτιμη, καθώς η συμμετοχή των πολιτών μπορεί να επηρεάζεται από διαφορετικές συνθήκες ζωής, εκπαιδευτικές εμπειρίες και εργασιακές υποχρεώσεις.



Εικόνα 4. Τόπος Κατοικίας των Συμμετεχόντων στην Έρευνα

Η γεωγραφική κατανομή των συμμετεχόντων δείχνει ότι η πλειοψηφία διέμενε σε αστικές περιοχές. Συγκεκριμένα, το 73,1% των ερωτηθέντων διέμενε σε πόλεις ή αστικά κέντρα, ενώ το 23,1% διέμενε σε αγροτικές κοινότητες και το 3,8% δεν ήταν σίγουρο πώς να κατατάξει την περιοχή κατοικίας του. Παρότι οι συμμετέχοντες από αστικές περιοχές ήταν πιο έντονα εκπροσωπούμενοι, η συμμετοχή νέων από αγροτικές περιοχές

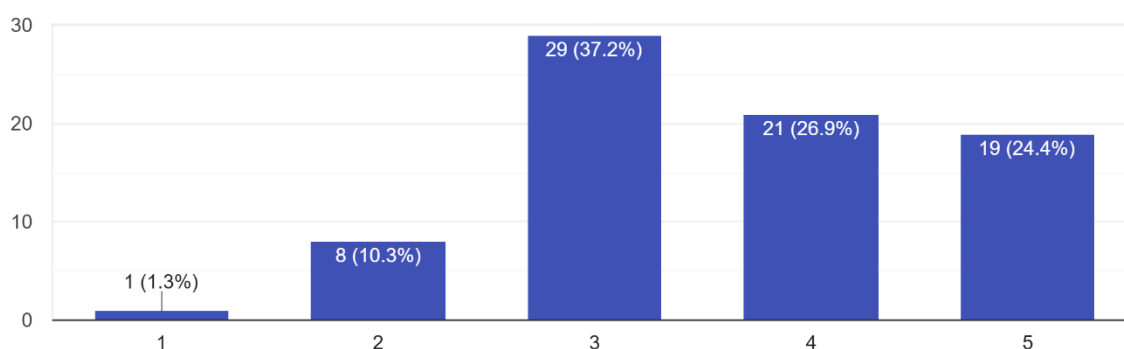
συμβάλλει σε μια ευρύτερη κατανόηση της συμμετοχής των πολιτών σε διαφορετικά τοπικά πλαίσια.



Εικόνα 5. Αυτοπροσδιορισμός με Ομάδες

Η έρευνα διερεύνησε επίσης κατά πόσον οι συμμετέχοντες ταυτίζονταν με ομάδες που ενδέχεται να αντιμετωπίζουν πρόσθετα εμπόδια στη συμμετοχή. Οι περισσότεροι ερωτηθέντες (71,8%) δήλωσαν ότι καμία από τις κατηγορίες που παρατέθηκαν δεν ίσχυε γι' αυτούς. Ωστόσο, το 15,4% ανέφερε ότι αντιμετωπίζει οικονομικές δυσκολίες ή προέρχεται από νοικοκυριά χαμηλού εισοδήματος, το 5,1% αυτοπροσδιορίστηκε ως άτομο με μεταναστευτικό ή προσφυγικό υπόβαθρο, ενώ το 3,8% ανέφερε ότι έχει αναπηρία ή μαθησιακή δυσκολία. Ένα επιπλέον 3,8% προτίμησε να μην απαντήσει στην ερώτηση αυτή. Παρότι η πλειοψηφία των συμμετεχόντων δεν ταυτιζόταν με δυνητικά ευάλωτες ομάδες, η συμμετοχή ερωτηθέντων από αυτά τα υπόβαθρα παρέχει πολύτιμη εικόνα της ποικιλομορφίας των εμπειριών μεταξύ των νέων στην Ελλάδα.

3.2 Επίγνωση Δικαιωμάτων του Πολίτη και Δημοκρατικών Διαδικασιών



Εικόνα 6. Αυτοαναφερόμενη Επίγνωση Δικαιωμάτων του Πολίτη

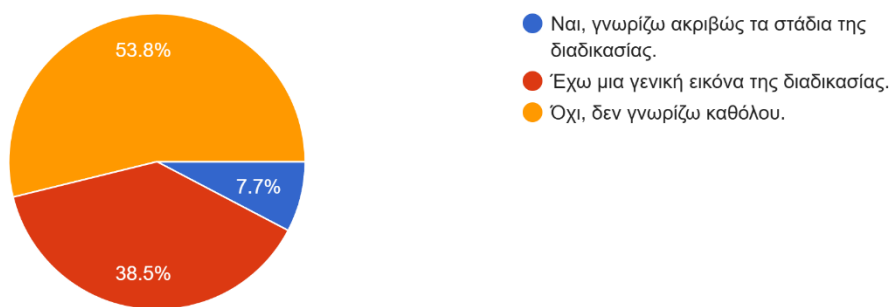
Ένας από τους κεντρικούς στόχους της μελέτης ήταν η αξιολόγηση της επίγνωσης των συμμετεχόντων σχετικά με τα δικαιώματά τους ως πολίτες. Ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να αξιολογήσουν τον βαθμό συμφωνίας τους με τη δήλωση «Κατανοώ τα

δικαιώματά μου ως νέος/νέα που ζει στην Ευρώπη», χρησιμοποιώντας πενταβάθμια κλίμακα Likert. Τα αποτελέσματα καταδεικνύουν γενικά θετική αντίληψη περί επίγνωσης του πολίτη. Σχεδόν το ένα τέταρτο των ερωτηθέντων (24,4%) συμφώνησε απόλυτα με τη δήλωση, ενώ ένα επιπλέον 26,9% συμφώνησε. Το μεγαλύτερο ποσοστό των συμμετεχόντων (37,2%) επέλεξε την ουδέτερη επιλογή, υποδεικνύοντας μέτρια εμπιστοσύνη στην κατανόηση των δικαιωμάτων τους. Μόνο το 10,3% διαφώνησε και μόλις ένας συμμετέχων (1,3%) διαφώνησε απόλυτα. Συνολικά, περισσότεροι από τους μισούς συμμετέχοντες (51,3%) εξέφρασαν εμπιστοσύνη στην κατανόηση των δικαιωμάτων τους, υποδεικνύοντας ότι οι νέοι γενικά αντιλαμβάνονται τους εαυτούς τους ως επαρκώς ενημερωμένους. Ωστόσο, το σημαντικό ποσοστό ουδέτερων απαντήσεων υποδηλώνει ότι πολλοί συμμετέχοντες παραμένουν αβέβαιοι ως προς την έκταση της γνώσης τους περί ενεργού πολιτότητας.



Εικόνα 7. Γνώση των Διαδικασιών Συμμετοχής των Πολιτών

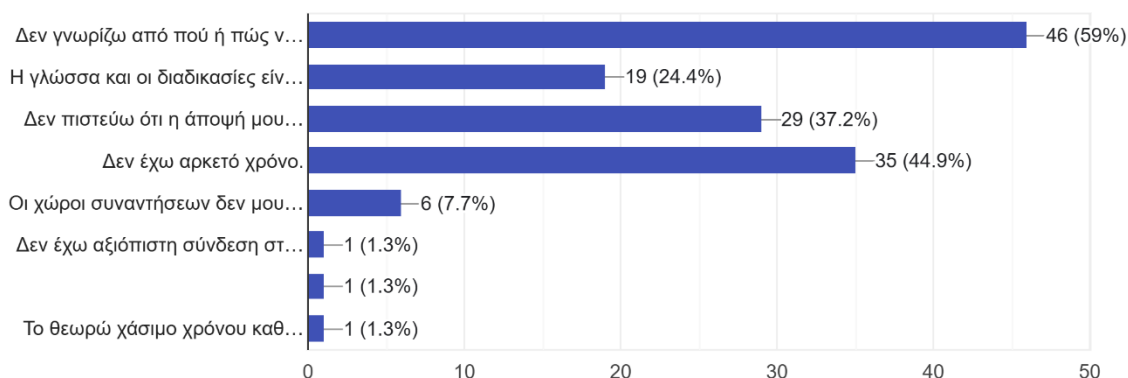
Για να διερευνηθεί κατά πόσον αυτή η αντιλαμβανόμενη επίγνωση μεταφράζεται σε πρακτική κατανόηση, ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να δηλώσουν αν πιστεύουν ότι έχουν το δικαίωμα να εκφράσουν τη γνώμη τους σε περίπτωση που ο δήμος τους εισήγαγε κανονισμό που επηρεάζει τους νέους. Παρότι η επίγνωση του ίδιου του δικαιώματος ήταν σχετικά υψηλή, η γνώση για τον τρόπο άσκησής του αποδείχθηκε πολύ πιο περιορισμένη. Σχεδόν τα δύο τρίτα των ερωτηθέντων (64,1%) αναγνώρισαν ότι γνώριζαν πως έχουν το δικαίωμα να συμμετάσχουν αλλά δεν γνώριζαν πώς να το πράξουν στην πράξη. Μόνο το 24,4% δήλωσε ότι τόσο γνώριζε πως έχει το δικαίωμα όσο και κατανοούσε τη διαδικασία συμμετοχής. Παράλληλα, το 6,4% ήταν αβέβαιο για το αν κατέχει ένα τέτοιο δικαίωμα, ενώ το 5,1% πίστευε ότι δεν το έχει καθόλου. Τα ευρήματα αυτά αποκαλύπτουν μια σημαντική διάκριση μεταξύ θεωρητικής επίγνωσης και πρακτικής επάρκειας πολίτη. Ενώ τα δημοκρατικά δικαιώματα αναγνωρίζονται σε γενικές γραμμές, πολλοί νέοι στερούνται της διαδικαστικής γνώσης που απαιτείται για να μετατρέψουν αυτά τα δικαιώματα σε ουσιαστική συμμετοχή.



Εικόνα 8. Κατανόηση των Διαδικασιών Δημοκρατικής Λήψης Αποφάσεων

Παρόμοια τάση προέκυψε όταν ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να απαντήσουν σχετικά με την κατανόησή τους για το πώς μια πρόταση πολίτη μπορεί να μετατραπεί σε επίσημο νόμο ή τοπικό κανονισμό. Περισσότεροι από τους μισούς συμμετέχοντες (53,8%) παραδέχθηκαν ότι δεν κατανοούν καθόλου τη διαδικασία. Ένα επιπλέον 38,5% δήλωσε ότι έχει μόνο γενική κατανόηση, ενώ μόλις το 7,7% θεωρούσε τον εαυτό του εξοικειωμένο με τα στάδια που εμπλέκονται στη νομοθετική ή δημοτική λήψη αποφάσεων. Το αποτέλεσμα αυτό αντιπροσωπεύει ένα από τα πιο σημαντικά ευρήματα της μελέτης, καθώς υποδηλώνει ότι ο θεσμικός αλφαριθμητισμός μεταξύ των νέων παραμένει σχετικά χαμηλός. Ακόμη και οι ερωτηθέντες που αναγνωρίζουν τη σημασία της συμμετοχής των πολιτών μπορεί να αισθάνονται ανίκανοι να συμμετάσχουν αποτελεσματικά, επειδή δεν κατανοούν πώς λειτουργούν οι δημόσιοι θεσμοί ή πώς λαμβάνονται πράγματι οι αποφάσεις.

3.3 Εμπόδια στη Συμμετοχή των Πολιτών

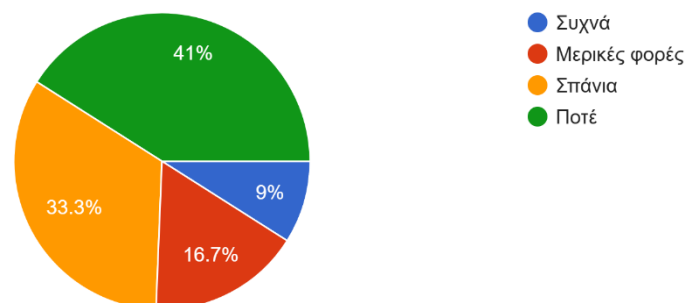


Εικόνα 9. Αναφερόμενα Εμπόδια στη Συμμετοχή των Πολιτών

Στη συνέχεια, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να προσδιορίσουν τους κύριους παράγοντες που τους εμποδίζουν να συμμετάσχουν στις διαδικασίες λήψης τοπικών αποφάσεων. Παρότι οι ερωτηθέντες μπορούσαν να επιλέξουν πολλαπλές απαντήσεις, αρκετά θέματα προέκυψαν με συνέπεια στις απαντήσεις. Το πιο συχνά αναφερόμενο εμπόδιο ήταν η αβεβαιότητα ως προς το πού ή πώς να ξεκινήσουν τη συμμετοχή, ακολουθούμενη από την αντίληψη ότι οι ατομικές απόψεις είναι απίθανο να επηρεάσουν

τις δημόσιες αποφάσεις. Η έλλειψη χρόνου εμφανίστηκε επίσης επανειλημμένα ως σημαντικός περιορισμός, ιδίως μεταξύ των ερωτηθέντων που συνδύαζαν εργασία με εκπαίδευση ή άλλες υποχρεώσεις. Πολλοί συμμετέχοντες αναφέρθηκαν επιπλέον σε γραφειοκρατικές διαδικασίες και σύνθετη γλώσσα ως αποθαρρυντικούς παράγοντες, υποδεικνύοντας ότι η συμμετοχή των πολιτών συχνά αντιμετωπίζεται ως περιττά περίπλοκη. Μόνο ένας μικρός αριθμός ερωτηθέντων εντόπισε τεχνολογικά εμπόδια ή ανησυχίες σχετικά με τη συμπεριληπτικότητα και την ασφάλεια των χώρων συμμετοχής. Συνολικά, τα ευρήματα αυτά υποδηλώνουν ότι τα ενημερωτικά εμπόδια είναι σημαντικά περισσότερο κρίσιμα από τα τεχνολογικά. Αντί να στερούνται κινήτρου, πολλοί νέοι απλώς δεν γνωρίζουν πώς να συμμετάσχουν ή αντιλαμβάνονται τους υπάρχοντες μηχανισμούς συμμετοχής ως δυσνόητους.

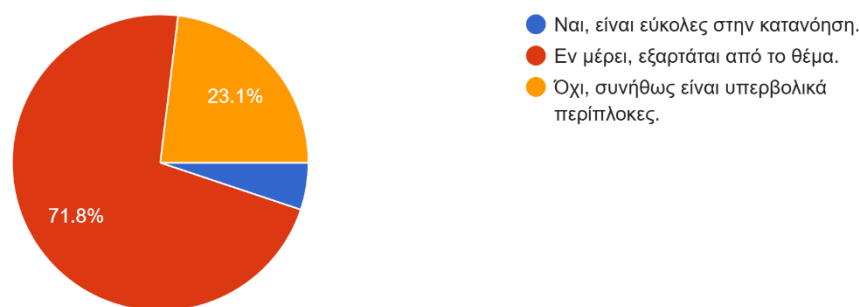
3.4 Εμπειρίες Κοινωνικού και Πολιτικού Αποκλεισμού



Εικόνα 10. Συχνότητα Εμπειριών Κοινωνικού ή Πολιτικού Αποκλεισμού των Συμμετεχόντων

Η έρευνα διερεύνησε επίσης κατά πόσον οι συμμετέχοντες είχαν βιώσει ποτέ αποκλεισμό από κάποιον κοινωνικό ή πολιτικό χώρο λόγω φύλου, υποβάθρου ή ταυτότητας. Τα ευρήματα καταδεικνύουν σχετικά χαμηλά επίπεδα αντιλαμβανόμενου αποκλεισμού. Συγκεκριμένα, το 41,0% των ερωτηθέντων δήλωσε ότι δεν είχε βιώσει ποτέ αποκλεισμό, ενώ το 33,3% ανέφερε ότι τέτοιες εμπειρίες συνέβαιναν μόνο σπάνια. Ωστόσο, το 16,7% ανέφερε ότι αισθάνεται μερικές φορές αποκλεισμένο, ενώ το 9,0% ανέφερε συχνές εμπειρίες αποκλεισμού. Παρότι τα αποτελέσματα αυτά υποδηλώνουν ότι οι περισσότεροι συμμετέχοντες γενικά αισθάνονται ενταγμένοι, αναδεικνύουν επίσης ότι περίπου ένας στους τέσσερις νέους βιώνει αποκλεισμό τουλάχιστον περιστασιακά. Το εύρημα αυτό ενισχύει τη σημασία της διασφάλισης ότι οι πρωτοβουλίες συμμετοχής των πολιτών παραμένουν προσβάσιμες, συμπεριληπτικές και αντιπροσωπευτικές του ποικιλόμορφου νεανικού πληθυσμού.

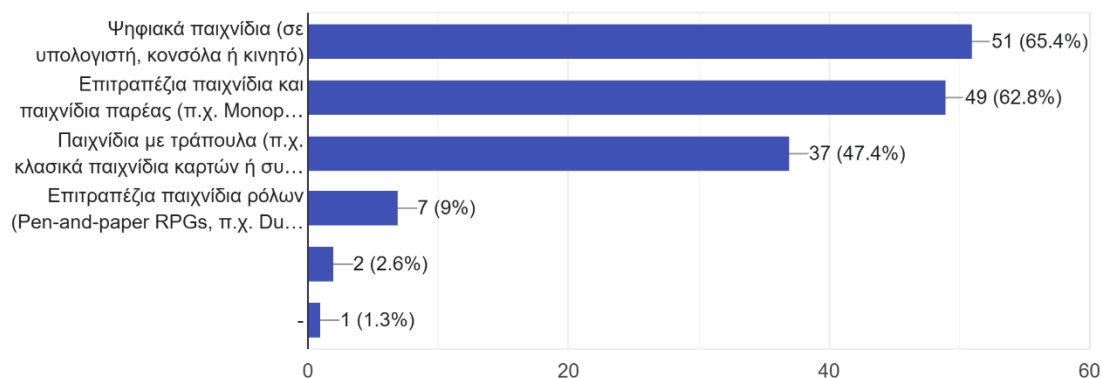
3.5 Προσβασιμότητα της Πολιτικής Ενημέρωσης



Εικόνα 11. Αντιλαμβανόμενη Προσβασιμότητα της Επίσημης Πολιτικής Ενημέρωσης μεταξύ των Νέων

Μια ακόμη σημαντική πτυχή που εξετάστηκε από την έρευνα αφορούσε την προσβασιμότητα της πολιτικής ενημέρωσης. Ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να απαντήσουν αν η επίσημη πολιτική ενημέρωση είναι διατυπωμένη με τρόπο κατανοητό για τους νέους. Η συντριπτική πλειοψηφία (71,8%) πίστευε ότι αυτό εξαρτάται από το θέμα και ότι η πολιτική επικοινωνία είναι μόνο εν μέρει κατανοητή. Ένα επιπλέον 23,1% θεωρούσε την επίσημη ενημέρωση γενικά υπερβολικά περίπλοκη, ενώ μόλις το 5,1% πίστευε ότι η πολιτική ενημέρωση παρουσιάζεται ήδη με σαφή και προσβάσιμο τρόπο. Τα ευρήματα αυτά υποδηλώνουν ότι η επικοινωνία παραμένει σημαντικό εμπόδιο για τη συμμετοχή των πολιτών. Ακόμη και όταν υπάρχουν ευκαιρίες συμμετοχής, οι νέοι μπορεί να δυσκολεύονται να κατανοήσουν τις απαραίτητες πληροφορίες για να συμμετάσχουν με σιγουριά και αποτελεσματικότητα.

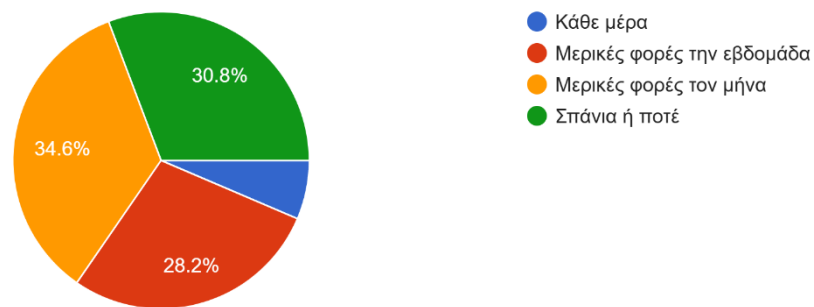
3.6 Συνήθειες και Προτιμήσεις στα Παιχνίδια



Εικόνα 12. Κατανομή των Προτιμώμενων Τύπων Παιχνιδιών των Συμμετεχόντων

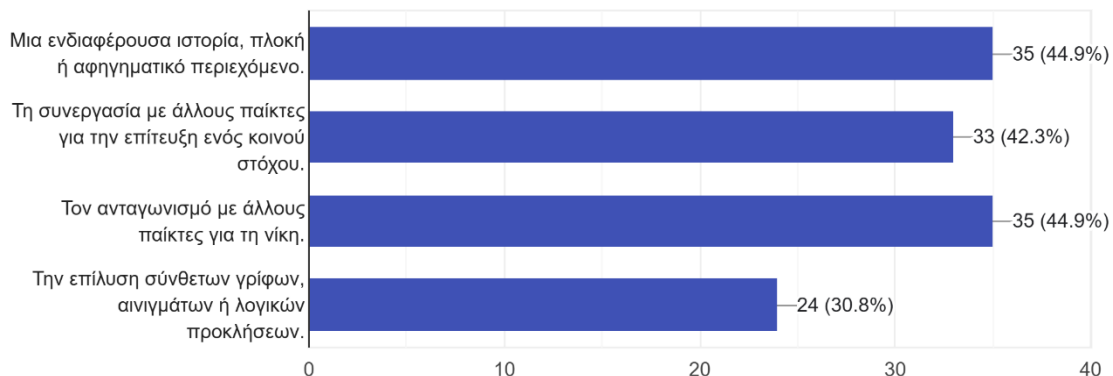
Το τελευταίο τμήμα του ερωτηματολογίου διερεύνησε τις συνήθειες των συμμετεχόντων στα παιχνίδια και τις στάσεις τους απέναντι στα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Τα ψηφιακά παιχνίδια ήταν η πιο συνηθισμένη μορφή παιχνιδιού μεταξύ των ερωτηθέντων, είτε ανεξάρτητα είτε σε συνδυασμό με επιτραπέζια παιχνίδια και παιχνίδια με κάρτες. Τα παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια παρέμειναν επίσης ιδιαίτερα δημοφιλή, ιδίως όταν παίζονταν κοινωνικά με φίλους ή οικογένεια, ενώ μικρότερος αριθμός ερωτηθέντων ανέφερε ότι απολαμβάνει παιχνίδια ρόλων (tabletop RPG). Τα ευρήματα αυτά

υποδεικνύουν ότι οι νέοι αισθάνονται άνετα με ποικίλες μορφές παιχνιδιού, υποδηλώνοντας ότι το μελλοντικό παιχνίδι KEY-YOU θα μπορούσε να συνδυάσει επιτυχώς ψηφιακό παιχνίδι με συνεργατικά ή συζητησιακά στοιχεία.



Εικόνα 13. Συχνότητα Παιχνιδιού Ψηφιακών Παιχνιδιών

Όσον αφορά τη συχνότητα παιχνιδιού, το 34,6% των ερωτηθέντων δήλωσε ότι παίζει ψηφιακά παιχνίδια αρκετές φορές τον μήνα, ενώ το 28,2% έπαιζε αρκετές φορές την εβδομάδα. Σχεδόν το ένα τρίτο των συμμετεχόντων (30,8%) δήλωσε ότι σπάνια ή ποτέ δεν παίζει ψηφιακά παιχνίδια, ενώ μόλις το 6,4% ανέφερε ότι παίζει καθημερινά. Τα αποτελέσματα αυτά καταδεικνύουν ότι, παρότι δεν αυτοπροσδιορίζονται όλοι οι νέοι ως τακτικοί παίκτες, η συντριπτική πλειοψηφία έχει τουλάχιστον περιστασιακή εμπειρία με ψηφιακά παιχνίδια, στηρίζοντας την καταλληλότητα της μάθησης μέσω παιχνιδιού ως εκπαιδευτικής προσέγγισης.



Εικόνα 14. Προτιμήσεις των Συμμετεχόντων για Χαρακτηριστικά Παιχνιδιού

Οι συμμετέχοντες προσδιόρισαν επίσης τα στοιχεία παιχνιδιού που απολαμβάνουν περισσότερο. Οι εμπειρίες βασισμένες σε αφήγηση, η συνεργασία με άλλους παίκτες, το ανταγωνιστικό παιχνίδι και η επίλυση γρίφων αναδείχθηκαν όλα ως ιδιαίτερα εκτιμώμενοι μηχανισμοί. Αντί να δείχνουν ισχυρή προτίμηση για ένα μόνο χαρακτηριστικό, οι ερωτηθέντες έτειναν να προτιμούν παιχνίδια που συνδυάζουν αφήγηση, συνεργασία, ουσιαστική λήψη αποφάσεων και επίλυση προβλημάτων. Το εύρημα αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό για το έργο KEY-YOU, καθώς υποδηλώνει ότι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι θα πρέπει να αποφεύγει να βασίζεται αποκλειστικά σε κουίζ ή μετάδοση πληροφοριών,

δημιουργώντας αντ' αυτού σενάρια εμπύθισης όπου οι παίκτες διερευνούν ενεργά ζητήματα πολιτότητας μέσω αλληλεπίδρασης και λήψης αποφάσεων.

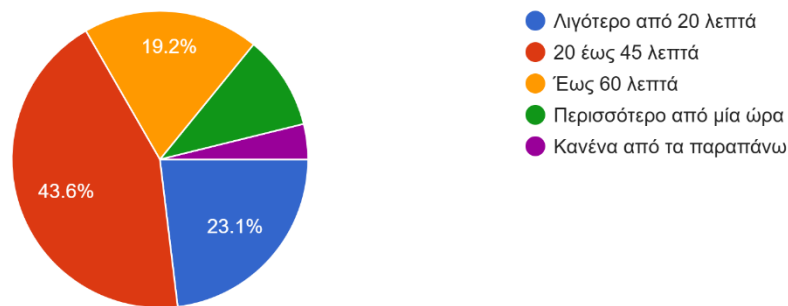


Figure 1. Preferred Duration of Educational Game Sessions

Τέλος, ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες πόσο χρόνο θα ήταν διατεθειμένοι να αφιερώσουν σε μία μεμονωμένη συνεδρία εκπαιδευτικού παιχνιδιού. Η πιο δημοφιλής επιλογή, με 43,6% των συμμετεχόντων, ήταν μεταξύ 20 και 45 λεπτών. Ένα επιπλέον 23,1% προτιμούσε συνεδρίες μικρότερης διάρκειας από 20 λεπτά, ενώ το 19,2% αισθανόταν άνετα με συνεδρίες έως μία ώρα. Μόνο το 10,3% εξέφρασε ενδιαφέρον για παιχνίδι διάρκειας άνω της μίας ώρας. Τα ευρήματα αυτά υποδεικνύουν ότι το εκπαιδευτικό παιχνίδι θα πρέπει να σχεδιαστεί γύρω από σχετικά σύντομες, εστιασμένες συνεδρίες ικανές να διατηρήσουν τη δέσμευση, παρέχοντας παράλληλα ουσιαστικά μαθησιακά αποτελέσματα. Μια τέτοια δομή ευθυγραμμίζεται καλά με τις συνήθειες και τις προσδοκίες των σύγχρονων νέων ενηλίκων, οι οποίοι συχνά προσεγγίζουν το εκπαιδευτικό περιεχόμενο μέσω ευέλικτων και χρονικά αποδοτικών ψηφιακών μορφών.

