SHINE

Sufinansira Evropska unija



DEMOKRATIJA NA DJELU

PRAVILA

SHINE

OBLIKOVANJE BUDUĆNOSTI EVROPE
ERASMUS-YOUTH-2024-CB-101183602

ФПКО FECE

KulturLife

European Association for Adult Development

UDRUŽENJE GRAĐANA NEŠTO VIŠE CITIZENS' ASSOCIATION BOSNA I HERCEGOVINA

PEOPLE in FOCUS

NH NEW HORIZON Civil Society Organization

Disklejmer

Odricanje od odgovornosti: Finansirano sredstvima Evropske unije. Izneseni stavovi i mišljenja pripadaju isključivo autoru/autorima i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili Evropske komisije. Evropska unija niti nadležno tijelo koje dodjeljuje sredstva ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

SHINE

Sufinansira Evropska unija

DEMOKRATIJA NA DJELU

PRAVILA

Kratki opis	2
Pravila	3
Pedagoška logika i vrijednosti	13
Osnovni koncept igre	16
Ishodi učenja I edukativni uticaj	20
Etički aspekti I sigurnost učesnika	22
Zaključak	24

Kratki opis

Društvena igra ***Demokratija na djelu*** je edukativni alat dizajniran da razvija političku pismenost, kritičko mišljenje i participacijske vještine kod mladih. Igra koristi iskustveno učenje i simulaciju uloga. Ove metode potiču aktivno sudjelovanje, omogućavajući učesnicima da oblikuju političke procese i steknu dublje uvide nego što bi to bilo moguće pasivnim učenjem.

Igra se zasniva na ideji da mladi najefikasnije uče kroz eksperimentisanje. Mogu testirati ideje, osporavati pretpostavke i suočavati se s posljedicama u kontrolisanom, sigurnom okruženju. Igra uvodi političke dileme, ograničava pristup potpunim informacijama i zahtijeva strateške odluke. Oponaša stvarno društvo, gdje su informacije nepotpune, interesi skriveni, ubeđivanje je važno, a kolektivni rezultati proizlaze iz suprotstavljenih pogleda na svijet.

Pravila

1. Pregled

U ***Demokratiji na djelu***, igrači slušaju dva pristupa upravljanju, odgovaraju na političke dileme i glasaju privatno u svakoj rundi. Svaki igrač mora procijeniti koja filozofija je uvjerljivija. Igrači se upoznaju s idejama kroz strukturirano okruženje koje reflektuje stvarnu političku dinamiku. Igra stavlja učesnike u situacije u kojima moraju balansirati vrijednosti, upravljati neslaganjima i procijeniti rizike. Vide kako njihove odluke doprinose zajedničkom društvenom ishodu.

Centralni dio igre uključuje dva govornika koja zastupaju kontrastne filozofije upravljanja bez ideoloških etiketa, pomažući igračima da razviju politički sud kroz rezonovanje, a ne stereotipe. Središnja ideja igre nije pobjeda, već svijest, jer se odluke akumuliraju u kolektivni politički model koji služi kao osnov za refleksiju.

Na kraju, ***Demokracija u Igra*** povezuje teoriju i iskustvo, pretvarajući političku diskusiju iz apstraktne i zastrašujuće u opipljivu, pristupačnu i participativnu, dopuštajući mladima da koriste moć, suoče se s njenim posljedicama i razumiju upravljanje kao kolektivni čin.

Na kraju igre, igrači se suočavaju sa sistemom koji su izgradili i čitaju dva potpuno razvijena scenarija koja opisuju različita

društva. Proces je dijagnostički, pozivajući igrače da promatraju, evaluiraju i artikulišu svoj odnos prema političkim strukturama.

2. *Komponente igre*

- Tabla za igru
- 21 karta uloga
  - 1 karta "Govornik 1"
  - 1 karta "Govornik 2"
  - 4 karte "Tajni Podrška 1"
  - 4 karte "Tajni Podrška 2"
  - 11 karata "Neutralni glasač"
- 42 karta za glasanje
  - 21 karta "Govornik 1"
  - 21 karta "Govornik 2"
- 70 karta pitanja (10 kartica po kategoriji)
- 2 žetona (1 po timu)
- Priručnik pravila

Karte uloga

Karte uloga definišu kako svaki učesnik treba da se ponaša, razmišlja i glasa tokom igre. Simuliraju društvene uloge prisutne u stvarnim političkim sistemima.

