SHINE

Kofinansira
Evropska unija



DEMOKRATIJA U IGRI

PRAVILA

SHINE

OBLIKOVANJE BUDUĆNOSTI EVROPE
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

Disklejmer

Finansirano od strane Evropske unije. Stavovi i mišljenja izraženi u ovom tekstu pripadaju isključivo autoru/autorima i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili Evropske komisije. Ni Evropska unija ni nadležni organ koji dodjeljuje sredstva ne mogu se smatrati odgovornim za njih.

SHINE

Kofinansira Evropska unija

DEMOKRATIJA U IGRI

PRAVILA

Apstarkt	2
Pravila	3
Pedagoška logika i vrijednosti	13
Osnovni koncept igre	16
Ishodi učenja i obrazovni uticaj	20
Etička razmatranja i sigurnost učesnika	22
Zaključak	24

Apstarkt

Društvena igra ***Demokratija u igri*** je edukativni alat osmišljen da podstakne političku pismenost, kritičko razmišljanje i participativne vještine kod mladih. Igra koristi iskustveno učenje i simulaciju zasnovanu na ulogama. Ove metode podstiču aktivno učešće, omogućavajući učesnicima da oblikuju političke procese i steknu dublje uvide nego što bi to bilo moguće kroz pasivno učenje.

Igra je zasnovana na ideji da mladi ljudi najefikasnije uče kroz eksperimentisanje. Oni mogu testirati ideje, dovoditi u pitanje pretpostavke i suočavati se s posljedicama u kontrolisanom i bezbjednom okruženju. Igra uvodi političke dileme, ograničava pristup potpunim informacijama i zahtijeva strateško donošenje odluka. Ona odražava stvarno društvo, u kojem su informacije nepotpune, interesi skriveni, uvjeravanje važno, a kolektivni ishodi nastaju iz suprotstavljenih pogleda na svijet.

Pravila

1. **Pregled**

U igri *Demokratija u igri*, igrači slušaju dva pristupa upravljanja, odgovaraju na političke dileme i u svakom krugu glasaju tajno. Svaki igrač mora procijeniti koja je filozofija uvjerljivija. Igrači se neposredno susrijeću s idejama kroz strukturisano okruženje koje odražava stvarnu političku dinamiku. Igra ih stavlja u situacije u kojima moraju balansirati vrijednosti, upravljati neslaganjima i procjenjivati rizike. Oni uviđaju kako njihovi izbori doprinose zajedničkom društvenom ishodu.

Centralni mehanizam igre čine dva govornika koji brane suprotstavljene filozofije upravljanja bez ideoloških etiketa, pomažući igračima da razviju politički sud kroz rasuđivanje, a ne kroz stereotipe. Osnovna ideja igre nije pobjeda, već svijest, jer se pojedinačni izbori akumuliraju u kolektivni politički model koji služi kao osnova za refleksiju.

Na kraju, *Demokratija u igri* povezuje teoriju i stvarno iskustvo, pretvarajući politički diskurs iz apstraktnog i zastrašujućeg u opipljiv, pristupačan i participativan proces. Igra omogućava mladima da koriste moć, suoče se s njenim posljedicama i shvate upravljanje kao kolektivni čin.

Na završetku igre, igrači se suočavaju sa sistemom koji su sami izgradili i čitaju dva u potpunosti razrađena scenarija koji

opisuju različita društva. Proces ima dijagnostičku ulogu i poziva igrače da posmatraju, procjenjuju i artikulišu svoj odnos prema političkim strukturama.

2. **Komponente igre**

- Tabla za igru
- 21 kartica uloga
  - 1 kartica „Govornik 1“
  - 1 kartica „Govornik 2“
  - 4 kartice „Tajni podržavalac 1“
  - 4 kartice „Tajni podržavalac 2“
  - 11 kartica „Neutralni glasač“
- 42 glasačke kartice
  - 21 kartica „Govornik 1“
  - 21 kartica „Govornik 2“
- 70 kartica s pitanjima
  - 10 kartica s pitanjima po svakoj kategoriji
- 2 žetona (po jedan za svaki tim)
- Knjiga pravila

Kartice uloga

Kartice uloga određuju kako se svaki učesnik treba ponašati, razmišljati i glasati tokom igre. One simuliraju društvene uloge prisutne u stvarnim političkim sistemima.

