

Charte de développement

forgecitizens.com

Préambule

ForgeCitizens.com propose des outils numériques conçus pour mieux se comprendre, pas pour se mesurer, se comparer ou se juger.

Chaque outil est pensé comme un miroir cognitif : il rend visibles des mécanismes internes tels que l'attention, la lecture, l'expression, le discernement et ceci sans jamais définir la valeur d'une personne.

1. Aucun outil ne compare les individus

- Pas de classement
- Pas de score public
- Pas de métrique sociale

La valeur d'une expérience demeure et demeurera strictement personnelle.

2. Aucun outil ne définit la valeur d'un individu

Les outils décrivent des tendances, des réflexes, des dynamiques. Ils ne produisent ni diagnostic, ni verdict, ni étiquette.

Ici, on observe.

On ne juge pas.

3. La contrainte est un levier, pas une punition

Les contraintes (temps limité, impossibilité de revenir en arrière, règles strictes) servent à :

- révéler des automatismes
- rendre visibles des angles morts
- favoriser la lucidité

Elles ne servent jamais à sanctionner.

4. L'erreur est une information, pas un échec

Une erreur n'est ni récompensée, ni punie.

Elle est signalée, puis intégrée à une compréhension plus large.

Se tromper fait partie de l'apprentissage, sans mise en scène.

5. Le feedback est descriptif, jamais normatif

Les retours sont :

- factuels
- neutres
- orientés vers la compréhension

Nous évitons volontairement :

- “bien / mal”
- “réussi / raté”
- “fort / faible”

Nous préférons :

- “tu tends à...”
- “on observe que...”
- “dans ce cas...”

6. L'utilisateur n'est jamais manipulé émotionnellement

Aucune mécanique ne vise :

- la frustration artificielle
- la récompense dopaminergique
- l'addiction déguisée

Le temps passé n'est pas un objectif.

La qualité de l'attention l'est.

7. L'apprentissage est implicite avant d'être explicite

Les outils développés sur forgecitizens.com privilégient :

- l'expérience directe
- la confrontation à ses propres limites

Les explications viennent après, jamais avant.

8. La neutralité idéologique est une exigence

Les outils développés sur forgecitizens.com ne défendent :

- aucune opinion
- aucune ligne politique
- aucun camp

Ils entraînent des capacités (discernement, attention, expression), pas des convictions.

9. L'utilisateur reste souverain

- Pas de profil utilisateur à créer
- Pas de collecte inutile
- Pas de dépendance à une identité numérique
- Pas d'argent à débourser pour accéder aux contenus complets de chaque jeu ou outil

L'outil sert l'utilisateur. L'utilisateur ne sert pas l'outil.

10. L'objectif final est l'autonomie

Chaque outil ou jeu développé sur forgecitizens.com doit pouvoir être quitté avec :

- une prise de conscience
- une compétence transférable
- une meilleure compréhension de soi

Le but n'est pas de revenir.

Le but est de repartir plus lucide.

Cette charte n'est pas réservée à ForgeCitizens. Elle peut être reprise et appliquée librement par toute personne qui crée des jeux, des outils ou des contenus interactifs et qui souhaite qu'ils servent à aider l'humain à mieux se comprendre.

Toute création respectant cette charte, sans en détourner l'esprit, peut se revendiquer de la communauté ForgeCitizens, fondée par Andrei Eleodor Sirbu.

ForgeCitizens

ForgeCitizens désigne une communauté ouverte de créateurs qui conçoivent des contenus visant à :

- éveiller la curiosité
- entraîner le discernement et l'attention
- révéler des capacités plutôt que les noter

Ces contenus sont proposés gratuitement, de manière durable et sans condition d'accès. Cette gratuité n'est pas un modèle économique. C'est un choix éthique.

Il n'y a pas d'inscription. Pas de validation. Pas de centre.

Seulement une intention partagée.

ForgeCitizens n'est pas une plateforme. C'est une manière de créer.

Andrei Eleodor Sirbu