SHINE

Съфинансирано от Европейския съюз



ДЕМОКРАЦИЯ В ДЕЙСТВИЕ

ПРАВИЛА

SHINE

SHAPING THE FUTURE OF EUROPE
ERASMUS-YOUTH-2024-CB-101183602

ФПКО FECE

KulturLife

European Association for Adult Development

UDRUŽENJE GRAĐANA NEŠTO VIŠE CITIZENS' ASSOCIATION

PEOPLE in FOCUS

NH NEW HORIZON Civil Society Organization

Disclaimer

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Съфинансирано от Европейския съюз

ДЕМОКРАЦИЯ В ДЕЙСТВИЕ

ПРАВИЛА

Резюме	2
Правила	3
Педагогическа логика и ценности	13
Основна концепция на играта	16
Обучителни резултати и въздайствие	20
Етични съображения и безопасност на участниците	22
Заключение	24

Резюме

Настолната игра *Демокрация в действие* е образователен инструмент, предназначен да развива политическа грамотност, критическо мислене и умения за участие сред младите хора. Играта използва експериментално обучение и ролеви симулации. Тези методи насърчават активно участие, позволявайки на участниците да оформят политически процеси и да придобият по-дълбоки възприятия, отколкото биха могли чрез пасивно учене.

Играта е основана на идеята, че младите хора учат най-ефективно чрез експериментиране. Те могат да изпробват идеи, да оспорват предположения и да се изправят пред последствия в контролирана, безопасна среда. Играта въвежда политически дилеми, ограничава достъпа до пълна информация и изисква стратегически решения. Тя отразява реалното общество, където информацията е непълна, интересите са скрити, убеждаването е важно, а колективните резултати възникват от различаващи се възгледи.

Правила

1. Общ преглед

В *Демокрация в действие* играчите слушат два подхода към управлението, отговарят на политически дилеми и гласуват тайно във всеки кръг. Всеки играч трябва да оцени коя философия е по-убедителна. Играчите се сблъскват с идеи на практика чрез структурирана среда, която отразява реалната политическа динамика. Играта поставя играчите в ситуации, където трябва да балансират ценности, да се справят с разногласия и да оценяват рискове. Те виждат как техният избор допринася за общия социален резултат.

Централният механизъм включва двама говорители, които защитават противоположни философии на управление без идеологически етикети, помагайки на играчите да развият политическа преценка чрез аргументиране, а не чрез стереотипи. Основната идея на играта не е победата, а осъзнаването, тъй като изборите се натрупват в колективен политически модел, който служи като основа за размисъл.

В основата си *Демокрация в действие* свързва теорията с практическото преживяване, превръщайки политическия дискурс от абстрактен и страшен в конкретен, достъпен и приобщаващ, позволявайки на младите хора да упражняват власт, да се изправят пред последствията ѝ и да разберат управлението като колективен акт.

В края играчите се изправят пред системата, която са изградили, и четат два напълно развити сценария, описващи различни общества. Процесът е изследователски, като приканва играчите да наблюдават, оценяват и разберат връзката си с политическите структури.

2. Компоненти на играта

- Игрално поле
- 21 ролеви карти (1 карта „Говорител 1“, 1 карта „Говорител 2“, 4 карти „Таен поддръжник 1“, 4 карти „Таен поддръжник 2“, 11 карти „Неутрален избирател“)
- 42 карти за гласуване (21 карти „Говорител 1“, 21 карти „Говорител 2“)
- 70 карти с въпроси (10 карти за въпроси във всяка категория)
- 2 пула (по 1 за всеки отбор)
- Упътване с правила

Ролеви карти

Ролевите карти определят как всеки участник трябва да се държи, мисли и гласува по време на играта. Те симулират социални роли, присъстващи в реалните политически системи.

