SHINE

Bashkëfinancuar nga Bashkimi Evropian



DEMOKRACIA NË AKSION

RREGULLAT

FORMIMI I SË ARDHMES SË EUROPËS
ERASMUS-YOUTH-2024-CB-101183602

Disclaimer

Financuar nga Bashkimi Europian. Megjithatë, pikëpamjet dhe opinionet e shprehura janë vetëm të autorëve dhe nuk pasqyrojnë domosdoshmërisht ato të Bashkimit Evropian ose të Komisionit Evropian. As Bashkimi Evropian dhe as autoriteti financues nuk mbajnë përgjegjësi për to.

Bashkëfinancuar nga Bashkimi Evropian

DEMOKRACIA NË AKSION

RREGULLAT

Abstrakt	2
Rregullat	3
Logjika pedagogjike dhe vlerat	13
Koncepti kryesor i lojës	16
Rezultatet e të Nxënit dhe Ndikimi Edukativ	20
Çështje Etike dhe Siguria e Pjesëmarrësve	22
Përfundim	24

Abstrakt

Loja e tavolinës **“Demokracia në Aksion”** është një mjet edukativ i projektuar për të nxitur kulturën politike, mendimin kritik dhe aftësitë e pjesëmarrjes tek të rinjtë. Loja përdor të nxënit përmes përvojës dhe simulimin me role. Këto metoda inkurajojnë përfshirjen aktive, duke u mundësuar pjesëmarrësve të ndikojnë në proceset politike dhe të fitojnë njohuri më të thelluara sesa do të ishte e mundur përmes të nxënit pasiv.

Loja bazohet në idenë se të rinjtë mësojnë në mënyrë më efektive përmes eksperimentimit. Ajo u jep mundësinë të testojnë ide, të sfidojnë supozime dhe të përballen me pasoja brenda një mjedisi të kontrolluar dhe të sigurt.

Loja paraqet dilema politike, kufizon aksesin në dhënien e një informacioni të plotë dhe kërkon marrje vendimesh strategjike. Ajo pasqyron shoqërinë reale, ku informacioni shpesh është i paplotë, interesat mund të jenë të fshehura, ku bindja luan një rol kyç dhe rezultatet kolektive lindin nga botëkuptime dhe perspektiva konkurruese.

Rregullat

1. Përmbledhje

Në lojën *Demokracia në Aksion*, lojtarët dëgjojnë dy qasje të ndryshme të qeverisjes, i përgjigjen dilemave politike dhe votojnë në mënyrë të fshehtë në çdo raund. Çdo pjesëmarrës duhet të vlerësojë se cila filozofi i duket më bindëse. Përmes një mjedisi të strukturuar që pasqyron dinamikat reale politike, lojtarët përballen drejtpërdrejt me idetë, në vend që t'i mësojnë ato në mënyrë abstrakte. Loja i vendos lojtarët në situata ku duhet të balancojnë vlera, të menaxhojnë mosmarrëveshje dhe të vlerësojnë rreziqe. Ata shohin se si zgjedhjet individuale kontribuojnë gradualisht në një rezultat të përbashkët shoqëror.

Në thelb të lojës janë dy folës që mbrojnë filozofi të kundërta të qeverisjes pa përdorur etiketime ideologjike. Kjo përshtatje i ndihmon lojtarët të zhvillojnë gjykim politik përmes arsyetimit dhe argumentimit, jo përmes stereotipeve. Ideja qendrore e lojës nuk është fitorja, por ndërgjegjësimi: zgjedhjet individuale grumbullohen në një model kolektiv politik, i cili më pas shërben si bazë për reflektim.

Në fund, *Demokracia në Aksion* lidh teorinë me përvojën e jetuar. Ajo e shndërron diskursin politik nga diçka abstrakte dhe frikësuese në diçka konkrete, të arritshme dhe të lirë për pjesëmarrje. Loja u jep të rinjve mundësinë të ushtrojnë pushtet, të përballen me pasojat e tij dhe të kuptojnë qeverisjen si një akt kolektiv.

Në përfundim të lojës, lojtarët përballen me sistemin që kanë ndërtuar së bashku. Atyre u paraqiten dy skenarë të zhvilluar plotësisht që përshkruajnë dy lloje të ndryshme

shoqërish. Faza përfundimtare është me karakter diagnostikues, duke i ftuar pjesëmarrësit të vëzhgojnë, vlerësojnë dhe artikulojnë marrëdhënien e tyre me strukturat politike.

2. **Përbërësit e lojës**

- Fusha e lojës
- 21 Karta me Role (1 kartë "Folësi 1", 1 kartë "Folësi 2", 4 karta "Mbështetës i Fshehtë 1", 4 karta "Mbështetës i Fshehtë 2", 11 karta "Votues Neutral")
- 42 Karta Votimi (21 karta "Folësi 1", 21 karta "Folësi 2")
- 70 Karta Pyetjesh (10 karta pyetjesh për secilën kategori)
- 2 zhetona (nga 1 për secilin ekip)
- Libri i rregullave

Kartat e Roleve

Kartat e roleve përcaktojnë mënyrën se si çdo pjesëmarrës duhet të sillet, të mendojë dhe të votojë gjatë lojës. Ato simulojnë role shoqërore që janë të pranishme në sistemet reale politike.

