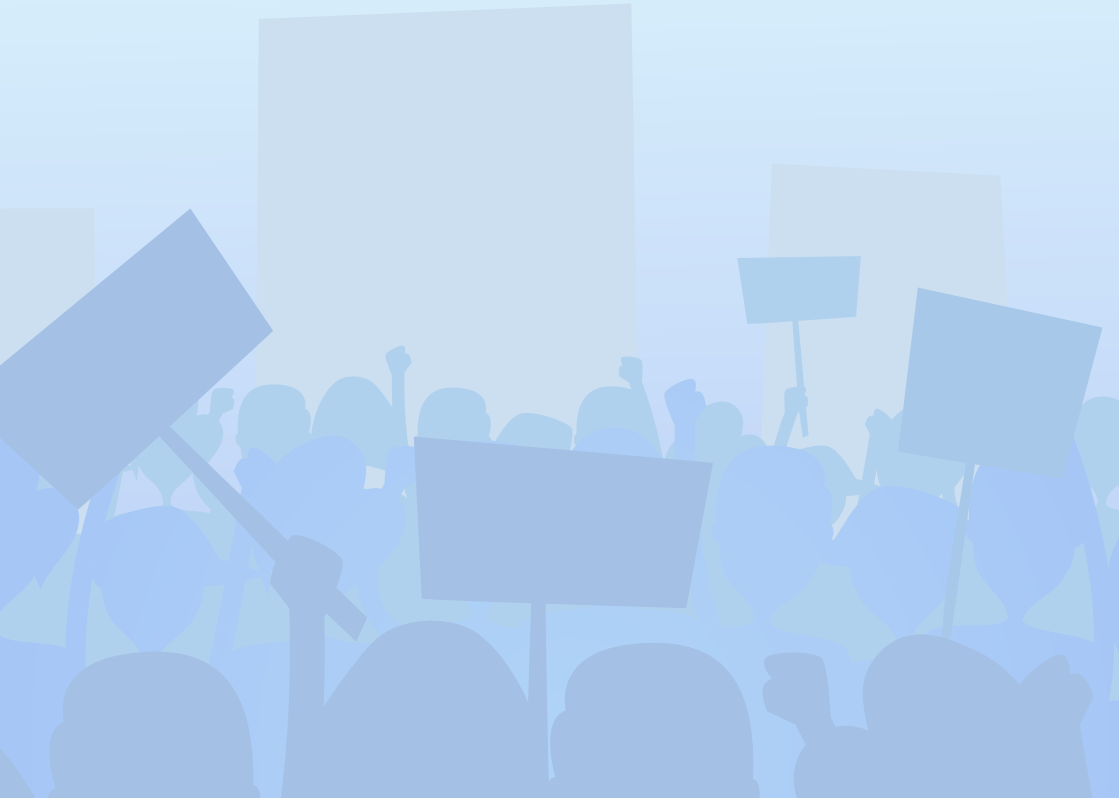
SHINE

Cofinanțat de Uniunea Europeană



# DEMOCRACY IN PLAY

## REGULI

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

**Declarație**

Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și punctele de vedere exprimate aparțin însă autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Comisiei Europene. Nici Uniunea Europeană, nici autoritatea care acordă finanțarea nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

Cofinanțat de Uniunea Europeană

# DEMOCRACY IN PLAY

## REGULI


| | |
|---|---|
| Abstract | 2 |
| Rules | 3 |
| Pedagogical logic & values | 13 |
| Core concept of the game | 16 |
| Learning Outcomes & Educational Impact | 20 |
| Ethical Considerations & Participant Safety | 22 |
| Conclusion | 24 |

# Rezumat

Jocul *Democracy in Play* este un instrument educațional conceput pentru a dezvolta alfabetizarea politică, gândirea critică și abilitățile de participare în rândul tinerilor. Jocul utilizează învățarea experiențială și simularea bazată pe roluri. Aceste metode încurajează implicarea activă, permițând participanților să simuleze procese politice și să dobândească perspective mai profunde decât ar fi posibil prin învățarea pasivă.

Jocul se bazează pe ideea că tinerii învață cel mai eficient prin experimentare. Aceștia pot testa idei, contesta presupuneri și se pot confrunta cu consecințe într-un mediu controlat și sigur. Jocul introduce dileme politice, limitează accesul la informații complete și necesită luarea unor decizii strategice. Reflectă societatea reală, unde informațiile sunt incomplete, interesele sunt ascunse, persuasiunea contează, iar rezultatele colective apar din viziuni asupra lumii aflate în competiție.

# Reguli

**1. Prezentare generală**

În **Democracy in Play**, jucătorii consideră două abordări de guvernare, răspund la dileme politice și votează în mod privat în fiecare rundă. Fiecare jucător trebuie să evalueze care filosofie este mai convingătoare. Jucătorii intră în contact direct cu idei printr-un mediu structurat care reflectă dinamica politică din lumea reală. Jocul îi plasează pe jucători în situații în care trebuie să decidă între valori, să gestioneze dezacorduri și să evalueze riscuri. Ei observă cum alegerile lor contribuie la un rezultat social comun.