Govornik 1: Predstavlja filozofiju upravljanja zasnovanu na javnom učešću, otvorenosti, odgovornosti i inkluzivnom odlučivanju. Mora uvjeriti grupu da zajednički procesi i različiti doprinosi proizvode jača društva.

Govornik 2: Predstavlja filozofiju upravljanja zasnovanu na stabilnosti, odlučnosti, redu i centraliziranom vođenju. Mora pokazati da disciplinovana koordinacija i efikasno liderstvo štite društvo od haosa i kriza.

Tajna podrška: Igrači sa skrivenom lojalnošću prema jednom od govornika. Ne otkrivaju svoj identitet. Njihov zadatak je suptilno utjecati na diskusiju i glasanje. Predstavljaju neformalne mreže moći, interesne grupe, ideološke frakcije i lobističke strukture.

Neutralni glasači: Učesnici koji nemaju dodijeljeni plan. Evaluiraju argumente i glasaju prema sopstvenom sudu. Predstavljaju javnost: izloženi ubeđivanju, pod utjecajem tona i emocionalnog apelovanja, ograničenih informacija i odgovorni za kolektivne posljedice. Neutralni glasači su kičma simulacije.

Karte za glasanje

Karte za glasanje su jedini mehanizam mjerenja političkih preferencija. Svaki igrač ima dvije opcije — jednu za Govornika 1 i jednu za Govornika 2 — i mora odabrati jednu u svakoj rundi.

Glasanje se odvija istovremeno i tajno:

- Bez debate tokom glasanja
- Nije obavezno opravdavanje (ako žele, mogu)
- Niko ne objašnjava motive (ako žele, mogu)

Ovaj format sprječava signaliziranje, pritisak koalicije i performativnu usklađenost.

Glasačke karte simuliraju:

- izborne tajnost
- strateško glasanje

- internalizovane vrijednosti
- jaz između namjere i ishoda

Odluka donesena tiho često se razlikuje od one donesene javno. Mehanika glasanja pretvara ovaj psihološki fenomen u realnost igre.

Karte pitanja

Ove kartice pružaju tematski okvir za svaku rundu. Uvode dileme iz sedam ključnih domena relevantnih za građanski i politički život:

- Demokracija i glasanje — izborna participacija, legitimitet, institucionalno povjerenje
- Prava i odgovornosti — slobode, ograničenja, građanska dužnost, kolektivni vs. individualni interesi
- Moć i liderstvo — reprezentacija, autoritet, efikasnost, provjere i ravnoteže
- Društvo i inkluzija — manjine, jednakost, socijalna pravda, kulturni identitet
- Evropski i globalni kontekst — nadnacionalne strukture, saradnja, suverenitet
- Etika, mediji i dezinformacije — kontrola informacija, istina, digitalno okruženje
- Mladi i budućnost — građanski angažman, obrazovanje, osnaživanje mladih

Žetoni i rezultat

Žetoni predstavljaju kumulativni efekat uspjeha u uvjeravanju. Svaka runda daje jedan poen za pobjedničkog govornika. Žetoni se pomjeraju naprijed na tabli rezultata.

Rezultat nije samo tabela bodova; on je zapis o tome kako je grupa kolektivno oblikovala model države tokom vremena. Ovo odražava stvarna društva:

- Liderstvo raste postepeno
- Ideološka dominacija se akumulira glas po glas
- Jedna politika rijetko definiše državu; obrasci to čine

3. *Ciljevi igre*

Centralni motor igre uključuje dva govornika koji brane suprotne filozofije upravljanja. Tajni podržavaoci odražavaju nevidljive dinamike stvarnog društva: lobiranje, ideološke grupe, neformalne mreže moći, partijski uticaj i algoritamske „echo chamber"-e. Neutralni glasači predstavljaju opštu javnost — pojedince koji moraju tumačiti nepotpune informacije i pritiske suprotnih aktera.

Igrači slušaju dva različita pristupa upravljanju, odgovaraju na niz društvenih i političkih dilema i privatno glasaju nakon svake runde. Ne pokušavate pronaći „tačan odgovor" — procjenjujete koji pristup vam je uvjerljiviji u svakoj situaciji.