Folësi 1: Përfaqëson një filozofi qeverisjeje të bazuar në pjesëmarrje publike, transparencë, llogaridhënie dhe vendimmarrje gjithëpërfshirëse. Ai/ajo duhet të bindë grupin se proceset e përbashkëta dhe kontributet e larmishme sjellin shoqëri më të forta.

Folësi 2: Përfaqëson një filozofi qeverisjeje të bazuar në stabilitet, vendimmarrje të prerë, rend dhe drejtim të centralizuar. Ai/ajo duhet të demonstrojë se një koordinimi i disiplinuar dhe lidership efikas mbrojnë shoqërinë nga kaosi dhe krizat.

Mbështetësit e Fshehtë: Lojtarë me besnikëri të fshehtë

ndaj njërit prej folësve. Ata nuk e zbulojnë identitetin e tyre. Detyra e tyre është të ndikojnë në mënyrë të nënkuptuar diskutimin dhe votimin. Ata përfaqësojnë rrjete informale pushteti, grupe interesi, fraksione ideologjike dhe struktura lobimi. *Mbështetësit e Fshehtë* testojnë rezistencën e grupit ndaj presionit shoqëror, ndikimit të fshehtë dhe dinamikave të "dhomës së jehonës".

Votuesit Neutralë: Pjesëmarrës që nuk kanë një agjendë të caktuar. Ata vlerësojnë argumentet e paraqitura dhe votojnë bazuar në gjykimin e tyre personal. Ata përfaqësojnë publikun e gjerë:

- të ekspozuar ndaj bindjes,
- të ndikuar nga toni dhe apeli emocional,
- të varur nga informacioni i kufizuar.

Kartat e Votimit: Kartat e votimit janë i vetmi mekanizëm përmes të cilit mund të maten preferencat politike. Çdo lojtar ka dy mundësi votimi — një për Folësin 1 dhe një për Folësin 2 — dhe duhet të zgjedhë njërën në çdo raund.

Votimi zhvillohet në mënyrë të njëkohshme dhe të fshehtë:

- Nuk lejohet debat gjatë votimit.
- Nuk kërkohet justifikim (nëse dëshirojnë, mund ta japin).
- Askush nuk shpjegon motivet e veta (nëse dëshiron, mund ta bëjë).

Ky format parandalon sinjalizimin, presionin e koalicioneve dhe përafrimin performativ.

Kartat e votimit simulojnë:

- fshehtësinë elektorale,

- votimin strategjik,
- vlerat e brendësuara,
- hendekun midis qëllimit dhe rezultatit.

Një vendim i marrë në heshtje shpesh ndryshon nga një vendim i marrë publikisht. Mekanizmi i votimit e shndërron këtë fenomen psikologjik në realitet loje.

Kartat e Pyetjeve

Këto karta shërbejnë si boshti tematik i çdo raundi. Ato paraqesin dilema nga shtatë fusha kyçe që lidhen me jetën qytetare dhe politike:

- **Demokracia & Votimi** — pjesëmarrja elektorale, legjitimiteti, besimi tek institucionet
- **Të Drejtat & Përgjegjësitë** — liritë, kufizimet, detyrimi qytetar, interesi kolektiv kundrejt atij individual
- **Pushteti & Lidershipi** — përfaqësimi, autoriteti, efikasiteti, balanca dhe kontrolli i pushteteve
- **Shoqëria & Përfshirja** — minoritetet, barazia, drejtësia sociale, identiteti kulturor
- **Konteksti Europian & Global** — strukturat ndërkombëtare, bashkëpunimi, sovraniteti
- **Etika, Media & Dezinformimi** — kontrolli i informacionit, e vërteta, mjedisi digjital
- **Rinia & E Ardhmja** — angazhimi qytetar, arsimi, fuqizimi i të rinjve.

Shenjat e Pikëve dhe Tabela e Rezultateve (Point Tokens and Score Track)

Shenjat përfaqësojnë efektin kumulativ të suksesit bindës. Çdo raund prodhon një pikë për folësin fitues. Shenjat lëvizin

përpara në tabelën e rezultatit në përputhje me këtë.

Rezultati nuk është thjesht një tabelë pikësh. Ai është një regjistër i mënyrës se si grupi, në mënyrë kolektive, ka formësuar modelin e shtetit me kalimin e kohës.

Kjo pasqyron shoqëritë reale:

- Momentumi i lidershipit rritet gradualisht.
- Dominimi ideologjik grumbullohet votë pas vote.
- Një politikë e vetme rrallëherë e përcakton një vend; janë modelet dhe prirjet ato që e bëjnë këtë.

3. **Objektivat e lojës**

Motori qendror i lojës përbëhet nga dy folës që mbrojnë filozofi të kundërta të qeverisjes. Mbështetësit e fshehtë pasqyrojnë dinamikat e padukshme të shoqërisë reale: lobimin, "fiset" ideologjike, rrjetet informale të pushtetit, ndikimin partiak dhe dhomat algoritmike të jehonës. Votuesit neutralë përfaqësojnë publikun e gjerë — individë që duhet të interpretojnë informacion të paplotë dhe presionin nga aktorë konkurrues.