- **Говорител 1:** Защитава философия на управление, основана на публично участие, откритост, отчетност и приобщаващо вземане на решения. Трябва да убеди групата, че споделените процеси и разнообразните приноси създават по-силни общества.
- **Говорител 2:** Защитава философия на управление, основана на стабилност, решителност, ред и централизиран контрол. Трябва да покаже, че дисциплинираната координация и ефективното лидерство защитават обществото от хаос и кризи.
- **Тайни поддръжници:** Играчите със скрита лоялност към един от говорителите. Те не разкриват идентичността си. Задачата им е да влияят дискретно върху обсъждането и гласуването. Те представляват нефор-

мални мрежи на власт, групи от интереси, идеологически фракции и лобистки структури. Тайните поддръжници тестват устойчивостта на групата към социален натиск, скрито влияние и динамиката на „информационния балон".

- **Неутрални избиратели:** Участници без определена принадлежност. Те оценяват представените аргументи и гласуват според собствената си преценка. Те представляват широката публика:
  - изложена на убеждаване,
  - повлияна от тона и емоционалния апел,
  - зависима от ограничена информация,
  - отговорна за колективните последствия.

Неутралните избиратели са гръбнакът на симулацията.

Карти за гласуване

Картите за гласуване са единственият механизъм, чрез който могат да се измерят политическите предпочитания. Всеки играч има две опции за гласуване – една за Говорител 1 и една за Говорител 2 – и трябва да избере една във всеки кръг от играта.

Гласуването се провежда едновременно и анонимно:

- Не се изисква дебат по време на гласуването.
- Не се изисква обосновка. (Ако искат, играчите могат да се съобразят.)
- Никой не обяснява мотивите си. (Ако искат играчите, могат да обяснят мотивите си.)

При този тип гласуване се предотвратява предварителните уговорки и груповия натиск.

Картите за гласуване симулират:

- тайната на вота,
- стратегическото гласуване,
- вътрешните ценности,
- разликата между намерение и резултат.

Решение, взето мълчаливо, често се различава от взетото публично. Механиката на гласуване превръща този психологически феномен в игрова реалност.

Карти с въпроси

Тези карти въвеждат темата на всеки кръг. Те представляват дилеми от седем ключови области, свързани с гражданския и политическия живот:

- Демокрация и гласуване — участие в изборите, легитимност, институционално доверие.
- Права и отговорности — свободи, ограничения, граждански дълг, колективни срещу индивидуални интереси.
- Власт и лидерство — представителство, власт, ефективност, контрол и баланс.
- Общество и приобщаване — малцинства, равенство, социална справедливост, културна идентичност.
- Европейски и глобален контекст — наднационални структури, сътрудничество, суверенитет.
- Етика, медии и дезинформация — контрол на информацията, достоверност, дигитална среда.
- Младеж и бъдеще — гражданска ангажираност, образование, овластяване на младите хора.

Пулове за игра и и система за оценяване

Пуловете представляват кумулативният ефект от способността на говорителите да убеждават. Всеки кръг

носи една точка за печелившия говорител. След всеки кръг пуловете се местят напред по системата за оценяване

Резултатът не е просто табло. Той отразява как групата колективно е оформила държавния модел с течение на времето.

Това отразява реалните общества:

- Инерцията на лидерството нараства постепенно.
- Идеологическото господство се натрупва глас след глас.
- Една единствена политика рядко определя една държава; моделите го правят.

3. Цели на играта

Централният механизъм включва двама говорители, които защитават противоположни философии на управление. Тайните поддръжници отразяват невидимите динамики на реалното общество: лобиране, идеологически групи, неформални мрежи на власт, партиен натиск и алгоритмични „ехо-камери“. Неутралните избиратели представляват широката публика — индивиди, които трябва да интерпретират непълна информация и да формират мнение под натиск.

Вие слушате два различни подхода към управлението, отговаряте на поредица от социални и политически дилеми и гласувате тайно след всеки кръг. Не търсите „правилния отговор“ — оценявате кой подход ви се струва по-убедителен във всяка ситуация.

