

V novih demokracijah, v katerih je rez med preteklostjo in prihodnostjo nedvomno ostrejši kot na Zahodu, pa se v polje *moralne panike* – kot recimo množično-psihološkega fenomena – investirajo odrešujoče formule konservativne ali vsaj tradicionalistične provenience. Te pa se spopadajo z bolj pragmatično pobarvanimi projekcijami, ki izvirajo iz liberalnih delov javnosti in nemara ne nazadnje iz vrst samih vzgojno-izobraževalnih dejavnikov, ki jim je domet učno-vzgojnega procesa bolj razviden. Ta proces nikakor ne more več inducirati unificirane »slike sveta« in ne more vsiliti nobene povsem določene trdne morale. Novejši razvoj pedagoških postopkov pa pritrjuje temu, da se za zidovi šol utrjuje spoznanje o tem, da poleg bolj ali manj učinkovitega posredovanja znanja, šola predvsem razmešča poudarke, organizira komunikacijo, se *vključuje v igro*, ki postaja dominanten obrazec sodobne tehnološke civilizacije.

»Cela desetletja je igra vlog v pedagoškem univerzumu ostajala nespremenjena in definirana. Profesor je govoril in učenci so poslušali. Vsakdo je imel svoje določeno mesto. Stvari pa so se začele hitro razvijati od trenutka, ko je skolarizacija postala množična. Igra vlog se je začela diverzificirati, toda v temelju je ostala neko razmerje pozicij, to se na kratko pravi igra v pomenu »illusio«, ki karakterizira delovanje celotne družbe: igra v ludičnem smislu, igra, vpeta v igro na način mehanizma zobatih koles.«⁷

Državljska vzgoja kot kurikularni element ali – kot je bilo slišati tudi na tako avtoritativnih mestih kot v Svetu Evrope – kot kultura šolskega procesa, se kajpak ne more izogniti temu kontekstu. Lahko se torej odvija predvsem kot igra državljskih vlog – igra pa ni mogoča brez svobodne volje drugega sodelujočega v igri, seveda na podlagi dogovorjenih pravil. Osnovna shema za državljsko vzgojo je tako dana, lahko je igra demokracije, iz te igre pa v končnem učinku mora iziti moralnost kot izbira razmerja z drugim, različnim ... Kako pri tem doseči, da se *thimos* uveljavi kot dimenzija, v kateri igra uspeva tako, da se v njej konflikti razrešujejo, ne pa razgrevajo, je seveda stvar in odgovornost pedagoške tehnike, organizacije in ne nazadnje pedagoške avtorefleksije. Kantov moralni imperativ tako postaja pravilo igre, svoboda pa nujnost.

⁷ Louis Porcher, *Télévision, culture, éducation*, Pariz 1994, 227.