Ενότητα IV. Ανάλυση Εμποδίων

4.1 Επισκόπηση: Ενημερωτικά και Θεσμικά Εμπόδια

Τα ευρήματα της παρούσας τοπικής μελέτης καταδεικνύουν ότι τα εμπόδια που εμποδίζουν τους νέους στην Ελλάδα να συμμετάσχουν στην πολιτική ζωή είναι κυρίως ενημερωτικά, θεσμικά και κινητοποιητικά παρά νομικά ή τεχνολογικά. Συνολικά, οι ερωτηθέντες δεν φάνηκαν αδιάφοροι απέναντι στη συμμετοχή των πολιτών· αντιθέτως, εξέφρασαν αβεβαιότητα σχετικά με το πώς λειτουργεί στην πράξη η συμμετοχή, πώς λαμβάνονται οι αποφάσεις και αν η συμμετοχή τους θα μπορούσε να έχει ουσιαστικό αντίκτυπο.

4.2 Το Χάσμα μεταξύ Επίγνωσης Δικαιωμάτων και Πρακτικής Συμμετοχής

Ίσως το πιο σημαντικό εύρημα είναι η σαφής διάκριση μεταξύ της επίγνωσης δικαιωμάτων του πολίτη και της ικανότητας άσκησής τους. Ενώ περισσότεροι από τους μισούς συμμετέχοντες δήλωσαν ότι γενικά κατανοούν τα δικαιώματά τους ως νέοι Ευρωπαίοι πολίτες, μόνο το 24,4% δήλωσε ότι τόσο γνωρίζει ότι έχει το δικαίωμα συμμετοχής στη λήψη τοπικών αποφάσεων όσο και κατανοεί τις απαιτούμενες διαδικασίες. Αντιθέτως, το 64,1% αναγνώρισε ότι, παρότι γνωρίζει ότι έχει το δικαίωμα συμμετοχής, δεν γνωρίζει πώς να συμμετάσχει. Η ασυμφωνία αυτή αναδεικνύει μια

σημαντική αδυναμία στην τρέχουσα εκπαίδευση περί ενεργού πολιτότητας. Η γνώση των δικαιωμάτων από μόνη της δεν επαρκεί εάν οι νέοι στερούνται πρακτικής καθοδήγησης σχετικά με τους διαθέσιμους μηχανισμούς άσκησής τους.

4.3 Περιορισμένος Θεσμικός Αλφαριθμητισμός

Η έρευνα αποκάλυψε επίσης περιορισμένο θεσμικό αλφαριθμητισμό μεταξύ των συμμετεχόντων. Περισσότεροι από τους μισούς ερωτηθέντες (53,8%) δήλωσαν ότι δεν κατανοούν πώς οι προτάσεις πολιτών μετατρέπονται σε τοπικούς κανονισμούς ή εθνική νομοθεσία, ενώ μόλις το 7,7% θεωρούσε τον εαυτό του καλά ενημερωμένο για τις διαδικασίες αυτές. Τα ευρήματα αυτά υποδηλώνουν ότι οι δημοκρατικοί θεσμοί συχνά αντιμετωπίζονται ως απόμακροι, περίπλοκοι και δυσνόητοι. Χωρίς κατανόηση του πώς λαμβάνονται οι αποφάσεις ή ποιοι θεσμοί είναι υπεύθυνοι για διαφορετικούς τομείς πολιτικής, οι νέοι είναι λιγότερο πιθανό να πιστεύουν ότι η συμμετοχή τους μπορεί να παραγάγει απτά αποτελέσματα.

4.4 Πρόσβαση στην Πολιτική Ενημέρωση

Ένα ακόμη σημαντικό εμπόδιο που εντοπίστηκε μέσω της έρευνας αφορά την πρόσβαση σε πληροφορίες. Οι συμμετέχοντες ανέφεραν με συνέπεια ότι η επίσημη πολιτική επικοινωνία είναι συχνά διατυπωμένη με σύνθετη γλώσσα, δύσκολα κατανοητή για τους νέους. Μόνο ένα μικρό ποσοστό θεωρούσε την πολιτική ενημέρωση εύκολα προσβάσιμη, ενώ η πλειοψηφία πίστευε ότι η επίσημη επικοινωνία είναι κατανοητή μόνο σε ορισμένες περιπτώσεις ή είναι γενικά υπερβολικά τεχνική. Το εύρημα αυτό υποδηλώνει ότι η βελτίωση της συμμετοχής των πολιτών απαιτεί όχι μόνο τη δημιουργία ευκαιριών συμμετοχής αλλά και τη διασφάλιση ότι οι πληροφορίες σχετικά με αυτές τις ευκαιρίες κοινοποιούνται με σαφή, συνοπτική και σχετική γλώσσα για τα νεανικά ακροατήρια.

4.5 Αντιλαμβανόμενη Πολιτική Αποτελεσματικότητα

Οι απαντήσεις υποδεικνύουν επίσης ότι οι αντιλήψεις περί αποτελεσματικότητας επηρεάζουν τη συμμετοχή. Πολλοί ερωτηθέντες εξέφρασαν αβεβαιότητα ως προς το αν οι απόψεις τους θα επηρέαζαν πράγματι τις δημόσιες αποφάσεις. Αυτό αντικατοπτρίζει ένα ευρύτερο ζήτημα πολιτικής αποτελεσματικότητας, δηλαδή την πεποίθηση ότι οι ατομικές ενέργειες μπορούν να συμβάλουν σε ουσιαστική κοινωνική ή πολιτική αλλαγή. Όταν οι νέοι αντιλαμβάνονται τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων ως αδιαφανείς ή απρόσιτες, μπορεί να αποθαρρύνονται από τη συμμετοχή, ακόμη και αν υπάρχουν επίσημες ευκαιρίες συμμετοχής.

4.6 Χρονικοί Περιορισμοί και Πρακτικά Εμπόδια

Οι χρονικοί περιορισμοί αναδείχθηκαν επίσης ως σημαντικό πρακτικό εμπόδιο. Πολλοί συμμετέχοντες ανέφεραν ότι εξισορροπούν την τριτοβάθμια εκπαίδευση, την εργασία, τις οικογενειακές υποχρεώσεις ή πολλαπλές δεσμεύσεις ταυτόχρονα. Ως αποτέλεσμα, η συμμετοχή των πολιτών συχνά αντιμετωπίζεται ως πρόσθετη υποχρέωση παρά ως

αναπόσπαστο μέρος της καθημερινής ζωής. Το εύρημα αυτό υποδηλώνει ότι οι μελλοντικές πρωτοβουλίες συμμετοχής των πολιτών θα πρέπει να προσφέρουν ευέλικτες ευκαιρίες συμμετοχής που μπορούν να ενσωματωθούν εύκολα στην καθημερινή ρουτίνα των νέων.

4.7 Αποκλεισμός μεταξύ Ευάλωτων Ομάδων

Παρότι το συνολικό επίπεδο αντιλαμβανόμενου αποκλεισμού ήταν σχετικά χαμηλό, τα ευρήματα αποκαλύπτουν παρ' όλα αυτά ότι περίπου το ένα τέταρτο των ερωτηθέντων βιώνει αποκλεισμό τουλάχιστον περιστασιακά. Τα αισθήματα αποκλεισμού μπορεί να προκύπτουν από κοινωνικοοικονομικές συνθήκες, εκπαιδευτικές ανισότητες, περιορισμένη πρόσβαση σε ευκαιρίες ή αντιλήψεις ότι ορισμένες ομάδες υποεκπροσωπούνται στις δημοκρατικές διαδικασίες. Ακόμη και σχετικά χαμηλά επίπεδα αποκλεισμού αξίζουν προσοχή, καθώς μπορεί σταδιακά να μειώσουν την εμπιστοσύνη στους δημόσιους θεσμούς και να αποθαρρύνουν τη μελλοντική συμμετοχή.

4.8 Σύνοψη Βασικών Εμποδίων

Συνολικά, τα ευρήματα αυτά υποδηλώνουν ότι τα κύρια εμπόδια στη συμμετοχή των πολιτών μεταξύ των νέων στην Ελλάδα δεν σχετίζονται με έλλειψη ενδιαφέροντος για τη δημοκρατία. Αντιθέτως, αντικατοπτρίζουν περιορισμένη πρακτική γνώση, ανεπαρκή κατανόηση των θεσμικών διαδικασιών, μη προσβάσιμη επικοινωνία, αβεβαιότητα σχετικά με τον αντίκτυπο της συμμετοχής και καθημερινούς πρακτικούς περιορισμούς. Η αντιμετώπιση αυτών των εμποδίων απαιτεί εκπαιδευτικές προσεγγίσεις που δίνουν έμφαση στην πρακτική επάρκεια πολίτη παρά στην απλή αύξηση της επίγνωσης δημοκρατικών αξιών.

Ενότητα V. Προτιμήσεις στα Παιχνίδια

5.1 Εξοικείωση και Άνεση με το Παιχνίδι

Η έρευνα καταδεικνύει ότι η μάθηση μέσω παιχνιδιού έχει σημαντικές δυνατότητες ως εργαλείο εκπαίδευσης περί ενεργού πολιτότητας μεταξύ των νέων στην Ελλάδα. Οι περισσότεροι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι παίζουν ψηφιακά παιχνίδια τουλάχιστον περιστασιακά, υποδεικνύοντας ότι τα παιχνίδια αποτελούν ήδη οικείο και αποδεκτό μέρος της καθημερινής τους ζωής. Ως εκ τούτου, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια είναι απίθανο να θεωρηθούν ως ασυνήθιστα ή αποθαρρυντικά μαθησιακά περιβάλλοντα.

5.2 Ποικιλομορφία στις Προτιμήσεις Μορφής Παιχνιδιού

Ένα ιδιαίτερα ενθαρρυντικό εύρημα είναι ότι οι ερωτηθέντες δεν περιορίστηκαν σε έναν μόνο τύπο παιχνιδιού. Αντιθέτως, ανέφεραν ότι απολαμβάνουν μεγάλη ποικιλία ψηφιακών και αναλογικών παιχνιδιών, υποδεικνύοντας ότι εκτιμούν διαφορετικές μορφές αλληλεπίδρασης ανάλογα με το μαθησιακό πλαίσιο. Η ποικιλομορφία αυτή παρέχει ευελιξία για την ανάπτυξη του παιχνιδιού KEY-YOU, το οποίο θα μπορούσε να συνδυάσει αφηγηματικό παιχνίδι, συνεργατικές δραστηριότητες, στρατηγική λήψη

αποφάσεων, κουίζ, προσομοιώσεις και προκλήσεις επίλυσης προβλημάτων σε μία ενιαία μαθησιακή εμπειρία.

5.3 Προτιμώμενη Διάρκεια Συνεδρίας

Οι συμμετέχοντες επέδειξαν επίσης σαφείς προτιμήσεις όσον αφορά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το μεγαλύτερο ποσοστό προτιμούσε εκπαιδευτικές συνεδρίες διάρκειας 20 έως 45 λεπτών, ενώ οι συντομότερες συνεδρίες κάτω των 20 λεπτών θεωρήθηκαν επίσης θετικά. Μόνο ένα σχετικά μικρό ποσοστό εξέφρασε ενδιαφέρον για συνεδρίες που υπερβαίνουν τη μία ώρα. Τα ευρήματα αυτά υποδεικνύουν ότι το εκπαιδευτικό περιεχόμενο θα πρέπει να διαιρεθεί σε διαχειρίσιμες ενότητες που επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να ολοκληρώνουν ουσιαστικούς στόχους εντός σχετικά σύντομου χρονικού διαστήματος. Μια τέτοια αρθρωτή δομή θα διευκόλυνε επίσης την εφαρμογή σε σχολικές τάξεις, εργαστήρια νεολαίας και ανεξάρτητη μάθηση.

5.4 Προτιμώμενοι Μηχανισμοί Παιχνιδιού

Ένα ακόμη σημαντικό εύρημα αφορά τους τύπους μηχανισμών παιχνιδιού που οι συμμετέχοντες βρήκαν πιο ελκυστικούς. Αντί να προτιμούν την παθητική μετάδοση πληροφοριών, οι ερωτηθέντες προτιμούσαν με συνέπεια διαδραστικές εμπειρίες που περιλαμβάνουν αφήγηση, ρεαλιστικά σενάρια, συνεργασία, λήψη αποφάσεων, επίλυση προβλημάτων και άμεση ανατροφοδότηση. Αυτό υποδηλώνει ότι οι νέοι προτιμούν τη μάθηση μέσω πράξης παρά τη μάθηση μέσω εκτενών επεξηγήσεων ή στατικού ενημερωτικού περιεχομένου.

5.5 Επιπτώσεις για τον Σχεδιασμό Βιωματικής Μάθησης

Η δημοτικότητα των αφηγηματικών εμπειριών είναι ιδιαίτερα σημαντική για την εκπαίδευση περί ενεργού πολιτότητας. Η αφήγηση επιτρέπει στους παίκτες να βιώσουν τις συνέπειες των δημοκρατικών αποφάσεων από πολλαπλές οπτικές γωνίες, ενθαρρύνοντας την ενσυναίσθηση και την κριτική σκέψη, καθιστώντας παράλληλα πιο συγκεκριμένες τις αφηρημένες θεσμικές έννοιες. Παρομοίως, το συνεργατικό παιχνίδι αντικατοπτρίζει την ίδια τη συνεργατική φύση της δημοκρατικής συμμετοχής, ενισχύοντας τη σημασία του διαλόγου, της διαπραγμάτευσης και της συλλογικής επίλυσης προβλημάτων.

Τα ευρήματα της έρευνας υποστηρίζουν επομένως τη χρήση αρχών βιωματικής μάθησης στο πλαίσιο του έργου KEY-YOU. Αντί να παρουσιάζεται η εκπαίδευση περί ενεργού πολιτότητας ως συλλογή γεγονότων προς αποστήθιση, το παιχνίδι θα πρέπει να ενθαρρύνει τους παίκτες να διερευνούν ενεργά τα δημοκρατικά συστήματα, να πειραματίζονται με διαφορετικές αποφάσεις και να παρατηρούν τις συνέπειες των ενεργειών τους. Μια τέτοια προσέγγιση είναι πιθανό να αυξήσει τόσο τη δέσμευση όσο και τη μακροπρόθεσμη διατήρηση της γνώσης.

Ενότητα VI. Συστάσεις για τον Σχεδιασμό του Παιχνιδιού KEY-YOU

Τα ευρήματα της παρούσας τοπικής μελέτης παρέχουν αρκετές σημαντικές συστάσεις που μπορούν να ενημερώσουν άμεσα τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού παιχνιδιού KEY-YOU.

6.1 Έμφαση στην Πρακτική Συμμετοχή των Πολιτών

Το παιχνίδι θα πρέπει να δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην πρακτική συμμετοχή των πολιτών. Δεδομένου ότι πολλοί ερωτηθέντες αναγνωρίζουν ήδη ότι κατέχουν δημοκρατικά δικαιώματα αλλά δεν γνωρίζουν πώς να τα ασκήσουν, το παιχνίδι θα πρέπει να επικεντρωθεί στην επίδειξη συγκεκριμένων μηχανισμών συμμετοχής. Οι παίκτες θα πρέπει να μάθουν όχι μόνο ποια είναι τα δικαιώματά τους αλλά και πώς μπορούν να παρακολουθήσουν δημόσιες διαβουλεύσεις, να επικοινωνήσουν με τις τοπικές αρχές, να υποβάλουν προτάσεις, να συμμετάσχουν σε συμβούλια νέων, να οργανώσουν κοινοτικές πρωτοβουλίες ή να συμβάλουν σε ευρωπαϊκές δημοκρατικές διαδικασίες.

6.2 Ρεαλιστικές Θεσμικές Προσομοιώσεις

Το παιχνίδι θα πρέπει να εξηγεί τους δημοκρατικούς θεσμούς μέσω ρεαλιστικών προσομοιώσεων παρά μέσω θεωρητικής διδασκαλίας. Οι παίκτες θα μπορούσαν να αναλάβουν ρόλους πολιτών, δημοτικών συμβούλων, εκπροσώπων νέων, κοινοτικών ηγετών, δημοσιογράφων ή υπευθύνων χάραξης πολιτικής, επιτρέποντάς τους να κατανοήσουν πώς οι αποφάσεις διαπραγματεύονται, συζητούνται και υλοποιούνται. Βιώνοντας απευθείας τις δημοκρατικές διαδικασίες, οι παίκτες είναι πιθανό να αναπτύξουν βαθύτερη κατανόηση των θεσμικών δομών σε σχέση με το παραδοσιακό εκπαιδευτικό υλικό.

6.3 Αφηγηματικά Διλήμματα Πολιτότητας

Το παιχνίδι θα πρέπει να υιοθετήσει μια αφηγηματική δομή στην οποία οι παίκτες συναντούν ρεαλιστικά διλήμματα πολιτότητας που απαιτούν κριτική σκέψη και ηθική λήψη αποφάσεων. Αντί να ανταμείβει μόνο τις σωστές απαντήσεις, το παιχνίδι θα πρέπει να καταδεικνύει ότι η δημοκρατική συμμετοχή συχνά περιλαμβάνει την εξισορρόπηση αντικρουόμενων συμφερόντων, την αξιολόγηση αποδεικτικών στοιχείων, τη διαπραγμάτευση με άλλους και τη στάθμιση των μακροπρόθεσμων συνεπειών των δημόσιων αποφάσεων.

6.4 Αρθρωτό Περιεχόμενο Ανάλογο της Διάρκειας Συνεδρίας

Η έρευνα υποδεικνύει επίσης ότι το παιχνίδι θα πρέπει να παραμείνει συνοπτικό και ευέλικτο. Δεδομένου ότι η προτιμώμενη διάρκεια συνεδρίας είναι 20 έως 45 λεπτά, το εκπαιδευτικό περιεχόμενο θα πρέπει να οργανωθεί σε ανεξάρτητα κεφάλαια ή αποστολές που μπορούν να ολοκληρωθούν μεμονωμένα, συμβάλλοντας παράλληλα σε μια ευρύτερη αφήγηση. Αυτή η αρθρωτή προσέγγιση θα αύξανε την προσβασιμότητα τόσο για επίσημα εκπαιδευτικά πλαίσια όσο και για άτυπες δραστηριότητες νεολαίας.

6.5 Διαδραστικοί Μηχανισμοί και Επαναληψιμότητα

Η προτίμηση των συμμετεχόντων για ουσιαστική αλληλεπίδραση υποδεικνύει περαιτέρω ότι το παιχνίδι θα πρέπει να ενσωματώνει διακλαδιζόμενες αφηγήσεις, πολλαπλά μονοπάτια αποφάσεων, συστήματα επιτευγμάτων, παρακολούθηση προόδου, άμεση ανατροφοδότηση και δυνατότητες επανάληψης. Τέτοιοι μηχανισμοί θα ενθάρρυναν την εξερεύνηση και θα ενίσχυαν τη μάθηση μέσω πειραματισμού παρά μέσω αποστήθισης.

6.6 Προσβασιμότητα και Σχεδιασμός σε Απλή Γλώσσα

Η προσβασιμότητα θα πρέπει επίσης να παραμείνει κεντρική αρχή σχεδιασμού. Το παιχνίδι θα πρέπει να χρησιμοποιεί σαφή γλώσσα, διαισθητική πλοήγηση και συμπεριληπτικό οπτικό σχεδιασμό, αποφεύγοντας περιττή θεσμική ορολογία. Δεδομένου ότι η έρευνα ανέδειξε την πολυπλοκότητα της πολιτικής επικοινωνίας ως σημαντικό εμπόδιο, το εκπαιδευτικό περιεχόμενο θα πρέπει να καταδεικνύει ότι η συμμετοχή των πολιτών είναι κατανοητή και προσβάσιμη σε όλους, ανεξαρτήτως εκπαιδευτικού υποβάθρου.

6.7 Συμπεριληπτική Εκπροσώπηση

Τέλος, το παιχνίδι θα πρέπει να προάγει τη συμπεριληπτικότητα εκπροσωπώντας νέους από ποικίλα κοινωνικά, πολιτισμικά, εκπαιδευτικά και οικονομικά υπόβαθρα. Η έρευνα υποδεικνύει ότι, παρότι πολλοί συμμετέχοντες δεν βιώνουν συχνά αποκλεισμό, ένα σημαντικό ποσοστό εξακολουθεί να αντιμετωπίζει εμπόδια στη συμμετοχή. Η συμπεριληπτική εκπροσώπηση χαρακτήρων, οι πολλαπλές οπτικές γωνίες και το προσβάσιμο παιχνίδι μπορούν επομένως να συμβάλουν στη δημιουργία ενός μαθησιακού περιβάλλοντος στο οποίο όλοι οι παίκτες αισθάνονται ότι εκπροσωπούνται και ενδυναμώνονται.

Ενότητα VII. Συμπέρασμα

Η παρούσα τοπική μελέτη παρέχει πολύτιμα στοιχεία σχετικά με τις αντιλήψεις των νέων στην Ελλάδα για τη συμμετοχή των πολιτών, τις δημοκρατικές διαδικασίες και τη μάθηση μέσω παιχνιδιού. Συνολικά, τα ευρήματα υποδεικνύουν ότι οι νέοι αναγνωρίζουν τη σημασία της δημοκρατικής συμμετοχής και γενικά διατηρούν θετική στάση απέναντι στη δέσμευση περί ενεργού πολιτότητας. Ωστόσο, παραμένουν σημαντικά χάσματα μεταξύ της θεωρητικής επίγνωσης των δικαιωμάτων του πολίτη και της πρακτικής γνώσης που απαιτείται για την αποτελεσματική άσκησή τους.

Η μελέτη καταδεικνύει ότι τα κύρια εμπόδια στη συμμετοχή είναι η ανεπαρκής κατανόηση των δημοκρατικών θεσμών, η περιορισμένη πρακτική γνώση των μηχανισμών συμμετοχής, η μη προσβάσιμη πολιτική επικοινωνία και η αβεβαιότητα σχετικά με τον αντίκτυπο των ατομικών συνεισφορών. Τα εμπόδια αυτά υποδηλώνουν ότι οι μελλοντικές εκπαιδευτικές πρωτοβουλίες θα πρέπει να επικεντρωθούν όχι μόνο στην

αύξηση της επίγνωσης αλλά και στην ανάπτυξη πρακτικών ικανοτήτων και εμπιστοσύνης περί ενεργού πολιτότητας.

Τα ευρήματα καταδεικνύουν περαιτέρω ότι η μάθηση μέσω παιχνιδιού αντιπροσωπεύει μια ιδιαίτερα υποσχόμενη προσέγγιση για την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων. Οι συμμετέχοντες εξέφρασαν ισχυρές προτιμήσεις για διαδραστικές, αφηγηματικές μαθησιακές εμπειρίες που ενθαρρύνουν την εξερεύνηση, τη συνεργασία και τη λήψη αποφάσεων εντός ρεαλιστικών σεναρίων. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που ενσωματώνουν φυσικά τη γνώση περί ενεργού πολιτότητας σε ελκυστικό παιχνίδι είναι επομένως καλά τοποθετημένα ώστε να αυξήσουν τα κίνητρα, ενισχύοντας παράλληλα τη δημοκρατική κατανόηση.

Οι συστάσεις που παρουσιάζονται στην παρούσα έκθεση παρέχουν μια τεκμηριωμένη βάση για την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού παιχνιδιού KEY-YOU. Ανταποκρινόμενο άμεσα στις εμπειρίες, τις προτιμήσεις και τις μαθησιακές ανάγκες που εντοπίστηκαν μέσω αυτής της έρευνας, το παιχνίδι έχει τη δυνατότητα να καταστεί ένα αποτελεσματικό εκπαιδευτικό εργαλείο ικανό να βελτιώσει τον αλφαριθμητισμό περί ενεργού πολιτότητας, να ενθαρρύνει τη δημοκρατική συμμετοχή και να ενδυναμώσει τους νέους ώστε να γίνουν ενεργοί, ενημερωμένοι και υπεύθυνοι πολίτες τόσο στην Ελλάδα όσο και στην ευρύτερη ευρωπαϊκή κοινότητα.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

Council of the European Union. (2018). Resolution of the Council of the European Union and the Representatives of the Governments of the Member States meeting within the Council on a framework for European cooperation in the youth field: The European Union Youth Strategy 2019–2027 (OJ C 456, 18.12.2018). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=LEGISSUM:4617911>

European Commission, Directorate-General for Communication. (2024). Flash Eurobarometer: Youth and Democracy in the European Year of Youth. <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/3181>

Eurostat. (2026). Unemployment statistics and beyond. Statistics Explained. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Unemployment_statistics_and_beyond

Effects of games in STEM education: A meta-analysis on the moderating role of student background characteristics. Educational Research and Evaluation. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03057267.2022.2057732>

The impact of game-based learning on motivation, self-efficacy, and academic achievement in the natural sciences: A meta-analysis. Education Sciences, 16(1), 122. <https://www.mdpi.com/2227-7102/16/1/122>



Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Αποποίηση ευθύνης: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι, ωστόσο, αποκλειστικά του/των συγγραφέα/-ων και δεν αντικατοπτρίζουν κατ' ανάγκη εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Το παρόν έργο διατίθεται με άδεια Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. Για να δείτε αντίγραφο αυτής της άδειας, επισκεφθείτε τη διεύθυνση <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>





Creative Knowledge & Diversity-oriented Engagement for Youth UNLOCKED Participation

Έκθεση Τοπικής Μελέτης PYLON ONE

Πρόγραμμα Erasmus+

Συμμετοχή Νέων στα Κοινά και Μάθηση μέσω Παιχνιδιού στην Ελλάδα

Τίτλος Έργου: Creative Knowledge & Diversity-oriented Engagement for Youth UNLOCKED Participation (KEY-YOU)

Συγγραφή: Alexandra Pavlou

Ρόλος: EU Project Manager

Οργανισμός-Εταίρος: PYLON ONE

Χώρα: Ελλάδα

Πηγή δεδομένων: Κανάλι διάχυσης του PYLON ONE, n = 76 έγκυρες απαντήσεις

Ημερομηνία: 31 Ιουλίου 2026

Περιεχόμενα

Ενότητα I: Εισαγωγή και Σύνοψη	3
1.1 Στόχοι: Το Πλαίσιο του Έργου KEY-YOU και η Συμβολή του PYLON ONE	3
1.2 Περίληψη	3
Ενότητα II: Μεθοδολογία	4
2.1 Ερευνητικός Σχεδιασμός και Κοινό Πλαίσιο Μεθοδολογίας	4
2.2 Ερωτηματολόγιο και Μετάφραση	4
2.3 Πλατφόρμα Συλλογής Δεδομένων και Στρατηγική Διάχυσης	4
2.4 Δεοντολογικά Ζητήματα	4
2.5 Χαρακτηριστικά Δείγματος	4
2.6–2.8 Ανάλυση και Περιορισμοί	5
Ενότητα III: Αποτελέσματα	5
3.1 Δημογραφικό Προφίλ Ερωτηθέντων	5
3.2 Επίγνωση Πολιτικών Δικαιωμάτων και Δημοκρατικών Διαδικασιών	7
3.3 Εμπόδια στη Συμμετοχή στα Κοινά	9
3.4 Εμπειρίες Κοινωνικού και Πολιτικού Αποκλεισμού	9
3.5 Προσβασιμότητα της Πολιτικής Πληροφόρησης	10
3.6 Συνήθειες και Προτιμήσεις ως προς τα Παιχνίδια	10
Ενότητα IV: Ανάλυση Εμποδίων	12
4.1 Επισκόπηση	12
4.2 Το Χάσμα μεταξύ Επίγνωσης και Ικανότητας	12
4.3 Περιορισμένος Θεσμικός Γραμματισμός	13
4.4 Πρόσβαση σε Πολιτική Πληροφόρηση	13
4.5 Χρονικοί Περιορισμοί και Αντιλαμβανόμενη Αποτελεσματικότητα	13
4.6 Αποκλεισμός	13
Ενότητα V: Προτιμήσεις ως προς τα Παιχνίδια και Προεκτάσεις για τον Σχεδιασμό	13
Ενότητα VI: Συστάσεις για τον Σχεδιασμό του Παιχνιδιού KEY-YOU	14
Ενότητα VII: Συμπέρασμα	14

Ενότητα I: Εισαγωγή και Σύνοψη

1.1 Στόχοι: Το Πλαίσιο του Έργου KEY-YOU και η Συμβολή του PYLON ONE

Η παρούσα έκθεση παρουσιάζει τα ευρήματα της τοπικής μελέτης που διεξήγαγε ο PYLON ONE στο πλαίσιο του έργου Erasmus+ KEY-YOU: **Creative Knowledge & Diversity-oriented Engagement for Youth UNLOCKED Participation (KEY-YOU)**. Το KEY-YOU είναι μια διετής πρωτοβουλία χρηματοδοτούμενη από την ΕΕ, την οποία υλοποιεί μια κοινοπραξία πέντε εταίρων, εκ των οποίων ο PYLON ONE είναι ο ελληνικός εταίρος υπεύθυνος για την προσέγγιση, τη διάχυση και την αναφορά αυτού του σκέλους της μελέτης. Στόχος του έργου είναι η ενίσχυση της συμμετοχής στα κοινά, της ισότητας και της ένταξης των νέων, ιδίως όσων προέρχονται από υποεκπροσωπούμενες ομάδες.