Централният изход на играта не е „победа“, а осъзнаване. Играчите преминават през множество кръгове на дебат, убеждаване и гласуване; техните избори се натрупват в колективен политически модел — форма на симулирана държава.

4. Подготовка на играта

Брой играчи: 7–21. Мащабът на играта се увеличава чрез промяна на броя на неутралните избиратели и тайните поддръжници:

- Минимум 7 играчи, включително:
  - **Отбор 1** – 1 говорител, 1 таен поддръжник
  - **Отбор 2** – 1 говорител, 1 таен поддръжник
  - 4 неутрални избиратели

При повече играчи, броят на тайните поддръжници и неутралните избиратели се увеличава. Винаги трябва да има повече неутрални избиратели от тайни поддръжници, така че за всеки 4 играчи над минималния брой от 7 добавяте:

- **Отбор 1:** 1 таен поддръжник
- **Отбор 2:** 1 таен поддръжник
- 2 неутрални избиратели

Подробни инструкции за подготовка на играта:

Играта се развива чрез серия от структурирани кръгове. Всеки кръг включва тематично въвеждане, структурирани взаимодействия, аргументиране и колективно вземане на решения. Този процес се повтаря няколко пъти, като участниците симулират как политическите наративи се натрупват в системни резултати.

Всеки участник тегли една ролева карта на случаен принцип. Само двамата определени говорители разкриват ролите си открито. Всички останали пазят ролята си в тайна.

Говорител 1

- Подкрепя стил на управление, основан на откритост, сътрудничество и участие на общността.
- Целта е да покаже как споделеното вземане на решения води до доверие и колективна отговорност.

Говорител 2

- Подкрепя стил на управление, основан на ефективност, структура и координирано лидерство.
- Целта е да покаже как решителността и редът могат да защитят обществото от нестабилност и хаос.

Тайни поддръжници (скрити)

- Подкрепят един от говорителите, без да разкриват това.
- Целта им е неявно да влияят върху мненията — чрез аргументи, въпроси, тон или социален натиск.

Неутрални избиратели

- Нямат зададена предпочитана позиция.
- Оценяват всеки кръг независимо и гласуват според това, което лично намират за убедително.

Това първоначално разпределение на ролите създава политическата екосистема на играта: видимо лидерство, невидими мрежи на влияние и обща гласуваща публика.

Всеки играч получава комплект карти за гласуване с две опции:

- една карта, свързана с Говорител 1;
- една карта, свързана с Говорител 2.

Картите за гласуване симулират тайния избор и идеологическото съгласие с течение на времето. Те гарантират, че всеки участник може да гласува във всеки кръг, независимо от ролята си. Играчите не могат да разменят картите си, да обявяват намеренията си или да ги представят публично по време на фазата на речта.

Ход на играта

1. **Теглене на карта с въпрос**

Играчът чете въпроса на глас. Без интерпретация, без допълнителни обяснения. Говорители 1 и 2 имат две минути, за да подготвят аргументите си.

2. **Говорител 1 представя аргумента си (1–2 минути)**

Обяснява подхода си чрез примери, логика, разказ или ценности.

3. **Говорител 2 представя аргумента си (1–2 минути)**

Отговаря на същия въпрос следвайки своята идеология.

4. **Кратка отворена дискусия (до 2 минути)**

Играчите могат да задават въпроси или да правят коментари. Говорителите могат да отговорят накратко.

5. **Тайно гласуване**

Всички гласуват индивидуално с картата си за гласуване. Никой не обяснява или оправдава избора си. (Ако желае, може да го направи.)

6. **Броене на гласовете**

Мнозинството печели кръга — печелившият говорител придвижва пула с една точка напред по дъската за резултати.

Процесът се повтаря със следващата карта.