Mecanismul central implică doi speakeri care susțin filosofii de guvernare contrastante, însă fără etichete ideologice, ajutând jucătorii să își dezvolte judecata politică prin raționament, nu prin stereotipuri. Ideea centrală a jocului nu este victoria, ci conștientizarea, deoarece alegerile se acumulează într-un model politic colectiv care servește drept bază pentru reflecție.

În cele din urmă, **Democracy in Play** face legătura între teorie și experiența trăită, transformând discursul politic din abstract și intimidant în tangibil, accesibil și participativ, permițând tinerilor să exercite putere, să se confrunte cu consecințele acesteia și să înțeleagă guvernarea ca pe un act colectiv.

La final, jucătorii se confruntă cu sistemul pe care l-au construit și citesc două scenarii complet dezvoltate care descriu societăți diferite. Procesul este unul de diagnostic, invitând jucătorii să observe, să evalueze și să își articuleze relația cu structurile politice.

**2. Componentele jocului**

- Tabla de joc
- 21 Cărți de Rol (1 carte „Vorbitor 1”, 1 carte „Vorbitor 2”, 4 cărți „Susținător Secret 1”, 4 cărți „Susținător Secret 2”, 11 cărți „Votant Neutru”)
- 42 Cărți de Vot (21 cărți „Vorbitor 1”, 21 cărți „Vorbitor 2”)
- 70 Cărți cu Întrebări (10 cărți cu întrebări pentru fiecare categorie)
- 2 jetoane (câte unul pentru fiecare echipă)
- Regulament

**Cărți de Rol**

**Cărțile de Rol** definesc modul în care fiecare participant ar trebui să se comporte, să gândească și să voteze pe parcursul jocului. Acestea simulează roluri sociale prezente în sistemele politice reale.

**Vorbitor 1:** Reprezintă o filosofie de guvernare bazată pe participare publică, deschidere, responsabilitate și luarea deciziilor în mod incluziv. Trebuie să convingă grupul că procesele comune și contribuțiile diverse creează societăți mai puternice.

**Vorbitor 2:** Reprezintă o filosofie de guvernare bazată pe stabilitate, decizie fermă, ordine și decizii impuse de la centru. Trebuie să demonstreze că coordonarea disciplinată și

leadershipul eficient protejează societatea de haos și criză.

**Susținători Secreți:** Jucători cu loialitate ascunsă față de unul dintre Vorbitori. Nu își dezvăluie identitatea. Sarcina lor este de a influența subtil discuțiile și votul. Ei reprezintă rețele informale de putere, grupuri de interese, facțiuni ideologice și structuri de lobby. Susținătorii Secreți testează rezistența grupului la presiunea socială, influența discretă și dinamica camerelor de ecou.

**Votanți Neutri:** Participanți care nu au o agendă atribuită. Evaluează argumentele prezentate și votează pe baza propriei judecăți. Reprezintă publicul general:

- expus persuasiunii,
- influențat de ton și apel emoțional,
- dependent de informații limitate,
- responsabil pentru consecințe colective.

Votanții Neutri reprezintă coloana vertebrală a simulării.

**Cărți de Vot**

Cărțile de Vot sunt singurul mecanism prin care preferințele politice pot fi măsurate. Fiecare jucător are două opțiuni de vot — una pentru Vorbitor 1 și una pentru Vorbitor 2 — și trebuie să aleagă una din opțiuni în fiecare rundă.

Votarea se desfășoară simultan și în secret:

- Fără dezbatere în timpul votului.
- Nu este necesară nicio justificare. (Dacă doresc, pot.)
- Nimeni nu își explică motivele. (Dacă doresc, pot.)

Acest format previne semnalizarea publică a poziției, presiunea ce rezultă din coalizare și alinierea performativă.

Cărțile de Vot simulează:

- secretul votului,
- votul strategic,
- valori internalizate,
- diferența dintre intenție și rezultat.

O decizie luată în tăcere diferă adesea de una luată public. Mecanismul de vot transformă acest fenomen psihologic într-o realitate de joc.

**Cărți cu Întrebări**

Aceste cărți oferă ancora tematică pentru fiecare rundă. Ele introduc dileme din șapte domenii-cheie relevante pentru viața civică și politică:

- **Democrație & Vot** — participare electorală, legitimitate, încredere în instituții.
- **Drepturi & Responsabilități** — libertăți, limite, datorie civică, interese colective vs. individuale.
- **Putere & Leadership** — reprezentare, autoritate, eficiență, mecanisme de control și echilibru
- **Societate & Incluziune** — minorități, egalitate, justiție socială, identitate culturală
- **Context European & Global** — structuri supranaționale, cooperare, suveranitate
- **Etică, Media & Dezinformare** — controlul informației, adevăr, mediu digital
- **Tineret & Viitor** — implicare civică, educație, împuternicirea tinerilor

**Jetoane de Punctaj și Pista de Scor**

Jetoanele reprezintă efectul cumulativ al succesului de persuasiune. În fiecare rundă se acordă un punct Vorbitorului

câștigător. Jetoanele avansează pe pista de scor în consecință.

