

Изображение, създадено с ChatGPT

Кой има глас? Властови динамики, участие, представителство и приобщаване в дистопичния ларп

В едно демократично общество да имаш глас не винаги означава да бъдеш чут. Хората могат да имат законното право да участват, но неравното разпределение на властта, социалния статус и достъпа до информация или ресурси могат да определят чие мнение влияе на важните решения. За младите хора разбирането на тези динамики е важна част от развитието на **демократичното гражданство** и от това да се научат да **разпознават изключването и неравенството**.

Като поставя участниците в измислени общества, в които ресурсите, правата и влиянието са очевидно неравно разпределени, дистопичният ларп прави абстрактните въпроси и динамики по-видими: **Кой взема решенията? Кой има думата? Чии интереси са представени?**

Демокрацията е повече от гласуване

Гласуването е една от най-разпознаваемите форми на демократично участие, но самият глас не гарантира **смислено участие**. Формално всеки може да има глас, но поради различните нива на влияние, привилегии или ресурси **възможността на хората да повлияят на резултата не е еднаква.**

Дистопичният ларп може да насърчи младите хора да осмислят разликата между **формалното и действителното равенство**, да се запитат дали едно решение е справедливо, ако само някои гласове са достатъчно чути, и да помислят какво би могло да направи участието по-приобщаващо.

Чии интереси са представени?

Представителството е друг силен елемент, който може да бъде изследван чрез ролева игра. Играчите могат да представят **различни социални групи, общности или институции** и да отстояват **специфичните нужди и приоритети** на своята група, докато преговарят с другите.

Това може да разкрие важна демократична идея: **да представляваш една група не означава непременно, че всички в нея имат едни и същи интереси**.

- Кой е избран да говори от името на другите?
- Кои гледни точки липсват?
- Какво се случва, когато малцинството не е съгласно с мнозинството?

Тези въпроси могат да помогнат на младите хора да осъзнаят, че многообразието не е просто да има различни хора около масата. То означава също да се гарантира, че **различните гледни точки наистина могат да влияят на решенията**.

Изключването като елемент от играта

Дистопичният ларп може умишлено да въведе неравно разпределение на властта, но това трябва да се прави внимателно. За да могат всички играчи пълноценно да участват в ларп преживяването, докато тези неравенства се признават и представят, е необходимо да се обръща голямо внимание на динамиките, които се разиграват както в измисления свят, така и между самите

играчи. Целта не е да се възпроизвежда дискриминация заради самата нея, а да се **създаде по-безопасно пространство, в което участниците да изследват как действа изключването**:

- Кой имаше най-голямо влияние върху решенията?
- Кои гласове или гледни точки бяха пренебрегнати?
- Имаше ли всеки персонаж еднаква възможност да участва?
- Получи ли мнозинството автоматично това, което искаше?
- Как привилегиите или липсата на достъп повлияха на решенията?

Дебрифингът е от съществено значение – той превръща измисления свят във **възможност за размисъл върху неравенствата и демократичното участие в реалния свят**.

От разиграването на различията към разбирането на многообразието

Една от силните страни на образователния ларп е, че младите хора не само обсъждат многообразието, но и **се ориентират в него**. Те се сблъскват с **различни приоритети, произход, способности, ценности и нива на власт** и откриват, че **сътрудничеството изисква изслушване и адаптиране**.

Добре разработеният сценарий може да **оспори предубежденията, да събуди любопитство към различните гледни точки** и да изгради разбирането, че пълноценното **приобщаващо участие означава всеки да има думата при ключовите решения, които засягат хората по различен начин**.

За младежките работници това е възможност да създават ситуации, в които участниците трябва да **преговарят, да споделят властта, да изслушват малцинствата и да оспорват несправедливи структури или политики**.

Как да създаваме дизайн за ларп, свързан с демократично участие

Когато създавате дистопичен ларп, помислете:

- **Кой има власт?** Дайте на различните персонажи различни нива и видове влияние.

- **Кой разполага с информация?** Самата информация може да бъде източник на привилегия.
- **Кой е представен?** Включете гледни точки, които иначе биха останали невидими.
- **Кой решава?** Използвайте гласуване, преговори, събрания и други системи за вземане на решения.
- **Кой печели?** Накарайте играчите да проследят как решенията засягат различните групи.
- **Може ли властта да се промени?** Позволете сключването на съюзи, колективните действия или новата информация да променят баланса.

Целта е да се помогне на младите хора да осъзнаят, че **демокрацията изисква повече от глас: тя изисква участие, представителство, диалог, приобщаване и внимание към неравното разпределение на властта**.

Тук на помощ идват **ресурсите на проекта Dystolarp**, които могат да превърнат тези идеи в практика, като предоставят конкретни инструменти за създаване на пространства, в които **младите хора да преживеят неравното разпределение на властта, да преговарят между конкуриращи се интереси, да се запитат кой бива чут и да изследват как би могло да изглежда едно по-приобщаващо вземане на решения**.

Като съчетават внимателно разработени сценарии с подготовка, фасилитиране и рефлексия, тези безплатни ресурси могат да помогнат измисленото дистопично общество да се превърне в по-безопасна учебна среда за изследване на **реални въпроси за демокрацията, многообразието и участието**. Чрез тях въпросът **„Кой има глас?“** се превръща в нещо, което играчите трябва да преживеят, да упражнят, да договорят и в крайна сметка да поставят под въпрос – като важна стъпка към това да станат **по-активни, информирани, ангажирани, приобщаващи и критично мислещи граждани**.

Източници и допълнителна литература

- Bowman, Sarah Lynne. 2010. *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity.* Jefferson, NC: McFarland.

https://www.semanticscholar.org/paper/The-Functions-of-Role-Playing-Games:-How-Create-and-Bowman/e0947450af1e47e39b902aa056076126f7b42285

- Council of Europe. 2010. *Recommendation CM/Rec(2010)7 of the Committee of Ministers to member states on the Council of Europe Charter on Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education*. Strasbourg: Council of Europe. https://search.coe.int/cm#{%22CoEIdentifier%22:[%2209000016805cf01f%22],%22sort%22:[%22CoEValidationDate%20Descending%22]}
- Council of Europe. 2018a. *Reference Framework of Competences for Democratic Culture, Volume 1: Context, Concepts and Model*. Strasbourg: Council of Europe. https://rm.coe.int/prems-008318-gbr-2508-reference-framework-of-competences-vol-1-8573-co/16807bc66c
- Council of Europe. 2018b. *Reference Framework of Competences for Democratic Culture, Volume 2: Descriptors of Competences for Democratic Culture*. Strasbourg: Council of Europe. https://rm.coe.int/prems-008418-gbr-2508-reference-framework-of-competences-vol-2-8573-co/16807bc66d
- 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