Ju do të dëgjoni dy qasje të ndryshme të qeverisjes, do t'u përgjigjeni një sërë dilemash sociale dhe politike, dhe do të votoni në mënyrë të fshehtë pas çdo raundi. Nuk po përpiqeni të gjeni "përgjigjen e saktë" — por të vlerësoni se cila qasje ju duket më bindëse në secilën situatë.

Rezultati qendror i lojës nuk është "fitorja", por ndërgjegjësimi. Lojtarët kalojnë nëpër disa raunde debati, bindjeje dhe votimi; zgjedhjet e tyre grumbullohen në një model kolektiv politik — një formë e simuluar e shtetit.

4. **Vendosja e lojës**

Numri i lojtarëve: 7–21 lojtarë. Loja përshtatet duke rregulluar numrin e Votuesve Neutralë dhe Anëtarëve të Fshehtë të Partisë.

Në minimum kërkohen 7 lojtarë, duke përfshirë:

Ekipi 1 – 1 folës, 1 anëtar i Fshehtë I Partisë

Ekipi 2 – 1 folës, 1 anëtar i Fshehtë i Partisë

4 Votues Neutralë

Në lojëra më të mëdha, rritet numri i Anëtarëve të Fshehtë të Partisë dhe i Votuesve Neutralë. Duhet të ketë gjithmonë më shumë Votues Neutralë sesa Anëtarë të Fshehtë të Partisë.

Për çdo 4 lojtarë shtesë mbi minimumin (7 lojtarë), shtohen:

- Ekipi 1: 1 Anëtar i Fshehtë i Partisë
- Ekipi 2: 1 Anëtar i Fshehtë i Partisë
- 2 Votues Neutralë

Udhëzime hap pas hapi për përgatitjen e lojës

Loja zhvillohet përmes një serie raundesh të strukturuara. Çdo raund përbëhet nga hyrje tematike, ndërveprim i strukturuar, argumentim dhe vendimmarrje kolektive. Duke e përsëritur këtë rrjedhë disa herë, pjesëmarrësit simulojnë mënyrën se si narrativat politike grumbullohen dhe krijojnë rezultate sistemike.

Çdo pjesëmarrës tërheq rastësisht një **Kartë Roli**. Vetëm dy Folësit e caktuar e zbulojnë hapur rolin e tyre. Të gjithë lojtarët e tjerë e mbajnë identitetin e tyre të fshehtë.

Folësi 1

Mbron një stil qeverisjeje të bazuar në hapje, bashkëpunim dhe pjesëmarrje komunitare. Synon të tregojë se si vendimmarrja e përbashkët mund të çojë në besim dhe

përgjegjësi kolektive.

Folësi 2

Mbron një stil qeverisjeje të bazuar në efikasitet, strukturë dhe lidership të koordinuar. Synon të tregojë se si vendimmarrja e prerë dhe rendi mund ta mbrojnë shoqërinë nga paqëndrueshmëria dhe kaosi.

Mbështetësit e Fshehtë

Mbështesin njërin prej Folësve pa e zbuluar këtë. Qëllimi i tyre është të ndikojnë mendimet në mënyrë të heshtur — përmes argumenteve, pyetjeve, tonit apo presionit shoqëror.

Votuesit Neutralë

Nuk kanë një preferencë të caktuar. Vlerësojnë çdo raund në mënyrë të pavarur dhe votojnë bazuar në atë që personalisht u duket më bindëse.

Kjo shpërndarje fillestare rolesh krijon ekosistemin politik të lojës: lidership të dukshëm, rrjete të padukshme ndikimi dhe një popullsi të përgjithshme votuese.

Çdo lojtar merr një set Kartash Votimi që përmban dy opsione:

- një kartë e lidhur me Folësin 1,

një kartë e lidhur me Folësin 2.

Kartat e votimit simulojnë zgjedhjen private dhe përafrimin ideologjik me kalimin e kohës. Ato sigurojnë që çdo pjesëmarrës të mund të votojë në çdo raund, pavarësisht rolit të tij. Lojtarët nuk mund t'i shkëmbejnë kartat, të shpallin qëllimet e tyre apo t'i paraqesin publikisht gjatë fazës së fjalimeve.

Rrjedha e Lojës

Tërhiqet një Kartë Pyetje Një lojtar e lexon pyetjen me zë të lartë. Nuk lejohet interpretim apo shpjegim shtesë. Folësi 1

dhe Folësi 2 kanë dy minuta kohë për të përgatitur argumentin e tyre.

Folësi 1 paraqet argumentin (1–2 minuta) Ai/Ajo shpjegon qasjen e vet duke përdorur shembuj, logjikë, narrativë ose vlera.

Folësi 2 paraqet argumentin (1–2 minuta) Ai/Ajo i përgjigjet së njëjtës pyetje nga këndvështrimi i qasjes së vet.