Govornik 1:

- Predstavlja filozofiju upravljanja zasnovanu na javnom učešću, otvorenosti, odgovornosti i inkluzivnom donošenju odluka. Njegov zadatak je da ubijedi grupu da zajednički procesi i

raznovrsni doprinosi stvaraju snažnija društva.

Govornik 2:

- Predstavlja filozofiju upravljanja zasnovanu na stabilnosti, odlučnosti, redu i centralizovanom usmjeravanju. Njegov zadatak je da pokaže kako disciplinovana koordinacija i efikasno liderstvo štite društvo od haosa i krize.

Tajni podržavaoci:

- Igrači sa skrivenom lojalnošću jednom od govornika. Oni ne otkrivaju svoj identitet. Njihov zadatak je da suptilno utiču na diskusiju i glasanje. Predstavljaju neformalne mreže moći, interesne grupe, ideološke frakcije i lobističke strukture. Tajni podržavaoci testiraju otpornost grupe na društveni pritisak, prikriveni uticaj i dinamiku „eho-komora".

Neutralni glasači:

- Učesnici koji nemaju unaprijed zadatu agendu. Oni procjenjuju iznijete argumente i glasaju na osnovu sopstvenog prosuđivanja. Predstavljaju opštu javnost:

- izloženu ubjeđivanju,
- podložnu uticaju tona i emocionalnog apela,
- zavisnu od ograničenih informacija,
- odgovornu za kolektivne posljedice.

Neutralni glasači su okosnica simulacije.

Glasačke kartice

Glasačke kartice su jedini mehanizam putem kojeg se mogu mjeriti političke preferencije. Svaki igrač ima dvije opcije za glasanje — jednu za Govornika 1 i jednu za Govornika 2 — i u svakom krugu mora izabrati jednu od njih.

Glasanje se sprovodi istovremeno i tajno:

- Nema debate tokom glasanja.
- Nije obavezno davati obrazloženje (ali je dozvoljeno ako igrač to želi).
- Niko ne objašnjava svoje motive. (Ako želi, može)

Kartice s pitanjima

Ove kartice predstavljaju tematsko sidro svakog kruga. One uvode dileme iz sedam ključnih oblasti relevantnih za građanski i politički život:

- **Demokratija i glasanje** — izborno učešće, legitimnost, povjerenje u institucije
- **Prava i odgovornosti** — slobode, ograničenja, građanska dužnost, kolektivni naspram individualnih interesa
- **Moć i liderstvo** — zastupljenost, autoritet, efikasnost, mehanizmi kontrole 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 poena i tabela rezultata

Žetoni predstavljaju kumulativni efekat uspješnog ubjeđivanja. Svaki krug donosi jedan poen govorniku koji je pobijedio. Žetoni se u skladu s tim pomjeraju duž tabele

rezultata. Rezultat nije samo pokazatelj bodova. On je zapis o tome kako je grupa, kroz vrijeme, kolektivno oblikovala model države.

Ovo odražava stvarna društva:

- zamah liderstva raste postepeno,
- ideološka dominacija se gradi glas po glas,
- jedna politika rijetko definiše državu — obrasci to čine.

3. **Ciljevi igre**

Centralni mehanizam igre čine dva govornika koji brane suprotstavljene filozofije upravljanja. Tajni podržavaoci odražavaju nevidljivu dinamiku stvarnog društva: lobiranje, ideološka plemena, neformalne mreže moći, partijski uticaj i algoritamske eho-komore.

Neutralni glasači predstavljaju opštu javnost — pojedince koji moraju da tumače nepotpune informacije i pritiske suprotstavljenih aktera.

Slušaćete dva različita pristupa upravljanju, odgovarati na niz društvenih i političkih dilema i nakon svakog kruga glasati tajno. Ne pokušavate da pronađete „tačan odgovor" — već procjenjujete koji vam je pristup u datoj situaciji uvjerljiviji.

Centralni ishod igre nije „pobjeda", već svijest. Igrači prolaze kroz više krugova debate, ubjeđivanja i glasanja; njihovi izbori se akumuliraju u kolektivni politički model — oblik simulirane države.

4. **Postavka igre**

Broj igrača: 7–21.

Igra se prilagođava broju učesnika promjenom broja Neutralnih glasača i Tajnih partijskih članova.