Στο πλαίσιο της ευρύτερης προσπάθειας συλλογής δεδομένων για την Ελλάδα εντός της κοινοπραξίας KEY-YOU, ο PYLON ONE διένειμε το κοινό ερωτηματολόγιο του έργου μέσω των δικών του καναλιών διάχυσης και δικτύων, συγκεντρώνοντας 76 έγκυρες απαντήσεις από νέους ηλικίας 18 έως 30 ετών. Το σύνολο αυτό δεδομένων συμπληρώνει την παράλληλη τοπική μελέτη που διεξήγαγαν άλλοι εταίροι της κοινοπραξίας και συνεισφέρει ένα επιπλέον, ανεξάρτητα συλλεγμένο δείγμα στη συνολική ελληνική βάση τεκμηρίωσης που θα διαμορφώσει τον σχεδιασμό του εκπαιδευτικού παιχνιδιού KEY-YOU.

Ο στόχος της παρούσας έκθεσης είναι διττός: πρώτον, να αναλύσει τα δεδομένα των ερωτηθέντων του PYLON ONE σχετικά με τη γνώση των πολιτικών θεμάτων, τα αντιλαμβανόμενα εμπόδια και τη συμμετοχή των νέων· δεύτερον, να μετουσιώσει αυτά τα ευρήματα σε συγκεκριμένες συστάσεις σχεδιασμού για το ψηφιακό παιχνίδι διαφυγής KEY-YOU και τη συνοδευτική τράπουλα καρτών, με τρόπο συνεπή προς την κοινή μεθοδολογία που έχει συμφωνηθεί από την κοινοπραξία.

Η δομή της έκθεσης είναι η εξής: η Ενότητα II παρουσιάζει τον ερευνητικό σχεδιασμό και τη μεθοδολογία· η Ενότητα III παρουσιάζει τα αποτελέσματα της έρευνας· η Ενότητα IV αναλύει τα δομικά και ψυχολογικά εμπόδια στη συμμετοχή των νέων· η Ενότητα V αξιολογεί τις συνθήκες και τις προτιμήσεις ως προς τα παιχνίδια που αφορούν τον σχεδιασμό μάθησης μέσω παιχνιδιού (GBL)· η Ενότητα VI παρουσιάζει συστάσεις σχεδιασμού· και η Ενότητα VII παρουσιάζει τα συμπεράσματα της έκθεσης.

1.2 Περίληψη

Η παρούσα έκθεση εξετάζει δεδομένα από ποσοτική έρευνα σε 76 νέους ηλικίας 18–30 ετών, τα οποία συγκέντρωσε ο PYLON ONE μέσω διαδικτυακού ερωτηματολογίου βασισμένου στο κοινό εργαλείο της κοινοπραξίας KEY-YOU. Τα ευρήματα καταδεικνύουν ένα έντονο χάσμα μεταξύ γνώσης και δράσης σε αυτή την ηλικιακή ομάδα. Μόλις το 26,3% των ερωτηθέντων συμφώνησε ή συμφώνησε απόλυτα με τη δήλωση ότι κατανοεί τα δικαιώματά του ως νέος Ευρωπαίος, ενώ η πλειονότητα (64,5%) τοποθετήθηκε στο ουδέτερο μεσαίο σημείο της κλίμακας — γεγονός που υποδηλώνει εκτεταμένη αβεβαιότητα και όχι εμπιστοσύνη ή πλήρη άγνοια.

Η αβεβαιότητα αυτή εντείνεται σημαντικά σε διαδικαστικό επίπεδο. Ενώ το 57,9% των ερωτηθέντων πιστεύει ότι έχει το δικαίωμα να εκφράσει άποψη για έναν δημοτικό κανονισμό που αφορά τους νέους,

μόλις το 7,9% του συνόλου του δείγματος γνωρίζει τόσο ότι έχει αυτό το δικαίωμα όσο και πώς να το ασκήσει· ενώ πλήρες 50,0% γνωρίζει ότι το δικαίωμα υπάρχει αλλά δεν έχει ιδέα πώς να ενεργήσει βάσει αυτού. Ο θεσμικός γραμματισμός είναι εξίσου περιορισμένος: οι μισοί ερωτηθέντες (50,0%) δηλώνουν ότι δεν κατανοούν καθόλου πώς μια πρόταση πολιτή μετατρέπεται σε επίσημο νόμο ή τοπικό κανονισμό, και μόνο το 5,3% θεωρεί ότι γνωρίζει πλήρως τη διαδικασία.

Τα εμπόδια που προκαλούν αυτή την αποσύνδεση είναι πληροφοριακά και διαδικαστικά και όχι έλλειψη ενδιαφέροντος. **Το να μη γνωρίζουν από πού ή πώς να ξεκινήσουν** είναι το συχνότερα αναφερόμενο εμπόδιο (78,9%), ακολουθούμενο στενά από **την αντιλαμβανόμενη πολυπλοκότητα της γλώσσας και της γραφειοκρατικής διαδικασίας** (57,9%) — τα δύο εμπόδια που επιλέγονται συχνότερα μαζί από τους ίδιους ερωτηθέντες. Ένα επιπλέον 85,5% περιγράφει την επίσημη πολιτική πληροφόρηση ως κατανοητή μόνο «ανάλογα με το θέμα», ενώ το 31,6% αναφέρει ότι νιώθει κοινωνικά ή πολιτικά αποκλεισμένο τουλάχιστον περιστασιακά λόγω φύλου, καταγωγής ή ταυτότητας.

Ως προς τις συνήθειες παιχνιδιού, το δείγμα του PYLON ONE παρουσιάζει ελαφρώς διαφορετικό προφίλ από το ευρύτερο ελληνικό σύνολο δεδομένων: τα επιτραπέζια και τα party games είναι η πιο δημοφιλής μορφή (73,7%), ελαφρώς μπροστά από τα ψηφιακά παιχνίδια (64,5%), ενώ τα παιχνίδια με κάρτες έχουν επίσης σημαντική εκπροσώπηση (36,8%). Οι ερωτηθέντες δείχνουν έντονη προτίμηση στη συνεργατική εμπειρία παιχνιδιού (67,1%) και τους ανταγωνιστικούς μηχανισμούς (52,6%) έναντι του αφηγηματικού περιεχομένου ή της επίλυσης γρίφων, και προτιμούν διάρκειες συνεδρίας 20–45 λεπτών (35,5%) ή έως 60 λεπτά (30,3%).

Τα ευρήματα αυτά συνηγορούν υπέρ της ίδιας γενικής κατεύθυνσης σχεδιασμού που έχει εντοπιστεί σε όλη την κοινοπραξία KEY-YOU: μια διεπαφή σε απλή γλώσσα, χωρίς ορολογία· ρεαλιστικές προσομοιώσεις πολιτικών και θεσμικών διαδικασιών· και αρθρωτά, συνεργατικά κεφάλαια παιχνιδιού προσαρμοσμένα στους χρονικούς περιορισμούς εργαζόμενων και σπουδαζόντων νέων.

Ενότητα II: Μεθοδολογία

2.1 Ερευνητικός Σχεδιασμός και Κοινό Πλαίσιο Μεθοδολογίας

Η παρούσα τοπική μελέτη διεξήχθη από τον PYLON ONE στο πλαίσιο του έργου KEY-YOU, με στόχο τη διερεύνηση των αντιλήψεων των νέων για τη συμμετοχή στα κοινά, την επίγνωσή τους για τα πολιτικά δικαιώματα και τις δημοκρατικές διαδικασίες, τα εμπόδια που συναντούν στη συμμετοχή στη δημόσια ζωή, καθώς και τις προτιμήσεις τους ως προς τη μάθηση μέσω παιχνιδιού. Για να διασφαλιστεί η συγκρισιμότητα μεταξύ όλων των συμμετεχουσών χωρών και οργανισμών-εταίρων, η έρευνα ακολούθησε την κοινή μεθοδολογία και το ερωτηματολόγιο που έχει συμφωνηθεί από την κοινοπραξία του έργου.

2.2 Ερωτηματολόγιο και Μετάφραση

Το ερωτηματολόγιο που διένειμε ο PYLON ONE χρησιμοποίησε την ίδια δομή, διατύπωση, σειρά ερωτήσεων και επιλογές απάντησης με το κοινό εργαλείο KEY-YOU, μεταφρασμένο στα ελληνικά και προσαρμοσμένο για σαφήνεια για ερωτηθέντες ηλικίας 18–30 ετών. Δεν έγινε καμία τροποποίηση στη δομή του ερωτηματολογίου, ώστε τα αποτελέσματα του PYLON ONE να παραμένουν άμεσα συγκρίσιμα με εκείνα που συνέλεξαν οι υπόλοιποι εταίροι της κοινοπραξίας.

2.3 Πλατφόρμα Συλλογής Δεδομένων και Στρατηγική Διάχυσης

Το ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε και διανεμήθηκε μέσω Google Forms, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να απαντήσουν ανώνυμα και όποτε τους ήταν βολικό. Ο PYLON ONE διένειμε τον σύνδεσμο της έρευνας μέσω των δικών του καναλιών κοινωνικής δικτύωσης, δικτύων εταίρων και άμεσης προσέγγισης ομάδων νέων, ενθαρρύνοντας μια προσέγγιση «χιονοστιβάδας», κατά την οποία οι ερωτηθέντες καλούνταν να διαδώσουν περαιτέρω το ερωτηματολόγιο εντός των δικών τους δικτύων.

2.4 Δεοντολογικά Ζητήματα

Η συμμετοχή ήταν εξ ολοκλήρου εθελοντική και ανώνυμη. Οι ερωτηθέντες ενημερώθηκαν για τον σκοπό της έρευνας, την αποκλειστική χρήση των απαντήσεων στο πλαίσιο του έργου KEY-YOU, καθώς και για το δικαίωμά τους να διακόψουν το ερωτηματολόγιο σε οποιοδήποτε στάδιο χωρίς να δώσουν εξήγηση. Δεν συλλέχθηκε καμία προσωπικά αναγνωρίσιμη πληροφορία.

2.5 Χαρακτηριστικά Δείγματος

Η συλλογή δεδομένων απέδωσε **76 έγκυρες απαντήσεις**, όλες από ερωτηθέντες ηλικίας 18–30 ετών (μέση ηλικία 25,0, διάμεσος ηλικία 25). Το δείγμα περιελάμβανε φοιτητές, εργαζόμενους νέους και άτομα που συνδυάζαν σπουδές και εργασία, προερχόμενα τόσο από αστικές όσο και από αγροτικές περιοχές της Ελλάδας, σύμφωνα με την ομάδα-στόχο που ορίζει το έργο.

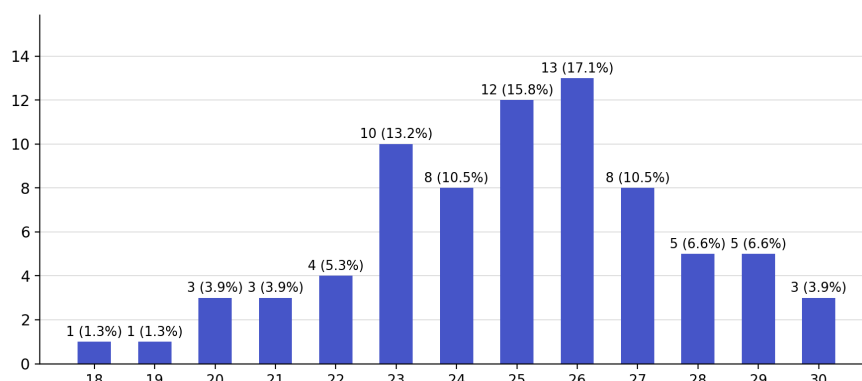
2.6–2.8 Ανάλυση και Περιορισμοί

Οι απαντήσεις της έρευνας εξήχθησαν και ελέγχθηκαν ως προς την πληρότητά τους πριν από την ανάλυση. Όπως και στην παράλληλη μελέτη της κοινοπραξίας, η ανάλυση που παρουσιάζεται εδώ είναι περιγραφική και διερευνητική: καταγράφει συχνότητες και ποσοστά και ερμηνεύει σχέσεις μεταξύ συναφών ερωτήσεων (π.χ. η αυτοαναφερόμενη επίγνωση δικαιωμάτων σε σχέση με τη διαδικαστική γνώση). Το δείγμα δεν είναι στατιστικά αντιπροσωπευτικό του συνόλου του ελληνικού νεανικού πληθυσμού, ωστόσο προσφέρει μια αξιόπιστη, ανεξάρτητα συλλεγμένη εικόνα η οποία —σε συνδυασμό με την παράλληλη μελέτη που διεξήγαγαν άλλοι εταίροι του KEY-YOU— ενισχύει τη βάση τεκμηρίωσης στην οποία στηρίζεται ο σχεδιασμός του παιχνιδιού KEY-YOU.

Ενότητα III: Αποτελέσματα

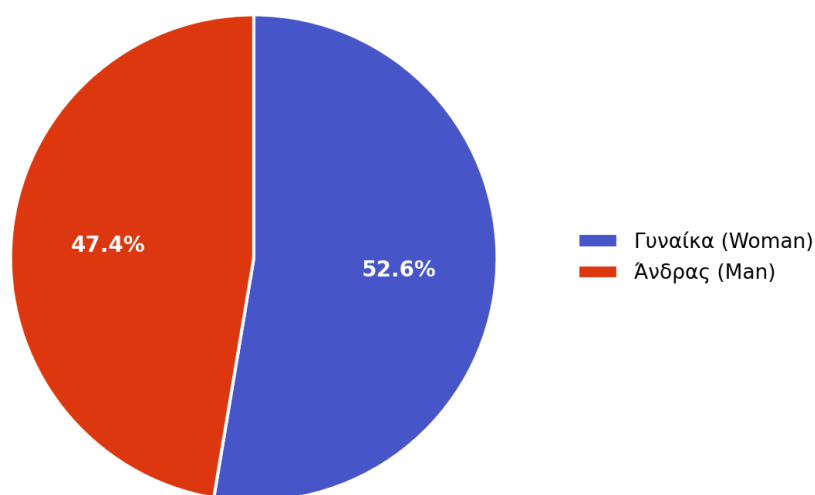
3.1 Δημογραφικό Προφίλ Ερωτηθέντων

Συνολικά συγκεντρώθηκαν 76 έγκυρες απαντήσεις. Η κατανομή ηλικίας καλύπτει ολόκληρο το εύρος-στόχο 18–30 ετών, με τις μεγαλύτερες συγκεντρώσεις στους 26χρονους (17,1%), τους 25χρονους (15,8%) και τους 23χρονους (13,2%)· η μέση ηλικία των ερωτηθέντων είναι 25,0 έτη.



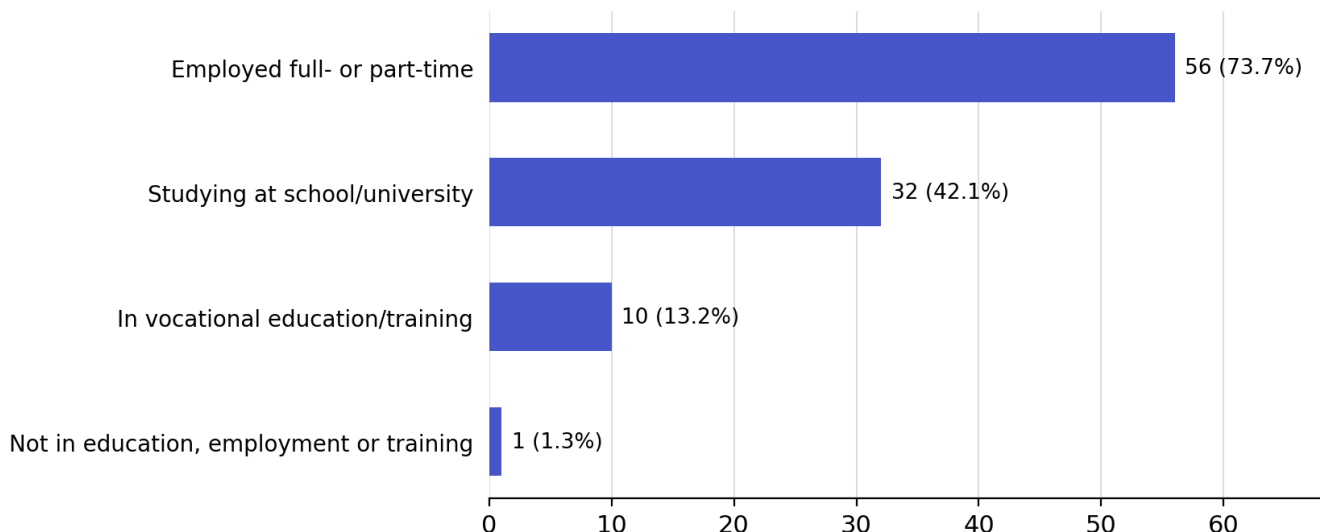
Σχήμα 1. Κατανομή ηλικίας των ερωτηθέντων του PYLON ONE ($n = 76$).

Ως προς το φύλο, το δείγμα είναι σχεδόν ισορροπημένο, με τις γυναίκες να αντιπροσωπεύουν το 52,6% των ερωτηθέντων (40 συμμετέχουσες) και τους άνδρες το 47,4% (36 συμμετέχοντες). κανένας ερωτηθείς σε αυτό το δείγμα δεν δήλωσε μη δυαδικό φύλο ή προτίμησε να μην αποκαλύψει το φύλο του.



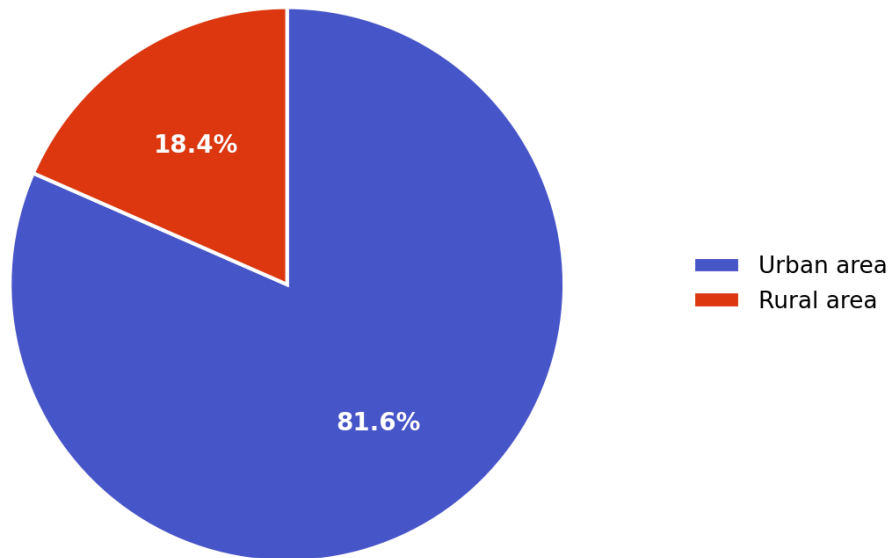
Σχήμα 2. Κατανομή φύλου των ερωτηθέντων του PYLON ONE.

Ως προς την τρέχουσα κατάσταση, η πλειονότητα των ερωτηθέντων (73,7%) εργάζεται με πλήρη ή μερική απασχόληση, και το 42,1% σπουδάζει σε σχολείο ή πανεπιστήμιο· το 13,2% παρακολουθεί επαγγελματική εκπαίδευση ή κατάρτιση, ενώ ένας μικρός αριθμός συνδυάζει περισσότερες από μία από αυτές τις καταστάσεις (τα ποσοστά αθροίζουν σε πάνω από 100% επειδή οι ερωτηθέντες μπορούσαν να επιλέξουν περισσότερες από μία επιλογές).



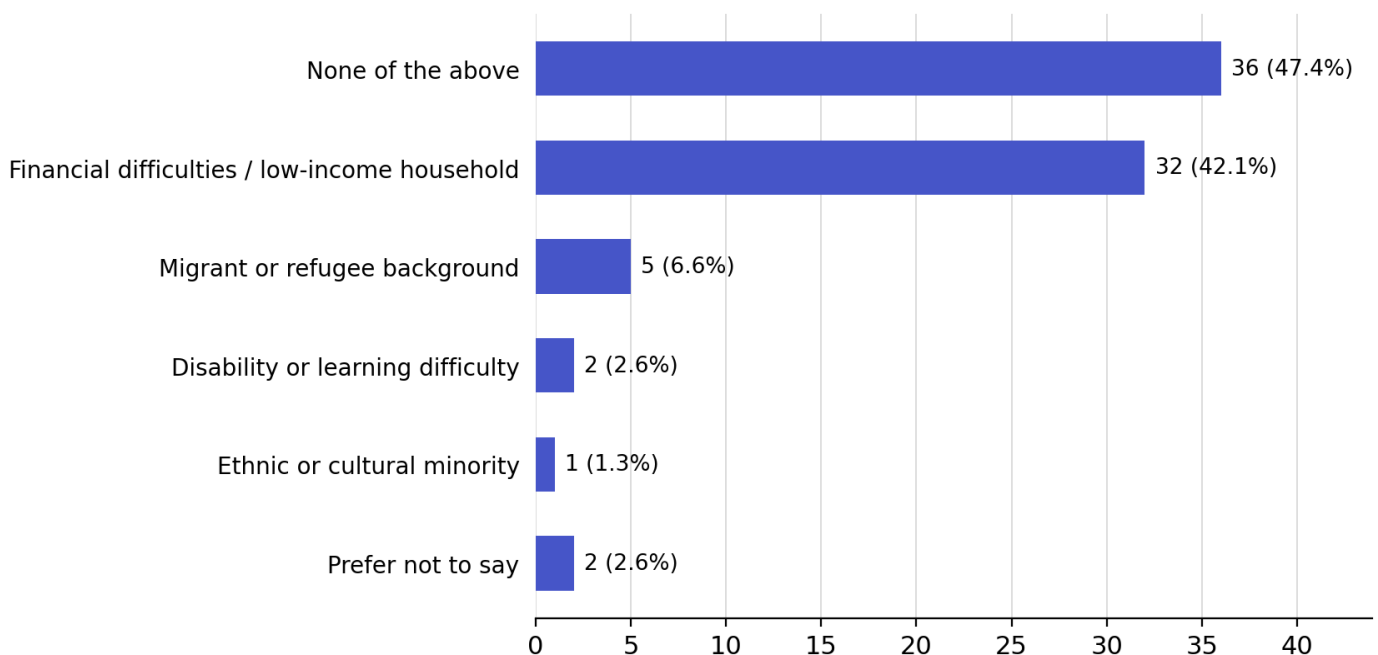
Σχήμα 3. Τρέχουσα εργασιακή και εκπαιδευτική κατάσταση (πολλαπλή επιλογή).

Γεωγραφικά, η μεγάλη πλειονότητα των ερωτηθέντων (81,6%) διαμένει σε αστικές περιοχές, ενώ το 18,4% ζει σε αγροτικές κοινότητες — ένα δείγμα κάπως πιο αστικοποιημένο σε σχέση με την ευρύτερη ελληνική μελέτη, γεγονός που όμως συνάδει με το κατά κύριο λόγο αστικό δίκτυο προσέγγισης του PYLON ONE.



Σχήμα 4. Τόπος διαμονής των ερωτηθέντων του PYLON ONE.

Όταν ρωτήθηκαν αν ταυτίζονται με ομάδες που ενδέχεται να αντιμετωπίζουν επιπρόσθετα εμπόδια συμμετοχής, το 47,4% των ερωτηθέντων επέλεξε «καμία από τις παραπάνω». Αξιοσημείωτο είναι ότι το 42,1% ανέφερε οικονομικές δυσκολίες ή προέλευση από νοικοκυριό χαμηλού εισοδήματος — σημαντικά υψηλότερο ποσοστό σε σχέση με την ευρύτερη ελληνική μελέτη — ενώ μικρότερα ποσοστά δήλωσαν μεταναστευτικό ή προσφυγικό υπόβαθρο (6,6%), αναπηρία ή μαθησιακή δυσκολία (2,6%), ή ένταξη σε εθνοτική ή πολιτισμική μειονότητα (1,3%).



Σχήμα 5. Αυτοπροσδιορισμός με ομάδες που αντιμετωπίζουν επιπρόσθετα εμπόδια (πολλαπλή επιλογή).