Важни правила:

- Без лични нападки или обиди.
- Не разкривайте ролята си по време на играта.
- Не оказвайте натиск на другите да гласуват по определен начин.
- Говорителите трябва да представят аргументи, а не да обвиняват или атакуват противника.

- Можете да променяте предпочитанията си във всеки кръг.

Край на играта — „Да видим цялата картина“

След като всички кръгове приключат:

1. Всеки играч може да преброи крайния резултат.
2. Четат се на глас двата държавни модела:

Държавен модел на Говорител 1:

Представете си държава, в която ключовите решения се вземат чрез публичен диалог, консултации и колективни предложения. Гражданите имат достъп до информация, могат открито да критикуват властта и да участват в процесите на вземане на решения — не само по време на избори, но и в ежедневието на своята общност. Политическата власт е разпределена между множество институции, за да се предотврати злоупотреба. Медии, социални мрежи и публични форуми имат право да анализират и поставят под въпрос действията на лидерите.

Прогресът може да бъде по-бавен, изискващ дебат и компромиси, но хората стават част от системата, а не нейни поданици. Малцинства, младежи и уязвими групи могат да търсят защита на правата си чрез правни и социални механизми.

Грешните решения могат да се коригират чрез промени в лидерството, обществена критика и реформи. Такава държава расте чрез диалог, преговори и солидарност — понякога несъвършена, но постоянно изграждаща доверие и споделена отговорност.

Държавен модел на Говорител 2

Представете си държава, в която скоростта и стабилността са най-важни приоритети. Когато възникне проблем, решенията се вземат незабавно — отгоре надолу

— за да се предотврати хаос и несигурност. Гражданите разчитат на власт с ясна визия и правополагане без пречки. Медийното пространство е регулирано за защита на обществения ред и предотвратяване на разпространението на подвеждаща или опасна информация.

Протестите, нарушенията и индивидуалните интереси са ограничени, за да се гарантира сигурност и функциониращо общество. Системата е ефективна — проектите се изпълняват бързо, кризите се разрешават без забавяне, и гражданите знаят кой носи отговорност и пред кого.

Малцинства и уязвими групи получават защита, стига да спазват правилата и да допринасят за изпълнението на колективните цели. Такава държава расте чрез дисциплина, резултати и ясни директиви — понякога твърда, но осигуряваща ред и дългосрочна стабилност.

И двата сценария трябва да се четат неутрално, без интерпретация или коментар.

След като и двата сценария бъдат прочетени, участникът посочва кой от двата модела е получил повече гласове през играта.

Играчите се насърчават да разсъждават самостоятелно или чрез отворена дискусия върху следните въпроси:

- Дали съзнателно са подкрепили този резултат?
- Изненадват ли ги натрупаните последствия?
- Биха ли гласували различно, ако бяха видели пълната картина по-рано?

Педагогическа логика и ценности

Педагогическата основа на *Демокрация в действие* е изградена върху принципа, че демократичните компетенции не могат да се развият само чрез предоставяне на информация; те трябва да се култивират през контекст, взаимодействие и опит. Младите хора често възприемат политиката като нещо далечно, абстрактно или запазено за възрастните, институциите или официалните експерти. Играта обръща тази перспектива. Тя въвежда политическото разсъждение в среда, където всеки участник става активен участник, а не пасивен наблюдател.

Играта интегрира множество нива на учене, които се подсилват взаимно:

1. **Политическо вземане на решения при условия на несигурност**
   Участниците се сблъскват с комплексни дилеми без възможност да предвидят последствията от избора си. Те трябва да претеглят противоположни приоритети: безопасност срещу свобода, ефективност срещу плурализъм, яснота срещу включване. Чрез многократното излагане на такива ситуации те научават, че политическият живот рядко предлага перфектни отговори и че отговорното вземане на решения често включва компромиси.