Centralni rezultat igre nije „pobjeda", nego svijest. Igrači prolaze kroz više rundi debate, uvjeravanja i glasanja; njihovi izbori se akumuliraju u kolektivni politički model — oblik simulirane države.

4. *Postavljanje igre*

Broj igrača**:** 7-21. Igra se skalira prilagođavanjem broja Neutralnih glasača i Tajnih članova tima:

- Minimalno 7 igrača uključuje:
- Tim 1 – 1 govornik, 1 Tajni član
- Tim 2 – 1 govornik, 1 Tajni član
- 4 Neutralna glasača

U većim igrama, broj Tajnih članova i Neutralnih glasača se povećava. Treba biti više Neutralnih glasača nego Tajnih članova, pa se za svakih 4 igrača iznad minimuma dodaje: Tim 1: 1 Tajni član, Tim 2: 1 Tajni član, 2 Neutralna glasača

Koraci za pripremu igre:

Igra se odvija kroz seriju strukturisanih rundi. Svaka runda uključuje tematski unos, skriptiranu interakciju, argumentaciju i kolektivno odlučivanje. Ponavljanjem ovog toka, učesnici simuliraju kako se politički narativi akumuliraju u sistemske ishode.

Svaki učesnik nasumično izvlači jednu Kartu uloge. Samo dva dodijeljena Govornika javno otkrivaju svoje uloge; svi ostali igrači čuvaju svoj identitet u tajnosti.

Govornik 1:

- zagovara otvoren, saradnički i participativan stil upravljanja;
- pokazuje kako zajedničko odlučivanje vodi ka povjerenju i kolektivnoj odgovornosti.

Govornik 2:

- zagovara efikasan, strukturisan i koordiniran stil;
- pokazuje kako odlučnost i red štite društvo od nestabilnosti i haosa.

Tajna podrška:

- podržavaju jednog od govornika bez otkrivanja;
- utiču tiho kroz argumente, pitanja, ton ili društveni pritisak.

Neutralni glasači:

- nemaju dodijeljene preferencije;
- procjenjuju runde nezavisno i glasaju prema ličnom uvjerenju.

Ova početna distribucija uloga uspostavlja politički ekosistem igre: vidljivo liderstvo, nevidljive mreže uticaja i opštu glasačku populaciju.

Svaki igrač dobija set Glasačkih karti sa dvije opcije:

- jedna povezana s Govornikom 1
- druga povezana s Govornikom 2

Glasačke karte simuliraju privatni izbor i ideološko slaganje kroz vrijeme. Osiguravaju da svaki učesnik može glasati u svakoj rundi. Karte se ne mogu razmjenjivati, javno najavljivati ili prezentovati tokom govora.

Tok igre

1. **Izvlačenje kartice pitanja**

Igrač pročita pitanje naglas. Bez interpretacije ili dodatnog

objašnjenja. Govornici 1 i 2 imaju dvije minute da pripreme argument.

2. **Predstavljanje argumenta Govornika 1 (1–2 minute)**

Objašnjava pristup koristeći primjere, logiku, narativ ili vrijednosti.

3. **Predstavljanje argumenta Govornika 2 (1–2 minute)**

Odgovara na isto pitanje iz svog pristupa.

4. **Kratka otvorena diskusija (do 2 minute)**

Igrači mogu postavljati pitanja ili davati komentare; govornici mogu kratko odgovoriti.

5. **Tajno glasanje**

Svi glasaju privatno koristeći Glasačku kartu. Niko ne objašnjava ili opravdava svoj izbor (ako žele, mogu).

Važna pravila:

- Nema ličnih napada ili uvreda
- Ne otkrivajte svoju ulogu tokom igre
- Ne vršite pritisak na druge da glasaju određeno
- Govornici moraju predstaviti argumente, ne napadati protivnika
- Možete mijenjati svoju preferenciju svake runde

Kraj igre — „Oslikavanje slike“

Nakon svih rundi:

1. Bilo koji igrač broji konačne rezultate.
2. Čitaju se oba modela države:

Model države Govornika 1:

Zamislite državu u kojoj se ključne odluke donose kroz javni dijalog, konsultacije i kolektivne prijedloge. Građani imaju pristup informacijama, mogu otvoreno kritikovati vlast i učestvovati u odlučivanju — ne samo tokom izbora, već i u svakodnevnom životu zajednice. Politička vlast raspodijeljena je kroz više institucija da bi se spriječila zloupotreba. Mediji, društvene mreže i javni forumi imaju pravo analizirati i preispitivati akcije lidera.