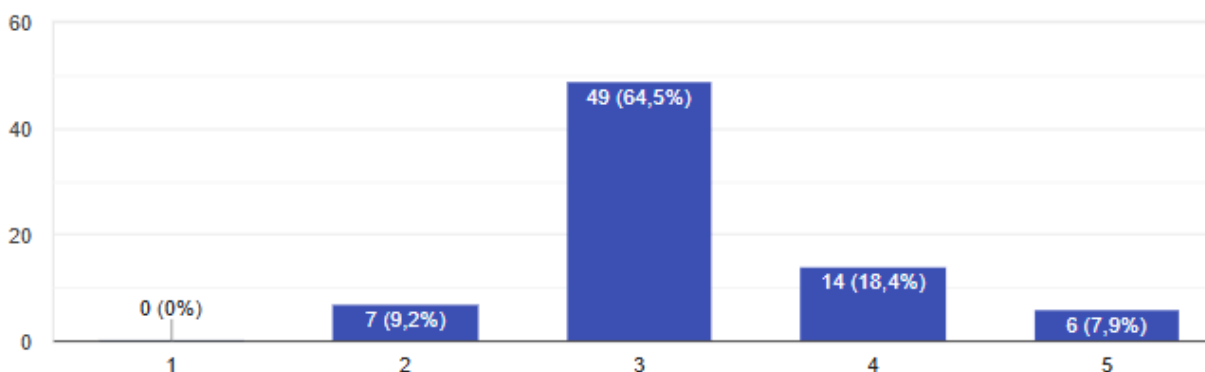
3.2 Επίγνωση Πολιτικών Δικαιωμάτων και Δημοκρατικών Διαδικασιών

Ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να αξιολογήσουν τον βαθμό συμφωνίας τους με τη δήλωση «Κατανοώ τα δικαιώματά μου ως νέος/νέα που ζει στην Ευρώπη» σε πενταβάθμια κλίμακα. Τα αποτελέσματα δείχνουν μια ομάδα που είναι κατά κύριο λόγο αβέβαιη παρά σίγουρη: το 64,5% επέλεξε το ουδέτερο μεσαίο σημείο, ενώ μόνο το 26,3% συμφώνησε ή συμφώνησε απόλυτα και το 9,2% διαφώνησε. Κανένας ερωτηθείς δεν επέλεξε το χαμηλότερο σημείο της κλίμακας.

6. Σε ποιον βαθμό συμφωνείτε με την παρακάτω δήλωση:
«Κατανοώ τα δικαιώματά μου ως νέος/νέα που ζει στην
Ευρώπη.»

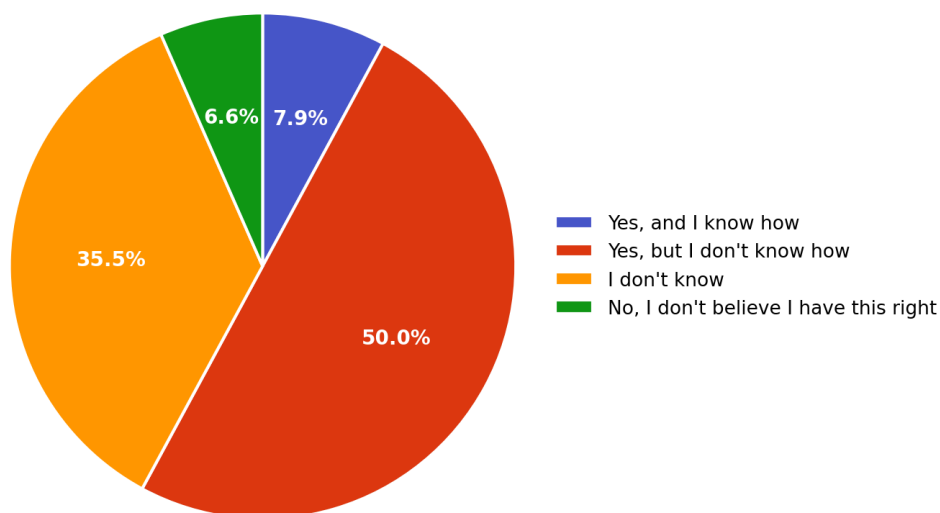
 Αντιγραφή γραφήματος

76 απαντήσεις



Σχήμα 6. Αυτοαναφερόμενη συμφωνία με τη δήλωση «Κατανοώ τα δικαιώματά μου ως νέος/νέα που ζει στην Ευρώπη» (n = 76).

Για να ελεγχθεί κατά πόσο αυτή η αυτοαναφερόμενη επίγνωση μετουσιώνεται σε πρακτική γνώση, ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες αν πίστευαν ότι είχαν το δικαίωμα να εκφράσουν άποψη εάν ο δήμος τους θέσπιζε κανονισμό που αφορά τους νέους. Μόνο το 7,9% δήλωσε ότι γνωρίζει τόσο ότι έχει το δικαίωμα όσο και πώς να το ασκήσει. Ένα επιπλέον 50,0% γνώριζε ότι το δικαίωμα υπάρχει αλλά δεν γνώριζε πώς να ενεργήσει βάσει αυτού, το 35,5% δεν γνώριζε αν υπάρχει καν αυτό το δικαίωμα, και το 6,6% πίστευε ότι δεν διαθέτει αυτό το δικαίωμα. Πρόκειται για ένα ευρύτερο χάσμα μεταξύ επίγνωσης και ικανότητας σε σχέση με την παράλληλη ελληνική εθνική μελέτη, όπου το 24,4% των ερωτηθέντων συνδύαζε επίγνωση με διαδικαστική γνώση.



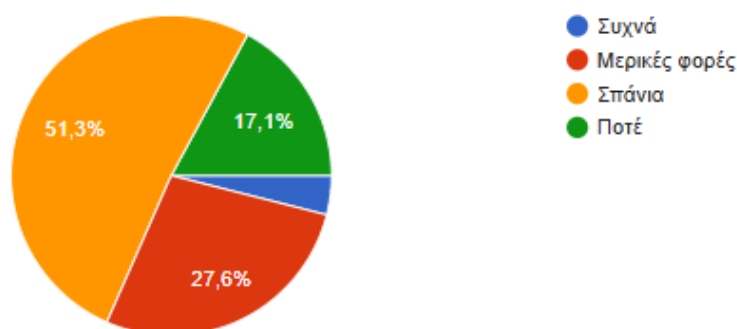
Σχήμα 7. Γνώση των διαδικασιών συμμετοχής στα κοινά σε δημοτικό επίπεδο.

Παρόμοιο μοτίβο προέκυψε όταν ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να αξιολογήσουν την κατανόησή τους για το πώς μια πρόταση πολίτη μετατρέπεται σε επίσημο νόμο ή τοπικό κανονισμό. Ακριβώς οι μισοί ερωτηθέντες (50,0%) δήλωσαν ότι δεν κατανοούν καθόλου τη διαδικασία, το 44,7% δήλωσε ότι έχει μόνο μια γενική εικόνα, και μόλις το 5,3% θεωρεί ότι γνωρίζει τα πραγματικά στάδια που εμπλέκονται.

10. Έχετε ποτέ αισθανθεί αποκλεισμένος/η από έναν κοινωνικό ή πολιτικό χώρο λόγω του φύλου, του υπόβαθρου ή της ταυτότητάς σας;

 Αντιγραφή γραφήματος

76 απαντήσεις

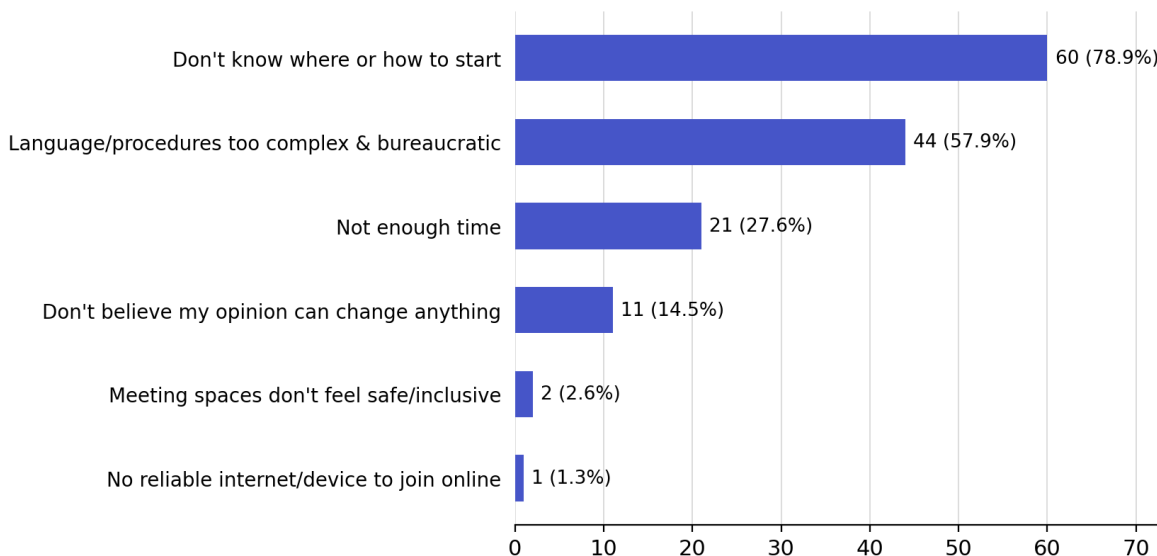


Σχήμα 8. Κατανόηση του πώς μια πρόταση πολίτη μετατρέπεται σε νόμο ή τοπικό κανονισμό (n = 76).

3.3 Εμπόδια στη Συμμετοχή στα Κοινά

Οι ερωτηθέντες μπορούσαν να επιλέξουν έως τρεις παράγοντες που τους εμποδίζουν να συμμετέχουν στη λήψη τοπικών αποφάσεων. Η άγνοια σχετικά με το πού ή πώς να ξεκινήσουν ήταν κατά πολύ η συχνότερη απάντηση (78,9%), ακολουθούμενη από την αντίληψη ότι η γλώσσα και οι διαδικασίες είναι υπερβολικά πολύπλοκες και γραφειοκρατικές (57,9%) — οι ίδιοι 39 ερωτηθέντες (51,3% του δείγματος) επέλεξαν ακριβώς αυτό το ζεύγος μαζί. Η έλλειψη χρόνου ήταν το τρίτο συχνότερο εμπόδιο (27,6%), ακολουθούμενη από την πεποίθηση ότι η γνώμη κάποιου δεν μπορεί

πραγματικά να αλλάξει τίποτα (14,5%). Ανησυχίες σχετικά με την ασφάλεια ή τον ενταξιακό χαρακτήρα των χώρων συμμετοχής (2,6%) και η έλλειψη αξιόπιστης πρόσβασης στο διαδίκτυο (1,3%) αναφέρθηκαν σπάνια.



Σχήμα 9. Αναφερόμενα εμπόδια στη συμμετοχή στα κοινά (πολλαπλή επιλογή, έως 3).

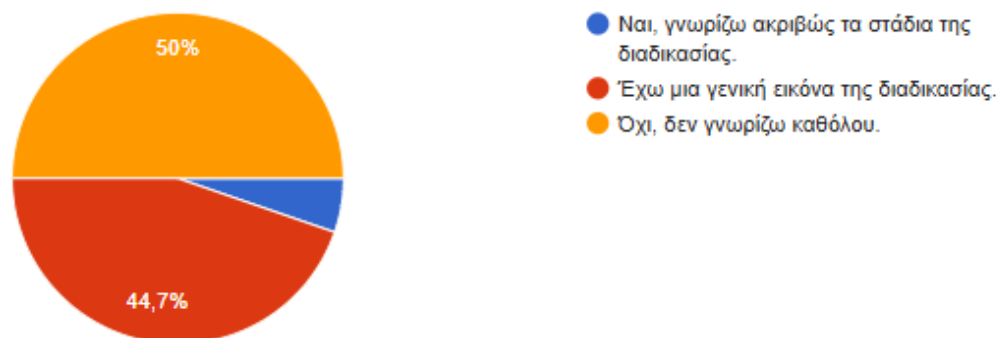
3.4 Εμπειρίες Κοινωνικού και Πολιτικού Αποκλεισμού

Ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να δηλώσουν αν έχουν νιώσει ποτέ αποκλεισμένοι από έναν κοινωνικό ή πολιτικό χώρο λόγω του φύλου, της καταγωγής ή της ταυτότητάς τους. Οι περισσότεροι ερωτηθέντες το περιγράφουν ως σπάνιο παρά ανύπαρκτο: το 51,3% δήλωσε ότι συμβαίνει σπάνια και ένα επιπλέον 27,6% δήλωσε ότι συμβαίνει μερικές φορές, ενώ το 17,1% δήλωσε ποτέ και το 3,9% δήλωσε συχνά. Συνολικά, το 31,6% των ερωτηθέντων βιώνει τουλάχιστον περιστασιακό αποκλεισμό — κάπως υψηλότερο ποσοστό σε σχέση με την παράλληλη ελληνική εθνική μελέτη (25,7%), γεγονός που ενισχύει τη σημασία του ενταξιακού σχεδιασμού στο παιχνίδι KEY-YOU.

8. Γνωρίζετε, σε γενικές γραμμές, πώς μια πρόταση πολίτη μπορεί να εξελιχθεί σε επίσημο νόμο ή τοπικό κανονισμό;

 Αντιγραφή γραφήματος

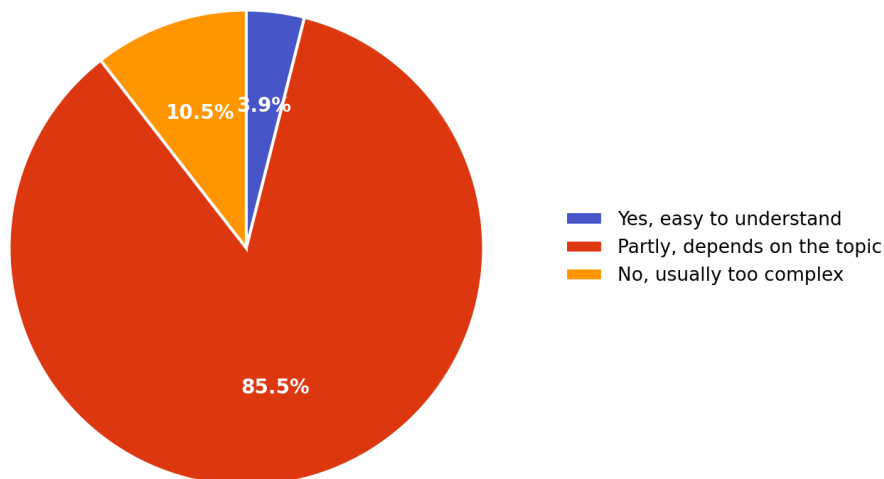
76 απαντήσεις



Σχήμα 10. Συχνότητα εμπειριών κοινωνικού ή πολιτικού αποκλεισμού των ερωτηθέντων (n = 76).

3.5 Προσβασιμότητα της Πολιτικής Πληροφόρησης

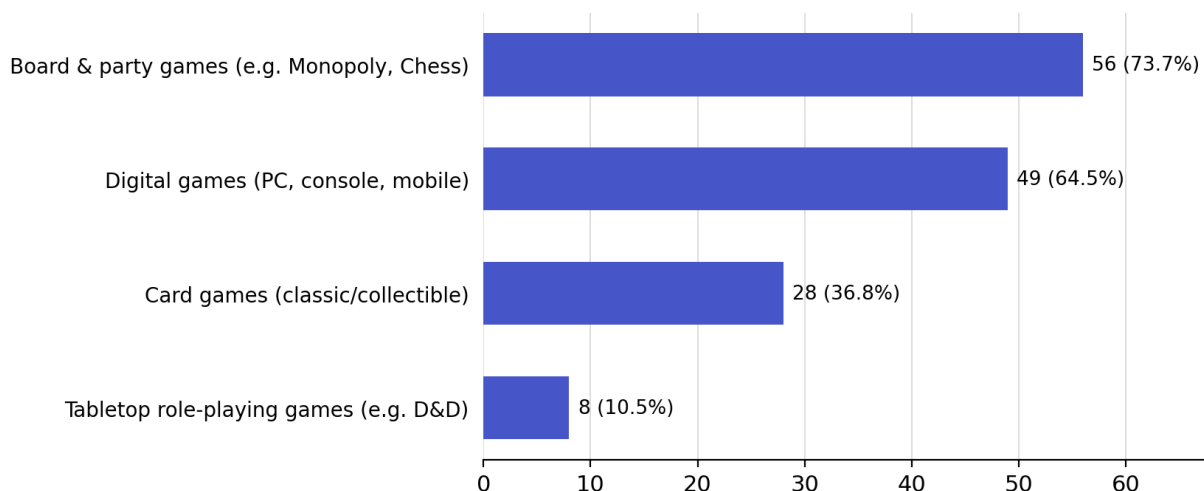
Ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να δηλώσουν αν η επίσημη πολιτική πληροφόρηση είναι γραμμένη με τρόπο κατανοητό για τους νέους. Μόνο το 3,9% απάντησε καταφατικά· η μεγάλη πλειονότητα (85,5%) δήλωσε ότι αυτό εξαρτάται από το θέμα, ενώ το 10,5% δήλωσε ότι η επίσημη πληροφόρηση είναι συνήθως υπερβολικά πολύπλοκη. Συνολικά, το 96,1% των ερωτηθέντων αντιλαμβάνεται κάποιο βαθμό δυσκολίας στην κατανόηση της επίσημης πολιτικής επικοινωνίας.



Σχήμα 11. Αντιλαμβανόμενη προσβασιμότητα της επίσημης πολιτικής πληροφόρησης.

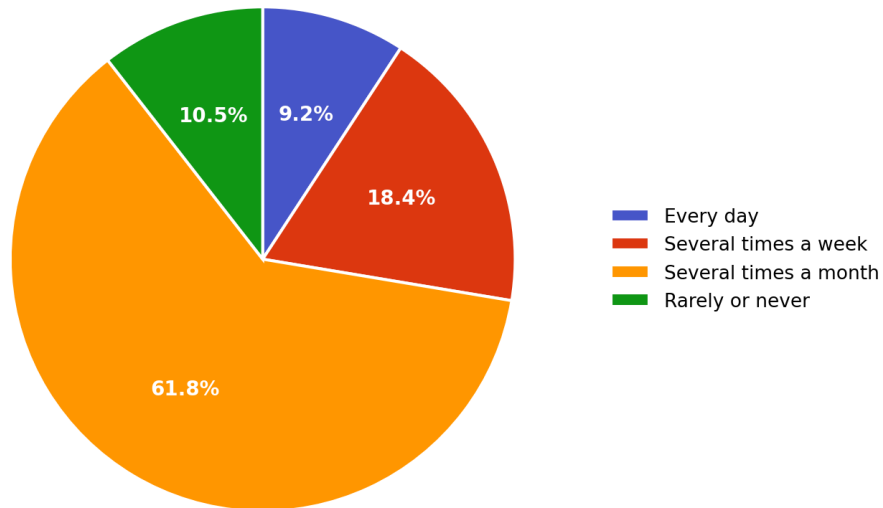
3.6 Συνήθειες και Προτιμήσεις ως προς τα Παιχνίδια

Η τελευταία ενότητα του ερωτηματολογίου διερεύνησε τις συνήθειες παιχνιδιού και τις στάσεις απέναντι στα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Σε αυτό το δείγμα, τα επιτραπέζια και τα party games είναι η πιο δημοφιλής μορφή συνολικά (73,7%), ελαφρώς μπροστά από τα ψηφιακά παιχνίδια (64,5%)· τα παιχνίδια με κάρτες έχουν επίσης σημαντική εκπροσώπηση (36,8%), ενώ τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων παραμένουν ενδιαφέρον μειοψηφίας (10,5%). Πρόκειται για αξιοσημείωτη αντίθεση με την ευρύτερη ελληνική μελέτη, όπου τα ψηφιακά παιχνίδια βρίσκονταν στην πρώτη θέση — γεγονός που υποδηλώνει ότι η βάση ερωτηθέντων του PYLON ONE ενδέχεται να είναι κάπως περισσότερο προσανατολισμένη προς το κοινωνικό, διά ζώσης παιχνίδι.



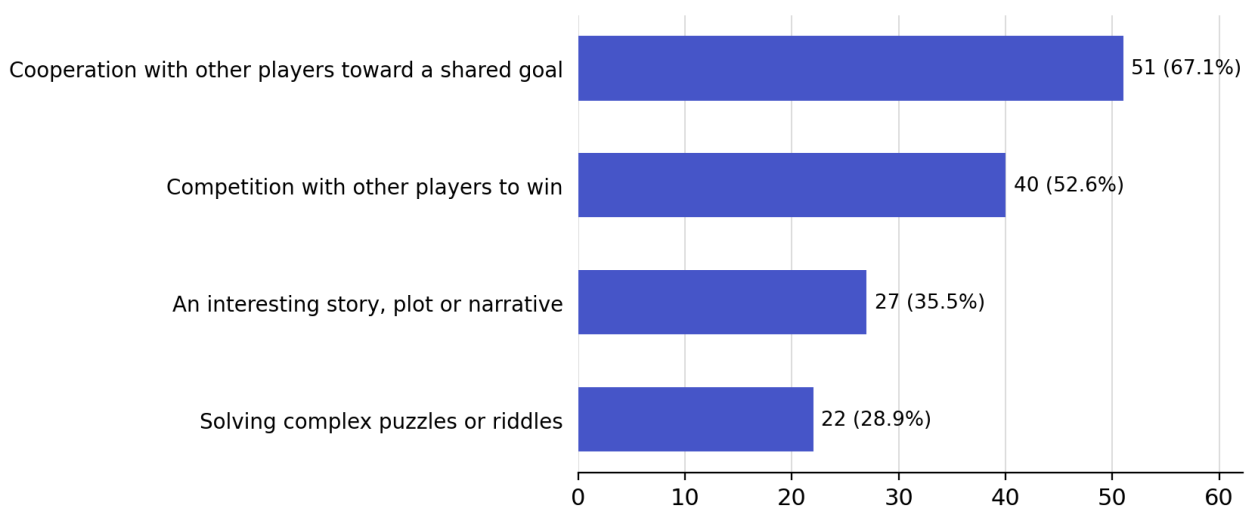
Σχήμα 12. Κατανομή προτιμώμενων τύπων παιχνιδιού (πολλαπλή επιλογή, έως 3).

Ως προς τη συχνότητα, οι περισσότεροι ερωτηθέντες παίζουν ψηφιακά παιχνίδια αρκετές φορές τον μήνα (61,8%) και όχι καθημερινά (9,2%) ή αρκετές φορές την εβδομάδα (18,4%)· το 10,5% παίζει σπάνια ή ποτέ ψηφιακά παιχνίδια. Όπως και στο ευρύτερο δείγμα της κοινοπραξίας, η μεγάλη πλειονότητα των ερωτηθέντων έχει τουλάχιστον περιστασιακή εμπειρία με ψηφιακά παιχνίδια, γεγονός που ενισχύει την καταλληλότητα της μάθησης μέσω παιχνιδιού ως εκπαιδευτικής προσέγγισης για αυτό το κοινό.



Σχήμα 13. Συχνότητα παιξίματος ψηφιακών παιχνιδιών.

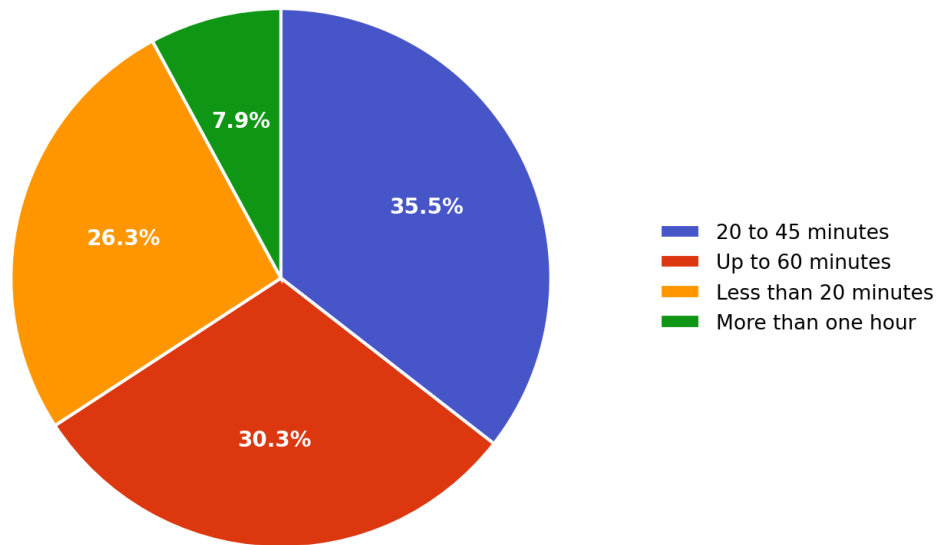
Όταν ρωτήθηκαν ποια στοιχεία παιχνιδιού απολαμβάνουν περισσότερο, οι ερωτηθέντες εκτίμησαν περισσότερο τη συνεργασία με άλλους παίκτες προς έναν κοινό στόχο (67,1%) και τον ανταγωνισμό για τη νίκη (52,6%), μπροστά από το αφηγηματικό περιεχόμενο (35,5%) και την επίλυση σύνθετων γρίφων (28,9%). Αυτό υποδηλώνει μεγαλύτερη έμφαση στους συνεργατικούς και ανταγωνιστικούς κοινωνικούς μηχανισμούς παρά στο περιεχόμενο βασισμένο σε αφήγηση για αυτό το συγκεκριμένο κοινό, χωρίς να αποκλείεται εντελώς η αφηγηματική πλαισίωση.



Σχήμα 14. Προτιμώμενοι μηχανισμοί παιχνιδιού (πολλαπλή επιλογή, έως 2).

Τέλος, ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες πόσο χρόνο θα ήταν διατεθειμένοι να αφιερώσουν σε μία εκπαιδευτική συνεδρία παιχνιδιού. Η πιο δημοφιλής επιλογή ήταν 20 έως 45 λεπτά (35,5%),

ακολουθούμενη στενά από συνεδρίες έως 60 λεπτά (30,3%)· το 26,3% προτίμησε συνεδρίες κάτω των 20 λεπτών, και μόνο το 7,9% ήταν διατεθειμένο να παίξει για περισσότερο από μία ώρα.



Σχήμα 15. Προτιμώμενη διάρκεια εκπαιδευτικών συνεδριών παιχνιδιού.

Ενότητα IV: Ανάλυση Εμποδίων

4.1 Επισκόπηση

Τα δεδομένα του PYLON ONE ενισχύουν το κεντρικό συμπέρασμα της ευρύτερης μελέτης της κοινοπραξίας KEY-YOU: τα εμπόδια που εμποδίζουν τους νέους στην Ελλάδα να συμμετέχουν στη δημόσια ζωή είναι κατά κύριο λόγο πληροφοριακά και διαδικαστικά, όχι νομικά, τεχνολογικά ή κίνητρα. Οι ερωτηθέντες δεν είναι αδιάφοροι απέναντι στη δημόσια ζωή — απλώς δεν διαθέτουν επαρκή ενημέρωση για το πώς να συμμετάσχουν σε αυτήν.