Minimalno 7 igrača, uključujući:

- **Tim 1** – 1 govornik, 1 tajni partijski član
- **Tim 2** – 1 govornik, 1 tajni partijski član
- **4 neutralna glasača**

U većim igrama povećava se broj Tajnih partijskih članova i Neutralnih glasača. Trebalo bi da ima više Neutralnih glasača nego Tajnih partijskih članova, pa se za svaka 4 igrača iznad minimuma (7 igrača) dodaje:

- Tim 1: 1 tajni partijski član
- Tim 2: 1 tajni partijski član
- 2 neutralna glasača

Uputstvo za pripremu igre – korak po korak

Igra se odvija kroz niz strukturisanih krugova. Svaki krug se sastoji od tematskog uvoda, vođene interakcije, iznošenja argumenata i kolektivnog donošenja odluka. Ponavljanjem ovog procesa više puta, učesnici simuliraju način na koji se politički narativi vremenom akumuliraju u sistemske ishode.

Svaki učesnik nasumično izvlači jednu Karticu uloge. Samo dva označena Govornika javno otkrivaju svoje uloge. Svi ostali igrači zadržavaju svoj identitet u tajnosti.

Govornik 1

- Zalaže se za stil upravljanja zasnovan na otvorenosti, saradnji i učešću zajednice.
- Cilj mu je da pokaže kako zajedničko donošenje odluka može dovesti do povjerenja i kolektivne odgovornosti.

Govornik 2

- Zalaže se za stil upravljanja zasnovan na efikasnosti,

strukturi i koordinisanom liderstvu.

- Cilj mu je da pokaže kako odlučnost i red mogu zaštititi društvo od nestabilnosti i haosa.

Tajni podržavaoci (skriveni)

- Podržavaju jednog od Govornika, bez otkrivanja kome su lojalni.
- Njihov cilj je da tiho utiču na mišljenja — kroz argumente, pitanja, ton razgovora ili društveni pritisak.

Neutralni glasači

- Nemaju unaprijed određenu preferenciju.
- Svaki krug procjenjuju nezavisno i glasaju na osnovu onoga što im je lično najubjedljivije.

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

Glasačke kartice

Svaki igrač dobija set glasačkih kartica koji sadrži dvije opcije:

- jednu karticu povezanu sa Govornikom 1,
- drugu karticu povezanu sa Govornikom 2.

Glasačke kartice simuliraju privatni izbor i ideološko svrstavanje kroz vrijeme. One obezbjeđuju da svaki učesnik može glasati u svakom krugu, bez obzira na ulogu. Igrači ih ne mogu razmjenjivati, najavljivati svoju namjeru ili ih javno pokazivati tokom faze izlaganja.

Tok igre

1. **Izvlači se kartica s pitanjem**: Jedan igrač čita pitanje naglas. Nema tumačenja niti dodatnog objašnjavanja. Govornici

1 i 2 imaju dva minuta za pripremu argumenata.

2. **Govornik 1 izlaže argument (1–2 minuta)**: Objašnjava svoj pristup koristeći primjere, logiku, narativ ili vrijednosti.

3. **Govornik 2 izlaže argument (1–2 minuta)**: Odgovara na isto pitanje iz svoje perspektive.

4. **Kratka otvorena diskusija (do 2 minuta)**: Igrači mogu postavljati pitanja ili davati komentare. Govornici mogu kratko odgovarati.

5. **Tajno glasanje**: Svi glasaju privatno koristeći glasačke kartice. Niko ne objašnjava niti opravdava svoj izbor. (Ako želi, može.)

6. **Brojanje glasova**: Većina pobjeđuje u krugu — pobjednički Govornik pomjera se za jedan poen unaprijed na tabeli rezultata.

Proces se zatim ponavlja sa sljedećom karticom s pitanjem.

Važna pravila

- Nema ličnih napada niti uvreda.
- Ne otkrivajte svoju ulogu tokom igre.
- Ne vršite pritisak na druge kako da glasaju.
- Govornici moraju iznositi argumente, a ne optuživati ili targetirati protivnika.
- Svoju preferenciju možete mijenjati u svakom krugu.

Kraj igre — „Oslikavanje slike“

Nakon što se završe svi krugovi:

1. Bilo koji igrač prebrojava konačan rezultat.
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 procesima odlučivanja — ne samo tokom izbora, već i u svakodnevnom životu svoje zajednice. Politička moć je raspoređena kroz više institucija kako bi se spriječile zloupotrebe. Mediji, društvene mreže i javni forumi imaju pravo da analiziraju i preispituju postupke lidera.