Diskutim i shkurtër i hapur (deri në 2 minuta) Lojtarët mund të bëjnë pyetje ose komente. Folësit mund të përgjigjen shkurtimisht.

Votimi i fshehtë Të gjithë votojnë privatisht duke përdorur Kartën e Votimit. Askush nuk e shpjegon apo justifikon zgjedhjen e tij. (Nëse dëshironi, mund ta bëni.)

Numërimi I otave Shumica fiton raundin — Folësi fitues lëviz një pikë përpara në tabelën e rezultatit.

Procesi përsëritet më pas me Kartën tjetër të Pyetjes.

Rregulla të rëndësishme

- Nuk lejohen sulme personale apo fyerje.
- Mos e zbuloni rolin tuaj gjatë lojës.
- Mos ushtroni presion mbi të tjerët për të votuar në një mënyrë të caktuar.
- Folësit duhet të paraqesin argumente, jo të akuzojnë apo të sulmojnë kundërshtarin.
- Mund ta ndryshoni preferencën tuaj në çdo raund.

Fundi i Lojës — "Pikturo Tablonë"

Pas përfundimit të të gjitha raundeve:

- Një lojtar numëron rezultatin përfundimtar.
- Lexohen me zë të lartë të dy modelet e shtetit:

Modeli i Shtetit i Folësit 1

Imagjinoni një shtet ku vendimet kyçe merren përmes dialogut publik, konsultimeve dhe propozimeve kolektive. Qytetarët kanë akses në informacion, mund të kritikojnë hapur ata që janë në pushtet dhe të marrin pjesë në proceset e vendimmarrjes — jo vetëm gjatë zgjedhjeve, por edhe në jetën e përditshme të komunitetit të tyre. Autoriteti politik shpërndahet në disa institucione për të parandaluar abuzimin. Mediat, rrjetet sociale dhe forumet publike kanë të drejtë të analizojnë dhe të vënë në pikëpyetje veprimet e udhëheqësve.

Progresi ndonjëherë mund të jetë më i ngadaltë, duke kërkuar debat dhe kompromis, por njerëzit bëhen pjesë e sistemit dhe jo subjekt i tij. Minoritetet, të rinjtë dhe grupet vulnerabël kanë mundësi të kërkojnë mbrojtje të të drejtave të tyre përmes mekanizmave ligjorë dhe socialë.

Vendimet e gabuara mund të korrigjohen përmes ndryshimit të lidershipit, kritikës publike dhe reformave.

Një shtet i tillë rritet përmes dialogut, negocimit dhe solidaritetit — ndonjëherë i papërsosur, por duke ndërtuar vazhdimisht besim dhe përgjegjësi të përbashkët.

Modeli i Shtetit i Folësit 2

Imagjinoni një shtet ku shpejtësia dhe stabiliteti janë prioritetet më të larta.

Kur lind një problem, vendimet merren menjëherë — nga lart-poshtë — për të parandaluar kaosin dhe pasigurinë. Qytetarët mbështeten tek një autoritet me vizion të qartë dhe me fuqinë për ta zbatuar atë pa pengesa. Hapësira mediatike rregullohet për të mbrojtur rendin publik dhe për të parandaluar përhapjen e informacionit të rremë ose të rrezikshëm.

Protestat, ndërprerjet dhe interesat individuale kufizohet për

të ruajtur sigurinë dhe funksionimin e shoqërisë. Sistemi është efikas — projektet zbatohen shpejt, krizat zgjidhen pa vonesë dhe qytetarët e dinë kush mban përgjegjësi dhe kujt i raportojnë.

Minoritetet dhe grupet vulnerabël marrin mbrojtje për sa kohë respektojnë rregullat dhe kontribuojnë në qëllimet kolektive. Një shtet i tillë rritet përmes disiplinës, rezultateve dhe udhëzimeve të qarta — ndonjëherë i fortë, por duke ofruar rend dhe stabilitet afatgjatë.

Të dy skenarët duhet të lexohen në mënyrë neutrale, pa interpretim apo koment.

Pasi të lexohen të dy skenarët, pjesëmarrësi deklaron se cili prej dy modeleve ka marrë shumicën e votave gjatë lojës.

Lojtarët ftohen të reflektojnë në heshtje ose përmes një diskutimi të hapur:

- A e mbështetën me vetëdije atë rezultat?
- A i surprizojnë pasojat e grumbulluara?
- A do të kishin votuar ndryshe nëse do ta kishin parë pamjen e plotë më herët?



Logjika pedagogjike dhe vlerat

Themeli pedagogjik i *Democracy in Play* ndërtohet mbi parimin se kompetencat demokratike nuk mund të zhvillohen thjesht duke ofruar informacion; ato duhet të kultivohen përmes kontekstit, ndërveprimit dhe përvojës. Të rinjtë shpesh e përjetojnë politikën si diçka të largët, abstrakte ose të rezervuar për të rriturit, institucionet apo ekspertët formalë. Loja e përmbys këtë perspektivë. Ajo e sjell arsyetimin politik në një mjedis ku çdo pjesëmarrës bëhet një aktor aktiv dhe jo një vëzhgues pasiv.