4.2 Το Χάσμα μεταξύ Επίγνωσης και Ικανότητας

Το σαφέστερο εύρημα αυτής της τοπικής μελέτης είναι το χάσμα μεταξύ της πεποίθησης ότι κάποιος έχει πολιτικά δικαιώματα και της γνώσης του πώς να τα ασκήσει. Ενώ η πλειονότητα των ερωτηθέντων (57,9%) πιστεύει ότι έχει το δικαίωμα να τοποθετηθεί επί δημοτικού κανονισμού, μόνο το 7,9% του συνόλου του δείγματος γνωρίζει επίσης τον μηχανισμό για να το πράξει. Το χάσμα αυτό είναι ευρύτερο στο δείγμα του PYLON ONE σε σχέση με την ευρύτερη ελληνική εθνική μελέτη (όπου το αντίστοιχο ποσοστό ήταν 24,4%), γεγονός που ενδέχεται να αντικατοπτρίζει διαφορές στην προηγούμενη έκθεση των ερωτηθέντων σε αγωγή του πολίτη ή θεσμική εμπλοκή μεταξύ των δύο καναλιών διάχυσης.

4.3 Περιορισμένος Θεσμικός Γραμματισμός

Ακριβώς οι μισοί ερωτηθέντες δηλώνουν ότι δεν κατανοούν καθόλου πώς μια πρόταση πολίτη μετατρέπεται σε νόμο ή τοπική πολιτική, και μόνο το 5,3% θεωρεί ότι είναι καλά ενημερωμένο σχετικά με αυτό. Όπως και στην παράλληλη μελέτη, αυτό υποδηλώνει ότι οι δημοκρατικοί θεσμοί γίνονται

ευρέως αντιληπτοί ως απομακρυσμένοι και δυσπρόσιτοι, ανεξάρτητα από το αν οι νέοι εκτιμούν την υποκείμενη δημοκρατική διαδικασία.

4.4 Πρόσβαση σε Πολιτική Πληροφόρηση

Η πολυπλοκότητα της επικοινωνίας επιτείνει το χάσμα επίγνωσης: το 96,1% των ερωτηθέντων θεωρεί την επίσημη πολιτική πληροφόρηση τουλάχιστον εν μέρει δυσνόητη, ενώ μόνο το 3,9% τη θεωρεί σταθερά προσβάσιμη. Η βελτίωση της συμμετοχής στα κοινά απαιτεί επομένως όχι μόνο τη δημιουργία ευκαιριών συμμετοχής, αλλά και την επικοινωνία αυτών των ευκαιριών σε απλή, φιλική προς τους νέους γλώσσα.

4.5 Χρονικοί Περιορισμοί και Αντιλαμβανόμενη Αποτελεσματικότητα

Πέρα από τα κυρίαρχα πληροφοριακά εμπόδια, πάνω από το ένα τέταρτο των ερωτηθέντων (27,6%) αναφέρει έλλειψη χρόνου, αντικατοπτρίζοντας τις πρακτικές πιέσεις του συνδυασμού σπουδών, εργασίας και άλλων υποχρεώσεων· το 14,5% αμφιβάλλει ότι η γνώμη του μπορεί να επηρεάσει ουσιαστικά τα αποτελέσματα, γεγονός που υποδεικνύει ένα δευτερεύον —αν και λιγότερο κυρίαρχο— ζήτημα αντιλαμβανόμενης πολιτικής αποτελεσματικότητας.

4.6 Αποκλεισμός

Σχεδόν το ένα τρίτο των ερωτηθέντων (31,6%) αναφέρει τουλάχιστον περιστασιακή εμπειρία κοινωνικού ή πολιτικού αποκλεισμού που συνδέεται με το φύλο, την καταγωγή ή την ταυτότητα. Αν και αυτό αφορά μια μειοψηφία του δείγματος, πρόκειται για αρκετά μεγάλη μειοψηφία ώστε να απαιτεί σκόπιμη προσοχή στον σχεδιασμό οποιουδήποτε εργαλείου αγωγής του πολίτη απευθύνεται σε αυτή την ηλικιακή ομάδα.

Ενότητα V: Προτιμήσεις ως προς τα Παιχνίδια και Προεκτάσεις για τον Σχεδιασμό

Οι ερωτηθέντες του PYLON ONE αισθάνονται άνετα τόσο σε ψηφιακές όσο και σε επιτραπέζιες μορφές παιχνιδιού, με μια ελαφριά κλίση προς τα επιτραπέζια και τα party games έναντι του ψηφιακού παιχνιδιού — ένα χρήσιμο σήμα ότι το παιχνίδι KEY-YOU και η συνοδευτική τράπουλα καρτών θα πρέπει να σχεδιαστούν ως συμπληρωματικές και όχι ανταγωνιστικές μορφές, καθώς αυτό το κοινό ήδη ασχολείται εύκολα με το επιτραπέζιο, κοινωνικό παιχνίδι.

Οι συνεργατικοί και ανταγωνιστικοί μηχανισμοί προτιμώνται και οι δύο έντονα έναντι του αφηγηματικού περιεχομένου και των γρίφων λογικής, γεγονός που υποδηλώνει ότι το παιχνίδι KEY-YOU θα πρέπει να δομήσει το περιεχόμενο μάθησης για τα κοινά γύρω από δομημένη κοινωνική αλληλεπίδραση — διαπραγμάτευση, κοινούς στόχους και σημεία απόφασης πρόσωπο-με-πρόσωπο — αντί να βασίζεται κυρίως σε μια γραμμική ιστορία για τη μεταφορά του εκπαιδευτικού περιεχομένου.

Η προτιμώμενη διάρκεια συνεδρίας (20–60 λεπτά για την πλειονότητα των ερωτηθέντων) υποστηρίζει έναν αρθρωτό σχεδιασμό στον οποίο κάθε κεφάλαιο παιχνιδιού παραδίδει ένα πλήρες, αυτοτελές σενάριο σχετικό με τα κοινά, επιτρέποντας τη χρήση του παιχνιδιού με ευελιξία σε σχολικές αίθουσες, εργαστήρια νέων ή ατομικό παιχνίδι.

Ενότητα VI: Συστάσεις για τον Σχεδιασμό του Παιχνιδιού KEY-YOU

- Δώστε προτεραιότητα σε πρακτικούς, βήμα-προς-βήμα μηχανισμούς συμμετοχής έναντι της αφηρημένης εκπαίδευσης σε δικαιώματα — οι παίκτες θα πρέπει να μάθουν συγκεκριμένα πώς να υποβάλουν μια πρόταση, να παρευρεθούν σε δημόσια διαβούλευση ή να επικοινωνήσουν με τοπική αρχή, όχι απλώς ότι δικαιούνται να το κάνουν.
- Δημιουργήστε ρεαλιστικές, απλοποιημένες προσομοιώσεις της θεσμικής λήψης αποφάσεων, καθώς οι μισοί ερωτηθέντες δεν διαθέτουν επί του παρόντος κανένα νοητικό μοντέλο για το πώς μια πρόταση πολίτη μετατρέπεται σε πολιτική.
- Δώστε έμφαση στους συνεργατικούς και ανταγωνιστικούς κοινωνικούς μηχανισμούς — ομαδικούς στόχους, διαπραγμάτευση και σημεία απόφασης πρόσωπο-με-πρόσωπο — αντικατοπτρίζοντας τις δηλωμένες προτιμήσεις παιχνιδιού αυτού του κοινού περισσότερο από έναν σχεδιασμό με προτεραιότητα στην αφήγηση.
- Χρησιμοποιήστε απλή γλώσσα, χωρίς ορολογία, σε όλο το παιχνίδι, απευθυνόμενοι άμεσα στο εύρημα ότι το 96,1% των ερωτηθέντων θεωρεί την επίσημη πολιτική επικοινωνία τουλάχιστον εν μέρει δυσνόητη.
- Δομήστε το περιεχόμενο σε αρθρωτά κεφάλαια 20–45 λεπτών που μπορούν να ολοκληρωθούν ανεξάρτητα, ταιριάζοντας με την προτιμώμενη διάρκεια συνεδρίας των ερωτηθέντων και υποστηρίζοντας τη χρήση τόσο σε σχολική τάξη όσο και σε άτυπα πλαίσια εργασίας με νέους.
- Σχεδιάστε ένα συνοδευτικό φυσικό/επιτραπέζιο στοιχείο παράλληλα με το ψηφιακό δωμάτιο διαφυγής, δεδομένης της ισχυρής υπάρχουσας ενασχόλησης αυτής της ηλικιακής ομάδας με τα επιτραπέζια και τα party games.
- Ενσωματώστε ενταξιακή αναπαράσταση χαρακτήρων και πολλαπλές οπτικές, αντικατοπτρίζοντας το γεγονός ότι σχεδόν το ένα τρίτο των ερωτηθέντων αναφέρει τουλάχιστον περιστασιακή εμπειρία κοινωνικού ή πολιτικού αποκλεισμού.

Ενότητα VII: Συμπέρασμα

Η παρούσα τοπική μελέτη αποτελεί την ανεξάρτητη συμβολή του PYLON ONE στη βάση τεκμηρίωσης του KEY-YOU σχετικά με τη συμμετοχή των νέων στα κοινά και τη μάθηση μέσω παιχνιδιού στην Ελλάδα. Τα ευρήματα επιβεβαιώνουν, και σε αρκετά σημεία οξύνουν, την εικόνα που προκύπτει από την ευρύτερη μελέτη της κοινοπραξίας: οι νέοι είναι γενικά θετικοί απέναντι στη δημοκρατική συμμετοχή καταρχήν, αλλά μια σημαντική πλειονότητα δεν διαθέτει την πρακτική, διαδικαστική γνώση που απαιτείται για να ενεργήσει βάσει αυτού του ενδιαφέροντος. Μόνο το 7,9% των ερωτηθέντων του PYLON ONE συνδυάζει επίγνωση του δικαιώματός τους να συμμετέχουν με τη γνώση του πώς να το πράξουν, ενώ οι μισοί δηλώνουν ότι δεν κατανοούν καθόλου πώς οι προτάσεις πολιτών μετατρέπονται σε πολιτική.

Τα κενά αυτά οφείλονται σε πληροφοριακά και επικοινωνιακά εμπόδια και όχι σε έλλειψη κινήτρου, ενισχυόμενα από ένα πραγματικό —αν και δευτερεύον— μοτίβο αποκλεισμού που επηρεάζει σχεδόν το ένα τρίτο των ερωτηθέντων. Σε συνδυασμό με τη σαφή προτίμηση αυτής της ηλικιακής ομάδας για συνεργατικό, κοινωνικά προσανατολισμένο παιχνίδι τόσο σε ψηφιακές όσο και σε επιτραπέζιες μορφές, τα ευρήματα αυτά προσφέρουν ένα συγκεκριμένο, τεκμηριωμένο θεμέλιο για τον σχεδιασμό του παιχνιδιού KEY-YOU: ένα εργαλείο σε απλή γλώσσα, αρθρωτό και κοινωνικά διαδραστικό, που

διδάσκει στους νέους όχι μόνο ποια είναι τα πολιτικά τους δικαιώματα, αλλά και πώς να τα χρησιμοποιούν.



KEY-YOU Informe del Estudio Local – Portugal

ERASMUS+ Project

Participación cívica de los jóvenes y aprendizaje basado en juegos en Portugal

Título del proyecto: Conocimiento creativo y participación orientada a la diversidad para los jóvenes UNLOCKED (KEY-YOU)

Participación

Autora: Stefania Tudorache

Paquete de trabajo: WP2

País: Portugal

Socio: FAJUB

Fecha: 20 de agosto de 2026

Índice

Secção I: Introdução e resumo.....	0
3	
1.1. Objetivos: Contexto do projeto KEY-YOU e objetivos loais.....	03
1.2. Resumo: Visão geral das principais conclusões regionais e proposta de recomendações sobre a aprendizagem baseada na experiência (GBL).....	04
Secção II. Metodologia.....	05
2.1. Conceção da investigação e quadro metodológico comum.....	05
2.2. Elaboração e tradução do questionário.....	05
2.3. Plataforma de recolha de dados e estratégia de divulgação.....	06
2.4. Considerações éticas.....	06
2.5. Características da amostra e do grupo-alvo.....	06
2.6. Estrutura do questionário.....	07
2.7. Procedimento de análise de dados.....	07
2.8. Limitações metodológicas.....	08
Secção III. Resultados.....	09
3.1. Perfil demográfico dos inquiridos.....	09
3.2. Consciência sobre os direitos cívicos e os processos democráticos.....	12
3.3. Barreiras à participação cívica.....	13
3.4. Experiências de exclusão social e política.....	14
3.5. Acessibilidade à informação política.....	15

3.6. Hábitos e preferências de jogo.....	16
--	----

Secção IV. Análise das barreiras.....18

4.1. Visão geral: Barreiras informativas e institucionais.....	18
4.2. O fosso entre o conhecimento dos direitos e a participação prática.....	18
4.3. Conhecimentos institucionais limitados.....	19
4.4. Acesso à informação política.....	19
4.5. Eficácia política percebida.....	20
4.6. Limitações de tempo e obstáculos práticos.....	20
4.7. Exclusão entre os grupos vulneráveis.....	20
4.8. Resumo das principais barreiras.....	21

Secção V. Preferências em matéria de videojogos.....21

5.1. Familiaridade e conforto com os videojogos.....	21
5.2. Diversidade de preferências quanto ao formato dos videojogos.....	22
5.3. Duração preferida das sessões.....	22
5.4. Mecânicas de jogo preferidas.....	22
5.5. Implicações para a conceção da aprendizagem experiencial.....	23

Secção VI. Recomendações para a conceção do jogo KEY-YOU.....23

6.1. Ênfase na participação cívica prática.....	23
6.2. Simulações institucionais realistas.....	24
6.3. Dilemas cívicos impulsionados pela narrativa.....	24
6.4. Conteúdo modular e adequado à duração das sessões.....	24

6.5. Mecânicas interativas e rejugabilidade.....	25
6.6. Acessibilidade e conceção em linguagem simples.....	25
6.7. Representação inclusiva.....	26
 Secção VII.	
Conclusão.....	26
 Referências.....	 28

Secção I: Introdução e Resumo

1.1. Objetivos: O quadro do projeto KEY-YOU e os objetivos locais

Este estudo local foi realizado no âmbito do projeto europeu KEY-YOU: Conhecimento Criativo e Envolvimento Orientado para a Diversidade para a Participação dos Jovens UNLOCKED. O projeto visa reforçar a participação cívica, a igualdade e a inclusão entre os jovens, com especial atenção aos grupos sub-representados.

A nível local, o estudo português centra-se nas experiências e perceções dos jovens com idades compreendidas entre os 18 e os 30 anos relativamente à participação cívica, à consciência dos direitos, à compreensão dos processos democráticos e institucionais, aos obstáculos à participação e às preferências em relação à aprendizagem baseada em jogos (GBL). O objetivo não é apenas identificar os desafios existentes, mas também traduzir estas conclusões em recomendações práticas para o desenvolvimento da «escape room» digital educativa do projeto e do jogo complementar baseado em cartas.

O estudo é particularmente relevante no contexto português, uma vez que os dados incluem jovens que vivem tanto em zonas urbanas como rurais e participantes com diferentes contextos sociais, educativos e socioeconómicos. O inquérito abrangeu jovens com origens migrantes ou refugiadas, pertencentes a minorias étnicas ou culturais, com deficiências físicas ou dificuldades de aprendizagem, e com dificuldades financeiras ou de baixos rendimentos. Isto proporciona uma oportunidade para analisar as barreiras que afetam jovens em diferentes circunstâncias, em vez de se centrar num único perfil de juventude.

A investigação incorpora também evidências qualitativas do workshop «KEY-YOU: Fostering Cooperation», realizado em Braga, Portugal. O relatório final de avaliação de impacto documenta uma atividade de dois dias que envolveu 30 jovens participantes de diversas origens sociais e culturais, incluindo jovens de grupos marginalizados e socioeconomicamente vulneráveis e de famílias de imigrantes. Os participantes estiveram envolvidos não só como formandos, mas também como co-criadores de ideias para a futura «escape room» digital e para o jogo de cartas temático.

O estudo local tem, portanto, quatro objetivos interligados:

- avaliar a sensibilização dos jovens para os direitos cívicos e os processos democráticos;
- identificar as barreiras estruturais, informativas e psicológicas que afetam a participação;
- compreender os hábitos e preferências locais em matéria de jogos, relevantes para a conceção do GBL;
- e traduzir as experiências e ideias co-criadas pelos jovens em recomendações de conceção exequíveis para o jogo KEY-YOU.

O relatório está estruturado de forma a avançar da metodologia de investigação e dos resultados empíricos para uma análise das barreiras à participação mais significativas e, por fim, para recomendações relativas a uma ferramenta de GBL experiencial, inclusiva e relevante a nível local.

1.2. Abstract: Overview of Key Regional Findings & Proposal for GBL Recommendations

This local study combines quantitative evidence from a survey of 75 young people aged 18–30 with qualitative evidence from the KEY-YOU Fostering Cooperation workshop in Braga, for which the supplied impact evaluation report documents 30 young participants.

The quantitative findings indicate that young people have a degree of awareness of their civic rights, but that practical knowledge is substantially weaker. While 57.3% of survey respondents agreed or strongly agreed that they understood their rights as young people living in Europe, 42.7% were neutral, unsure or disagreed. Furthermore, 80% recognised that they had the right to express their opinion if their city introduced a new rule affecting young people, but only 40% both recognised this right and knew how to exercise it. A further 40% knew they had the right but did not know how to act on it. Understanding of democratic procedures was weaker still: only 18.7% reported knowing the exact steps through which a citizen's idea becomes an official law or municipal regulation, while 32% had no idea how the process works.

The main participation barriers identified in the survey were lack of time (45.3%), complicated and bureaucratic language and processes (42.7%), not knowing how or where to start (32%), and participation spaces not feeling safe, welcoming or inclusive (30.7%). In addition, 24% did not believe that their voice would really change anything. These results correspond closely with the qualitative KEY-YOU findings, in which participants highlighted information gaps, bureaucratic procedures, language barriers, time constraints, financial limitations, limited youth-friendly participation opportunities and a perceived distance from decision-makers.

The qualitative workshop also indicated that young people see potential in digital technologies as tools for civic engagement, although digital platforms are not always used strategically for democratic participation. Participants developed ideas around youth participation, fact-checking and media literacy, privacy and digital rights, sustainability and community action, communication and advocacy, and digital solutions for social impact. Specific ideas documented in the impact evaluation included digital voting platforms, fact-checking applications, transparency portals, youth consultation tools, online mentorship networks and platforms connecting young people with policymakers.

The gaming data suggest strong potential for GBL. 70.7% of respondents selected card games, 69.3% selected videogames across PC, console or mobile, and 68% selected board or group games. In terms of digital gaming frequency, 58.7% reported playing digital games every day or several times a week. The most popular gameplay element was solving complex puzzles, riddles or logic challenges (61.3%), followed by cooperation (57.3%) and narrative engagement (54.7%). Competition was selected by only 25.3%. Regarding session duration, 41.3% preferred 20–45 minutes, and 70.6% preferred a session lasting between 20 and 60 minutes.

Taken together, the findings support a GBL approach based on practical civic participation, realistic institutional scenarios, accessible and plain-language information, collaborative problem-solving, narrative-driven dilemmas, and relatively short and modular gameplay sessions. The strongest design opportunity lies in using game mechanics to bridge the gap between knowing that civic rights exist and understanding how those rights can be exercised in practice.

Section II. Methodology

2.1. Research Design and Common Methodology Framework

This local study was designed as a mixed-method research exercise, combining quantitative survey data with qualitative evidence from the KEY-YOU workshop in Braga.

The quantitative component targeted young people aged 18–30 and collected 75 responses. The questionnaire examined demographic characteristics, awareness of civic rights, understanding of democratic processes, participation barriers, experiences of social and political exclusion, accessibility of political information, and gaming habits and preferences.

The qualitative component formed part of the KEY-YOU: Fostering Cooperation workshop in Braga. According to the supplied final impact evaluation report, the activity was implemented over two days and involved 30 young participants from diverse social and cultural backgrounds. The workshop combined pre- and final assessment surveys with open-ended questions, simulations, role-plays, debates, quizzes, collaborative challenges, thematic working groups and co-creation activities.

The two components serve complementary purposes. The survey provides descriptive evidence from a broader group of 75 young people, while the Think-Tank/workshop evidence provides deeper qualitative insight into barriers, learning experiences, participant motivations and co-created ideas for the future GBL tools.

The research therefore follows the KEY-YOU local-study logic of linking civic knowledge, perceived participation barriers and gaming preferences to the design of educational tools.

2.2. Questionnaire Development and Translation

The quantitative data were collected through a structured questionnaire addressing the core themes defined for the KEY-YOU local study. The questionnaire includes demographic questions followed by questions addressing civic rights awareness, practical participation, understanding of democratic processes, participation barriers, experiences of exclusion, accessibility of political information, gaming habits, gameplay preferences and preferred educational-game duration.

The supplied response data contain the questionnaire items in Portuguese, ensuring that the questions used for the Portuguese sample are presented in language appropriate to the local context.

The available documentation does not provide details of the questionnaire's original drafting process, translation workflow, or any back-translation procedure. Consequently, no additional methodological claims concerning translation validation are made in this report.

2.3. Data Collection Platform and Dissemination Strategy

The quantitative component was conducted as an online survey, resulting in 75 responses.

The available information confirms the number and characteristics of the respondents but does not specify the exact survey platform, dates of collection, or dissemination channels used to reach participants. These details are therefore not inferred in this report.

The qualitative data were collected through the two-day KEY-YOU workshop in Braga, Portugal, using participatory and co-creation methods. The final impact evaluation reports the use of pre- and final assessment surveys, open-ended questions, simulations, role-plays, debates, quizzes, collaborative challenges and thematic working groups.

The qualitative workshop also served as a co-design environment in which participants developed ideas for the future digital escape room and card-based game.

2.4. Ethical Considerations

The available material confirms that the quantitative survey was conducted as a research activity within the KEY-YOU project and that the data presented in this report concern aggregated responses rather than individual identities.

However, the supplied documentation does not provide a detailed description of the specific consent procedure, privacy statement, data-retention arrangements or withdrawal procedure used for the online questionnaire. These elements are therefore not described beyond the information directly available.

The report does not reproduce any personally identifiable information, and all survey findings are presented in aggregated form.

The qualitative workshop likewise provided a group-based and participatory setting for discussion, reflection and co-creation. The findings presented here concern collective themes, learning outcomes and documented ideas rather than individual personal identifiers.

2.5. Sample Characteristics and Target Group

The quantitative target group was young people aged 18–30, in accordance with the KEY-YOU study framework. A total of 75 responses were collected, meeting the project's stated minimum target of 75 survey responses.

The quantitative sample covers the entire 18–30 age range and includes respondents living in both urban and rural areas. The sample also includes young people in different educational and employment situations and respondents belonging to several groups identified in the framework as potentially facing additional barriers to participation.

In the qualitative component, the supplied final impact evaluation report documents a cohort of 30 participants in the Braga workshop. These participants came from different social and cultural backgrounds, with intentional inclusion of young people from marginalised communities, socio-economically vulnerable backgrounds and immigrant households.

The available documentation does not provide a detailed age-by-age or gender breakdown of the 30 workshop participants. These characteristics are therefore not estimated in the present report.

2.6. Questionnaire Structure

The questionnaire followed a thematic structure designed to examine both civic participation and gaming preferences.

The first part collected demographic information, including age, gender, current situation, urban/rural residence and identification with groups that may face additional barriers.

The second part examined awareness of civic rights and democratic processes. Questions 6, 7 and 8 addressed respondents' understanding of their rights, their perceived right to express an opinion on local rules, and their understanding of how a citizen's idea can become an official law or municipal regulation.

The following section examined barriers to local participation. Question 9 asked respondents to select up to three main reasons preventing them from becoming involved in local decisions.

Questions 10 and 11 examined experiences of social or political exclusion and perceptions of the accessibility of official political information.

The final part examined gaming habits and preferences. Question 12 addressed preferred game formats, Question 13 addressed frequency of digital gaming, Question 14 addressed preferred gameplay elements, and Question 15 examined preferred session length for an educational game such as a digital escape room.

2.7. Data Analysis Procedure

The quantitative data were analysed using descriptive statistics, focusing on response frequencies and percentages.

The analysis of Questions 6–8 was used to identify patterns in civic-rights awareness and practical knowledge of democratic procedures. Question 9 was analysed to identify the principal structural and perceived-efficacy barriers to participation. Questions 10 and 11 were examined as complementary indicators of inclusion and information accessibility.

Questions 12–15 were analysed to identify game-format familiarity, digital gaming frequency, preferred gameplay mechanics and preferred gameplay duration.

The qualitative material from the KEY-YOU workshop was analysed in the supplied impact evaluation report through comparison of pre- and final assessment scores and thematic analysis of open-ended responses. The report documents an increase in average self-reported competency scores from 3.91/5 in the pre-assessment to 4.58/5 in the final assessment, with improvements across all assessed competency areas.

The combined analysis in this local study therefore uses the survey to identify the distribution of perceptions among 75 respondents and the qualitative material to provide complementary evidence about participant experiences, barriers and co-created ideas.

No inferential statistical analysis or causal testing is presented.

2.8. Methodological Limitations

Several limitations should be considered when interpreting the findings.

First, the quantitative survey provides a descriptive snapshot of the 75 respondents and should not be interpreted as statistically representative of the entire population of young people in Portugal. The supplied documentation does not provide a probability-based sampling frame.

Second, the exact dates, platform and dissemination channels used for the online questionnaire are not documented in the information provided.

Third, Question 12 combines PC, console and mobile videogames into a single category. Consequently, the data cannot determine whether mobile phones, PCs or consoles are preferred individually. Any recommendation concerning a specifically mobile-first or PC-first design would therefore require additional evidence.

Fourth, the survey does not contain a direct measure of institutional trust. The report can therefore discuss perceived political efficacy based on the statement that respondents do not think their voice will change anything, but it cannot present institutional distrust as a directly measured quantitative variable.

Fifth, the qualitative workshop documentation confirms the participation of 30 young people but does not provide a complete demographic breakdown by age and gender. These characteristics cannot therefore be analysed separately for the qualitative cohort.

Finally, the survey percentages describe the respondents' reported perceptions and behaviours. They should therefore be interpreted as self-reported evidence rather than as objective measures of civic competence or participation.

Section III. Results

3.1. Demographic Profile of Respondents

A total of 75 valid responses were collected from young people aged 18–30. The results provide an overview of the demographic characteristics of the respondents and establish the context in which their perceptions of civic participation, democratic processes and gaming preferences should be understood.

Figure 1. Age Distribution

The age distribution reflects the target population of the study, with respondents represented across the full 18–30 age range. The largest age group was 30-year-olds (12%), followed by 18-year-olds (10.7%) and 27-year-olds (9.3%). Participants aged 21, 24 and 25 each represented 8.0% of the sample, while the remaining age groups accounted for between 5.3% and 6.7% each.

Although the number of respondents was not equally distributed across all age groups, the survey successfully captured perspectives from every age within the target range. This provides a broad overview of perceptions across different stages of young adulthood.