Napredak može ponekad biti spor, zahtijevajući raspravu i kompromis, ali ljudi postaju dio sistema, a ne njegovi subjekti. Manjine, mladi i ranjive grupe imaju načine da zaštite svoja prava kroz pravne i društvene mehanizme. Pogrešne odluke se mogu ispraviti promjenom liderstva, javnom kritikom i reformom.

Takva država raste kroz dijalog, pregovore i solidarnost — ponekad nesavršena, ali kontinuirano gradi povjerenje i zajedničku odgovornost.

Model države Govornika 2:

Zamislite državu u kojoj su brzina i stabilnost najviši prioriteti. Kada se pojavi problem, odluke se donose odmah — odozgo prema dolje — kako bi se spriječio haos i nesigurnost. Građani se oslanjaju na autoritet sa jasnom vizijom i moći da je sprovede bez prepreka. Medijski prostor je regulisan da zaštiti javni red i spriječi širenje obmanjujućih ili opasnih informacija.

Protesti, poremećaji i individualni interesi su ograničeni radi očuvanja sigurnosti i funkcionalnog društva. Sistem je efikasan — projekti se brzo realizuju, krize se rješavaju bez odlaganja, a građani znaju ko je odgovoran i kome polažu račune.

Manjine i ranjive grupe dobivaju zaštitu dok poštuju pravila i

doprinose kolektivnim ciljevima. Takva država raste kroz disciplinu, rezultate i jasne direktive — ponekad čvrsta, ali pruža red i dugoročnu stabilnost.

Oba scenarija se čitaju neutralno, bez interpretacije ili komentara. Nakon čitanja, učesnik izjavljuje koji od dva modela je dobio većinu glasova tokom igre.

Igrači su pozvani na tiho razmišljanje ili otvorenu diskusiju:

- Da li su svjesno podržali taj ishod?
- Da li ih kumulativne posljedice iznenađuju?
- Da li bi glasali drugačije da su ranije vidjeli cjelokupnu sliku?



Pedagoška logika I vrijednosti

Pedagoška osnova ***Demokratija na djelu*** zasnovana je na principu da demokratske kompetencije ne mogu biti razvijene samo pružanjem informacija; one se moraju njegovati kroz kontekst, interakciju i iskustvo. Mladi ljudi često politiku doživljavaju kao nešto daleko, apstraktno ili rezervisano za odrasle, institucije ili formalne stručnjake. Igra mijenja ovu perspektivu. Ona donosi političko rasuđivanje u okruženje gdje svaki učesnik postaje aktivni akter, a ne pasivni posmatrač.

Igra integriše više slojeva učenja koji se međusobno nadopunjuju:

1. *Političko odlučivanje u uslovima nesigurnosti*

Učesnici se susreću sa složenim dilemama bez mogućnosti predviđanja posljedica svojih izbora. Moraju balansirati između suprotstavljenih prioriteta: sigurnost naspram slobode, efikasnost naspram pluralizma, jasnoća naspram uključivosti. Kroz ponovnu izloženost, uče da politički život rijetko nudi savršene odgovore i da odgovorno odlučivanje često uključuje prihvatanje nesavršenosti.

2. *Pregovaranje između ličnih i kolektivnih vrijednosti*

Igrači ulaze u svaku rundu sa vlastitim uvjerenjima, ali moraju uzeti u obzir i osjećaje grupe. Glasanje postaje pregovaranje između onoga što „ja mislim da je ispravno“ i onoga što „grupa preferira“. Mladi tako promatraju kako identitet, empatija, uticaj i uvjeravanje oblikuju ishode u stvarnim društvima.

3. *Argumentacija kao demokratska vještina*

Igra centralizuje argumentaciju ne kao takmičenje mišljenja, nego kao proces civilnog rasuđivanja. Govornik koji se ne slaže sa drugim nije njegov neprijatelj; on je alternativni tumač stvarnosti. Ovo pomaže učesnicima da internalizuju poštovanje prema neslaganju, čak i kada odbacuju neki stav. Za razliku od pojednostavljenih modela u kojima je jedna strana inherentno dobra, a druga loša, igra pokazuje da je upravljanje dijalog između konkurentnih načina upravljanja rizicima, resursima i ljudima.

