



Изображението е създадено с Canva

Защо dysto? Защо larp? Как дистопичният ларп може да подобри гражданската ангажираност и екологичната отговорност на младежите в Европа

Дистопичните истории и ролево-игровите практики са част от културите по целия свят в продължение на векове. **Отвъд развлекателния си характер**, те разкриват своя **мощан образователен потенциал**, който се проявява **чрез създаването на завладяващи фантастични пространства, където сложни проблеми могат да бъдат изследвани безопасно**. Проектът DystoLarp се основава на този потенциал, като комбинира дистопични наративи с ролеви игри на живо (ларп), за да помогне на младите хора да развият необходимите социални и меки умения, заедно с по-задълбоченото разбиране на **гражданската ангажираност, екологичната осведоменост и демократичните ценности**.

Защо дистопията служи на гражданското образование и екологичната осведоменост?

Дистопичната литература **"изследва общества, в които социалните и политическите системи не функционират правилно"** (Moynan, 2000). Като такива, дистопичните сценарии представят и подчертават **реално**

съществуващи проблеми, като климатична криза, политически злоупотреби, несправедливост или загуба на основни права, като по този начин чрез литературата показват универсалния характер на борбите на маргинализираните групи. Така те ги правят по-достъпни и осезаеми и насърчават участниците да се изправят пред последствията от **екологични, социални и политически решения**.

В образованието дистопията функционира като огледало: тя **отразява познати или реалистични динамики**, ангажира със сложни теми посредством литературни герои, които осигуряват достатъчна **дистанция, позволяваща дискусия** без пряка лична конфронтация. Като такива, младите участници могат **по-охотно да зададат трудни обществено-значими въпроси и да изживеят техния смисъл**:

- Кой държи властта и оформя законите и нормите?
- Справедлива и честна ли е системата?
- Какво е въздействието на гласуването, проверката на фактите и изразяването на мнение?
- Как можем да се ориентираме сред дезинформацията, следенето и неравенствата?

Като задават тези въпроси, в идеалния случай те могат **да разпознаят демократичните отговорности и права в реалния живот, без да чувстват, че тяхната безопасност, убеждения или идентичност са под атака**.

Защо ларпът е уникално мощна стратегия за обучение?

Ролевата игра на живо (ларп) е форма на ролева игра, в която участниците **физически и социално въплъщават литературни герои**, като взаимодействат и вземат решения с различни последствия в рамките на структуриран сценарий. Образователният ларп (обикновено наричан „edu larp“) по естествен начин се вписва в принципите на основаното на опита обучение, в което младите хора буквално играят активна роля в своето обучение: те изследват, действат, размишляват, формират прозрения, тестват нови подходи и растат.

Повечето ларп преживявания са замислени като силно социални - със **сложни социални динамики**, които се появяват органично по време на самата игра. Гражданската ангажираност рядко се проявява като индивидуален акт; тя се оформя чрез доверие, лидерство, групов натиск, сътрудничество и конфликт. Чрез дистопичния ларп участниците практикуват **емпатия, комуникация, преговори, решаване на проблеми, емоционална осъзнатост, саморегулация, етично вземане на решения и критично мислене** - всички умения, които са от съществено значение за демократичното участие, но често са трудни за преподаване чрез традиционни методи.

По-добрите версии на бъдещето започват с овластяването на гражданите

Проектът DystoLarp се роди от тази проста предпоставка: ако искаме младите хора да разберат гражданската ангажираност, европейското гражданство и

устойчивостта, трябва да им позволим да изживеят тези теми в **безопасни, контролирани и колективни среди** с целенасочено създадени рамки и ситуации, които улесняват размисъла върху тяхната роля и решения и изследват как тези уроци **се превръщат в реални действия и нагласи**.

За да постигнем тази цел, ние се стремим да предоставим разнообразие от ресурси, като **готови за употреба сценарии, практически ръководства и подробни наръчници** за младежки работници, **за да прилагат, фасилитират и създават завладяващи и образователни дистопични ларп преживявания**, които засягат широк спектър от социални, граждански и екологични въпроси.

Чрез тези ангажиращи дейности младите хора могат по-безопасно да репетират сценарии на граждански и демократични дилеми и да подобрят способността си **да анализират актуални проблеми, да допринасят за подобряване на системата и да създават реална промяна**. Така, като играят и действат в потенциални версии на бъдещето или алтернативни версии на миналото или настоящето, независимо дали са основани на нашия собствен свят или са поставени във фантастичен такъв, младите хора могат да учат, да размишляват и да се развиват като поколение овластени, осведомени и активни граждани.

Следете ни чрез уебсайта на проекта, за да откриете скоро ресурсите, които предстои да създадем!

Източници

- Council of Europe. 2010. *Charter on Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
<https://www.coe.int/en/web/edc/charter-on-education-for-democratic-citizenship-and-human-rights-education>
- Council of Europe. n.d. "Formal and Non-Formal Education." Accessed January 2026. <https://www.coe.int/en/web/education/formal-and-non-formal-education>
- European Commission. 2019. *EU Youth Strategy 2019–2027: Engage, Connect, Empower*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
https://youth.europa.eu/strategy_en
- Kolb, David A. 1984. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of_Learning_And_Development

- Montola, Markus. 2012. *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Pervasive Games and Role-Playing*. Tampere: Tampere University Press. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/66937>
- Moylan, Tom. 2000. *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429497407>
- Stenros, Jaakko, and Bowman, Sarah Lynne. 2024. "Transgressive Role-play." In *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies*, edited by José P. Zagal and Sebastian Deterding. Oxfordshire, UK: Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003298045-27/transgressive-role-play-jaakko-stenros-sarah-lynne-bowman?context=ubx&refId=b7d0b56a-7428-41b9-8b12-c567dc6cca34>
- UNESCO. 2023. "Critical Thinking and Interdisciplinarity Are Key for Learners to Be Climate-Ready." UNESCO. <https://www.unesco.org/en/articles/critical-thinking-and-interdisciplinarity-are-key-learners-be-climate-ready>
- Wright-Maley, Christopher. 2015. "Beyond the 'Babel Problem': Defining Simulations for the Social Studies." *Journal of Social Studies Research*, Volume 39 (Issue 2): 63–77. <https://doi.org/10.1016/j.jssr.2014.10.001>
- Zhang, Jiayi. Xu, Jing, and Li, Muru. 2025. "The impact of educational live action role-playing games on social–emotional competence: a mixed-method study with Chinese college students." *Frontiers in Psychology* 16: 1538761. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1538761>