Scorul nu este doar un tabel de punctaj. Este o evidență a modului în care grupul a modelat, colectiv, tipul de regim (democrație autoritarism) de-a lungul timpului.

Acest lucru reflectă societățile reale:

- impulsul leadershipului crește treptat;
- dominația ideologică se acumulează vot cu vot;
- o singură politică definește rareori o țară; tiparele o fac.

**Obiectivele jocului**

Mecanismul central al jocului include doi Vorbitori care apără filosofii de guvernare contrastante. Susținătorii Secreți reflectă dinamica invizibilă a societății reale: lobby, triburi ideologice, rețele informale de putere, influență partizană și camere de ecou algoritmice. Susținătorii Neutri reprezintă publicul general — indivizi care trebuie să interpreteze informații incomplete și presiunea venită din partea unor actori aflați în competiție.

Vei asculta două abordări diferite de guvernare, vei răspunde la o serie de dileme sociale și politice și vei vota în secret după fiecare rundă. Nu încerci să găsești „răspunsul corect" — evaluezi care abordare ți se pare mai convingătoare în fiecare situație.

Rezultatul central al jocului nu este „victoria", ci conștientizarea. Jucătorii parcurg mai multe runde de dezbatere, persuasiune și vot; alegerile lor se acumulează într-un model politic colectiv — o formă simulată de regim.

**4. Pregătirea jocului**

Număr de jucători: 7–21. Jocul se adaptează prin ajustarea

numărului de Susținători Neutri și a Susținătorii Secreți

La minimum 7 jucători, includând:

- Echipa 1 – 1 Vorbitor, 1 membru Susținător Secret
- Echipa 2 – 1 Vorbitor, 1 membru Secret Party Susținător Secret
- 4 Votanți Neutri

În jocurile cu mai mulți jucători, crește numărul de membri Susținători Secreți și de Votanți Neutri. Trebuie să existe mai mulți Votanți Neutri decât membri Susținători Secreți, astfel încât pentru fiecare 4 jucători peste minimul de 7, vei adăuga:

- Echipa 1: 1 membru Susținător Secret
- Echipa 2: 1 membru Susținător Secret
- și 2 Votanți Neutri

Instrucțiuni pas cu pas pentru pregătirea jocului:

Jocul se desfășoară printr-o serie de runde structurate. Fiecare rundă constă într-o introducere tematică, interacțiune ghidată, argumentare și luarea unei decizii colective. Repetând acest flux de mai multe ori, participanții simulează modul în care narațiunile politice se acumulează în rezultate sistemice.

Fiecare participant trage aleatoriu câte o Carte de Rol. Doar cei doi Vorbitori desemnați își dezvăluie rolurile în mod deschis. Toți ceilalți jucători își păstrează identitățile secrete.

**Vorbitor 1**

- Susține un stil de guvernare bazat pe deschidere, cooperare și participare comunitară.
- Are ca scop să arate cum luarea deciziilor în comun poate conduce la încredere și responsabilitate colectivă.

**Vorbitor 2**

- Susține un stil de guvernare bazat pe eficiență, structură și leadership coordonat.
- Are ca scop să arate cum decizia fermă și ordinea pot proteja societatea de instabilitate și haos.

**Susținători Secreți (ascunși)**

- Susțin unul dintre Vorbitori fără a dezvălui acest lucru.
- Scopul lor este să influențeze opiniile în mod discret - prin argumente, întrebări, ton sau presiune socială.

**Votanți Neutri**

- Nu au o preferință atribuită.
- Evaluează fiecare rundă în mod independent și votează în funcție de ceea ce consideră personal mai convingător.

Această distribuire inițială a rolurilor stabilește ecosistemul politic al jocului: leadership vizibil, rețele de influență invizibile și o populație generală de votanți.

Fiecare jucător primește un set de Cărți de Vot care conține două opțiuni:

- o carte asociată cu Vorbitor 1,
- cealaltă carte asociată cu Vorbitor 2.

Cărțile de Vot simulează alegerea privată și alinierea ideologică în timp. Acestea asigură faptul că fiecare participant poate vota în fiecare rundă, indiferent de rolul său. Jucătorii nu le pot schimba între ei, nu își pot anunța intențiile și nu le pot prezenta public în timpul fazei de discurs.