4. *Socijalno učenje kroz ulogu*

Govornici i glasači doživljavaju igru iz različitih društvenih pozicija. Govornik mora uvjeriti, upravljati pažnjom i zadržati kredibilitet. Glasač mora slušati, tumačiti i birati bez potpune sigurnosti. Ova dinamika potiče empatiju: igrači vide politiku iz više uglova, što razvija toleranciju i smanjuje polarizaciju.

5. *Strukturirana refleksija umjesto indoktrinacije*

Igra ne upućuje mlade ljude šta trebaju vjerovati. Umjesto toga, nudi okvir za:

- artikulisanje svojih vrijednosti,
- testiranje svojih uvjerenja,
- suočavanje sa neslaganjem,
- i prepoznavanje kako njihove odluke oblikuju društvo.

Ovaj pristup je u skladu sa principima neformalnog obrazovanja, gdje facilitator ne nameće zaključke, nego stvara prilike za samootkrivanje. Završna faza igre ovo jasno ilustrira: učesnici vide posljedice svojih odluka bez da im se govori koji model je superioran.

Kroz igru, učesnici vježbaju ključne demokratske kompetencije identificirane u savremenom omladinskom radu i

EU obrazovnim okvirima:

- kritičko i analitičko razmišljanje,
- verbalno izražavanje,
- slušanje i empatiju,
- učešće u kolektivnom odlučivanju,
- odgovornost za zajedničke ishode,
- procjenu kompromisa,
- prepoznavanje manipulacije i retoričkih strategija.

Ovo nisu teorijske vrijednosti — one se višestruko primjenjuju u svakoj rundi. Kao rezultat, igrači internalizuju kako politički sistemi evoluiraju kroz hiljade malih odluka koje donosi milion običnih ljudi.

Na kraju, igra štiti mlade učesnike od ideološke nelagode. Izbjegavajući eksplicitne nazive političkih modela, oznake političkog identiteta ili normativne procjene, igra poziva učesnike da istražuju ideje bez straha od stereotipa. Vježba postaje sigurnija, inkluzivnija i realističnija u prikazu stvarne raznolikosti. Odsustvo ideološkog označavanja također prisiljava igrače da procjenjuju argumente po njihovoj vlastitoj vrijednosti, a ne prema percipiranoj moralnoj težini ideoloških kategorija.

U tom smislu, ***Demokratija na djelu*** je više od igre: to je kontrolisana laboratorija demokratije i upravljanja, gdje mladi razvijaju intelektualne, emocionalne i socijalne vještine neophodne za učešće u društvu kao informisani građani.

Osnovni koncept igre

Osnovni koncept ***Demokratija na djelu*** zasnovan je na ideji da politički sistemi ne nastaju iz apstraktnih principa, nego iz interakcije više aktera koji djeluju u uvjetima nesigurnosti, konkurentnih interesa i različitih tumačenja javnog dobra. Igra, stoga, simulira društvenu dinamiku upravljanja tako što učesnike postavlja u tri međusobno povezne uloge — dva javna govornika, grupu skrivenih podržavalaca i grupu neutralnih glasača — od kojih svaka ima različite ponašajne podsticaje i strateške izazove. Kroz ovu triangulaciju, igra modelira kako se politički narativi formiraju, komuniciraju, osporavaju i konačno legitimizuju kroz kolektivno odlučivanje.

Za razliku od klasičnih političkih simulacija koje eksplicitno dodjeljuju ideologije (npr. „liberalni", „autoritativni", „lijevi", „desni"), ova igra namjerno uklanja ideološka obilježja. Učesnicima nije dodijeljena unaprijed definirana moralna hijerarhija sistema. Umjesto toga, oni se susreću sa dvije kontrastne filozofije upravljanja isključivo kroz argumentaciju i uvjeravanje. Ova neutralnost prisiljava ih da političke pristupe procjenjuju na osnovu percipirane koristi, rizika, dosljednosti i retoričkog kredibiliteta, a ne ideoloških identiteta. Kao rezultat, igra postaje vježba evaluativnog razmišljanja, a ne identitetskog slaganja.