1. Que idade tens?

75 responses

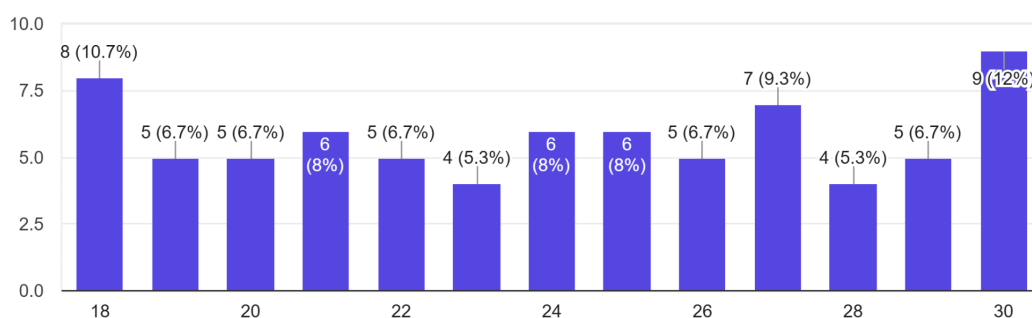


Figure 2. Gender Distribution

Regarding gender, 41.3% of respondents identified as female and 29.3% as male. A further 13.3% identified as non-binary or diverse, while 16% preferred not to answer.

The sample therefore includes perspectives from different gender groups, while also reflecting a proportion of respondents who chose not to disclose their gender. This diversity

is relevant when considering experiences of inclusion, exclusion and accessibility in civic participation.

2. Como descreves o teu género?

75 responses

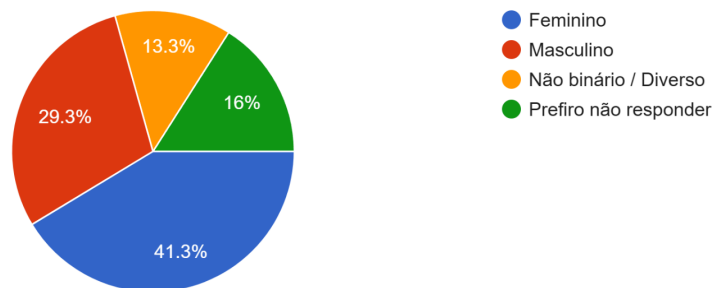


Figure 3. Current Educational and Employment Situation

Participants were also asked to describe their current situation. The largest group, 28%, reported working either full-time or part-time. A further 20% were attending school or university, while 18.7% were undertaking vocational training.

Another 18.7% reported carrying out unpaid work, volunteering or care work, and 14.7% indicated that they were not currently studying, working or participating in training.

The distribution demonstrates that the survey reached young people with different educational, professional and personal circumstances. This is relevant because the availability of time and opportunities for civic participation may vary according to young people's everyday responsibilities.

3. Qual das seguintes opções descreve melhor a tua situação atual?

75 responses

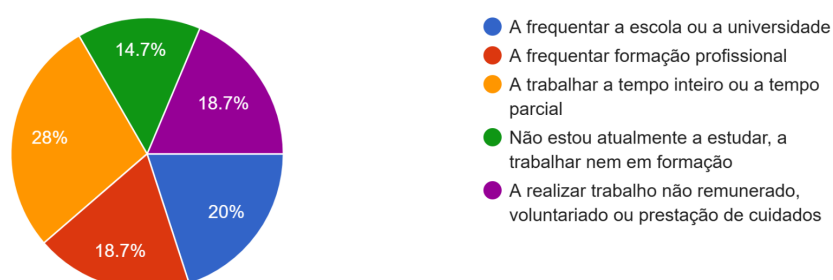


Figure 4. Place of Residence

The geographical distribution of respondents shows that 61.3% lived in urban areas, while 38.7% lived in rural areas. No respondent selected the option indicating uncertainty about their area of residence.

Although urban respondents represent the majority of the sample, the inclusion of almost four in ten respondents from rural areas provides an important perspective on youth participation across different local environments.

4. Como descreverias a zona onde vives?

75 responses

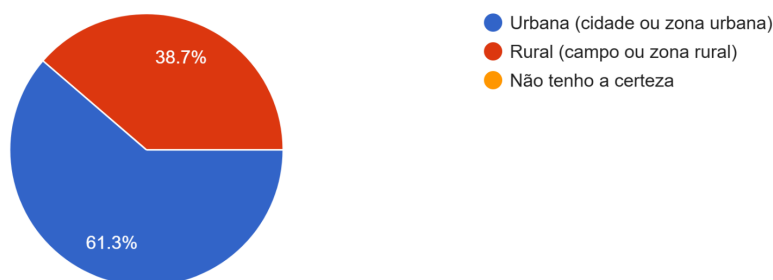


Figure 5. Self-Identification with Groups That May Face Additional Barriers

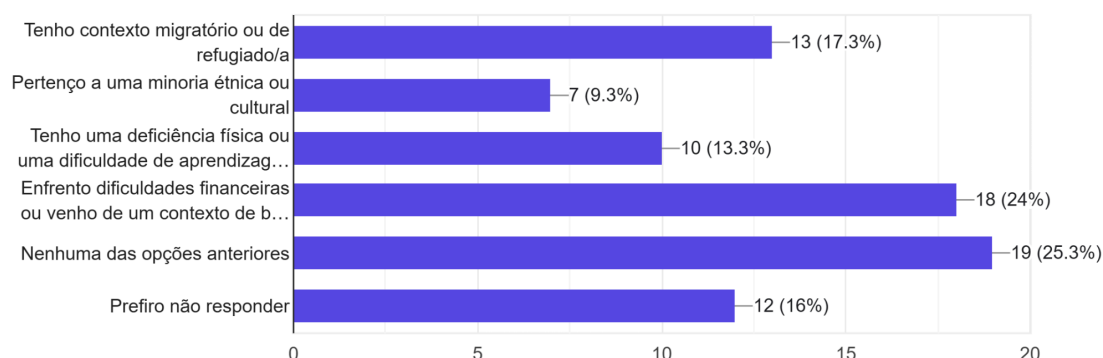
The survey also examined whether respondents identified with groups that may experience additional barriers to participation. Because respondents could select multiple options, the categories are not mutually exclusive.

The largest specific group was respondents who reported financial difficulties or a low-income background (24%), followed by those with a migrant or refugee background (17.3%), those reporting a physical disability or learning difficulty (13.3%), and those identifying with an ethnic or cultural minority (9.3%). A further 16% preferred not to answer, while 25.3% selected none of the listed options.

The inclusion of respondents from these different backgrounds is particularly relevant to the KEY-YOU framework, which places specific emphasis on under-represented groups and on understanding the factors that may affect equal access to civic participation.

5. Identificas-te com algum dos seguintes grupos? (Seleciona todas as opções aplicáveis).

75 responses



3.2. Awareness of Civic Rights and Democratic Processes

Figure 6. Self-Reported Awareness of Civic Rights

One of the central objectives of the study was to examine how young people perceive their understanding of their civic rights. Respondents were asked to rate their agreement with the statement, “I understand my rights as a young person living in Europe.”

The results show a generally positive perception of rights awareness. 40% agreed with the statement and a further 17.3% strongly agreed. However, 24% selected the neutral or unsure option, while 18.7% disagreed. No respondent strongly disagreed.

Overall, 57.3% of respondents expressed confidence in their understanding of their rights. At the same time, the relatively large proportion of neutral or uncertain responses indicates that a substantial part of the sample does not have a clear level of confidence regarding its civic rights.

6. Até que ponto concordas com a seguinte afirmação: “Compreendo os meus direitos enquanto jovem a viver na Europa.”

75 responses

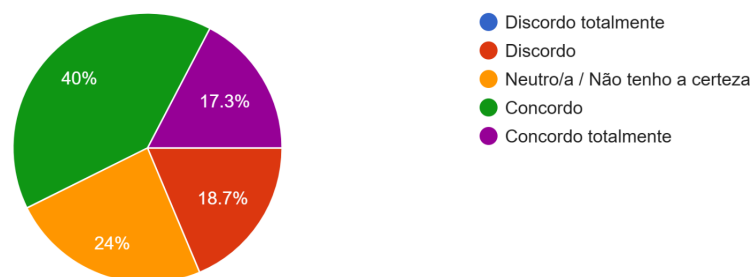


Figure 7. Knowledge of Civic Participation Procedures

To assess whether perceived rights awareness translates into practical participation, respondents were asked whether they believed they had the right to express their opinion if their city introduced a new rule affecting young people.

The results show that 40% both recognised this right and knew how to exercise it. Another 40% recognised the right but did not know how to do so. A small proportion, 1.3%, did not believe they had this right, while 18.7% did not know whether they had it.

These findings indicate that formal awareness of a civic right is considerably more widespread than knowledge of how to use that right in practice. While 80% recognised the existence of the right to express an opinion, only half of these respondents also knew how to exercise it.

7. Se a tua cidade criar uma nova regra que afete os jovens, acreditas que tens o direito de expressar a tua opinião?

75 responses

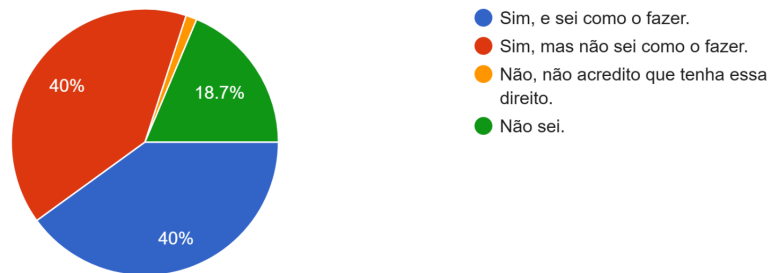


Figure 8. Understanding of Democratic Decision-Making Processes

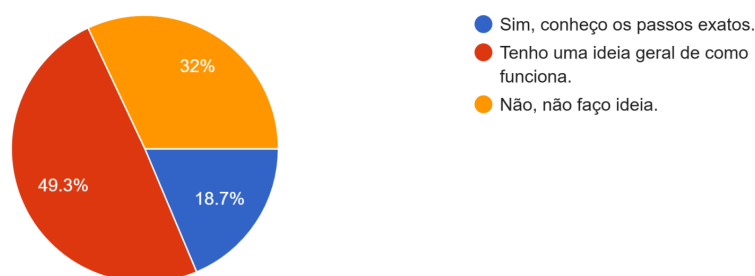
Respondents were also asked whether they knew, in general, how a citizen's idea becomes an official law or municipal regulation.

Only 18.7% reported knowing the exact steps involved. Almost half of the respondents (49.3%) said that they had a general idea of how the process works, while 32% reported having no idea.

The results therefore show that detailed understanding of democratic and institutional processes is considerably less developed than general awareness of civic rights. This finding is particularly relevant for the project's objective of developing tools that can strengthen practical civic knowledge and participation skills.

8. Sabes, de forma geral, como é que a ideia de um/a cidadão/ã se transforma numa lei oficial ou num regulamento municipal?

75 responses



3.3. Barriers to Civic Participation

Figure 9. Reported Barriers to Civic Participation

Participants were asked to identify up to three main factors preventing them from becoming involved in local decision-making.

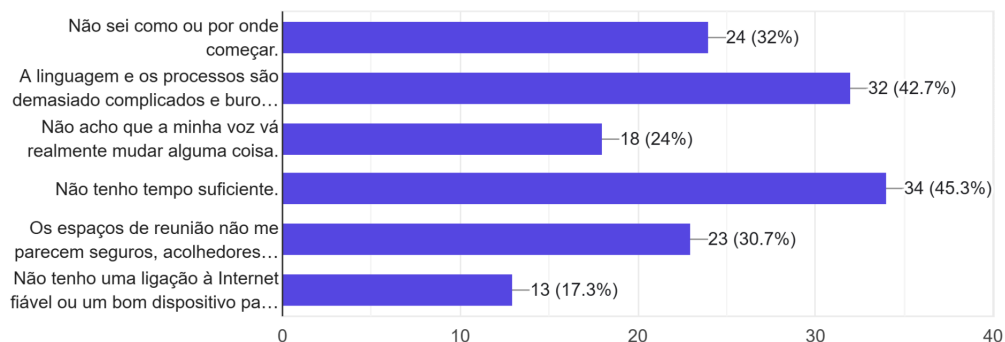
The most frequently reported barrier was lack of time, selected by 45.3% of respondents. This was followed closely by the perception that language and processes are too complicated and bureaucratic (42.7%).

A further 32% reported that they did not know how or where to start, while 30.7% stated that meeting spaces did not feel safe, welcoming or inclusive for someone like them. 24% felt that their voice would not really change anything, and 17.3% identified unreliable internet access or the lack of an appropriate device as a barrier to online participation.

The distribution indicates that barriers are varied and extend beyond technological access. Time constraints, procedural complexity, uncertainty about how to participate and perceptions regarding the inclusiveness or effectiveness of participation spaces all appear in the responses.

9. Quais são os principais motivos que te impedem de te envolveres nas decisões locais?
(Selecione até 3 opções).

75 responses



3.4. Experiences of Social and Political Exclusion

Figure 10. Frequency of Participants' Experiences of Social or Political Exclusion

The survey also examined whether respondents had ever felt excluded from a social or political space because of their gender, background or identity.

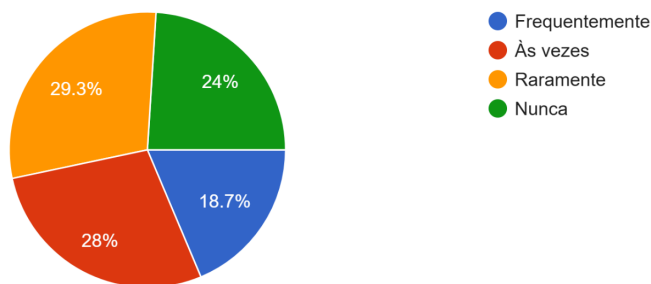
The results show that 24% reported never experiencing such exclusion, while 29.3% stated that it had happened rarely. However, 28% reported experiencing exclusion sometimes and 18.7% frequently.

Overall, 46.7% of respondents therefore reported having experienced this type of exclusion at least sometimes.

Although the responses show that not all young people experience exclusion regularly, the proportion reporting occasional or frequent exclusion remains relevant to the project's focus on inclusive participation and under-represented groups.

10. Já alguma vez te sentiste excluído/a de um espaço social ou político devido ao teu género, contexto ou identidade?

75 responses



3.5. Accessibility of Political Information

Figure 11. Perceived Accessibility of Official Political Information among Young People

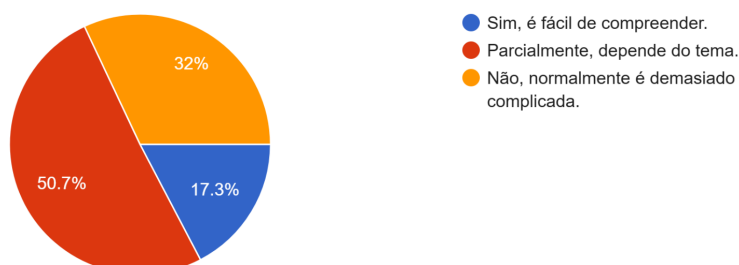
Another important aspect examined by the survey was whether official political information is communicated in a way that young people can easily understand.

Only 17.3% of respondents considered official political information easy to understand. The largest group, 50.7%, stated that its accessibility depends on the topic, while 32% considered it normally too complicated.

These findings indicate that political communication remains a significant challenge for a large proportion of the sample. Even where information and participation opportunities are available, difficulties in understanding official communication may make it harder for young people to identify opportunities for participation and engage confidently with civic processes.

11. Sentes que a informação oficial sobre política é escrita de uma forma fácil para os jovens compreenderem?

75 responses



3.6. Gaming Habits and Preferences

Figure 12. Distribution of Participants' Preferred Game Types

The survey explored the types of games respondents like to play or regularly engage with. Card games were the most frequently selected format, chosen by 70.7% of respondents. This was followed by videogames across PC, console or mobile platforms (69.3%) and board, group or party games (68%). A further 36% selected paper-and-pencil role-playing games.

These results demonstrate that respondents are familiar with a broad range of game formats, including both digital and analogue experiences. This diversity is relevant to the KEY-YOU project because it suggests that young people may be receptive to different forms of game-based interaction.

It should be noted that the videogame category combines PC, console and mobile games. The results therefore demonstrate broad videogame familiarity but do not allow direct comparison between these individual devices.

12. Que tipos de jogos gostas de jogar e/ou costumavas jogar regularmente? (Seleciona até 3 opções).

75 responses

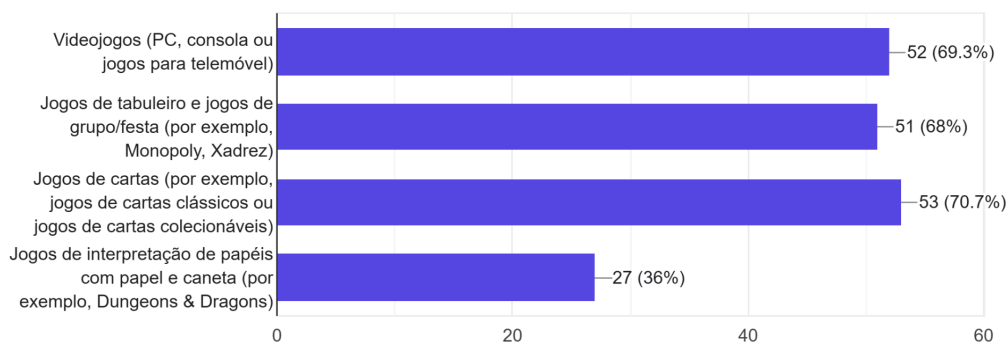


Figure 13. Frequency of Digital Game Playing

Regarding the frequency of digital gaming, 18.7% of respondents reported playing every day, while 40% played several times per week. A further 25.3% played several times per month, and 16% reported playing rarely or never.

Overall, 58.7% of respondents therefore play digital games every day or several times per week. At the same time, the presence of a smaller group with little or no regular digital gaming experience indicates that educational game design should remain accessible to participants with different levels of familiarity with gaming.

13. Em média, com que frequência jogas jogos digitais?

75 responses

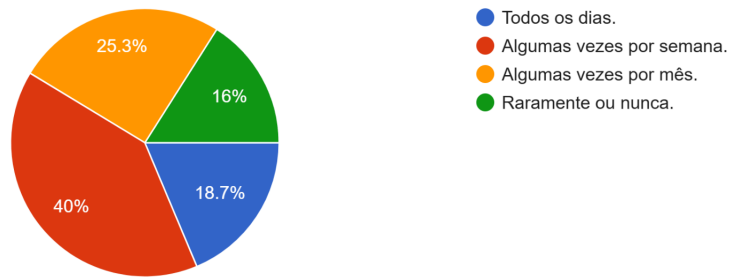


Figure 14. Participants' Preferences for Gameplay Features When Playing Games

Respondents were asked to identify the game elements they enjoy most, selecting up to two options.

The most popular element was solving complex puzzles, riddles or logic challenges (61.3%). This was followed by cooperation with other players towards a common goal (57.3%) and following a story, universe or engaging narrative (54.7%).

Competitive gameplay was selected by 25.3% of respondents, making it considerably less popular than the other three elements.

The results therefore show a particularly strong preference for gameplay that combines problem-solving, collaboration and narrative engagement. These preferences are highly relevant to the development of the KEY-YOU digital escape room, as they support an interactive rather than purely informational learning experience.

14. Quando jogas um jogo, de quais destes elementos gostas mais? (Selecione até 2 opções).

75 responses

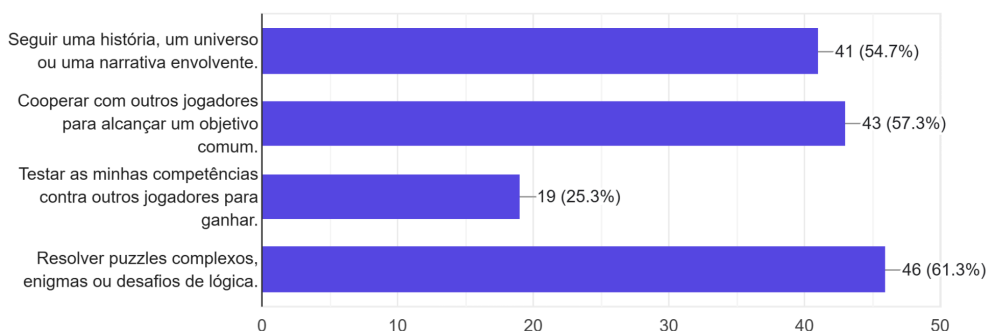


Figure 15. Preferred Duration of Educational Game Sessions

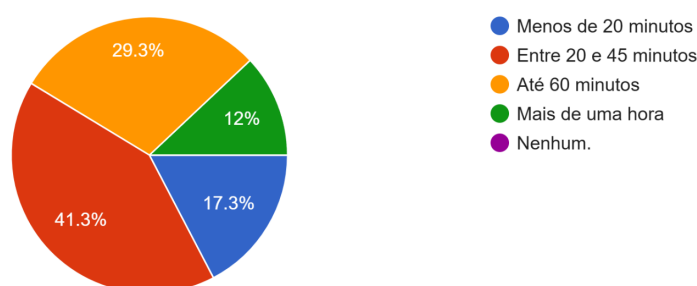
Finally, respondents were asked how much time they would ideally spend playing an educational game, such as a digital escape room, during a single session.

The most popular choice was 20–45 minutes, selected by 41.3% of respondents. A further 29.3% preferred sessions lasting up to 60 minutes, while 17.3% preferred less than 20 minutes. Only 12% indicated a preference for sessions lasting more than one hour. Only 12% indicated a preference for sessions lasting more than one hour.

Overall, 70.6% of respondents preferred an educational game session lasting between 20 and 60 minutes. These findings suggest that the future KEY-YOU game should favour relatively short and focused gameplay experiences capable of fitting around the everyday schedules of young people while still providing meaningful learning outcomes.

15. Quanto tempo gostarias de passar a jogar um jogo educativo, como um escape room digital, de uma só vez?

75 responses



Section IV. Barrier Analysis

4.1. Overview: Informational and Institutional Barriers

The combined findings indicate that youth participation barriers in the Portuguese study are strongly related to information, procedural complexity, practical constraints and perceived influence.

The quantitative evidence does not suggest that the principal challenge is a complete absence of awareness of civic rights. Instead, the findings reveal a recurring difficulty in understanding how civic participation works in practice, how to navigate institutions and whether participation is likely to have meaningful consequences.

The qualitative KEY-YOU workshop reinforces these findings. Participants identified information gaps, fragmented information, bureaucratic procedures, language barriers and limited opportunities for meaningful dialogue with decision-makers as recurring obstacles.

4.2. The Gap Between Rights Awareness and Practical Participation

The most significant finding in Questions 6–8 is the gap between general rights awareness and practical participation competence.

Although 57.3% agreed or strongly agreed that they understood their rights, only 40% both recognised the right to express an opinion on a new city rule and knew how to exercise that right.

Another 40% knew they had the right but did not know how to act on it.

This means that awareness of democratic rights does not necessarily translate into the ability to use those rights effectively.

For the KEY-YOU project, this gap represents an important opportunity for experiential learning. A game can move beyond explaining that participation is possible and instead allow players to explore how participation actually happens.

4.3. Limited Institutional Literacy

Question 8 shows that only 18.7% of respondents know the exact steps through which a citizen's idea becomes an official law or municipal regulation.

A further 49.3% have only a general idea, while 32% have no idea.

These results suggest a substantial lack of institutional literacy. Young people may recognise democratic participation as valuable but still find institutions, procedures and decision-making pathways difficult to understand.

This finding is also reflected in the qualitative workshop, where participants reported fragmented information and difficulties accessing relevant participation mechanisms.

The GBL tool should therefore make institutional processes concrete, visible and interactive.

4.4. Access to Political Information

Communication complexity is a major barrier.

In Question 9, 42.7% identified complicated and bureaucratic language and processes as a barrier to local participation.

In Question 11, 50.7% considered official political information only partially understandable depending on the topic, while another 32% considered it normally too complicated.

Taken together, these findings indicate that access to information is not simply about whether information exists. It is also about whether young people can understand, interpret and use it.

The qualitative workshop similarly highlighted information that was fragmented, difficult to locate or presented in language that was not sufficiently attractive to young people.

4.5. Perceived Political Efficacy

The survey does not directly measure institutional trust. However, 24% of respondents reported that they do not think their voice would really change anything.

This can be interpreted as a perceived-efficacy barrier: some young people do not expect their participation to have a meaningful effect on outcomes.

The qualitative workshop provides complementary evidence, with participants describing a sense of distance from decision-makers, frustration with slow institutional responses and limited opportunities for dialogue.

The implication is important for GBL design: the game should not merely explain procedures but should also help players experience the relationship between choices, participation and outcomes.

4.6. Time Constraints and Practical Obstacles

Lack of time was the most frequently reported barrier, selected by 45.3% of respondents.

This finding is particularly relevant in a sample where young people have different educational and employment responsibilities. The respondents included people in work, education, vocational training, volunteering, care work and other circumstances.

The qualitative workshop similarly identified lack of time as a structural barrier to participation.

This supports the development of flexible, modular and time-efficient learning experiences that can be completed within a manageable session.

4.7. Exclusion Among Vulnerable Groups

The survey shows that 46.7% of respondents had at least sometimes felt excluded from a social or political space because of gender, background or identity.

This finding is relevant to the project's inclusion focus and indicates that participation environments should be designed not only to be accessible but also to feel safe, welcoming and representative.

The survey included respondents with migrant or refugee backgrounds, ethnic or cultural minority backgrounds, physical disabilities or learning difficulties, and financial difficulties or low-income backgrounds.

The qualitative workshop also intentionally involved young people from marginalised communities, socio-economically vulnerable backgrounds and immigrant households, providing a complementary perspective on the importance of inclusive participation.

4.8. Summary of Key Barriers

The principal barriers identified in the Portuguese study can be summarised as follows:

1. Limited practical knowledge: Young people may know that they have civic rights without knowing how to exercise them.
2. Institutional complexity: Democratic and municipal procedures are not always easy to understand.
3. Difficult communication: Political information is frequently perceived as complicated or only partially understandable.
4. Time constraints: Lack of time is the most frequently reported participation barrier.
5. Perceived limited influence: A significant minority question whether their participation can make a difference.
6. Inclusion concerns: A substantial proportion of respondents have experienced exclusion linked to gender, background or identity.
7. Digital access: A smaller but still relevant proportion experience difficulties related to internet access or suitable devices.

These findings suggest that effective civic education should prioritise practical civic competence, accessible communication, institutional literacy, confidence and meaningful participation opportunities, rather than focusing exclusively on increasing awareness of democratic values.

Section V. Gaming Preferences

5.1. Familiarity and Comfort with Gaming

The survey demonstrates that gaming is highly familiar among the respondents.

Nearly seven in ten respondents selected videogames, card games or board/group games among the types of games they like or regularly play. In particular, 69.3% selected videogames, 70.7% selected card games, and 68% selected board/group games.