Loja integron disa shtresa të të nxënit që përforcojnë njëratjetrën:

1. **Vendimmarrja politike në kushte pasigurie**

Pjesëmarrësit përballen me dilema komplekse pa pasur mundësinë të parashikojnë pasojat e zgjedhjeve të tyre. Ata duhet të peshojnë prioritete konkurruese: siguri kundrejt lirisë, efikasitet kundrejt pluralizmit, qartësi kundrejt përfshirjes. Përmes ekspozimit të përsëritur, ata mësojnë se jeta politike rrallë ofron përgjigje perfekte dhe se vendimmarrja e përgjegjshme shpesh përfshin pranimin e papërsosmërisë.

2. **Negocimi mes vlerave personale dhe atyre kolektive**

Lojtarët hyjnë në çdo raund me bindjet e tyre, por duhet të marrin në konsideratë edhe qëndrimet e grupit. Votimi bëhet një negociatë mes asaj që "unë mendoj se është e drejtë" dhe asaj që "grupi preferon". Kështu, të rinjtë vëzhgojnë se si identiteti, empatia, ndikimi dhe bindja formësojnë rezultatet në shoqëritë reale.

3. **Argumentimi si aftësi demokratike**

Loja e vendos argumentimin në qendër jo si një garë opinionesh, por si një proces arsyetimi qytetar. Një folës që nuk pajtohet me tjetrin nuk është armik; ai është një interpretues alternativ i realitetit. Kjo i ndihmon pjesëmarrësit të përvetësojnë respektin ndaj mendimit ndryshe, edhe kur e refuzojnë një qëndrim. Ndryshe nga modelet e thjeshtuara ku njëra palë është "e mirë" dhe tjetra "e keqe", loja tregon se qeverisja është një dialog mes mënyrave konkurruese për të menaxhuar rreziqet, burimet dhe njerëzit.

4. **Të nxënit social përmes përjetimit të roleve**

Folësit dhe votuesit e përjetojnë lojën nga pozicione të ndryshme shoqërore. Një folës duhet të bindë, të menaxhojë vëmendjen dhe të projektojë besueshmëri. Një votues duhet të dëgjojë, të interpretojë dhe të zgjedhë pa pasur siguri të plotë. Kjo dinamikë nxit empatinë: lojtarët e shohin politikën nga këndvështrime të ndryshme, duke kultivuar tolerancë dhe duke reduktuar polarizimin.

5. **Reflektim i strukturuar, jo indoktrinim**

Loja nuk u tregon të rinjve çfarë duhet të besojnë. Përkundrazi, ajo ofron një kornizë që u mundëson atyre të:

- artikulojnë vlerat e tyre,
- testojnë bindjet e tyre,
- përballen me mospajtime,
- dhe të kuptojnë se si zgjedhjet e tyre formësojnë shoqërinë.

Kjo qasje përputhet me parimet e edukimit jopformal, ku trajneri nuk imponon përfundime, por krijon hapësira për vetë-zbulim. Faza përfundimtare e lojës e ilustron qartë këtë:

pjesëmarrësit shohin pasojat e vendimeve të tyre pa iu thënë se cili model është superior.

Gjatë lojës, pjesëmarrësit ushtrojnë kompetenca thelbësore demokratike të identifikuara në punën bashkëkohore me të rinjtë dhe në kornizat arsimore të BE-së:

- të menduarit kritik dhe analitik,
- shprehjen verbale,
- dëgjimin dhe empatinë,
- pjesëmarrjen në vendimmarrje kolektive,
- përgjegjësinë për rezultatet e përbashkëta,
- vlerësimin e kompromiseve,
- njohjen e manipulimit dhe strategjive retorike.

Këto nuk janë vlera teorike — ato praktikohen vazhdimisht në çdo raund. Si rezultat, lojtarët e përvetësojnë mënyrën se si sistemet politike evoluojnë përmes mijëra vendimeve të vogla të marra nga miliona njerëz të zakonshëm.

Së fundi, loja i mbron të rinjtë nga parehatia ideologjike. Duke shmangur emërtimet e qarta të modeleve politike, etiketat e identitetit politik apo gjykimet normative, loja i fton pjesëmarrësit të eksplorojnë idetë pa frikën e lidhjes me stereotipe. Ushtrimi bëhet më i sigurt, më gjithëpërfshirës dhe më reflektues ndaj diversitetit të botës reale. Mungesa e "markimit" ideologjik i detyron lojtarët të vlerësojnë argumentet mbi bazën e meritës së tyre, dhe jo mbi peshën morale të kategorive ideologjike.

Në këtë kuptim, *Democracy in Play* është më shumë sesa një lojë: është një laborator i kontrolluar i demokracisë dhe qeverisjes, ku të rinjtë zhvillojnë aftësitë intelektuale, emocionale dhe sociale të nevojshme për të marrë pjesë në shoqëri si qytetarë të informuar.