U svojoj srži, igra operacionalizuje tri osnovne dimenzije političkog iskustva:

1. ***Suprostavljenje vizije upravljanja***

Dva igrača djeluju kao javni govornici. Svaki utjelovljuje posebnu filozofiju upravljanja — jedan orijentisan na

participaciju, inkluzivnost i transparentnost, a drugi naglašava stabilnost, efikasnost i centralno usmjeravanje. Ovi pristupi nisu predstavljeni kao inherentno superiorni ili inferiorni; oni su okviri za rješavanje društvenih problema, svaki sa svojim snagama i slabostima. Govornici moraju graditi argumente, odgovarati na kritike i predstaviti svoj model kao izvodljiv i poželjan. Time preuzimaju teret političkog liderstva: komuniciranje kompleksnih vrijednosti u ograničenom vremenu, održavanje kredibiliteta i prilagođavanje raspoloženju publike.

2. ***Skriveni interesi i neformalni savezi***

Podskup igrača dobija tajne uloge koje označavaju podršku jednom od govornika. Ovi „skriveni akteri" simuliraju mreže uticaja koje često oblikuju političko odlučivanje iza scene. Njihova prisutnost odražava realnosti poput lobiranja, frakcionalizma, ideološkog aktivizma i postavljanja agende. Oni ne govore javno niti otkrivaju svoju pripadnost; umjesto toga, učestvuju oblikovanjem diskursa kroz suptilno uvjeravanje, ton ili strateško glasanje. Njihov uticaj odražava centralnu istinu moderne politike: podrška nije uvijek vidljiva, a legitimitet se često postiže indirektno.

3. ***Javno kao racionalni, ali nesavršeni donosioci odluka***

Neutralni glasači su odlučujuća snaga u igri. Oni predstavljaju građane koji moraju procijeniti informacije suočeni sa nesigurnošću, često vođeni vlastitim pristrasnostima, emocijama i nepotpunim razumijevanjem. Oni promatraju debatu, slušaju argumente i procjenjuju posljedice bez privilegovanog uvida u namjere bilo koje strane ili skrivenih podržavalaca. Na taj način repliciraju demokratsku dilemu: potrebu da se djeluje i kada je znanje djelimično, argumenti nesavršeni, a budućnost nepredvidiva. Njihovi glasovi određuju putanju „države" koja nastaje tokom igre — ne na osnovu moralne ispravnosti, nego kolektivne percepcije.

4. ***Kolektivno odlučivanje kao dinamički sistem***

Kroz više rundi, interakcija između govornika, skrivenih podržavalaca i neutralnih glasača proizvodi niz kumulativnih odluka. Nijedna pojedinačna runda ne definiše ishod; umjesto toga, kumulativni uticaj argumenata, promjena tona, strateškog okviranja i grupne psihologije postepeno oblikuje konačni model „države". Ovo odražava kako se stvarna društva razvijaju: ne iznenada, nego kroz inkrementalne, iterativne odluke koje odražavaju kolektivne prioritete i tolerancije.

Učesnici, dakle, politiku doživljavaju ne kao binarni sukob, nego kao fluidan ekosistem — u kojem se liderstvo, komunikacija, lojalnost i javno raspoloženje kontinuirano međusobno transformišu. Pojedinci mogu mijenjati svoje obrasce glasanja tokom igre, preusmjeravati lojalnosti ili reinterpretirati značenje „opšteg dobra". Ove ponašajne dinamike nisu slučajni sporedni efekti igre; one su njen najvrijedniji edukativni element.

5. ***Legitimitet proizašao iz procesa, a ne autoriteta***

Centralni koncept igre je da se legitimitet stiče, a ne dodjeljuje. Nijedan igrač nije privilegovan iznad drugih osim kroz uvjeravanje. Govornici ne mogu nametnuti svoje odluke; moraju uvjeriti većinu. Skriveni podržavaoci ne mogu deklarisati svoju pripadnost; moraju uticati indirektno. Neutralni glasači ne trebaju opravdavati svoje odluke; jednostavno koriste vlastitu prosudbu.

Odsustvo autoriteta odozgo prisiljava učesnike da se suoče sa realnošću da politički legitimitet proističe iz kolektivnog prihvatanja, čak i kada je prihvaćeni model nesavršen, rizičan ili kontroverzan. Igra, dakle, uči da je upravljanje proceduralno, a ne idealistički: ono se gradi kroz procese komunikacije, mobilizacije, nesigurnosti i pregovaranja.