**Desfășurarea jocului**

1. **Se trage o Carte cu Întrebări** Un jucător citește întrebarea cu voce tare. Fără interpretare, fără explicații

suplimentare. Vorbitor 1 și Vorbitor 2 au două minute pentru a-și pregăti argumentul.

2. **Vorbitor 1 își prezintă argumentul (1–2 minute)** Își explică abordarea folosind exemple, logică, narațiune sau valori.
3. **Vorbitor 2 își prezintă argumentul (1–2 minute)** Răspunde la aceeași întrebare din perspectiva propriei abordări.
4. **Discuție deschisă scurtă (până la 2 minute)** Jucătorii pot adresa întrebări sau face comentarii. Vorbitorii pot răspunde pe scurt.
5. **Vot secret** Toată lumea votează în mod privat folosind o Carte de Vot. Nimeni nu își explică sau justifică alegerea. (Dacă doresc, pot.)
6. **Numărarea voturilor** Majoritatea câștigă runda — Vorbitorul câștigător avansează cu un punct pe pista de scor.

Procesul se repetă apoi cu următoarea Carte cu Întrebări.

**Reguli importante**

- Fără atacuri personale sau insulte.
- Nu îți dezvălui rolul în timpul jocului.
- Nu presa alți jucători să voteze într-un anumit fel.
- Vorbitorii trebuie să prezinte argumente, nu să acuze sau să atace adversarul.
- Îți poți schimba preferința în fiecare rundă.

**Sfârșitul jocului — „Conturează imaginea”**

După finalizarea tuturor rundelor:

1. Oricare jucător numără scorul final.

2. Ambele modele de stat sunt citite cu voce tare:

**Modelul de Stat al Vorbitor 1**

Imaginează-ți un stat în care deciziile-cheie sunt luate prin dialog public, consultări și propuneri colective. Cetățenii au acces la informații, pot critica deschis pe cei aflați la putere și pot participa la procesele de luare a deciziilor — nu doar în timpul alegerilor, ci și în viața de zi cu zi a comunității lor. Autoritatea politică este distribuită între mai multe instituții pentru a preveni abuzul. Instituțiile media, rețelele sociale și forumurile publice au dreptul de a analiza și de a pune sub semnul întrebării acțiunile liderilor.

Progresul poate fi uneori mai lent, necesitând dezbatere și compromis, însă oamenii devin parte a sistemului, nu doar supușii acestuia. Minoritățile, tinerii și grupurile vulnerabile au posibilitatea de a solicita protecția drepturilor lor prin mecanisme legale și sociale.

Deciziile greșite pot fi corectate prin schimbări de leadership, critică publică și reformă.

Un astfel de stat se dezvoltă prin dialog, negociere și solidaritate — uneori imperfect, dar construind în mod constant încredere și responsabilitate comună.

**Modelul de Stat al Vorbitor 2**

Imaginează-ți un stat în care viteza și stabilitatea sunt prioritățile principale.

Atunci când apare o problemă, deciziile sunt luate imediat — de sus în jos — pentru a preveni haosul și incertitudinea. Cetățenii se bazează pe o autoritate cu o viziune clară și cu puterea de a o implementa fără obstrucții. Spațiul media este

reglementat pentru a proteja ordinea publică și pentru a preveni răspândirea informațiilor înșelătoare sau periculoase.

Protestele, perturbările și interesele individuale sunt limitate pentru a proteja securitatea și funcționarea societății. Sistemul este eficient - proiectele sunt implementate rapid, crizele sunt rezolvate fără întârziere, iar cetățenii știu cine deține responsabilitatea și cui trebuie să se adreseze.

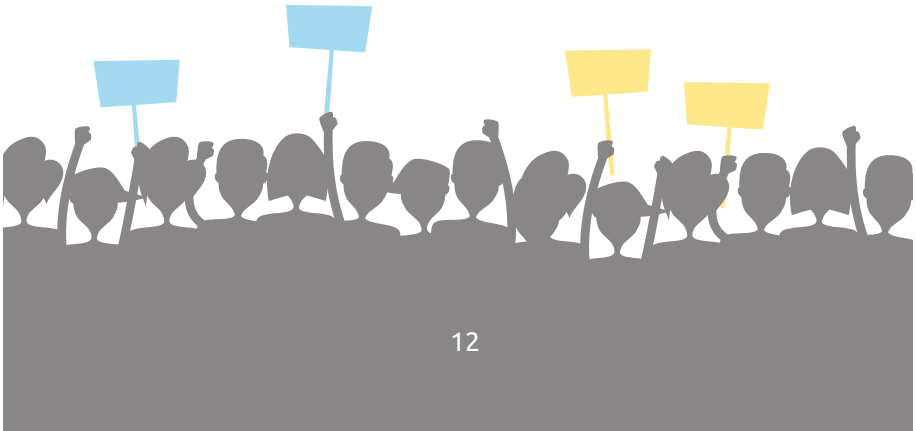
Minoritățile și grupurile vulnerabile beneficiază de protecție atât timp cât respectă regulile și contribuie la obiectivele colective. Un astfel de stat se dezvoltă prin disciplină, rezultate și directive clare — uneori ferm, dar oferind ordine și stabilitate pe termen lung.