Koncepti kryesor i lojës

Koncepti kryesor i *Democracy in Play* bazohet në idenë se sistemet politike nuk lindin nga parime abstrakte, por nga ndërveprimi i aktorëve të shumtë që veprojnë nën pasiguri, interesa konkurruese dhe interpretime të ndryshme të së mirës publike. Loja, për pasojë, simulon mekanizmat shoqërorë të qeverisjes duke vendosur pjesëmarrësit në tre role të lidhura me njëra-tjetrën — dy folës publikë, një grup mbështetësish të fshehtë dhe një grup votuesish neutralë — secili me nxitje të veçanta sjelljeje dhe sfida strategjike. Përmes kësaj triangulimi, loja modelon mënyrën se si narrativat politike formohen, komunikohen, sfidohen dhe, në fund, legjitimohet përmes vendimmarrjes kolektive.

Ndryshe nga simulimet klasike politike që caktojnë ideologji në mënyrë më të drejpërdrejtë (p.sh., "liberal," "autoritare," "majtas," "djathtas"), kjo lojë heq qëllimisht etiketimin ideologjik. Pjesëmarrësve nuk u jepet një hierarki morale e paracaktuar e sistemeve. Përkundrazi, ata përballen vetëm me dy filozofi të kundërta të qeverisjes përmes argumentimit dhe bindjes. Ky neutralitet i detyron ata të vlerësojnë qasjet politike bazuar në përfitimet e perceptuara, rreziqet, qëndrueshmërinë dhe besueshmërinë retorike, dhe jo mbi identitetet ideologjike. Si rezultat, loja bëhet një ushtrim mendimi vlerësues, dhe jo përafrimi i bazuar në identitet.

Në thelb, loja përfshin tre dimensione themelore të përvojës politike:

1. **Vizione të kundërta të qeverisjes**

Dy lojtarë veprojnë si folës publikë. Secili përfaqëson një filozofi të veçantë qeverisjeje — njëri i orientuar drejt pjesëmarrjes, përfshirjes dhe transparencës, dhe tjetri duke theksuar stabilitetin, efikasitetin dhe drejtimin e centralizuar. Këto qasje nuk paraqiten si të mbinatyrshme ose të inferiorizuara; ato janë korniza për zgjidhjen e problemeve shoqërore, secila me pikat e saj të forta dhe dobësitë e veta.

Folësit duhet të ndërtojnë argumente, të përgjigjen ndaj kritikave dhe të prezantojnë modelin e tyre si të zbatueshëm dhe të dëshirueshëm. Duke bërë këtë, ata mbajnë barrën e lidershipit politik: të komunikojnë vlera komplekse brenda një kohe të kufizuar, të ruajnë besueshmërinë dhe të përshtaten me disponimin e audiencës.

2. **Interesat e fshehta dhe aleancat informale**

Një nën-grup lojtarësh merr role të fshehta që tregojnë mbështetje për njërin prej folësve. Këta "aktorë të fshehtë" simulojnë rrjetet e ndikimit që shpesh formojnë vendimmarrjen politike pas skenave. Prania e tyre pasqyron realitete si lobimi, fraksionimi, aktivizmi ideologjik dhe vendosja e agjendës.

Ata nuk flasin publikisht dhe nuk zbulojnë përkatësinë e tyre; përkundrazi, marrin pjesë duke formësuar diskutimin përmes bindjes së hollë, tonit ose votimit strategjik. Ndikimi i tyre reflekton një të vërtetë qendrore të politikës moderne: mbështetja nuk është gjithmonë e dukshme, dhe legjitimiteti shpesh krijohet në mënyrë indirekte.

3. **Vendimmarrja kolektive si një sistem dinamik**

Gjatë disa raundeve, ndërveprimi midis folësve, mbështetësve të fshehtë dhe votuesve neutralë prodhon një

seri vendimesh të agreguara. Asnjë raund i vetëm nuk përcakton rezultatin; përkundrazi, ndikimi i grumbulluar i argumenteve, ndryshimet e tonit, kuadri strategjik dhe psikologjia e grupit formësojnë gradualisht modelin përfundimtar të shtetit. Kjo pasqyron mënyrën se si evoluojnë shoqëritë reale: jo menjëherë, por përmes vendimeve të inkrementuara dhe të përsëritura që reflektojnë prioritetet dhe tolerancat kolektive.

Pjesëmarrësit përjetojnë politikën jo si një konflikt binar, por si një ekosistem të lëngshëm — ku lidershipi, komunikimi, besnikëria dhe sentimenti publik transformojnë vazhdimisht njëri-tjetrin. Individët mund të ndryshojnë modelet e tyre të votimit gjatë lojës, të ndryshojnë besnikëritë, ose të rishikojnë kuptimin e "mirësisë së përbashkët." Këto dinamika sjelljeje nuk janë efekte anësore aksidentale të lojës; ato janë komponenti më i vlefshëm edukativ i saj.

4. **Legjitimiteti i rrjedhur nga procesi, jo nga autoriteti**

Një element konceptual qendror i lojës është se legjitimiteti fitohet, nuk jepet.