Napredak ponekad može biti sporiji, jer zahtijeva debatu i kompromis, ali ljudi postaju dio sistema, a ne njegovi podanici. Manjine, mladi i ranjive grupe imaju mehanizme da traže zaštitu svojih prava kroz pravne i društvene procese.

Pogrešne odluke mogu se ispraviti promjenom vlasti, javnom kritikom i reformama.

Takva država raste kroz dijalog, pregovore i solidarnost — ponekad nesavršena, ali stalno 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 nadolje — kako bi se spriječili haos i neizvjesnost. Građani se oslanjaju na autoritet sa jasnom vizijom i moći da je sprovedu bez opstrukcija. Medijski prostor je regulisan radi očuvanja javnog reda i sprečavanja širenja obmanjujućih ili opasnih informacija.

Protesti, poremećaji i individualni interesi su ograničeni radi zaštite bezbjednosti i funkcionalnosti društva. Sistem je efikasan — projekti se realizuju brzo, krize se rješavaju bez odlaganja, a

građani znaju ko snosi odgovornost i kome se polaže račun.

Manjine i ranjive grupe dobijaju zaštitu sve dok poštuju pravila i doprinose kolektivnim ciljevima. Takva država raste kroz disciplinu, rezultate i jasne smjernice — ponekad stroga, ali nudi red i dugoročnu stabilnost.

Nakon što se oba scenarija pročitaju, jedan učesnik saopštava koji je od dva modela tokom igre dobio većinu glasova.

Igrači se zatim pozivaju na tihu refleksiju ili otvorenu diskusiju:

- Da li su svjesno podržavali takav ishod?
- Da li ih kumulativne posljedice iznenađuju?
- Da li bi glasali drugačije da su ranije imali uvid u „širu sliku“?



Pedagoška logika i vrijednosti

Pedagoška osnova igre *Demokratija u igri* zasniva se na principu da se demokratske kompetencije ne mogu razvijati isključivo kroz prenošenje informacija; one se moraju graditi kroz kontekst, interakciju i iskustvo. Mladi često doživljavaju politiku kao nešto udaljeno, apstraktno ili rezervisano za odrasle, institucije ili formalne stručnjake. Ova igra preokreće tu perspektivu. Ona unosi političko rasuđivanje u okruženje u kojem svaki učesnik postaje aktivni akter, a ne pasivni posmatrač.

Igra integriše više slojeva učenja koji se međusobno nadopunjuju:

1. Političko odlučivanje u uslovima neizvjesnosti

Učesnici se suočavaju sa složenim dilemama bez mogućnosti da unaprijed sagledaju posljedice svojih odluka. Oni moraju da vagaju suprotstavljene prioritete: bezbjednost naspram slobode, efikasnost naspram pluralizma, jasnoću naspram inkluzije. Kroz ponovljena iskustva uče da politički život rijetko nudi savršena rješenja i da odgovorno odlučivanje često podrazumijeva prihvatanje nesavršenosti.

2. Pregovaranje između ličnih i kolektivnih vrijednosti

Igrači u svaki krug ulaze sa sopstvenim uvjerenjima, ali moraju uzeti u obzir i raspoloženje grupe. Glasanje postaje pregovor između onoga „što ja smatram ispravnim“ i onoga „što grupa preferira“. Na taj način mladi uočavaju kako identitet, empatija, uticaj i ubjeđivanje oblikuju ishode u stvarnim društvima.

3. Argumentacija kao demokratska vještina

Igra stavlja argumentaciju u središte, ne kao takmičenje mišljenja, već kao proces građanskog rasuđivanja. Govornik koji se ne slaže s drugim nije neprijatelj, već drugačiji tumač stvarnosti. To pomaže učesnicima da usvoje poštovanje prema neslaganju, čak i kada odbacuju određeni stav. Za razliku od pojednostavljenih modela u kojima je jedna strana nužno „dobra", a druga „loša", igra pokazuje da je upravljanje dijalog između suprotstavljenih načina upravljanja rizicima, resursima i ljudima.

4. Društveno učenje kroz uranjanje u uloge

Govornici i glasači doživljavaju igru iz različitih društvenih pozicija. Govornik mora ubjeđivati, upravljati pažnjom i graditi kredibilitet. Glasač mora slušati, tumačiti i odlučivati bez potpune sigurnosti. Ova dinamika podstiče empatiju: igrači sagledavaju politiku iz više uglova, što doprinosi toleranciji i smanjenju polarizacije.