Acestea trebuie citite în mod neutru, fără interpretare sau comentarii.

După citirea ambelor scenarii, participantul precizează care dintre cele două modele a primit majoritatea voturilor pe parcursul jocului.

Jucătorii sunt invitați să reflecteze în liniște sau prin discuție deschisă:

- Au susținut conștient acel rezultat?
- Îi surprind consecințele cumulative?
- Ar fi votat diferit dacă ar fi avut imaginea de ansamblu mai devreme?



# Logica pedagogică și valori

Fundamentul pedagogic al **Democracy in Play** se bazează pe principiul conform căruia competențele democratice nu pot fi dezvoltate doar prin furnizarea de informații; acestea trebuie cultivate prin context, interacțiune și experiență. Tinerii percep adesea politica drept ceva îndepărtat, abstract sau rezervat adulților, instituțiilor ori experților. Jocul inversează această perspectivă. Aduce raționamentul politic într-un cadru în care fiecare participant devine un agent activ, nu un observator pasiv.

Jocul integrează mai multe niveluri de învățare care se consolidează reciproc:

1. **Luarea deciziilor politice în condiții de incertitudine**

Participanții sunt expuși unor dileme complexe fără posibilitatea de a anticipa consecințele alegerilor lor. Ei trebuie să cântărească priorități concurente: siguranță versus libertate, eficiență versus pluralism, claritate versus incluziune. Prin expunere repetată, învață că viața politică oferă rareori răspunsuri perfecte și că luarea responsabilă a deciziilor implică adesea acceptarea imperfecțiunii.

2. **Negocierea între valori personale și colective**

Jucătorii intră în fiecare rundă cu propriile convingeri, dar trebuie să ia în considerare și sentimentele grupului. Votul devine o negociere între „ce cred eu că este corect" și „ce preferă grupul". Astfel, tinerii observă cum identitatea, empatia, influența și persuasiunea modelează rezultatele în societățile reale.

3. **Argumentarea ca abilitate democratică**

Jocul plasează argumentarea în centrul experienței, nu ca pe o competiție de opinii, ci ca pe un proces de raționare civilă. Un Vorbitor care nu este de acord cu celălalt nu este un adversar; este un interpret alternativ al realității. Acest lucru îi ajută pe participanți să internalizeze respectul față de opiniile divergente, chiar și atunci când resping o poziție. Spre deosebire de modelele simpliste în care o parte este în mod inerent bună, iar cealaltă în mod inerent rea, jocul demonstrează că guvernarea este un dialog între modalități concurente de gestionare a riscurilor, resurselor și oamenilor.

4. **Învățare socială prin imersiune în rol**

Vorbitorii și votanții experimentează jocul din poziții sociale diferite. Un Vorbitor trebuie să convingă, să gestioneze atenția și să proiecteze credibilitate. Un Votant trebuie să asculte, să interpreteze și să aleagă fără certitudine deplină. Această dinamică încurajează empatia: jucătorii privesc politica din mai multe perspective, favorizând toleranța și reducând polarizarea.

5. **Reflecție structurată, nu indoctrinare**

Jocul nu le spune tinerilor ce ar trebui să creadă. În schimb, le oferă un cadru pentru a:

- își articula valorile,
- își testa convingerile,
- confrunta dezacordul,
- și recunoaște modul în care alegerile lor modelează societatea.

Această abordare este aliniată principiilor educației non-formale, în care facilitatorul nu impune concluzii, ci creează oportunități pentru descoperire personală. Faza finală a jocului ilustrează acest lucru în mod clar: participanții observă

consecințele propriilor decizii fără a li se spune care model este superior.

Pe parcursul jocului, participanții exersează competențe democratice esențiale identificate în activitatea contemporană cu tinerii și în cadrele educaționale ale UE:

- gândire critică și analitică,
- exprimare verbală,
- ascultare și empatie,
- participare la luarea deciziilor colective,
- responsabilitate pentru rezultate comune,
- evaluarea compromisurilor,
- recunoașterea manipulării și a strategiilor retorice.

Acestea nu sunt valori teoretice - ele sunt exersate în mod repetat în fiecare rundă. Drept urmare, jucătorii internalizează modul în care sistemele politice evoluează prin mii de decizii mici luate de milioane de oameni obișnuiți.