- Asnjë lojtar nuk ka privilegje mbi të tjerët, përveç përmes bindjes.
- Folësit nuk mund të imponojnë vendimet e tyre; ata duhet të bindin shumicën.
- Mbështetësit e fshehtë nuk mund të deklarojnë përkatësinë e tyre; ata duhet të ndikojnë në mënyrë indirekte.
- Votuesit neutralë nuk kanë nevojë të justifikojnë vendimet e tyre; ata thjesht ushtrojnë gjykimin e tyre.

Kjo mungesë e autoritetit nga lart-poshtë "top-down" detyron pjesëmarrësit të përballen me realitetin që legjitimiteti

politik lind nga pranimi kolektiv, edhe kur modeli i pranuar është i papërsosur, i rrezikshëm ose kontestues. Loja mëson se qeverisja është proceduriale, jo idealiste: ajo ndërtohet përmes proceseve të komunikimit, mobilizimit, pasigurisë dhe negociatës.

5. **Arsimi politik përmes paqartësisë së kontrolluar**

Forca konceptuale e lojës qëndron në paqartësinë e saj. Ajo nuk u thotë pjesëmarrësve se çfarë është e drejtë ose e gabuar; ajo tregon se si shoqëritë bëjnë zgjedhje.

- Nëse lojtarët konsiderojnë me prioritet sigurinë mbi të drejtat, rezultati pasqyron një preferencë për rendin.
- Nëse ata konsiderojnë me prioritet diskutimin mbi efikasitetin, rezultati pasqyron një preferencë për pjesëmarrjen.
- Nëse bindja tejkalon parimin, rezultati pasqyron fuqinë e retorikës.
- Nëse ndikimi i fshehtë ndryshon rezultatet, rezultati pasqyron efektet e rrjeteve të interesit.

Kjo përshtatje shmang indoktrinimin ideologjik dhe, në vend të tij, kultivon letersinë politike përmes vetë-zbulimit, negociatës grupore dhe të nxënit nga pasojat.

Rezultatet e të Nxënit dhe Ndikimi Edukativ

Loja ofron një mjedis të të nxënit me anë të përvojës ku pjesëmarrësit eksplorojnë aktivisht se si evoluojnë sistemet politike përmes bindjes publike, dizanjit institucional dhe vendimmarrjes kolektive. Në vend që të mbështeten te përkufizime teorike ose etiketime ideologjike, lojtarët mësojnë duke naviguar në dilema morale, kufizime burimesh, zgjedhje retorike dhe pasiguri në kohë reale. Kjo i lejon pjesëmarrësve të kuptojnë dinamika komplekse politike instinktivisht, para se të mësojnë t'i artikulojnë konceptualisht.

Rezultatet kryesore edukative janë si individuale, ashtu edhe kolektive:

1. Agjencia personale dhe literacia politike (Political Literacy)

Pjesëmarrësit ekspozohen në mënyrë të përsëritur ndaj pikëpamjeve konkurruese. Ata duhet të vlerësojnë jo vetëm se cili argument "dëgjohet i drejtë", por edhe:

- pasojat e tij afatgjata,
- përputhshmërinë me vlerat e përbashkëta,
- kompromiset e fshehta,
- ndikimin mbi grupet vulnerabël.

Lojtarët zhvillojnë njohuri politike duke përjetuar se si narrativat e formësojnë perceptimin publik, edhe kur janë të paplota ose të nxitura nga emocionet. Ata mësojnë të dallojnë midis sigurisë emocionale dhe sigurisë strukturore, midis rehatisë afatshkurtër dhe qëndrueshmërisë sistemike.

2. Negocimi me pasiguri

Ndryshe nga debatet formale, loja kurrë nuk identifikon "përgjigje të sakta". Pjesëmarrësit janë pëballë situatve të paqarta ku:

- të dy zgjedhjet përmbajnë rreziqe,
- nuk ka zgjidhje të përkryera,
- prioritetet janë në tension,
- dhe vlerat personale përplasen me nevojat kolektive.

Qëllimi nuk është të fitosh një argument, por të përballesh me parehatinë, kufizimet dhe përgjegjësinë.

3. Empatia qytetare

Për shkak se lojtarët përkohësisht përjetojnë role sociale të ndryshme — liderë, ndikues të fshehtë, ose votues të përditshëm — ata inkurajohen të reflektojnë mbi mënyrën se si perspektiva të ndryshme shohin të njëjtin problem.

Kjo përfshirje i ndihmon të kuptojnë:

- pse disa grupe mbrojnë efikasitetin dhe stabilitetin,
- pse të tjerët mbrojnë lirinë dhe përfshirjen,
- dhe si interesat legjitime mund të përplasen pa qenë armiqësore ose keqdashëse.

Loja tregon se mosmarrëveshja nuk është një dështim i shoqërisë, por një themel i bashkëjetesës demokratike.

4. **Përgjegjësia etike në vendimmarrje**

Çdo votë në lojë ka pasoja. Votat grumbullohen, formësojnë trajektoret dhe, në fund, përcaktojnë "modelin e shtetit" që krijon grupi. Loja zbulon një të kuptuarit thelbësor që shpesh humbet në edukimin tradicional: rezultatet kolektive lindin nga zgjedhjet individuale që duken të vogla në momentin kur merren.