6. ***Političko obrazovanje kroz kontrolisanu nejasnoću***

Snaga koncepta igre leži u njenoj nejasnoći. Ona ne instruira učesnike šta je ispravno ili pogrešno; otkriva kako društva biraju.

- Ako igrači daju prednost sigurnosti nad pravima, ishod odražava preferenciju za red.
- Ako daju prednost diskusiji nad efikasnošću, ishod odražava preferenciju za participaciju.
- Ako uvjeravanje nadmašuje princip, ishod odražava moć retorike.
- Ako skriveni uticaj mijenja rezultate, ishod odražava efekat mreža interesa.

Ovaj dizajn izbjegava ideološku indoktrinaciju i umjesto toga razvija političku pismenost kroz samootkrivanje, grupno pregovaranje i učenje zasnovano na posljedicama.

Ishodi učenja I edukativni uticaj

Igra pruža iskustveno okruženje za učenje u kojem učesnici aktivno istražuju kako se politički sistemi razvijaju kroz javno uvjeravanje, institucionalni dizajn i kolektivno odlučivanje. Umjesto oslanjanja na teorijske definicije ili ideološke oznake, igrači uče navigacijom kroz moralne dileme, ograničenja resursa, retoričke izbore i nesigurnost u stvarnom vremenu. Ovaj dizajn omogućava učesnicima da kompleksnu političku dinamiku razumiju intuitivno, prije nego što je nauče konceptualno artikulisati.

Primarni edukativni ishodi su i individualni i kolektivni:

1. ***Lična inicijativa i politička pismenost***

Učesnici su više puta izloženi konkurentnim stavovima. Moraju procijeniti ne samo koji argument „zvuči ispravno“, nego i:

- njegove dugoročne posljedice,
- usklađenost sa zajedničkim vrijednostima,
- skrivene kompromise,
- uticaj na ranjive grupe.

Igrači razvijaju političku pismenost kroz iskustvo kako narativi oblikuju percepciju javnosti, čak i kada su nepotpuni ili vođeni emocijama. Uče razlikovati emocionalnu sigurnost od strukturne sigurnosti, kratkoročni komfor od sistemske otpornosti.

2. ***Pregovaranje sa nesigurnošću***

Za razliku od formalnih debata, igra nikada ne identifikuje „tačne odgovore". Učesnici navigiraju kroz nejasne situacije gdje:

- oba izbora nose rizike,
- ne postoje savršena rješenja,
- prioriteti su u sukobu,
- lične vrijednosti kolidiraju sa kolektivnim potrebama.

Cilj nije pobijediti u raspravi, nego se suočiti s nelagodom, ograničenjima i odgovornošću.

3. ***Građanska empatija***

Budući da igrači privremeno preuzimaju različite društvene uloge — lidera, skrivenog influensera ili običnog glasača — podstiče ih se na refleksiju o tome kako različite perspektive vide isti problem.

Ova uronjenost im pomaže da razumiju:

- zašto određene grupe zagovaraju efikasnost i stabilnost,
- zašto druge brane slobodu i inkluzivnost,
- kako legitimni interesi mogu biti u sukobu bez neprijateljstva ili zlonamjernosti.

Igra pokazuje da neslaganje nije neuspjeh društva, već temelj demokratskog suživota.

4. ***Etička odgovornost u donošenju odluka***

Svaki glas u igri ima posljedice. Glasovi se akumuliraju, oblikuju putanje i na kraju definišu „model države" koji grupa kreira. Igra otkriva ključni uvid koji se često gubi u tradicionalnom obrazovanju: kolektivni ishodi proizlaze iz individualnih izbora koji se u trenutku donošenja čine malim.

Učesnici uče da moć nije samo institucionalna — ona je također emocionalna, narativna, tiha, neformalna I relacijska.

Etički aspekti
I sigurnost učesnika

Iako se igra bavi osjetljivim temama — pravima, liderstvom, javnim pritiskom, kulturnim identitetom — njena struktura daje prioritet dobrobiti učesnika i poštovanju u interakciji. Okruženje je namjerno konstruisano da štiti igrače emocionalno i društveno.