5. Strukturisana refleksija umjesto indoktrinacije

Igra ne govori mladima u šta treba da vjeruju. Umjesto toga, ona im nudi okvir da:

- artikulišu svoje vrijednosti,
- testiraju svoja uvjerenja,
- suoče se s neslaganjem,
- i prepoznaju kako njihovi izbori oblikuju društvo.

Ovaj pristup je u skladu s principima neformalnog obrazovanja, u kojem facilitator ne nameće zaključke, već stvara prostor za samootkrivanje. Završna faza igre to jasno pokazuje: učesnici sagledavaju posljedice sopstvenih odluka bez sugestije koji je model „ispravan".

Tokom igre, učesnici razvijaju ključne demokratske kompetencije prepoznate u savremenom radu s mladima i obrazovnim okvirima EU:

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

Ove vrijednosti nijesu teorijske — one se aktivno vježbaju u svakom krugu. Kao rezultat, igrači internalizuju razumijevanje da se politički sistemi razvijaju kroz hiljade malih odluka koje donose milioni običnih ljudi.

Na kraju, igra štiti mlade učesnike od ideološke nelagode. Izbjegavanjem eksplicitnih naziva političkih modela, identitetskih etiketa i normativnih sudova, igra poziva učesnike da istražuju ideje bez straha od stereotipizacije. Time proces postaje sigurniji, inkluzivniji i bliži stvarnoj raznolikosti društva. Odsustvo ideološkog „brendiranja" dodatno primorava igrače da vrednuju argumente prema njihovoj suštini, a ne prema pretpostavljenoj moralnoj težini ideoloških kategorija.

U tom smislu, *Demokratija u igri* je više od igre: ona je kontrolisana laboratorija demokratije i upravljanja, u kojoj mladi razvijaju intelektualne, emocionalne i društvene vještine neophodne za učešće u društvu kao informisani građani.

Osnovni koncept igre

Osnovni koncept igre *Demokratija u igri* zasnovan je na ideji da politički sistemi ne nastaju iz apstraktnih principa, već iz interakcije više aktera koji djeluju u uslovima neizvjesnosti, suprotstavljenih interesa i različitih tumačenja javnog dobra. Igra, shodno tome, simulira društvene mehanizme upravljanja tako što učesnike stavlja u tri međusobno povezane uloge — dva javna govornika, grupu skrivenih pristalica i grupu neutralnih glasača — svaka sa svojim ponašajnim motivacijama i strateškim izazovima. Kroz ovu triangulaciju, igra modeluje način na koji se političke narative formiraju, komuniciraju, osporavaju i na kraju legitimizuju kroz kolektivno odlučivanje.

Za razliku od klasičnih političkih simulacija koje eksplicitno dodjeljuju ideologije (npr. „liberalni“, „autoritativni“, „lijevi“, „desni“), ova igra namjerno uklanja ideološko označavanje. Učesnicima nije dat unaprijed definisan moralni poredak sistema. Umjesto toga, oni susreću dvije kontrastne filozofije upravljanja samo kroz argumentaciju i uvjeravanje. Ova neutralnost prisiljava ih da procjenjuju političke pristupe na osnovu percipiranih koristi, rizika, dosljednosti i retoričke kredibilnosti, a ne ideoloških identiteta. Kao rezultat, igra postaje vježba evaluativnog razmišljanja, a ne identitetskog usklađivanja.

U suštini, igra operacionalizuje tri osnovne dimenzije političkog iskustva:

1. **Suprotstavljene vizije upravljanja**

Dva igrača djeluju kao javni govornici. Svaki utjelovljuje drugačiju filozofiju upravljanja — jedan orijentisan ka

participaciji, inkluzivnosti i transparentnosti, 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 ranjivostima. Govornici moraju konstruisati argumente, odgovarati na kritike i predstaviti svoj model kao izvediv i poželjan. Time snose teret političkog liderstva: komunicirati kompleksne vrijednosti u ograničenom vremenu, održavati kredibilitet i prilagođavati se 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. Njihovo prisustvo odražava realnosti kao što su lobiranje, frakcionizam, ideološki aktivizam i postavljanje agende. Oni ne govore javno niti otkrivaju svoju pripadnost; umjesto toga, učestvuju oblikujući diskurs kroz suptilno uvjeravanje, ton ili strateško glasanje. Njihov uticaj odražava centralnu istinu moderne politike: podrška nije uvijek vidljiva, a legitimnost se često gradi indirektno.