În final, jocul protejează tinerii participanți de disconfort ideologic. Prin evitarea denumirilor explicite ale modelelor politice, a etichetelor de identitate politică sau a judecăților normative, jocul îi invită pe participanți să exploreze idei fără teama de a fi asociați cu stereotipuri. Exercițiul devine astfel mai sigur, mai incluziv și mai reprezentativ pentru diversitatea lumii reale. Absența etichetării ideologice îi obligă, de asemenea, pe jucători să evalueze argumentele pe baza propriilor merite, nu în funcție de greutatea morală percepută a categoriilor ideologice.

În acest sens, **Democracy in Play** este mai mult decât un joc: este un laborator de simulare al democrației și guvernării, în care tinerii își dezvoltă abilitățile intelectuale, emoționale și sociale necesare pentru a participa în societate ca cetățeni informați.

# Conceptul de bază al jocului

Conceptul de bază al **Democracy in Play** se fundamentează pe ideea că sistemele politice nu rezultă din principii abstracte, ci din interacțiunea mai multor actori care operează în condiții de incertitudine, interese concurente și interpretări diferite ale binelui public. Jocul simulează, astfel, mecanismele sociale ale guvernării prin plasarea participanților în trei roluri interconectate — doi Vorbitori publici, un grup de susținători ascunși și un grup de votanți neutri — fiecare având stimulente comportamentale și provocări strategice distincte. Prin această triangulare, jocul modelează modul în care narațiunile politice sunt formate, comunicate, contestate și, în cele din urmă, legitimate prin luarea deciziilor colective.

Spre deosebire de simulările politice clasice care atribuie explicit ideologii (de exemplu, „liberal", „autoritar", „stânga", „dreapta"), acest joc elimină în mod deliberat etichetarea ideologică. Participanților nu li se oferă o ierarhie morală predefinită a sistemelor. În schimb, ei întâlnesc două filosofii de guvernare contrastante exclusiv prin argumentare și persuasiune. Această neutralitate îi obligă să evalueze abordările politice pe baza beneficiilor percepute, a riscurilor, a coerenței și a credibilității retorice, nu în funcție de identități ideologice. Drept urmare, jocul devine un exercițiu de gândire evaluativă, nu de aliniere bazată pe identitate.

La nivel fundamental, jocul operaționalizează trei dimensiuni esențiale ale experienței politice:

1. **Viziuni concurente asupra guvernării**

Doi jucători acționează ca Vorbitori publici. Fiecare întruchipează o filosofie distinctă de guvernare - una orientată spre participare, incluziune și transparență, iar cealaltă care pune accent pe stabilitate, eficiență și direcționare centralizată. Aceste abordări nu sunt prezentate ca fiind în mod inerent superioare sau inferioare; ele sunt cadre pentru soluționarea problemelor sociale, fiecare cu propriile puncte forte și vulnerabilități. Vorbitorul trebuie să construiască argumente, să răspundă criticilor și să își prezinte modelul ca fiind fezabil și dezirabil. Procedând astfel, își asumă responsabilitatea leadershipului politic: comunicarea unor valori complexe într-un timp limitat, menținerea credibilității și adaptarea la starea de spirit a audienței.

2. **Interese ascunse și alianțe informale**

Un subset de jucători primește roluri secrete care indică sprijinul pentru unul dintre Vorbitori. Acești „actori ascunși" simulează rețelele de influență care modelează frecvent procesul decizional politic din culise. Prezența lor reflectă realități precum lobby-ul, facționalismul, activismul ideologic și stabilirea agendei. Nu vorbesc public și nu își dezvăluie afilierea; în schimb, participă modelând discursul prin persuasiune subtilă, ton sau vot strategic. Influența lor reflectă un adevăr central al politicii moderne: sprijinul nu este întotdeauna vizibil, iar legitimitatea este adesea construită indirect.

3. **Publicul ca factor decizional rațional, dar imperfect**

Votanții neutri reprezintă forța decisivă în joc. Ei simbolizează cetățenii care trebuie să evalueze informații în condiții de incertitudine, fiind adesea ghidați de propriile prejudecăți, emoții și de o înțelegere incompletă. Observă dezbaterea, ascultă argumentele și cântăresc consecințele fără

a avea acces privilegiat la intenţiile vreunei părţi sau la susţinătorii ascunşi. Procedând astfel, reproduc dilema democratică: necesitatea de a acţiona chiar şi atunci când cunoaşterea este parţială, argumentele sunt imperfecte, iar viitorul este imprevizibil. Voturile lor determină traiectoria „statului" care se conturează pe parcursul jocului - nu prin corectitudine morală, ci prin percepţie colectivă.

4. **Luarea deciziilor colective ca sistem dinamic**

Pe parcursul mai multor runde, interacţiunea dintre vorbitori, susţinătorii ascunşi şi votanţii neutri produce o succesiune de decizii agregate. Nicio rundă singulară nu defineşte rezultatul; în schimb, influenţa cumulativă a argumentelor, a schimbărilor de ton, a încadrării strategice şi a psihologiei de grup modelează treptat modelul final de stat. Acest lucru reflectă modul în care evoluează societăţile reale: nu brusc, ci prin decizii incrementale şi iterative care reflectă priorităţile şi toleranţele colective.