Çështje Etike dhe Siguria e Pjesëmarrësve

Edhe pse loja trajton tema të ndjeshme — të drejtat, lidershipin, presionin publik, identitetin kulturor — struktura e saj prioritizon mirëqenien e pjesëmarrësve dhe shkëmbimin e respektueshëm. Mjedisi është ndërthurur qëllimisht për të mbrojtur lojtarët emocionalisht dhe socialisht.

1. Gjuhë neutrale dhe kuadër jo-ideologjik

Termat e përdorur në lojë shmangin etiketime politike. Folësit identifikohen thjesht si Folësi 1 dhe Folësi 2, secili përfaqësues i një filozofie qeverisëse dhe jo i një ideologjie ose fraksioni politik.

Kjo parandalon stigma të tilla si:

- "E mira vs e keqja,"
- "Majtas vs Djathtas,"
- "Demokrat vs autoritar."

Në vend të kësaj, lojtarët vlerësojnë:

- pjesëmarrjen vs efikasitetin,
- deliberimin vs vendimarrjen,
- lirinë personale vs stabilitetin kolektiv.

Ky kuadër neutral e bën simulimin të aksesueshëm nëpër vende, kultura dhe sfonde arsimore të ndryshme.

2. Siguria psikologjike

Pjesëmarrësit nuk janë të detyruar të zbulojnë besimet personale. Ata votojnë në fshehtësi dhe nuk e deklarojnë mendimin e tyre me zë të lartë. Kjo redukton presionin nga bashkëmoshatarët dhe parandalon përjashtimin social.

Loja nuk kërkon:

- kush është “i drejtë,”
- kush është “moral,”
- kush është “i dobët” ose “i fortë.”

Ajo pyet: Cilin orientim dhe cilat argumente prodhoi shtetin që ndërtuat së bashku?

3. Mbrojtja nga manipulimi dhe ngacmimi

Loja ndalon shprehjet personale fyerëse, sulme bazuar në identitet, poshtërim, detyrimin për të justifikuar identitetin. Edhe elementet konkurruese fokusohen mbi modelet e qeverisjes — jo mbi vlerësimin e karakterit.

4. Moderim përmes strukturës, jo autoritetit

Loja nuk kërkon një trajnues ose mësues dominues për të moderuar diskutimin. Moderimi është i integruar në rregulla: kohë e caktuar fjalimi, votim, raunde të strukturuara dhe dilema të paracaktuara.

Kjo redukton rrezikun e konflikteve ndërpersonale dhe parandalon që individi më karizmatik të dominojë mjedisin.

5. Adaptueshmëria kulturore

Metodologjia është krijuar qëllimisht për të funksionuar nëpër kufij. Modelet e shtetit janë metafora dhe nuk i referohen vendeve reale apo qeverive aktuale. Kjo parandalon akuza politike dhe i lejon lojtarët të reflektojnë mbi parime universale në vend të politikës kombëtare.

6. Reflektimi pas lojës

Faza e reflektimit nuk është konfrontuese. Pjesëmarrësit nuk vlerësohen. Ata ftohen të analizojnë një rezultat të simuluar, jo vlerat e tyre personale. Distanca midis rolit dhe vetvetes ruhet gjatë gjithë lojës, duke parandaluar internalizimin e kritikës.

Përfundim

Loja *Democracy in Play* tregon se të nxënit përvojësor mund të përmirësojë thellësisht kuptimin e të rinjve mbi proceset politike, angazhimin qytetar dhe vendimmarrjen. Duke kombinuar role të fshehta, debat dhe votim interaktiv, loja shkon përtej udhëzimit teorik. Ajo lejon pjesëmarrësit të përjetojnë kompleksitetin e ndikimit politik, bindjes dhe përgjegjësisë kolektive në mënyrë direkte. Loja demonstron se rezultatet nuk varen vetëm nga argumentet, por edhe nga dinamika sociale, motivimet individuale dhe perceptimet e të tjerëve.

Përmes këtij procesi, pjesëmarrësit zhvillojnë aftësi të menduarit kritik dhe analitik. Ata fitojnë gjithashtu një kuptim të nuancuar të pluralizmit ideologjik në një mjedis të sigurt dhe tërheqës.

Nga perspektiva e projektit, loja mbështet objektivat e zhvillimit të letersisë politike të të rinjve, inkurajon pjesëmarrjen dhe promovon reflektim mbi modelet demokratike dhe alternative të qeverisjes. Ajo kthen konceptet abstrakte në përvoja të prekshme, duke krijuar një ndikim arsimor të qëndrueshëm. Metodologjia është e riprodhueshme për punëtori, shkëmbime rinore dhe programe arsimore.

Në fund, loja tregon se të nxënit qytetar me kuptim nuk vjen vetëm nga vëzhgimi, por nga përfshirja aktive. Pjesëmarrësit largohen me një ndërgjegjësim më të madh për mënyrën se si vendimet ndikojnë në rezultate, si strukturat sociale dhe politike ndikojnë zgjedhjet, dhe rëndësinë e angazhimit të informuar.

Bashkëfinancuar nga
Bashkimi Evropian



SHINE

DEMOKRACIA NË AKSION

RREGULLAT