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

Neutralni glasači predstavljaju odlučujuću snagu u igri. Oni simbolizuju građane koji moraju procijeniti informacije suočeni sa neizvjesnošću, često vođeni sopstvenim pristrasnostima, emocijama i nepotpunim razumijevanjem. Oni posmatraju debatu, slušaju argumente i vagaju posljedice bez privilegovanog uvida u namjere bilo koje strane ili skrivenih pristalica. Time repliciraju demokratsku dilemu: potrebu da djeluju čak i kada je znanje djelimično, argumenti nesavršeni, a budućnost nepredvidiva. Njihovi glasovi određuju putanju „države" koja se razvija tokom igre — ne prema moralnoj ispravnosti, već prema kolektivnoj percepciji.

4. **Kolektivno odlučivanje kao dinamički sistem**

Kroz više rundi, međusobna interakcija govornika, skrivenih pristalica i neutralnih glasača proizvodi niz agregiranih odluka. Nijedna pojedinačna runda ne definiše ishod; umjesto toga, kumulativni uticaj argumenata, promjena tona, strateškog okvira i grupne psihologije postepeno oblikuje konačni model stanja. Ovo odražava način na koji se stvarna društva razvijaju: ne odjednom, već kroz postepene, iterativne odluke koje odražavaju kolektivne prioritete i tolerancije.

Učesnici stoga doživljavaju politiku ne kao binarni sukob, već kao fluidni ekosistem — u kojem se liderstvo, komunikacija, odanost i javno mnijenje kontinuirano transformišu. Pojedinci mogu mijenjati svoje obrasce glasanja tokom igre, preusmjeravati lojalnosti ili reinterpretirati značenje „javnog dobra". Ove ponašajne dinamike nisu slučajni sporedni efekti igre; one su njen najvredniji obrazovni element.

5. **Legitimnost proizašla iz procesa, a ne autoriteta**

Centralni konceptualni element igre je da se legitimnost zaslužuje, a ne dodjeljuje.

- Nijedan igrač nije privilegovan u odnosu na druge osim kroz uvjeravanje.
- Govornici ne mogu nametati svoje odluke; oni moraju uvjeriti većinu.
- Skrivene pristalice ne mogu javno deklarisati svoju pripadnost; oni moraju uticati indirektno.
- Neutralni glasači ne moraju opravdavati svoje odluke; oni jednostavno koriste sopstvenu procjenu.

Odsustvo autoriteta odozgo prisiljava učesnike da se suoče sa realnošću da politička legitimnost nastaje 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, neizvjesnosti i pregovaranja.

6. **Političko obrazovanje kroz kontrolisanu neodređenost**

Konceptualna snaga igre leži u njenoj neodređenosti. Igračima ne daje upute šta je ispravno ili pogrešno; ona otkriva kako društva donose odluke.

- Ako igrači prioritet daju sigurnosti nad pravima, ishod odražava preferenciju za red.
- Ako igrači prioritet daju 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 obrazovni uticaj

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

Primarni obrazovni ishodi su i individualni i kolektivni:

1. Lična inicijativa i politička pismenost

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

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

Igrači razvijaju političku pismenost kroz iskustvo kako narativi oblikuju javno mnijenje, čak i kada su nepotpuni ili emotivno vođeni. Uče da razlikuju emocionalno umirenje od strukturne sigurnosti, kratkoročno olakšanje od sistemske otpornosti.

2. Pregovaranje u neizvjesnosti

Za razliku od formalnih debata, igra nikada ne definiše „tačne odgovore". Učesnici upravljaju neodređenim situacijama gdje:

- oba izbora nose rizike,
- ne postoje savršena rješenja,
- prioriteti su u napetosti,
- lične vrijednosti se sudaraju sa kolektivnim potrebama.

Cilj nije pobijediti u raspravi, već suočiti se sa nelagodnošću, ograničenjima i odgovornošću.

3. Građanska empatija

Pošto igrači privremeno preuzimaju različite društvene uloge — lidera, skrivenog uticajnog aktera ili običnog glasača — oni su ohrabreni da razmisle kako različite perspektive vide isti problem.