Participanţii experimentează astfel politica nu ca pe o dispută binară, ci ca pe un ecosistem fluid - în care leadershipul, comunicarea, afilierea şi opinia publică se transformă continuu unele pe celelalte. Indivizii îşi pot schimba tiparele de vot în timpul jocului, îşi pot modifica loialităţile sau pot reinterpreta sensul „binelui comun". Aceste dinamici comportamentale nu sunt efecte secundare accidentale ale jocului; ele reprezintă cea mai valoroasă componentă educaţională a acestuia.

5. **Legitimitate derivată din proces, nu din autoritate**

Un element conceptual central al jocului este faptul că legitimitatea se câştigă, nu se acordă.

- Niciun jucător nu este privilegiat faţă de ceilalţi decât prin persuasiune.

- Vorbitorul nu își pot impune deciziile; trebuie să convingă majoritatea. Susținătorii Ascunși nu își pot declara afilierea; trebuie să influențeze indirect.
- Votanții Neutri nu trebuie să își justifice deciziile; își exercită pur și simplu propria judecată.

Această absență a autorității impuse de sus obligă participanții să confrunte realitatea că legitimitatea politică emerge din acceptarea colectivă, chiar și atunci când modelul acceptat este imperfect, riscant sau controversat. Jocul transmite astfel că guvernarea este procedurală, nu idealistă: ea este construită prin procese de comunicare, mobilizare, incertitudine și negociere.

6. **Educație politică prin ambiguitate controlată**

Forța conceptuală a jocului constă în ambiguitatea sa. Nu le spune participanților ce este corect sau greșit; arată modul în care societățile aleg.

- Dacă jucătorii prioritizează siguranța în detrimentul drepturilor, rezultatul reflectă o preferință pentru ordine.
- Dacă prioritizează dezbaterea în detrimentul eficienței, rezultatul reflectă o preferință pentru participare.
- Dacă persuasiunea prevalează asupra principiului, rezultatul reflectă puterea retoricii.
- Dacă influența ascunsă modifică rezultatele, rezultatul reflectă efectele rețelelor de interese.

Acest concept evită îndoctrinarea ideologică și cultivă, în schimb, alfabetizarea politică prin descoperire personală, negociere de grup și învățare bazată pe consecințe.

# Rezultate ale Învățării și Impact Educațional

Jocul oferă un mediu de învățare experiențial în care participanții explorează activ modul în care sistemele politice evoluează prin persuasiune publică, design instituțional și luarea deciziilor colective. În loc să se bazeze pe definiții teoretice sau etichete ideologice, jucătorii învață navigând în timp real prin dileme morale, constrângeri de resurse, alegeri retorice și incertitudine. Acest design le permite participanților să înțeleagă intuitiv dinamici politice complexe înainte de a învăța să le articuleze conceptual.

Principalele rezultate educaționale sunt atât individuale, cât și colective:

**1. Autonomie personală și alfabetizare politică**

Participanții sunt expuși în mod repetat unor puncte de vedere concurente. Ei trebuie să evalueze nu doar care argument „sună corect", ci și:

- consecințele sale pe termen lung,
- alinierea cu valorile comune,
- compromisurile ascunse,
- impactul asupra grupurilor vulnerabile.

Jucătorii își dezvoltă alfabetizarea politică experimentând modul în care narațiunile modelează percepția publică, chiar și atunci când sunt incomplete sau încărcate emoțional. Ei învață să facă diferența între reasigurarea emoțională și siguranța structurală, între confortul pe termen scurt și reziliența sistemică.

**2. Negocierea în condiții de incertitude**

Spre deosebire de dezbaterile formale, jocul nu identifică niciodată „răspunsuri corecte". Participanții navighează situații ambigue în care:

- ambele opțiuni implică riscuri,
- nu există soluții perfecte,
- prioritățile sunt în tensiune,
- iar valorile personale intră în conflict cu nevoile colective.

Scopul nu este câștigarea unui argument, ci confruntarea cu disconfortul, limitele și responsabilitatea.

**3. Empatie civică**

Deoarece jucătorii ocupă temporar roluri sociale distincte — lideri, influențatori ascunși sau votanți obișnuiți — aceștia sunt încurajați să reflecteze asupra modului în care perspective diferite privesc aceeași problemă.

Această imersiune îi ajută să înțeleagă:

- de ce anumite grupuri susțin eficiența și stabilitatea,
- de ce altele apără libertatea și incluziunea,
- și cum interesele legitime pot intra în conflict fără a fi ostile sau răuvoitoare.

Jocul arată că dezacordul nu reprezintă un eșec al societății, ci fundamentul coexistenței democratice.

