



Simular Europa: quan les polítiques culturals es converteixen en experiència

Publicat per [Interacció](#) [1] el 06/06/2017 - 14:29 | Última modificació: 30/03/2026 - 16:40

Entendre la Unió Europea no és només una qüestió d'informació. Aquest joc de rol proposa experimentar els conflictes, els equilibris i les decisions que configuren la política cultural europea.

La política cultural europea sovint es percep com un entramat llunyà, complex i difícil de seguir. El projecte *Giving Europe a home* proposa un desplaçament senzill i potent: convertir aquest entramat en una experiència que es pot viure.

No estem davant d'una nova mesura institucional, sinó d'un joc de rol que simula els processos de decisió de la Unió Europea. Desenvolupat per l'ifa i la xarxa EUNIC, el projecte permet que els participants adoptin els papers clau del sistema europeu i es posin dins dels mecanismes que habitualment només es descriuen.

El dispositiu és clar. Grups d'entre 20 i 26 persones assumeixen rols com el de president de la Comissió, ministres del Consell o representants dels mitjans de comunicació. A partir d'aquesta posició, han de negociar, argumentar i prendre decisions. El que es posa en joc no és només el coneixement de les institucions, sinó la capacitat de gestionar interessos sovint contradictoris.

Aquesta simulació permet entendre com funcionen els procediments legislatius europeus i, sobretot, com es construeixen els equilibris entre interessos nacionals i projectes comuns. La cultura apareix aquí com un camp especialment revelador, perquè condensa moltes de les tensions que travessen el projecte europeu.

El joc també introdueix una dimensió pedagògica clara. Pensat especialment per a joves a partir de 16 anys, pot desplegar-se en espais de proximitat com instituts, museus o biblioteques. Això el situa com una eina potencial per treballar les polítiques culturals des de l'educació, no només com a contingut, sinó com a pràctica.

Al mateix temps, el projecte apunta a una qüestió de fons. Les dificultats actuals del projecte europeu no són només institucionals, sinó també de percepció i implicació ciutadana. Fer visibles les tensions, els privilegis i les responsabilitats que comporta formar-ne part és una manera de reactivar aquesta relació.

El valor d'aquesta proposta rau només en la seva capacitat explicativa. El que posa sobre la taula és una pregunta més estructural: fins a quin punt les polítiques culturals poden ser enteses sense ser experimentades.



Alguns dels rols que poden adoptar els participants de 'Giving Europe a home'

PDF [Giving Europe a Home. A simulation game on European cultural policy](#) [2]

Categories: Recurs / lloc web

Categories: Recursos i publicacions

Etiquetes: polítiques culturals

Etiquetes: educació i cultura

Etiquetes: participació cultural

Etiquetes: pensament cultural

Etiquetes: governança cultural

- [3]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/blogs/2017/simular-europa>

Enllaços:

[1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>

[2] https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/giving_europe_a_home_simulation_game.pdf

[3] <https://interaccio.diba.cat/node/7112>