Ova uronjenost im pomaže da shvate:

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

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

4. Etička odgovornost u odlučivanju

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

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

Etička razmatranja i sigurnost učesnika

Iako igra obrađuje osjetljive teme — prava, liderstvo, javni pritisak, kulturni identitet — njena struktura daje prioritet dobrobiti učesnika i respektabilnoj razmjeni. Okruženje je namjerno dizajnirano da štiti igrače emocionalno i društveno.

1. **Neutralan jezik i neideološko postavljanje**

Terminologija igre izbjegava političke etikete. Govornici su označeni jednostavno kao Govornik 1 i Govornik 2, svaki predstavljajući filozofiju upravljanja, a ne ideologiju ili političku frakciju.

Ovo sprečava stigmatizaciju kao što su:

- „Dobro vs loše“,
- „Lijevo vs desno“,
- „Demokrata vs autoritarac“.

Umjesto toga, igrači procjenjuju:

- participacija vs efikasnost,
- deliberacija vs odlučnost,
- lična sloboda vs kolektivna stabilnost.

Ovo neutralno postavljanje čini simulaciju dostupnom u različitim državama, kulturama i obrazovnim okruženjima.

2. **Psihološka sigurnost**

Učesnici ne moraju otkrivati lična uvjerenja. Glasaju tajno i ne iznose svoja mišljenja naglas. Ovo smanjuje pritisak vršnjaka i sprječava društvenu isključenost.

Igra ne pita:

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

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

3. **Zaštita od manipulacije i uznemiravanja**

Igra izričito zabranjuje lične uvrede, napade zasnovane na identitetu, ponižavanje, prisilu ili forsiranje učesnika da opravdavaju svoj identitet. Čak su i takmičarski elementi fokusirani na modele upravljanja — a ne na procjenu karaktera.

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

Igra ne zahtijeva dominantnog moderatora ili učitelja da arbitriraju diskusiju. Moderacija je ugrađena u pravila: fiksno vrijeme govora, glasanje, strukturisane runde i prethodno formulirane dileme. Ovo smanjuje rizik interpersonalnih konflikata i sprječava da najkarizmatičnija osoba dominira okruženjem.

5. **Kulturalna prilagodljivost**

Metodologija je namjerno dizajnirana da putuje preko granica. Modeli država su metafore i ne odnose se na stvarne zemlje ili aktuelne vlade. Ovo sprječava političke optužbe i omogućava igračima da razmišljaju o univerzalnim principima, a ne nacionalnoj politici.

6. **Dekompresija nakon igre**

Faza refleksije nije konfrontaciona. Učesnici nisu ocijenjeni. Pozvani su da analiziraju simulirani ishod, a ne svoje lične vrijednosti. Distanca između uloge i sopstva se održava tokom cijele igre, čime se sprječava internalizacija kritike.

Zaključak

Igra ***Demokratija u igri*** pokazuje da iskustveno učenje može duboko unaprijediti razumijevanje mladih o političkim procesima, građanskom angažmanu i donošenju odluka. Kombinujući skrivene uloge, debate i interaktivno glasanje, igra prevazilazi teorijsku nastavu. Ona omogućava učesnicima da iz prve ruke iskuse složenosti političkog uticaja, uvjeravanja i kolektivne odgovornosti. Igra pokazuje da ishodi ne zavise samo od argumenata, već i od društvene dinamike, ličnih motivacija i percepcije drugih. Kroz ovaj proces, učesnici razvijaju kritičko mišljenje i analitičke vještine. Takođe stiču nijansirano razumijevanje ideološkog pluralizma u sigurnom i angažovanom okruženju.

Sa aspekta projekta, igra podržava ciljeve razvijanja političke pismenosti mladih, podsticanja participacije i promovisanja refleksije o demokratskim i alternativnim modelima upravljanja. Ona pretvara apstraktne koncepte u opipljiva iskustva, stvarajući dugotrajan obrazovni uticaj. Metodologija je primjenjiva za radionice, omladinske razmjene i obrazovne programe.

Na kraju, igra pokazuje da značajno građansko učenje ne dolazi samo kroz posmatranje, već kroz aktivno učešće. Učesnici napuštaju igru sa boljim razumijevanjem kako odluke utiču na ishode, kako društvene i političke strukture oblikuju izbore i koliko je važan informisan angažman.

Kofinansira
Evropska unija



SHINE
DEMOKRATIJA U IGRI

© 2026