2. **Преговори между лични и колективни ценности**

   Играчите влизат във всеки кръг със собствените си убеждения, но трябва да вземат предвид и настроенията на групата. Гласуването се превръща в преговор между „какво мисля, че е правилно“ и „какво предпочита групата“. По този начин младите хора наблюдават как идентичността, емпатията, влиянието и убеждаването формират резултатите в реалните общества.

3. **Аргументация като демократическо умение**

   Играта поставя на фокус аргументацията не като сблъсък на мнения, а като процес на цивилизовано разсъждение. Говорител, който не е съгласен с другия, не е враг; той е

алтернативен интерпретатор на реалността. Това помага на участниците да възприемат уважение към несъгласието, дори когато отхвърлят дадена позиция. За разлика от опростени модели, в които едната страна е по природа добра, а другата по природа лоша, играта демонстрира, че управлението е диалог между състезаващи се модели за управление на рискове, ресурси и хора.

4. **Социално учене чрез потапяне в роля**

   Говорителите и избирателите преживяват играта от различни социални позиции. Говорителят трябва да убеждава, да привлича и управлява вниманието и да излъчва доверие. Избирателят трябва да слуша, да интерпретира и да избира без пълна сигурност. Тази динамика насърчава емпатията: играчите виждат политиката от множество гледни точки, което подпомага толерантността и намалява поляризацията.

5. **Структурирано отражение вместо насаждане на доктрини**

   Играта не инструктира младите хора в какво трябва да вярват. Вместо това тя предлага рамка, чрез която те могат:

   - да изразят своите ценности,
   - да тестват убежденията си,
   - да се изправят пред несъгласие,
   - и да осъзнаят как техните избори оформят обществото.

Този подход е в съответствие с принципите на неформалното образование, при което фасилитаторът не налага заключения, а създава възможности за самооткриване. Заключителната фаза на играта илюстрира това ясно: участниците виждат последствията от собствените си решения, без да им се казва кой модел е по-добър.

През цялата игра участниците упражняват основни демократични компетенции, идентифицирани в съвременната работа с младежи и образователни рамки на ЕС:

- критическо и аналитично мислене,
- словесно изразяване,

- слушане и емпатия,
- участие в колективно вземане на решения,
- отговорност за споделени резултати,
- оценка на компромиси,
- разпознаване на манипулация и реторични стратегии.

Това не са теоретични ценности — те се упражняват многократно във всеки кръг. В резултат на това играчите осъзнават как политическите системи се развиват чрез хиляди малки решения, взети от милиони обикновени хора.

Накрая, играта защитава младите учащи от идеологически дискомфорт. Като се избягват явни имена на политически модели, етикети на политическа идентичност или нормативни оценки, играта приканва участниците да изследват идеи без страх да бъдат асоциирани със стереотипи. Упражнението става по-безопасно, приобщаващо и отразяващо реалното разнообразие. Липсата на идеологическо брандиране също принуждава играчите да оценят аргументите по собствените им качества, а не според възприеманата морална тежест на идеологическите категории.

В този смисъл, *Демокрация в действие* е повече от игра: тя е контролирана среда за разбиране на демокрацията и управлението, в която младите хора развиват интелектуални, емоционални и социални умения, необходими за тяхното участие в обществото като информирани граждани.

Основна концепция на играта

Основната концепция на *Демокрация в действие* се основава на идеята, че политическите системи не възникват от абстрактни принципи, а от взаимодействието на множество актьори, действащи при несигурност, конкуриращи се интереси и различни интерпретации на общественото благо. Играта, следователно, симулира социалната механика на управлението, като поставя участниците в три взаимосвързани роли — двама публични говорители, група скрити поддръжници и група неутрални избиратели — всяка с различни поведенчески стимули и стратегически предизвикателства. Чрез тази триангулация играта моделира как политическите наративи се формират, комуникират, оспорват и накрая легитимират чрез колективно вземане на решения.