**4. Responsabilitate etică în luarea deciziilor**

Fiecare vot din joc are consecințe. Voturile se acumulează, modelează traiectorii și, în cele din urmă, definesc „modelul de stat" creat de grup. Jocul evidențiază o perspectivă critică adesea pierdută în educația tradițională: rezultatele colective apar din alegeri individuale care par minore în momentul în care sunt făcute.

Participanții învață că puterea nu este doar instituțională - este, de asemenea, emoțională, narativă, tăcută, informală și relațională.

# Considerații Etice și Siguranța Participanților

Deși jocul abordează teme sensibile - drepturi, leadership, presiune publică, identitate culturală - structura sa prioritizează bunăstarea participanților și schimbul respectuos de opinii. Mediul este conceput în mod intenționat pentru a proteja jucătorii din punct de vedere emoțional și social.

**1. Limbaj neutru și cadru non-ideologic**

Termenii utilizați în joc evită etichetele politice. Vorbitorii sunt identificați simplu ca Vorbitor 1 și Vorbitor 2, fiecare reprezentând o filosofie de guvernare, nu o ideologie sau o facțiune politică.

Acest lucru previne stigmatizări precum:

- „Bun vs. rău”,
- „Stânga vs. dreapta”,
- „Democrat vs. autoritar”.

În schimb, jucătorii evaluează:

- participare vs. eficiență,
- deliberare vs. decizie fermă,
- libertate personală vs. stabilitate colectivă.

Acest cadru neutru face simularea accesibilă în contexte naționale, culturale și educaționale diferite.

**2. Siguranță psihologică**

Participanții nu sunt obligați să își dezvăluie convingerile personale. Votează în secret și nu își declară opiniile cu voce tare. Acest lucru reduce presiunea din partea grupului și previne excluderea socială.

Jocul nu întreabă:

- cine este „corect”,
- cine este „moral”,
- cine este „slab” sau „puternic”.

Întreabă: Ce tip de argumente și viziuni despre societate au condus la modelul de stat pe care l-ați construit împreună?

**3. Protecție împotriva manipulării și hărțuirii**

Jocul interzice în mod explicit insultele personale, atacurile bazate pe identitate, umilirea, constrângerea sau obligarea participanților să își justifice identitatea.

Chiar și elementele competitive se concentrează asupra modelelor de guvernare - nu asupra judecăților de caracter.

**4. Moderare prin structură, nu prin autoritate**

Jocul nu necesită un facilitator sau profesor care să arbitreze discuția. Moderarea este integrată în reguli: timp de vorbire fix, vot, runde structurate și dileme preformulate.

Acest lucru reduce riscul de conflict interpersonal și previne dominarea mediului de către persoana cea mai carismatică.

**5. Adaptabilitate culturală**

Metodologia este concepută intenționat pentru a putea fi utilizată în contexte diferite. Modelele de stat sunt metafore și nu fac referire la țări reale sau la guverne actuale. Acest lucru previne acuzațiile politice și permite jucătorilor să reflecteze asupra principiilor universale, nu asupra politicii naționale.

**6. Decompresie după joc**

Faza de reflecție nu este una confruntațională. Participanții nu sunt evaluați. Ei sunt invitați să analizeze un rezultat simulat, nu propriile valori personale. Distanța dintre rol și sine este menținută pe tot parcursul jocului, prevenind internalizarea criticii.

# Concluzie

Jocul **Democracy in Play** arată că învățarea experiențială poate îmbunătăți semnificativ înțelegerea proceselor politice, a implicării civice și a luării deciziilor în rândul tinerilor. Prin combinarea rolurilor ascunse, a dezbaterii și a votului interactiv, jocul depășește instruirea teoretică. Le permite participanților să experimenteze direct complexitatea influenței politice, a persuasiunii și a responsabilității colective. Jocul demonstrează că rezultatele depind nu doar de argumente, ci și de dinamici sociale, motivații individuale și percepțiile celorlalți. Prin acest proces, participanții își dezvoltă gândirea critică și abilitățile analitice. De asemenea, dobândesc o înțelegere nuanțată a pluralismului ideologic într-un mediu sigur și captivant.

Din perspectiva proiectului, jocul sprijină obiectivele de dezvoltare a alfabetizării politice în rândul tinerilor, de încurajare a participării și de promovare a reflecției asupra modelelor democratice și alternative de guvernare. Transformă conceptele abstracte în experiențe tangibile, generând un impact educațional de durată. Metodologia poate fi replicată în ateliere, schimburi de tineri și programe educaționale. În cele din urmă, jocul arată că învățarea civică semnificativă provine nu doar din observație, ci din implicare activă. Participanții pleacă cu o conștientizare sporită a modului în care deciziile influențează rezultatele, a felului în care structurile sociale și politice influențează alegerile și a importanței implicării informate.

Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SHINE

# DEMOCRACY IN PLAY

## REGULI