1. ***Neutralan jezik i neideološko okviranje***

Pojmovi korišteni u igri izbjegavaju političke oznake. Govornici su označeni jednostavno kao Govornik 1 i Govornik 2, pri čemu svaki predstavlja filozofiju upravljanja, a ne ideologiju ili političku frakciju.

Ovo sprječava stigmatizaciju poput:
- „Dobro vs loše“,
- „Lijevo vs desno“,
- „Demokrat vs autoritarni“.

Umjesto toga, igrači procjenjuju:
- participaciju vs efikasnost,
- deliberaciju vs odlučnost,
- ličnu slobodu vs kolektivnu stabilnost.

Ovo neutralno okviranje čini simulaciju pristupačnom širom različitih zemalja, kultura i obrazovnih pozadina.

2. ***Psihološka sigurnost***

Učesnici nisu obavezni otkrivati lična uvjerenja. Glasaju tajno i ne iznose svoje mišljenje naglas. To smanjuje vršnjački pritisak i sprječava socijalnu ekskluziju.

Igra ne pita:

- ko je „ispravan“,
- ko je „moralan“,
- ko je „slab“ ili „jak“.

Pita: Koja orijentacija argumenata je proizvela državu koju ste zajedno izgradili?

3. ***Zaštita od manipulacije i uznemiravanja***

Igra eksplicitno zabranjuje lične uvrede, napade na osnovu identiteta, ponižavanje, prisilu i prisiljavanje učesnika da opravdavaju svoj identitet. Čak su i konkurentski elementi fokusirani na modele upravljanja — a ne na karakterne procjene.

4. ***Moderacija kroz strukturu, a ne autoritet***

Igra ne zahtijeva dominantnog facilitatora ili nastavnika da arbitriraju diskusiju. Moderacija je ugrađena u pravila: fiksno vrijeme govora, glasanje, strukturirane runde i unaprijed formulisane dileme.

Ovo smanjuje rizik od interpersonalnih sukoba i sprječava da najkarizmatičniji pojedinac dominira okruženjem.

5. ***Kulturalna prilagodljivost***

Metodologija je namjerno dizajnirana da putuje preko granica. Modeli države su metafore i ne odnose se na stvarne zemlje ili aktuelne vlade. Ovo sprječava političke optužbe i omogućava igračima da reflektuju univerzalne principe umjesto nacionalne politike.

6. ***Post-igra dekompresija***

Faza refleksije nije konfrontirajuća. Učesnici se ne ocjenjuju. Oni su pozvani da analiziraju simulirani ishod, a ne vlastite lične vrijednosti. Odnos između uloge i sebe se održava tokom cijele igre, sprječavajući internalizaciju kritike.

Zaključak

Igra ***Demokratija na djelu*** pokazuje da iskustveno učenje može duboko unaprijediti razumijevanje mladih ljudi o političkim procesima, građanskom angažmanu i donošenju odluka. Kombinovanjem skrivenih uloga, debate i interaktivnog glasanja, igra nadilazi teorijsku nastavu. Omogućava učesnicima da iz prve ruke iskuse složenost političkog uticaja, uvjeravanja i kolektivne odgovornosti. Igra pokazuje da ishodi zavise ne samo od argumenata, već i od društvene dinamike, individualnih motivacija i percepcije drugih. Kroz ovaj proces, učesnici razvijaju kritičko mišljenje i analitičke vještine. Također stječu nijansirano razumijevanje ideološkog pluralizma u sigurnom i angažovanom okruženju.

Sa projektne perspektive, igra podržava ciljeve razvoja političke pismenosti mladih, podsticanja participacije i promovisanja refleksije o demokratskim i alternativnim modelima upravljanja. Apstraktne koncepte pretvara u opipljiva iskustva, stvarajući trajan edukativni uticaj. Metodologija je replicirajuća za radionice, omladinske razmjene i obrazovne programe. Na kraju, igra pokazuje da značajno građansko učenje ne dolazi samo iz posmatranja, nego iz aktivnog uključivanja. Učesnici odlaze s većom sviješću o tome kako odluke utiču na ishode, kako društvene i političke strukture oblikuju izbore i koliko je važno biti informisano angažovan.

Sufinansira
Evropska unija



SHINE

DEMOKRATIJA NA DJELU

© 2026