За разлика от класическите политически симулации, които изрично приписват идеологии (например „либерал“, „авторитарен“, „ляво“, „дясно“), тази игра умишлено премахва идеологическите етикети. Участниците не получават предварително зададена морална йерархия на системите. Вместо това те срещат две противоположни философии на управление само чрез аргументация и убеждаване. Тази неутралност ги принуждава да оценят политическите подходи въз основа на възприеманите ползи, рискове, последователност и риторическа достоверност, а не според идеологическа идентичност. В резултат, играта се превръща в упражнение по критично мислене, а не по подчинение, основано на идеологически стереотипи.

В сърцевината си играта реализира три фундаментални измерения на политическия опит:

1. **Състезаващи се визии за управление**

Двама играчи действат като публични говорители. Всеки въплъщава различна философия на управление — едната ориентирана към участие, прибщаване и прозрачност, а другата — към стабилност, ефективност и централизирано управление. Тези подходи не се представят като по природа превъзходни или по-низши; те са рамки за

решаване на социални проблеми, всяка със своите силни и слаби страни. Говорителите трябва да изградят аргументи, да отговорят на критики и да представят модела си като осъществим и желан. По този начин те носят тежестта на политическото лидерство: комуникират сложни ценности в ограничено време, поддържат достоверност и се адаптират към настроението на аудиторията.

2. **Скрити интереси и неформални съюзи**

Подгрупа от играчи получава тайни роли, указващи подкрепа за един от говорителите. Тези „скрити актьори" симулират мрежите на влияние, които често формират политическото вземане на решения зад кулисите. Присъствието им улавя реалности като лобиране, фракционализъм, идеологически активизъм и определяне на дневния ред. Те не говорят публично и не разкриват принадлежността си; вместо това участват, като оформят дискурса чрез дискретно убеждаване, тон или стратегическо гласуване. Тяхното влияние отразява централна истина на съвременната политика: подкрепата не винаги е видима, а легитимността често се изгражда индиректно.

3. **Публиката като рационални, но несъвършени лица, вземащи решения**

Неутралните избиратели са решаващата сила в играта. Те представляват граждани, които трябва да оценяват информация при несигурност, често водени от собствените си пристрастия, емоции и непълно разбиране. Те наблюдават дебата, слушат аргументите и претеглят последствията, без да имат привилегирован поглед върху намеренията на страните или скритите поддръжници. Така те възпроизвеждат демократичната дилема: необходимостта да се действа, дори когато знанието е непълно, аргументите са несъвършени и бъдещето е непредсказуемо. Техните гласове определят траекторията на „държавата", която се формира по време на играта — не чрез възприятието за морално правилното, а чрез колективно възприятие.

4. **Колективното вземане на решения като динамична система**

През множество кръгове взаимодействието между говорителите, скритите поддръжници и неутралните избиратели произвежда последователност от колективни решения. Нито един кръг сам по себе си не определя крайния резултат; вместо това, натрупаното влияние на аргументи, промени в тона, стратегическо рамкиране и групова

психология постепенно оформят финалния държавен модел. Това отразява как реалните общества се развиват: не внезапно, а чрез постепенни, повтарящи се решения, които въплъщават колективни приоритети и допустими отклонения.

Следователно участниците преживяват политиката не като бинарен спор, а като променяща се екосистема, в която лидерството, комуникацията, лоялността и общественото мнение непрекъснато се трансформират взаимно. Индивидите могат да променят моделите си на гласуване в хода на играта, да сменят лоялността си или да преосмислят значението на „общото благо". Тези поведенчески динамики не са случайни странични ефекти на играта; те са най-ценната ѝ образователна компонента.

5. **Легитимност, произтичаща от процеса, а не от властта**

Централният концептуален елемент на играта е, че легитимността се печели, а не се предоставя.

- Никой играч не е привилегирован спрямо другите, освен чрез убеждаване.
- Говорителите не могат да налагат решенията си; те трябва да убедят мнозинството.
- Скритите поддръжници не могат да обявяват принадлежността си; те трябва да влияят индиректно.
- Неутралните избиратели не трябва да оправдават решенията си; те просто упражняват собствената си преценка.