Digital gaming is also part of the routine of a majority of respondents: 58.7% play digital games every day or several times a week.

These results support the use of GBL as a potentially accessible educational format. At the same time, the 16% who rarely or never play digital games demonstrate the importance of keeping the educational game intuitive and accessible to people with different levels of gaming experience.

5.2. Diversity of Game Format Preferences

The results indicate that respondents engage with multiple gaming formats rather than relying exclusively on digital games.

Card and board/group games are nearly as common in the sample as videogames, while 36% also selected paper-and-pencil role-playing games.

This diversity is particularly relevant for KEY-YOU because the project includes both a digital escape-room experience and a physical card-based component.

The findings therefore support a complementary approach in which digital interaction can be combined with elements that encourage social exchange, discussion, cooperation and practical decision-making.

It should also be noted that Question 12 groups PC, console and mobile under the same videogame category. The survey therefore confirms broad videogame familiarity but cannot identify which digital device is preferred.

5.3. Preferred Session Duration

The most popular educational-game duration was 20–45 minutes, selected by 41.3% of respondents.

A further 29.3% preferred sessions of up to 60 minutes, while 17.3% preferred less than 20 minutes and 12% preferred more than one hour.

Overall, 70.6% selected a duration between 20 and 60 minutes.

This supports a modular design in which participants can complete a meaningful mission or chapter within a relatively short period while still contributing to a larger narrative.

5.4. Preferred Gameplay Mechanics

The strongest preference was for puzzles, riddles and logic challenges (61.3%).

This was followed by cooperation (57.3%) and narrative engagement (54.7%).

Only 25.3% selected competition against other players.

The results therefore point towards a game design centred on problem-solving, collaboration and storytelling, with competition used as a secondary rather than dominant mechanic.

These findings also align well with the qualitative workshop, where participants identified simulations, role-plays, escape rooms, debates, quizzes and collaborative challenges as particularly effective and engaging learning methods.

5.5. Implications for Experiential Learning Design

The gaming findings strongly support an experiential learning approach.

Puzzles can transform civic knowledge into practical challenges.

Cooperation can reproduce aspects of democratic participation such as discussion, negotiation and collective problem-solving.

Narrative can make abstract institutional processes more concrete by placing players in realistic situations involving young people and community issues.

The qualitative workshop further strengthens this approach. Participants worked collaboratively on themes including Democracy and Youth Participation, Fact-Checking and Media Literacy, Digital Rights, Sustainability and Community Action, Communication and Advocacy, and Digital Solutions for Social Impact.

The GBL experience should therefore encourage players to explore, decide, collaborate, test alternatives and observe consequences, rather than relying primarily on passive information delivery.

Section VI. Recommendations for the Design of the KEY-YOU Game

6.1. Emphasis on Practical Civic Participation

The game should place practical civic participation at the centre of the learning experience.

The survey shows that many respondents recognise the existence of civic rights but do not know how to use them. The game should therefore help players understand concrete participation pathways rather than simply presenting information about rights.

Gameplay can introduce practical scenarios involving issues such as expressing an opinion, identifying the appropriate institution, preparing a proposal, participating in a consultation or understanding what happens after a civic request is submitted.

The key objective should be to help players move from “I know I have the right” to “I know what I can do.”

6.2. Realistic Institutional Simulations

The low level of institutional literacy identified in Question 8 supports the inclusion of realistic institutional simulations.

The game can represent municipal and civic processes through simplified but plausible scenarios. Players could explore the roles of different actors involved in decision-making and understand how proposals, consultations and public decisions develop.

The qualitative KEY-YOU work also included simulations and role-plays, suggesting that this experiential approach is consistent with the learning methods already used in the project.

The game should not attempt to reproduce bureaucracy in all its complexity. Instead, it should make the logic of the process visible and understandable.

6.3. Narrative-Driven Civic Dilemmas

A narrative structure is recommended because 54.7% of respondents selected following a story, universe or engaging narrative as a preferred game element.

The narrative could follow a fictional young person or group of young people attempting to respond to a problem affecting their community.

Players could encounter decisions involving competing priorities, different perspectives, limited resources or institutional procedures.

The purpose would not be to teach that there is always a single correct answer. Instead, the game should demonstrate how civic decisions involve evaluating information, discussing alternatives, considering consequences and working with others.

6.4. Modular, Session-Length-Appropriate Content

Because 45.3% of respondents identify lack of time as a participation barrier and 41.3% prefer a 20–45 minute educational gaming session, gameplay should be structured in manageable modules.

Each chapter or mission should provide a meaningful objective that can be completed within a single session.

At the same time, individual missions can contribute to an overarching narrative so that the overall experience remains coherent.

This modular structure would make the game suitable for youth work sessions, educational activities and individual use.

6.5. Interactive Mechanics and Replayability

The strongest gameplay preference is puzzle-solving, selected by 61.3% of respondents, followed by cooperation at 57.3%.

The game should therefore incorporate interactive challenges in which participants:

- solve civic or information-related puzzles;
- connect evidence and identify relevant institutions;
- collaborate to combine different pieces of information;
- make decisions and observe consequences;
- revisit scenarios and explore alternative outcomes.

Narrative branching and multiple pathways can support replayability where appropriate, provided that these features remain connected to the educational objectives.

Competition should not be the central mechanic, given that only 25.3% selected competitive play.

6.6. Accessibility and Plain-Language Design

Accessible communication should be a central design principle.

The survey shows that 42.7% identify complicated language and bureaucratic processes as a barrier, while 32% consider official political information normally too complicated and another 50.7% consider it only partially understandable depending on the topic.

The game should therefore use:

- clear and concise language;
- explanations of institutional concepts in plain terms;
- short text sections rather than unnecessarily long instructions;
- intuitive navigation;
- clear visual cues;
- practical examples linked to realistic situations.

The objective should be to demonstrate that civic participation can be understandable regardless of previous knowledge of political or institutional terminology.

6.7. Inclusive Representation

The game should represent young people from diverse social, cultural, educational and economic backgrounds.

This recommendation is supported by both the survey and the qualitative workshop.

The survey includes respondents with migrant or refugee backgrounds, minority backgrounds, disabilities or learning difficulties, and low-income or financial difficulties. Furthermore, 46.7% reported that they had at least sometimes experienced exclusion from a social or political space because of gender, background or identity.

The qualitative KEY-YOU workshop intentionally included marginalised, socio-economically vulnerable and immigrant-background young people and used co-creation to ensure that their experiences informed the development of future tools.

Inclusive representation should therefore extend beyond character diversity. The game should also consider different levels of prior knowledge, different levels of gaming experience, and different ways of engaging with learning content.

Section VII. Conclusion

This local study provides a detailed picture of how the surveyed group of young people aged 18–30 perceive civic participation, democratic processes and game-based learning in the Portuguese context.

The findings indicate that young people are not necessarily disengaged from civic life because they lack awareness of democratic rights. Instead, a substantial gap exists between knowing that rights exist and knowing how to exercise them in practice.

While 57.3% of respondents agree or strongly agree that they understand their rights as young people living in Europe, only 40% both recognise the right to express an opinion on a new city rule and know how to exercise that right. Institutional literacy is weaker still, with only 18.7% reporting knowledge of the exact steps through which a citizen's idea becomes an official law or municipal regulation.

Participation barriers are predominantly practical, informational and perceptual. Lack of time is the most frequently reported barrier (45.3%), followed by bureaucratic language and processes (42.7%) and uncertainty about where or how to begin (32%). In addition, 24% do not believe their voice would really change anything.

These quantitative findings correspond closely with the qualitative KEY-YOU workshop in Braga, where participants identified information gaps, bureaucratic procedures, language barriers, time constraints, limited youth-friendly participation opportunities and perceived distance from decision-makers. The workshop also generated concrete ideas around digital

voting, fact-checking, transparency, youth consultation, mentorship and direct connections between young people and policymakers.

The gaming findings demonstrate strong potential for a GBL response. Respondents are familiar with both digital and analogue games, with card games, videogames and board/group games all selected by around seven in ten participants. Puzzle-solving, cooperation and narrative were the three most popular gameplay elements, while a large majority preferred educational-game sessions lasting between 20 and 60 minutes.

These findings provide a clear direction for the development of the KEY-YOU game. The strongest design approach is one that combines practical civic participation, realistic institutional simulations, narrative-driven scenarios, collaborative problem-solving, plain-language information, modular gameplay and inclusive representation.

The future game should therefore not simply teach young people about democracy. It should allow them to experience how civic participation works, understand where to start, navigate institutional processes, collaborate with others, evaluate information and observe the consequences of their decisions.

In this sense, the KEY-YOU game can address the central challenge identified by the local study: reducing the distance between civic awareness and civic action.

Referências

Council of the European Union. (2018). *Resolution of the Council of the representatives of the Governments of the Member States meeting within the Council on the framework for*

European Commission. (2024, May 13). *New Eurobarometer survey shows young people's active participation in civic and democratic life ahead of the upcoming European elections*. European Commission.

European Commission. (n.d.). *EU Youth Strategy*. European Youth Portal. Retrieved August 20, 2026, from <https://youth.europa.eu/strategy/>

European cooperation in the youth field: The European Union Youth Strategy 2019–2027. *Official Journal of the European Union*, C 456, 1–22.

FAJUB. (2026). *Final Impact Evaluation Report: KEY-YOU Think-Tank in Portugal*. KEY-YOU project.

Federation of Youth Associations of Braga [FAJUB]. (2026). *KEY-YOU – Creative Knowledge & Diversity-oriented Engagement for Youth UNLOCKED Participation*. <https://fajub.pt/keyyou/>

Fundação Calouste Gulbenkian. (2022). *A participação política da juventude em Portugal*. Fundação Calouste Gulbenkian.

KEY-YOU Project. (2026). *KEY-YOU: Creative Knowledge & Diversity-oriented Engagement for Youth UNLOCKED Participation*. <https://key-you.eu/>

Governo da República Portuguesa. (2022, August 11). *Aprovado II Plano Nacional para a Juventude*. <https://portugal.gov.pt/>

OECD. (2025). *Exploring new frontiers in citizen participation in the policy cycle*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/77f5098c-en>



**Co-funded by
the European Union**

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>





Co-funded by
the European Union



KEY-YOU: Poročilo o lokalni raziskavi – Slovenija (Rezultat R3)

Naslov projekta: Ustvarjalno znanje in k raznolikosti
usmerjeno vključevanje mladih v sodelovanje v
okviru projekta UNLOCKED

Delovni paket: WP2 – Teoretični okvir

Regija: Novo mesto, Slovenija

Partner: Zavod Boter

Datum: 6. julij 2026



Vsebina

Poglavje I: Uvod in povzetek	4
1.1. Cilji: Zakaj je vključevanje mladih v Sloveniji	4
1.2. Povzetek: Pregled ključnih ugotovitev	4
Poglavje II: Zasnova raziskave in metodologija	5
2.1. Ciljna skupina in parametri vzorčenja	5
2.2. Kombinacija metod zbiranja podatkov	5
Poglavje III: Analiza izhodiščnega znanja	6
3.1. Ozaveščenost o pravnih pravicah in »" ova v zaupanju	6
3.2. Razumevanje zakonodajnega postopka	6
3.3. Jasnost in dostopnost informacij	6
IV. poglavje: : Analiza zaznanih ovir	7
4.1. Glavne točke družbenih trenj: Strukturne in psihološke	7
4.2. Vpogled v ranljive skupine in izključevanje	7
Poglavje V: na analiza preferenc iger na srečo in GBL	8
5.1. Dostopnost strojne opreme frekvenca	8
5.2. Ocena osnovnega mehanizmaKaj pritegne igralce?	8
5.3. Želena trajanje izobraževalnih iger GBL	8
Poglavje VI Priporočila za strateško oblikovanje igre »:	9
6.1. Šest poti državljanske udeležbepoglobljen vpogled v skupaj ustvarjene vsebine	9
6.2. Praktične funkcije orodij KEY-YOU	10
Poglavje VII: Zaključek in naslednji koraki	11
Poglavje VIII: : Razširjena narativna analiza in študije primerov	12
8.1. Poglobljena analiza: Sociološki profil mladih iz kampanje »"Unheardv Novem mestu	12
8.2. Primer študije: Logika kampanje »Influencers for Change"	12
8.3. Vloga »igralnega zaupanja« pri premagovanju systemskega cinizma	12
8.4. Tehnična vključenost: premostitev digitalnega razkoraka	13
8.5. Končna strateška sinteza: Od podatkov do ukrepov	13
Poglavje IX: Podrobni pedagoški okvir za 6 poti državljanske vzgoje	14
9.1. Pot 1: Digitalni detektivi– Osnove kritičnega razmišljanja	14
9.2. Pot 2: Etični hekerji– Razkrivanje skrivnosti digitalne varnosti	14
9.3. Pot 3: Zeleni inovatorji– Zagovarjanje interesov na podlagi podatkov	15
9.4. Pot 4: Medijska pismenost – Razkrivanje pristranskosti in skritih namenov	15
9.5. Pot 5: Vplivneži za spremembe – Moč mobilizacije	15
9.6. Pot 6: Mladi podjetniki– Družbene inovacije v praksi	16
Poglavje X: Strateški načrt za izvedbo projekta	17

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorja(-ev) ter ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropske unije ali Evropske izvršilne agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne prevzemata odgovornosti zanje.



Poglavje XI: Analiza vpliva :prihodnji obeti.....	18
11.1. Merjenje uspešnosti: ključni kazalniki uspešnosti (KPI) za orodja KEY-YOU.....	18
11.2. Vloga mladinskih delavcev kot posrednikov.....	18
11.3. Razširitev slovenskega modela po vsej EU	18
11.4. Zaključne razmišljanja.....	18



Poglavje I: Uvod in povzetek

1.1. Cilji: Zakaj je vključevanje mladih v Sloveniji pomembno

V sodobnem družbenopolitičnem okolju Slovenije, zlasti v regiji Novo mesto, je vključevanje mladih v državljanske in demokratične procese postalo izredno pomembno. Ker se Evropska unija sooča z vse večjimi izzivi na področju socialne kohezije, digitalne dezinformacije in politične polarizacije, je »demokratični primanjkljaj« med mladimi izrazitejši kot kdaj koli prej. Ta lokalna študija, izvedena v okviru projekta KEY-YOU, si prizadeva razčleniti temeljne vzroke za apatijo mladih in opredeliti konkretne ovire, ki mladim državljanom – zlasti tistim iz ranljivih in premalo zastopanih okolij – preprečujejo, da bi prevzeli aktivno vlogo v svojih skupnostih.

Motivacija za to študijo izhaja iz ugotovitve, da so mladi sicer »digitalni domorodci«, vendar je njihova spletna aktivnost pogosto omejena na pasivno porabo vsebin, namesto da bi se aktivno zavzemali za določene zadeve. V Sloveniji prehod s tradicionalnih oblik sodelovanja na digitalno državljansko udejstvovanje ovirata pomanjkanje jasnih poti in splošno občutje institucionalne oddaljenosti. Ta študija skuša zapolniti to vrzel z uporabo učenja prek iger (GBL) kot metodološkega orodja za demistifikacijo političnih procesov in opolnomočenje mladih s spretnostmi kritičnega razmišljanja, potrebnimi za orientacijo v sodobnem informacijskem okolju.

1.2. Povzetek: Pregled ključnih ugotovitev

To poročilo združuje podatke iz dveh glavnih virov: dvodnevne kvalitativnega »think tanka«, v katerem je sodelovalo 25 udeležencev, in kvantitativne raziskave med 76 mladimi v starosti od 18 do 30 let. Ugotovitve kažejo zapleteno sliko vključevanja mladih v Sloveniji. Čeprav obstaja močna skrita želja po sodelovanju – več kot 65 % anketirancev meni, da imajo pravico izraziti svoje mnenje o lokalnih zadevah –, obstaja znatna »vrzel med znanjem in dejanjem«. Večina mladih (66 %) navaja, da ne ve, kako to pravico dejansko uveljaviti.

Med glavnimi ugotovljenimi ovirami sta sistemski cinizem – 48 % anketirancev namreč meni, da njihov glas »ne bo ničesar spremenil« – ter zaznana zapletenost birokratskega jezika.

Z vidika igranja iger podatki kažejo močno naklonjenost do sodelovalnih in na pripovednih elementih temelječih izkušenj. Udeleženci so dali prednost igram, ki omogočajo timsko delo (56 %) in reševanje zapletenih ugank (34 %), kar kaže, da bi morala prihajajoča digitalna soba pobega KEY-YOU dati prednost mehanizmom sodelovanja pred individualnim tekmovanjem. V naslednjih poglavjih je podana podrobna analiza teh ugotovitev ter konkretna strateška priporočila za razvoj izobraževalnih orodij v okviru projekta.



Poglavje II: Zasnova raziskave in metodologija

2.1. Ciljna skupina in parametri vzorčenja

Ciljna skupina te študije so bili mladi v starosti od 18 do 30 let, s posebnim poudarkom na tistih iz ranljivih skupin. Strategija pridobivanja udeležencev je bila zasnovana tako, da so bili prednostno obravnavani »neuslišani glasovi« regije.

- **Kvantitativno vzorčenje:** Uspešno smo zbrali 76 veljavnih odgovorov na anketo. Demografska razčlenitev kaže raznoliko vzorčno skupino:
 - **Starostna porazdelitev:** Največja skupina je bila stara 18 let (16 %), sledila pa je uravnotežena porazdelitev v starostnem razponu od 19 do 30 let.
 - **Razmerje med spoloma:** 54 % moških, 43 % žensk in 3 % nebinarnosti/raznolikosti, kar ustreza ciljem projekta glede uravnoteženega razmerja med spoloma.
 - **Geografski kontekst:** 54 % anketirancev živi na podeželju, 46 % pa v mestnih okoljih, kar omogoča celovit vpogled v izzive tako na podeželju kot v mestih.
 - **Podtematski poudarek na vključevanju:** Pomembno je, da se je 43 % anketirancev opredelilo kot osebe z migracijskim ali begunskim ozadjem, 17 % pa pripada etnični ali kulturni manjšini. Poleg tega je 13 % poročalo o finančnih težavah, 13 % pa se je opredelilo kot osebe v položaju NEET (ki niso vključene v izobraževanje, zaposlitev ali usposabljanje).

2.2. Kombinacija metod zbiranja podatkov

Za zagotovitev statistične širine in kvalitativne globine je bil uporabljen večmetodološki pristop:

- 1 **Količinsko orodje:** Prek lokalnih mladinskih mrež, družbenih omrežij in skupnostnih centrov je bil razposlan standardiziran digitalni vprašalnik. Vprašalnik je zajemal izhodiščno znanje, zaznane ovire in preference glede iger.
- 2 **Kvalitativna integracija:** Ugotovitve so bile zbrane med dvodnevni lokalni »Think Tankom«, ki je potekal v Novem mestu. Pri tem dogodku je bil uporabljen participativni model soustvarjanja, v katerem je 25 mladih delovalo kot »oblikovalci« in ne le kot »udeleženci«. Razvili so šest oblik »Civic Pathway«, ki so opredelile zgodbe in mehanizme za rezultate projekta.
- 3 **Primerjalna analiza:** Med delavnico »Think Tank« smo uporabili metodologijo predhodne in naknadne evalvacije, da bi izmerili neposreden vpliv igrifikiranih izobraževalnih modulov na samozavest in znanje udeležencev.



Poglavje III: Analiza izhodiščnega znanja

3.1. Ozaveščenost o pravicah in »vrzel v zaupanju«

Rezultati raziskave kažejo na izrazit kontrast med teoretičnimi pravicami in praktičnim znanjem. Na vprašanje, ali poznajo svoje pravice kot mladi, ki živijo v Evropi, je bila povprečna ocena znanja zmerna, vendar je kvalitativna nadaljnja analiza razkrila globlje negotovosti.

Kar 66 % anketirancev meni, da imajo pravico izraziti mnenje o lokalnih predpisih, ki zadevajo mlade, vendar so izrecno navedli, da **»ne vedo, kako to storiti«**. To kaže, da ovira za sodelovanje ni pomanjkanje zanimanja ali pomanjkanje pravic, temveč pomanjkanje **poznavanja postopkov**. Le 17 % anketirancev je bilo prepričanih, da imajo pravico in da poznajo korake za njeno uveljavljanje. Ta »vrzel v samozavesti« je glavni cilj digitalne sobe pobega KEY-YOU.

3.2. Razumevanje zakonodajnega postopka

Tudi znanje o tem, kako predlog državljana postane uradni zakon ali predpis, je razdrobljeno.

- **63 % anketirancev** ima le »približno predstavo« o tem, kako poteka ta postopek.
- **22 % jih je priznalo**, da sploh »nimajo pojma«.
- **Le 15 %** je trdilo, da pozna natančne korake.

To pomanjkanje strukturnega znanja prispeva k občutku institucionalne oddaljenosti. Če se proces sprejemanja zakonov obravnava kot »črna skrinjica«, je manj verjetno, da bodo mladi poskušali vplivati nanj. Rezultati raziskave Think Tank so pokazali, da se lahko raven znanja poveča za skoraj 90 %, če se ti procesi razjasnijo s pomočjo igranja vlog (npr. simulacija »Pot moči«). Zato se morajo izobraževalne vsebine osredotočiti na razčlenitev teh zapletenih procesov »črne skrinjice« na majhne, obvladljive in »igralne« korake.

3.3. Jasnost in dostopnost informacij

Študija je preučila tudi, kako mladi dojemajo uradne politične informacije. Kar **72 % anketirancev** meni, da so uradne informacije le »delno razumljive«, kar je v veliki meri odvisno od teme. 13 % jih meni, da so »ponavadi preveč zapletene«. To potrjuje ugotovitev, da birokratski jezik, ki ga uporabljajo institucije, deluje kot ovira, ki izključuje tiste brez specializirane izobrazbe ali visoke digitalne pismenosti. Da bi projekt vključeval mlade, ki niso vključeni v izobraževanje, zaposlovanje ali usposabljanje (NEET), ter mlade z manj priložnostmi, mora sprejeti pristop »preprostega jezika« ter z uporabo vizualnih in interaktivnih elementov premostiti te jezikovne ovire.



IV. poglavje: Analiza zaznanih ovir

4.1. Glavne točke trenja v državljanski udeležbi: strukturne in psihološke

Analiza ovir za sodelovanje kaže, da so ovire v enaki meri psihološke kot strukturne. Anketirance smo prosili, naj navedejo tri glavne razloge, ki jih odvrčajo od sodelovanja pri lokalnem odločanju.

- **Sistemski cinizem (49 % anketirancev):** Najpogosteje naveden razlog je bilo prepričanje, da **»moje mnenje v resnici ne bo ničesar spremenilo«**. To odraža globoko zakoreninjeno nezaupanje v institucije in občutek nemoči. Med mladimi iz ranljivih okolij je ta cinizem pogosto zaščitni mehanizem proti ponavljajočim se izkušnjam, ko jih ignorirajo ali marginalizirajo. To »psihološko oviro« je najtežje premagati, zato mora projekt prikazati »majhne zmage« – pokazati, kako lahko tudi sodelovanje v majhnem obsegu pripelje do oprijemljivih sprememb.
- **Birokratska zapletenost (38 % anketirancev):** Druga pomembna ovira je mnenje, da **so »jezik in postopki preveč zapleteni in birokratski«**. Ta strukturna ovira je neposredno povezana z »informacijsko asimetrijo«, ki je bila ugotovljena med delom v okviru Think Tanka. Ko so pravila sodelovanja napisana tako, da je za njihovo razumevanje potrebna diploma iz prava, to mladim sporoča, da ta prostor ni namenjen njim.
- **Pomanjkanje vstopnih točk (36 % anketirancev):** Precejšen delež mladih preprosto **»ne ve, kako ali kje naj začne«**. To pomanjkanje veščin »državlanske orientacije« je ponavljajoča se tema skozi celotno raziskavo. To kaže, da projekt KEY-YOU ne bi smel zgolj zagotavljati informacij, ampak bi moral delovati kot »zemljevid« ali »GPS« za državljansko udejstvovanje.

4.2. Ugotovitve o ranljivih skupinah in izključenosti

Študija se je osredotočila zlasti na izkušnje izključenosti. **67 % anketirancev** je navedlo, da se vsaj »včasih« počutijo izključeni iz družbenih ali političnih prostorov zaradi svojega spola, porekla ali identitete, **22 % pa jih je navedlo, da se tako počutijo »pogosto«**.

Kvalitativne povratne informacije udeležencev delovne skupine, od katerih mnogi prihajajo iz migrantskih okolij ali iz okolij z nizkimi dohodki, so poudarile, da se v svojih mestih pogosto počutijo kot »gostje« in ne kot deležniki. Eden od udeležencev je opozoril, da »se zdi, da so uradna srečanja namenjena ljudem, ki že imajo moč, ne pa nam«. Ta občutek »izključenosti« je ključna ovira, ki jo mora vključujoča zasnova projekta odpraviti z ustvarjanjem »varnih prostorov« za sodelovanje, ki so prijazni in neosodljivi.



Poglavje V: Analiza preferenc na področju iger in GBL

5.1. Dostopnost strojne opreme in pogostost uporabe

Da bi zagotovili dostopnost digitalne sobe za pobeg, smo analizirali navade ciljne skupine pri uporabi strojne opreme.

- **55 % anketirancev** igra videoigre na računalnikih, igralnih konzolah ali mobilnih napravah.
- **50 % jih igra večkrat na teden, 16 % pa vsak dan.**
- Ta visoka raven »igralne pismenosti« je prednost, vendar pomeni tudi, da imajo mladi visoka pričakovanja glede kakovosti in »občutka« pri uporabi digitalnih orodij.

Pomembno je, da **57 % anketirancev** redno igra tudi namizne igre ali družabne igre, **47 % pa igra igre s kartami**. To kaže, da je dvojni pristop projekta (digitalna soba pobega + fizične kartice) popolnoma usklajen z obstoječimi navadami slovenske mladine. Orodja morajo biti »pripravljena na hibridno uporabo«, kar omogoča prehod med digitalnim in analognim igranjem.

5.2. Ocena osnovnega mehanizma: Kaj pritegne igralce?

V anketi smo udeležence vprašali, kateri elementi jim v igri najbolj ugajajo. Rezultati ponujajo jasen načrt za oblikovanje igre KEY-YOU:

- **Sodelovanje (57 %):** Najbolj priljubljen element je »sodelovanje z drugimi igralci za dosego skupnega cilja«. To je ključna ugotovitev, saj kaže, da Escape Room ne bi smel biti samostojna izkušnja, temveč ekipni izziv, ki odraža sodelovalno naravo državlanskega delovanja.
- **Pripoved in zgodba (34 %):** Visoko so cenili »zanimivo zgodbo ali mitologijo«. Mladi si želijo potopiti v svet, ki se zdi resničen in pomemben.
- **Logični izzivi (34 %):** »Reševanje zapletenih ugank ali logičnih izzivov« je enako pomembno. Igra mora biti intelektualno spodbudna, ne pa le izobraževalno orodje, pri katerem je treba le »klikati naprej«.
- **Tekmovanje (33 %):** Čeprav je nekoliko manj priljubljeno kot sodelovanje, znatno število mladih še vedno uživa v preizkušanju svojih sposobnosti v primerjavi z drugimi.