Тази липса на власт отгоре надолу принуждава участниците да се изправят пред реалността, че политическата легитимност възниква от колективно приемане, дори когато припознатият модел е несъвършен, рисков или спорен. По този начин играта учи, че управлението е процедурно, а не идеалистично: то се конструира чрез процеси на комуникация, мобилизация, несигурност и преговори.

6. **Политическо образование чрез контролирана двусмисленост**

Концептуалната сила на играта се крие в нейната двусмисленост. Тя не инструктира участниците какво е правилно или неправилно; тя показва как обществата избират.

- Ако играчите приоритизират безопасността пред правата, резултатът отразява предпочитание към реда.

- Ако приоритизират дискусията пред ефективността, резултатът отразява предпочитание към участие.
- Ако убеждаването надделее над принципа, резултатът отразява силата на реториката.
- Ако скритото влияние променя резултатите, резултатът отразява ефектите на мрежите от интереси.

Този дизайн избягва идеологическото налагане и вместо това развива политическа грамотност чрез самооткриване, преговори и учене, основано на последствията.

Обучителни резултати и въздайствие

Играта осигурява среда за експериментално учене, където участниците активно изследват как политическите системи се развиват чрез публично убеждаване, институционален дизайн и колективно вземане на решения. Вместо да разчитат на теоретични дефиниции или идеологически етикети, играчите учат, като навигират морални дилеми, ресурсни ограничения, риторически избори и несигурност в реално време. Този дизайн позволява на участниците да разберат сложните политически динамики инстинктивно, преди да се научат да ги артикулират концептуално.

Основните образователни резултати са както индивидуални, така и колективни:

1. **Лична активност и политическа грамотност**

Участниците многократно се сблъскват с конкуриращи се гледни точки. Те трябва да оценят не само кой аргумент „звучи правилно“, но и:

- неговите дългосрочни последствия,
- съответствието му със споделените ценности,
- скритите му компромиси,
- въздействието му върху уязвимите групи.

Играчите развиват политическа грамотност чрез преживяване на това как наративите формират общественото възприятие, дори когато са непълни или емоционално мотивирани. Те се учат да различават емоционалното успокоение от структурната сигурност, краткосрочния комфорт от системната устойчивост.

2. **Преговори с несигурността**

За разлика от формалните дебати, играта никога не определя „правилни отговори“. Участниците навигират двусмислени ситуации, където:

- и двата избора съдържат рискове,
- няма перфектни решения,
- приоритетите са в напрежение,
- личните ценности се сблъскват с колективните нужди.

Целта не е да се спечели спор, а да се изправят пред дискомфорт, ограничения и отговорност.

3. **Гражданска емпатия**

Понеже играчите временно заемат различни социални роли — лидери, скрити влияещи или обикновени избиратели — те са насърчавани да размишляват как различните перспективи възприемат един и същи проблем.

Това потапяне им помага да разберат:

- защо определени групи защитават ефективност и стабилност,
- защо други отстояват свобода и включване,
- и как легитимните интереси могат да се сблъскват, без да са враждебни или злонамерени.

Играта показва, че несъгласието не е провал на обществото, а основа на демократичното съжителство.

4. **Етична отговорност при вземане на решения**

Всеки глас в играта носи последствия. Гласовете се натрупват, оформят посоки и в крайна сметка дефинират „държавния модел“, който групата създава. Играта разкрива критично прозрение, което често се губи в традиционното образование: колективните резултати произлизат от индивидуални решения, които изглеждат малки в първия момент.

Участниците научават, че властта не е само институционална — тя е също емоционална, наративна, мълчалива, неформална и основана на отношения.

Етични съображения и безопасност на участниците

Въпреки че играта засяга чувствителни теми — права, лидерство, обществен натиск, културна идентичност — нейната структура поставя на първо място благополучието на участниците и уважителния обмен на мнения. Средата е съзнателно конструирана, за да защитава играчите в емоционално и социално отношение.

1. **Неутрален език и избягване на идеологическото рамкиране**

Термините, използвани в играта, избягват политически етикети. Говорителите са идентифицирани просто като Говорител 1 и Говорител 2, като всеки представлява философия на управление, а не идеология или политическа фракция.

Това предотвратява стигматизация като:

- „Добър срещу лош“,
- „Ляво срещу дясно“,
- „Демократ срещу авторитарен“.

Вместо това играчите оценяват:

- участие срещу ефективност,
- обсъждане срещу решителност,
- лична свобода срещу колективна стабилност.

Това неутрално рамкиране прави симулацията достъпна за различни страни, култури и образователни среди.

2. **Психологическа сигурност**

Участниците не са задължени да разкриват лични убеждения. Те гласуват тайно и не декларират мненията си на глас. Това намалява натиска от връстници и предотвратява социално изключване.

Играта не пита:

- кой е „прав“,
- кой е „морален“,
- кой е „слаб“ или „силен“.

Тя пита: Коя ориентация на аргументацията доведе до държавния модел, което изградихте заедно?

3. **Защита от манипулация и тормоз**

Играта изрично забранява лични обиди, атаки, основани на идентичност, унижения, принуда или задължаване на участниците да оправдават избора си.

Дори състезателните елементи са фокусирани върху моделите на управление — а не върху преценка на характера.

4. **Модериране чрез структура, а не чрез власт**

Играта не изисква доминиращ фасилитатор или учител за арбитриране на дискусията. Модерирането е вградено в правилата: фиксирано време за говорене, гласуване, структурирани кръгове и предварително формулирани дилеми.

Това намалява риска от междуличностни конфликти и предотвратява доминирането на най-харизматичния участник.

5. **Културна адаптивност**

Методологията е съзнателно проектирана да може да се използва в различни страни. Държавните модели са метафори и не се отнасят до реални държави или текущи правителства. Това предотвратява политически обвинения и позволява на играчите да се съсредоточат върху универсални принципи вместо национална политика.

6. **Декомпресия след играта**

Фазата на размисъл не е конфронтационна. Участниците не се оценяват. Те са поканени да анализират симулиран резултат, а не собствените си лични ценности. Дистанцията между възприетата роля и личните убеждения на играчите

Заключение

Играта *Демокрация в действие* показва, че експерименталното учене може значително да подобри разбирането на младите хора за политическите процеси, гражданското участие и вземането на решения. Чрез комбиниране на скрити роли, дебати и интерактивно гласуване, играта надхвърля теоретичното обучение. Тя позволява на участниците да преживеят сложността на политическото влияние, убеждаването и колективната отговорност от първа ръка. Играта демонстрира, че резултатите зависят не само от аргументите, но и от социалната динамика, индивидуалните мотиви и възприятията на другите. Чрез този процес участниците развиват критическо мислене и аналитични умения. Те също така придобиват нюансирано разбиране за идеологическия плурализъм в безопасна и ангажираща среда.

От проектна гледна точка, играта подкрепя целите за развиване на политическа грамотност сред младежите, насърчаване на участие и стимулиране на размисъл върху демократични и алтернативни модели на управление. Тя превръща абстрактни концепции в осезаеми преживявания, създавайки трайно образователно въздействие. Методологията е приложима за работилници, младежки обмен и образователни програми. В крайна сметка, играта показва, че значимото гражданско учене не произтича само от наблюдение, а от активно участие. Участниците напускат играта с по-голяма осведоменост за това как решенията влияят върху резултатите, как социалните и политическите структури оформят избора и колко е важно информираното участие.

Съфинансирано от Европейския съюз



SHINE

ДЕМОКРАЦИЯ В ДЕЙСТВИЕ

ПРАВИЛА