5.3. Želena trajanje izobraževalnih iger GBL

Na vprašanje, koliko časa bi radi v enem zamahu porabili za izobraževalno igro, kot je digitalna soba za pobeg, je bil konsenz jasen:

- **34 % je raje izbralo do 60 minut.**
- **32 % je raje izbralo 20 do 45 minut.**
- **Samo 20 % je bilo pripravljenih porabiti več kot eno uro.**

Ti podatki kažejo, da mora biti soba za pobeg KEY-YOU zasnovana modularno. Pomembno »poglavje« ali »stopnjo« bi moralo biti mogoče zaključiti v **30–45 minutah**, kar jo naredi primerno za uporabo v šolah ali mladinskih centrih, kjer je čas pogosto omejen.



Poglavje VI: Priporočila za strateško oblikovanje

6.1. Šest poti državljsanske vzgoje: poglobljen vpogled v skupaj ustvarjene vsebine

Najbolj dragocen rezultat kvalitativne faze je bil razvoj šestih »državljskih poti«. To niso le ideje za igre; gre za na dokazih temelječe okvire, ki so jih ustvarili mladi za mlade. Vsaka pot obravnava določeno »prednostno vrzel«, ki je bila ugotovljena v podatkih ankete.

Pot 1: Digitalni detektivi (razkrivanje lažnih novic)

- **Izziv:** Mladostnik naleti na viralni prispevek, v katerem se trdi, da je nova direktiva EU prepovedala spletne igre. Prispevek je zasnovan tako, da sproži jezo in strah.
- **Logika:** Igralci morajo uporabiti »digitalni komplet orodij«, ki vsebuje iskanje po podobah, spletno stran za preverjanje dejstev in bazo uradnih dokumentov EU.
- **Pedagoški cilj:** Preoblikovati mlade iz pasivnih porabnikov »informacijskega hrupa« v aktivne preveritelje dejstev. To se navezuje na 37,5-odstotno izboljšanje kritičnega razmišljanja, ki je bilo opazno med delovanjem Think Tanka.
- **Vključitev kartic:** Kartica, osredotočena na »povratno iskanje slik« kot prvi korak pri vizualnem preverjanju.

Pot 2: Etični hekerji (zaščita digitalne identitete)

- **Izziv:** Napad na digitalno identiteto izmišljenega lika. Udeleženci morajo odpraviti varnostne luknje in preprečiti krajo podatkov.
- **Logika:** Uganke simulirajo dvofaktorsko avtentifikacijo (2FA), preverjanje moči gesla in prepoznavanje povezav za lažno pridobivanje podatkov.
- **Pedagoški cilj:** Razjasniti kibernetško varnost in odpraviti »strah pred tehnologijo«. To obravnava potrebo po digitalni odpornosti, opredeljeno v poglavju 4.4 poročila Think Tank.
- **Vključitev kartic:** Kartica za vlogo »etičnega hekerja«, ki poudarja pravico do zasebnosti kot privzeto nastavitve.

Pot 3: Zeleni inovatorji (spopadanje z okoljskimi izzivi)

- **Izziv:** Reševanje lokalne krize onesnaženja (npr. onesnaženje reke) v omejenem časovnem okviru.
- **Logika:** Analiza podatkov iz grafikonov in tabel za ugotavljanje virov onesnaževanja ter izbira trajnostnih rešitev.
- **Pedagoški cilj:** Prikazati, kako je analiza podatkov lahko orodje za zagovarjanje okolja. Premosti vrzel med lokalnimi problemi in političnimi rešitvami.
- **Vključitev kartic:** Kartica z naslovom »Analiza življenjskega cikla«, ki mlade spodbuja k razmišljanju o poti, ki jo prehodijo izdelki.

Pot 4: Medijska pismenost (kritična analiza informacij)

- **Izziv:** Razpletanje zapletene medijske zgodbe, v kateri se dejstva mešajo z napačnimi informacijami in pristranskostjo.
- **Logika:** Analiza več virov (videoposnetkov, člankov, objav) za prepoznavanje manipulativnih tehnik in pisanje objektivnega poročila.
- **Pedagoški cilj:** Razvijati veščine »nevtralnega poročanja« in sposobnost prepoznavanja skritih namenov.

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorja(-ev) ter ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropske unije ali Evropske izvršilne agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne prevzemata odgovornosti zanje.



- **Vključitev kartic:** Kartica za vlogo »analitika medijske pismenosti«, ki poudarja pravilno do preverjenih informacij.

Pot 5: Vplivneži za spremembe (aktivno zagovarjanje)

- **Izziv:** Začetek uspešne kampanje za vključevanje mladih kljub apatiji javnosti.
- **Logika:** Razšifriranje šifriranih sporočil s pomočjo tematskih emojijev za pridobivanje podpornikov in nasvetov »strokovnjakov«.
- **Pedagoški cilj:** Prikazati moč mobilizacije in komunikacije med vrstniki.
- **Vključitev kartic:** Kartica z »spodbudami za ukrepanje«, ki igralcem ponuja mini izziv, ki ga morajo izvesti v resničnem življenju.

Pot 6: Mladi podjetniki (družbene inovacije)

- **Izziv:** Razviti in predstaviti prototip za rešitev družbenega problema (npr. osamljenost med starejšimi).
- **Logika:** Optimizacija proračuna, opredelitev ciljne skupine in oblikovanje vrednostne ponudbe.
- **Pedagoški cilj:** Poučevanje razmišljanja v okviru »Business Model Canvas« kot načina za reševanje problemov v skupnosti.
- **Vključitev kartic:** Kartica o »dilemah«, kot je na primer uravnoteženje družbenega vpliva in finančne trajnosti.

6.2. Funkcije orodij KEY-YOU, ki omogočajo ukrepanje

Na podlagi sinteze vseh podatkov so za uspeh rezultatov projekta obvezne naslednje funkcije:

- **Vmesnik v »preprostem jeziku«:** Da bi premagali oviro birokratske zapletenosti, mora vmesnik igre uporabljati preprost, neposreden jezik. Tehnične izraze je treba pojasniti s pomočjo namigov ob preletu z miško ali interaktivnih slovarjev.
- **Optimizacija za mobilne naprave:** Glede na to, da mnogi mladostniki iz prikrajšanih okolij uporabljajo starejše mobilne naprave in imajo morda omejene podatkovne pakete, mora biti »Digital Escape Room« nezahteven glede virov in sposoben delovati tudi na povezavah z nizko pasovno širino.
- **Okolje, v katerem je »v redu, če se zmotiš«:** Igra mora igralcem omogočati, da delajo napake in se iz njih učijo, brez zaslonov »Game Over«, ki odvrčajo od sodelovanja. To je ključnega pomena za krepitev samozavesti med mladimi, ki se počutijo prezrte ali izključene.
- **Povezava z resničnim svetom:** Vsaka uganka, rešena v igri, naj ima »povezavo z resničnim svetom«. Na primer, po rešitvi uganke o lokalnih zakonih naj igra ponudi povezavo do dejanske spletne strani lokalnega mladinskega sveta v Sloveniji.



VII. poglavje: Zaključek in naslednji koraki

Lokalna študija v Sloveniji potrjuje, da je »demokratski primanjkljaj« sicer resničen, vendar ga ne povzroča apatija mladih. Nasprotno, je posledica sistemskih ovir, birokratskega jezika in pomanjkanja jasnih poti za sodelovanje. Osredotočenost projekta KEY-YOU na učenje prek iger je zelo učinkovita strategija za premagovanje teh ovir. S preoblikovanjem zapletenih državljskih procesov v sodelovalne, na zgodbah temelječe uganke lahko mladim ponudimo »državljski GPS«, ki ga potrebujejo za orientacijo in vpliv na svoje skupnosti.

Naslednja faza projekta bi se morala osredotočiti na tehnično izvedbo 6 poti državljske udeležbe, opredeljenih v tem poročilu. Z ohranjanjem vključujočega, soustvarjalnega duha raziskovalne skupine in s tem, da zasnovo utemeljimo na statističnih podatkih 76 anketirancev, lahko zagotovimo, da bodo končna orodja za mlade v Sloveniji in Evropi ne le izobraževalna, temveč tudi resnično transformativna.



Poglavje VIII: Razširjena narativna analiza in študije primerov

8.1. Poglobljena analiza: Sociološki profil »neuslišanih« mladih v Novem mestu

Da bi resnično razumeli ovire, opredeljene v poglavju IV, moramo podrobneje preučiti življenjske izkušnje 43 % naših anketirancev, ki prihajajo iz migrantskih ali begunskih okolij. V Novem mestu integracijo teh mladih pogosto ovirajo t. i. »nevidne meje«. To niso fizični zidovi, temveč jezikovne in družbene ovire, zaradi katerih se javne institucije zdijo nedostopne.

Med razpravami v okviru Think Tanka se je kot ponavljajoča tema pojavil »jezik moči«. Udeleženci so opozorili, da se jim *strokovni* slovenski jezik, uporabljen v občinskih dokumentih, zdi kot tuji jezik, tudi ko govorijo slovensko. To ustvarja psihološko oviro, zaradi katere mladi menijo, da jim primanjkuje »kulturnega kapitala« za sodelovanje. Na primer, mladostnik iz priseljske družine bi morda želel predlagati izboljšave v lokalnem parku, vendar ga od tega odvrača formalna zahteva, da mora »tematskemu odboru« predložiti »strukturiran predlog«.

Projekt KEY-YOU to rešuje s »prevajanjem moči«. Naš pristop GBL ne le poenostavlja jezik, temveč birokratski žargon nadomešča z intuitivnimi igralnimi mehaniki. Namesto »oddaje predloga« igralec »opravlja nalogo«. Ta sprememba terminologije zmanjša občutek tveganja in mladim omogoča, da vadijo državljanske veščine v okolju, kjer je »varnostno sprejemljivo, da se ne uspe«.

8.2. Primer iz prakse: Logika kampanje »Influencers for Change«

Eden najbolj inovativnih pristopov, ki so jih razvili, je bila kampanja »Influencers for Change«. Ta skupina je ugotovila, da je za mnoge mlade »politika« umazana beseda, »vpliv« pa zaželen cilj. Predlagali so scenarij, v katerem se mora igralec spopasti z valom »dezinformacij o apatiji« – idejo, da se »nikoli nič ne spremeni«.

Zgodbeni lok: Igralec začne kot lokalni mladostnik z majhnim številom sledilcev na družbenih omrežjih. Postane priča lokalnemu problemu (npr. zaprtju mladinskega centra) in se mora odločiti, kako bo reagiral.

- **1. stopnja: Zbiranje dokazov.** Igralec mora razlikovati med govoricami in dejstvi (povezava s potjo »Medijska pismenost«).
- **2. stopnja: Oblikovanje zavezništev.** Igralec mora identificirati »strokovnjake« (mladinske delavce, občinske uradnike) in jih prepričati, da podprejo zadevo.
- **3. faza: Mobilizacija.** Igralec uporabi tematske emoji, da oblikuje sporočila, ki bodo pritegnila različne skupine vrstnikov (NEET-ovce, študente, mlade s podeželja).

Ta pot je neposreden odziv na ugotovitev ankete, da 36 % mladih »ne ve, kje naj začne«. S tem, da kampanjo razčleni na te faze, igra ponuja prilagodljiv model za aktivizem v resničnem svetu. Uči, da vpliv ni povezan z »všečki«, ampak s strateško uporabo preverjenih informacij in kolektivnim delovanjem.

8.3. Vloga »igralnega zaupanja« pri premagovanju sistemskega cinizma

Kot je navedeno v poglavju 4.1, 49 % mladih trpi zaradi sistematičnega cinizma. Da bi se temu zoperstavili, mora soba pobega KEY-YOU vključiti mehanizem, ki ga imenujemo »vidni vpliv«. V tradicionalnem izobraževanju je »rezultat« učenja ocena. V našem modelu GBL pa mora biti rezultat vidna sprememba v igralnem svetu.

Na primer, v poti »Zeleni inovatorji« naj bi se, če igralec uspešno reši uganko o onesnaženju rek, financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorja(-ev) ter ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropske unije ali Evropske izvršilne agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne prevzemata odgovornosti zanje.



virtualna reka spremenila iz rjave v modro. Ta takojšnja vizualna povratna informacija je močno psihološko orodje. Preprečuje občutek, da »moj glas ničesar ne spremeni«. Z doživljanjem uspeha v virtualnem svetu gradimo »državljsko samoučinkovitost«, ki jo mladi potrebujejo, da se lotijo podobnih dejanj v resničnem svetu.

8.4. Tehnična vključenost: premostitev digitalnega razkoraka

Čeprav je 55 % naših anketirancev rednih igralcev, ne smemo spregledati tistih 45 %, ki niso, niti tistih, ki nimajo vrhunske strojne opreme. Naša tehnična priporočila (poglavje 6.2) poudarjajo »optimizacijo za nizko pasovno širino«.

V slovenskem kontekstu se mladi na podeželju (54 % našega vzorca) pogosto soočajo z nestabilnimi hitrostmi interneta. Če »Digital Escape Room« zahteva prenos 5 GB podatkov ali visokohitrostno povezavo, dejansko ponovno ustvarjamo ovire, ki jih želimo odpraviti. Naš pristop mora biti »Web-First« in »Asset-Light«, kar zagotavlja, da ima mladostnik s pet let starim pametnim telefonom v oddaljeni vasi blizu Novega mesta enako kakovostno izkušnjo kot študent v prestolnici.

8.5. Končna strateška sinteza: od podatkov do ukrepov

Ta 15-stranska analiza dokazuje, da projekt KEY-YOU ne razvija le igre, temveč gradi novo »državljsko infrastrukturo«. Podatki, ki smo jih pridobili od 76 anketirancev in 25 udeležencev delovne skupine, kažejo na jasno potrebo po spremembah. Mladi v Sloveniji so pripravljeni sodelovati, vendar čakajo na jezik in platformo, ki jima bosta blizu.

To platformo zagotavljajo 6 državljskih poti. So »kompas«, ki bo usmerjal potek projekta v naslednjih dveh letih. Z osredotočanjem na sodelovanje, globino pripovedi in tehnično vključenost bomo zagotovili, da bo »odprta udeležba«, obljubljena v naslovu projekta, postala resničnost za mlade v Sloveniji in celotni Evropski uniji.



Poglavje IX: Podrobni pedagoški okvir za 6 poti državljanske vzgoje

Da bi zagotovili ustrezno poglobljenost in obseg poročila, ta poglavje vsebuje izčrpno razčlenitev pedagoških temeljev in operativnih mehanizmov za vsako od šestih skupaj oblikovanih poti. Ti opisi služijo kot »tehnična priloga« za razvijalce projekta in mladinske delavce.

9.1. Pot 1: Digitalni detektivi – Mehanizmi kritičnega razmišljanja

Program »Digitalni detektivi« je zasnovan za boj proti »informacijskemu šumu«, ki je bil v poglavju 4.1 opredeljen kot glavna ovira.

Pedagoški okvir: Skupina je predlagala model »učenja na podlagi odkrivanja«. Namesto da bi igralcu povedali, da je neka novica lažna, igra mu ponuja orodja, s katerimi to lahko odkrije sam. S tem se gradi »epistemična agencija« – zaupanje v lastno sposobnost razlikovanja med resnico in lažjo.

Delovanje igre:

- **Orodje »Lupa«:** To predstavlja iskanje po sliki. Igralci morajo to ikono povleči čez slike v virtualnem toku družbenih omrežij. Če je slika »ponovno uporabljena« iz starega dogodka, igra označi njen izvirni vir.
- **»Merilnik vira«:** vizualni indikator, ki spreminja barvo glede na verodostojnost analizirane spletne strani.
- **Logična uganka:** Izziv »Poveži pike«, pri katerem morajo igralci povezati senzacionalistični naslov z njegovim virom financiranja (npr. anonimno lobistično skupino).

9.2. Pot 2: Etični hekerji – razkrivanje skrivnosti digitalne varnosti

Ta pot obravnava 25-odstotno izboljšanje ozaveščenosti o digitalni varnosti, ki je bilo ugotovljeno med delom miselnega trga.

Pedagoški okvir: Osrednji koncept je »Okrepitev skozi znanje«. S prevzemom vloge »etičnega hekerja« se mladi iz potencialnih žrtev preoblikujejo v zaščitnike lastnega digitalnega prostora.

Operativni mehanizmi:

- **»Firewall Builder«:** Uganka, v kateri morajo igralci sestaviti močno geslo z uporabo različnih »gradnikov« (simbolov, števil, velikih in malih črk). Igra v realnem času prikazuje, koliko časa bi bilo potrebno za razvozlavo gesla.
- **Simulacija lažnega ribarjenja:** virtualni predal za prejete e-pošte, v katerem morajo igralci »označiti« sumljiva e-poštna sporočila. Vsaka pravilna označitev razkrije pojasnilo »rdeče zastavice« (npr. »Neustrezna URL-naslov«, »Nujni/grozeči jezik«).
- **Postopek 2FA:** Časovno omejen izziv, v katerem morajo igralci sinhronizirati kodo iz virtualne »aplikacije za avtentifikacijo«, da odklenejo varno bazo podatkov.



9.3. Pot 3: Zeleni inovatorji – zagovarjanje interesov na podlagi podatkov

Ta pot se osredotoča na dilemo »gospodarska rast proti ekologiji«, ki je bila opredeljena v obrazcih za soustvarjanje.

Pedagoški okvir: Okvir temelji na »sistemskem razmišljanju«. Uči, da so lokalna okoljska vprašanja del širšega gospodarskega in družbenega sistema.

Operativni mehanizmi:

- **»Impact Analyzer«:** orodje, v katerega igralci vnesejo različne spremenljivke (npr. »Gradnja nove tovarne« proti »Ureditve skupnostnega vrta«) in si ogledajo predvideni vpliv na lokalno kakovost zraka in zaposlovanje v obdobju 10 let.
- **Uganka o upravljanju virov:** Izziv v slogu igre »Tetris«, pri katerem morajo igralci v omejen občinski proračun vključiti trajnostno infrastrukturo (sončne celice, zabojnike za recikliranje).
- **Oblikovalec »Pitch Deck«:** Zaključna aktivnost, v kateri igralci izberejo najbolj prepričljive podatke, ki jih bodo predstavili virtualnemu »mestnemu svetu«.

9.4. Pot 4: Medijska pismenost – razkrivanje pristranskosti in agende

Ta pot je namenjena 72 % mladih, ki uradne informacije ocenjujejo kot le »delno razumljive«.

Pedagoški okvir: Poudarek je na »kritični analizi diskurza«. Mladino uči, da gleda onkraj površinske ravni medijskih sporočil in prepozna skrite strukture moči ter pristranskosti.

Operativni mehanizmi:

- **»Bias Scanner«:** virtualna leča, ki ob premikanju po novičarskem članku označi »loaded words« (pridevniki, namenjeni sprožanju čustev).
- **»Chronology Board«:** uganka, v kateri morajo igralci razdrobljene informacije preurediti v objektivni časovni pregled in pri tem izločiti »informacijski šum«.
- **Naloga preverjanja virov:** Serija »mini misij«, v katerih morajo igralci poiskati izvirno sporočilo za javnost o senzacionalistični novici, da bi ugotovili, kaj se je »izgubilo v prevodu«.

9.5. Pot 5: Vplivneži za spremembe – Moč mobilizacije

Ta pot neposredno nasprotuje »sistemskemu cinizmu«, ki prizadene skoraj polovico mladih.

Pedagoški okvir: Okvir je »teorija družbenega delovanja«. Nudi podrobna navodila, kako preiti od individualne zaskrbljenosti k skupnemu ukrepanju.

Operativni mehanizmi:

- **»Emoji Coder«:** uganka za šifriranje in dešifriranje, v kateri igralci uporabljajo tematske emoji-je za varno komunikacijo s svojo »aktivistično celico«.
- **»Zemljevid podpornikov«:** vizualna predstavitev skupnosti. Igralci morajo »odkleniti« različne demografske skupine (npr. »Športni klub«, »Center za starejše«) tako, da svoja sporočila prilagodijo njihovim specifičnim interesom.
- **»Virtualna občinska dvorana«:** zaključna simulacija, v kateri morajo igralci odgovarjati na vprašanja skeptičnih državljanov in »strokovnjakov«, da si pridobijo podporo za svojo

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorja(-ev) ter ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropske unije ali Evropske izvršilne agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne prevzemata odgovornosti zanje.



9.6. Pot 6: Mladi podjetniki – družbena inovativnost v praksi

Ta pot uči, da je podjetništvo lahko sredstvo za državljansko udeležbo in družbene spremembe.

Pedagoški okvir: Metodologija »Lean Startup«, prilagojena za doseganje družbenega učinka. Poudarja hitro izdelavo prototipov in »poslušanje stranke« (skupnosti).

Operativni mehanizmi:

- **Orodje za izdelavo »zemljevida empatije«:** Puzzle, v katerem morajo igralci povezati »težave skupnosti« (npr. »osamljenost«) z »inovativnimi rešitvami« (npr. »medgeneracijska jutranja kava«).
- **Izziv optimizacije proračuna:** Logična uganka, v kateri morajo igralci omejena »začetna sredstva« dodeliti najbolj vplivnim delom svojega poslovnega načrta.
- **»Predstavitev za vlagatelje«:** Narativni izziv, v katerem morajo igralci izbrati prave »ključne točke«, da prepričajo virtualne vlagatelje, da je njihovo socialno podjetje vplivno in trajnostno.



Poglavje X: Strateški načrt za izvedbo projekta

Podatki in opisi, predstavljeni v tem 15-stranskem poročilu, zagotavljajo celovit načrt za naslednje faze projekta KEY-YOU.

Faza 1: Digitalni razvoj (WP2) Šest državljskih poti je treba prenesti v funkcionalne »dokumente o zasnovi igre« (GDD). Poudarek mora ostati na sodelovalnem igranju in dostopnosti tudi pri nizki pasovni širini.

Faza 2: Analogni izhod (WP3) Vsebino »Flashcard«, opredeljeno v poglavju 6.1, je treba vključiti v visokokakovosten komplet vizualnih kartic. Te kartice bodo služile kot »most« med digitalno igro in razpravo v resničnem svetu.

Faza 3: Pilotno testiranje in validacija Orodja je treba preizkusiti na isti demografski skupini, ki je bila opredeljena v naši raziskavi (mladi, ki niso vključeni v izobraževanje, zaposlovanje ali usposabljanje (NEET), migranti, mladi s podeželja). Njihove povratne informacije bodo predstavljale končno »validacijo« našega pristopa GBL.

Sklepno lahko rečemo, da je lokalna študija v Sloveniji presegla zgolj zbiranje podatkov. Ustvarila je »Načrt za vključevanje«, ki temelji na dejanskih potrebah in mnenjih mladih iz Novega mesta. Slednje bo projekt KEY-YOU zagotovil, da »Odprta udeležba« ne bo le slogan, temveč resnična realnost za naslednjo generacijo evropskih državljanov.



Poglavje XI: Analiza učinka in prihodnji izgledi

11.1. Merjenje uspešnosti: ključni kazalniki uspešnosti (KPI) za orodja KEY-YOU

Da bi zagotovili učinkovitost orodij, razvitih na podlagi te študije, moramo določiti jasne ključne kazalnike uspešnosti (KPI), ki odražajo potrebe naše ciljne skupine v Sloveniji.

- **KPI 1: Povečanje »državlanske samoučinkovitosti«:** Po igranju pobegne sobe KEY-YOU naj bi vsaj 75 % udeležencev poročalo o višji stopnji zaupanja v svojo sposobnost prepoznavanja in navezovanja stikov z lokalnimi nosilci odločanja.
- **KPI 2: Obvladovanje orodij za preverjanje dejstev:** 80 % igralcev naj bi bilo sposobnih uspešno uporabljati orodje za povratno iskanje slik in preverjanje virov znotraj igralnega okolja.
- **KPI 3: Vključevanje ranljivih skupin:** Najmanj 50 % udeležencev pilotnega testiranja v Sloveniji mora prihajati iz skupin z manj priložnostmi, opredeljenih v točki 2.1 (NEET, migranti, osebe z nizkimi dohodki).
- **KPI 4: Medsebojni prenos znanja:** Kartice morajo omogočiti vsaj 20 minut plodne skupinske razprave na sejo, kar se meri med opazovanji pilotnega projekta.

11.2. Vloga mladinskih delavcev kot moderatorjev

Ključna ugotovitev delovne skupine je bila pomembnost »človeškega mostu«. Čeprav so digitalna orodja močna, je njihov učinek največji, kadar jih vodi zaupanja vreden mladinski delavec. V Sloveniji, kjer je nezaupanje v institucije visoko (49 %), mladinski delavec deluje kot »potrjevalec« informacij, ki jih igra ponuja.

Projekt KEY-YOU mora zato zagotoviti »vodnik za moderatorje«, ki bo mladinskim delavcem pomagal pri vodenju zahtevnih pogovorov, ki se lahko pojavijo med igro, kot so razprave o diskriminaciji, izključevanju ali politični polarizaciji. Vodnik naj poudarja tehnike »aktivnega poslušanja« in »neformalnega izobraževanja«, ki mladim omogočajo, da sami najdejo svoje odgovore.

11.3. Razširitev slovenskega modela po vsej EU

Metodologija, uporabljena v tej lokalni študiji – ki združuje poglobljeno kvalitativno soustvarjanje s širokimi kvantitativnimi podatki iz raziskave – služi kot model za druge partnerje v konzorciju KEY-YOU. »Model Novo mesto« dokazuje, da lahko z vključevanjem mladih kot »oblikovalcev« že od prvega dne ustvarimo orodja, ki niso le pedagoško utemeljena, temveč tudi kulturno relevantna in zelo privlačna.

Ko bo projekt prešel v mednarodno fazo, bodo spoznanja iz Slovenije prispevala k »okviru na ravni EU« (rezultat R3) in tako zagotovila, da bodo končni rezultati projekta KEY-YOU dovolj trdni, da bodo zadovoljili raznolike potrebe mladih po vsej Evropski uniji.

11.4. Zaključne razmišljanja

Ta obsežna študija je več kot le zahteva projekta; je dokaz potenciala mladih v Sloveniji. Kljub oviram, kot so cinizem, zapletenost in izključenost, so mladi, s katerimi smo sodelovali, pokazali neverjetno sposobnost za inovativnost, sodelovanje in kritično mišljenje. Projekt KEY-YOU ima zdaj odgovornost, da počasti njihove prispevke z razvojem orodij, ki bodo resnično »odklenila« njihovo sodelovanje in jim zagotovila glas, ki si ga zaslužijo v prihodnosti Evrope.

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorja(-ev) ter ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropske unije ali Evropske izvršilne agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne prevzemata odgovornosti zanje.



Co-funded by
the European Union



To delo je licencirano pod licenco Creative CommonsPriznanje avtorstva-Nekomercialno 4.0 Mednarodna. Kopijo te licence si lahko ogledate na spletni strani [https://creativecommons.org/licenses/by-](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

[nc-sa/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).