



ACTIVE DEMOCRACY CARDS

LÅT OSS SKAPA ENGAGEMENT SOM ÄR PÅ RIKTIGT OCH MEDSKAPANDE

Vi har utvecklat ett prototypspel som hjälper er att medskapa en demokratisk och effektiv medborgardialog. Spelet främjar lyssnande och lärande i mindre grupper och är utformat som ett rollspel där era egna erfarenheter och experimentlusta är viktiga ingredienser. Active Democracy-korten används som ett spel där ni som deltagare ska kunna fördjupa er i en metod för demokratiskt engagemang, utifrån olika exempelprojekt. Ni gör det här genom en dialog i små grupper, med eller utan spelledare.

Under spelets gång kommer ni att utforska varandras ståndpunkter och tankar, lösa problem och konflikter och finna vägar framåt. Det är detta som spelet går ut på: att ni lär er en metod där ni som grupp tillsammans engagerar er och tar ansvar för resultatet. Spelet introducerar en deltagandemodell som kan hjälpa er att forma era framtida strategier för dialoger och engagemang med både medborgare och brukare.

Syftet med Active Democracy-korten är att väcka er fantasi och stötta/uppmuntra er till att skapa både rum och process som främjar djupa och alternativa samtal. Se dessa "rum" som scener för samarbete - där medskapande och tillit uppstår - inte som platser för maktutövning och kontroll. Försök också att bli mer medvetna om hur era olika roller och beteenden påverkar gruppens dynamik.

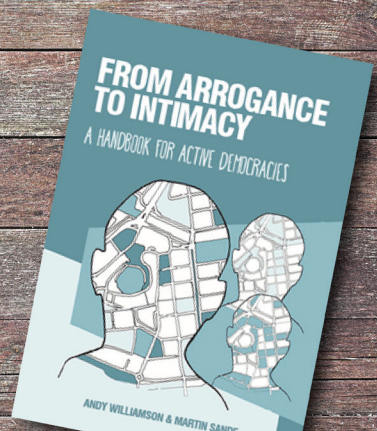


DÄRFÖR SPELAR AKTIVA DEMOKRATIER ROLL

Vi har skapat detta spel eftersom vi tycker att det är dags att börja tänka annorlunda kring demokrati! Samhället är ett nätverk baserat på demokratisk representation. Det byggs och upprätthålls genom ömsesidighet, tillit och medskapande. Om vi alla tar del av detta nätverk, så formar vi gemensamt samhället. Vi hoppas att ni (bland annat med hjälp av det här spelet) kommer att kunna se hur makt kan utövas "med" och inte "mot", och till gagn för alla istället för att vara ett privilegium för ett fåtal.

En hel del av det demokratiska engagemanget verkar bara sträcka sig efter de "låg hängande frukterna"; tillsammans med de människor man redan känner och är i kontakt med. Eller så kan engagemanget vara ytligt och inte söka problemets kärna - att sitta i elden och medskapa hållbara lösningar. Levande demokratier är förankrade i våra samhällen och omfattar mångfald och medskapande dialog. I sådana samhällen är vi jämbördiga parter, och har förmånen att kunna utöva opinionsbildning och kunskapsspridning och tillämpa omvälvande metoder för att skapa och upprätthålla omvandlingen mot en stärkt demokrati.

Ta reda på mer om aktiv demokrati, ladda ner sample chapters och ordning Andy Williamson och Martin Sande bok, 'From Arrogance to Intimacy' at **activedemocraci.es**



SPELA ROLLSPELET

Rollspelet är uppdelat i fyra delar. Ni kan spela det med hjälp av en spelledare eller i en grupp på mellan tre och fem personer. Om ni vill vara fler, kan ni bara använda åtgärdskort från en annan uppsättning Active Democracy-kort!

Om ni tar hjälp av en spelledare, kommer hen att fungera som ett stöd under spelets gång och deltar inte aktivt i spelet. Spelledaren håller fokus på att spelet rör sig framåt på ett konstruktivt sätt. Spelledaren kan också dela med sig av reflektioner under spelets gång och leda en stund med summering och återkoppling efteråt.

Korten kan även användas genom att ni delar upp er i två grupper. Den första gruppen bestående av max fem personer spelar då spelet medan den andra gruppen observerar spelet utifrån. Detta kallas en "guldfiskskål". När spelet är över kan observatörerna reflektera över vad de såg och hörde, så att spelgruppen får hjälp att se situationen som uppstod utifrån, på ett nytt och mer neutralt sätt.

PLANERA

Börja med att få gruppen att komma överens om ett scenario för rollspelet. Detta kan antingen vara ett scenario som föreslås av spelledaren eller ett som någon i gruppen föreslår. Kom ihåg att syftet med spelet är att utveckla processen för demokratiskt engagemang, inte att lösa problemet som scenariot bygger på!



BESTÄM OMFATTNING

Det finns kort i olika färger i förpackningen och dessa kommer att hjälpa er att definiera omfattningen av spelet och hålla er fokuserade medan ni spelar. Nästa steg är sen att bestämma typ och omfattning av övningen.

Först väljer gruppen ett METOD-kort från leken. Metoderna i METOD-korten härrör från "IAP2 Spectrum of Public of Participation (iap2.org)". De används för att bestämma vilken typ av process som ni ska utgå ifrån i rollspelet.

Normalt ska ni välja ett METOD-kort, men ni kan också välja ett andra, sekundärt, METOD-kort - det är upp till er:





Därefter väljer ni en uppsättning verktyg som ni kan använda under övningen. För att göra detta, välj upp till tre VERKTYGS-kort från leken. Normalt väljs dessa slumpmässigt, men ni kan också välja ut tre speciella VERKTYGS-kort som ni vill använda.

I leken finns nio olika mycket varierande verktyg men det är fritt fram att lägga till nya! Därför finns det även ett blankt kort med i kortleken.

VERKTYG LOKALA FORUM		
VERKTYG FOKUSGRUPPER	VERKTYG ÖPPEN DATA	VERKTYG MEDBORGAR-BUDGET
VERKTYG SOCIALA MEDIER	VERKTYG OFFENTLIGA MÖTEN	VERKTYG TRADITIONELL MEDIA
VERKTYG MEDBORGARRÅD	VERKTYG HACKARDAG	VERKTYG FRITT VAL



Varje spelare fortsätter sedan med att dra ett slumpmässigt ROLL- kort. Detta blir den roll som respektive spelare kommer att ha under spelets gång. De olika rollerna man kan ha är Medborgare, Tjänsteman, Politiker eller neutral Observatör.

När ni spelar spelet, bör ni tänka och agera utifrån den roll som ni har blivit tilldelade.

Den som exempelvis är politiker i verkliga livet och har dragit rollen som Tjänsteman, bör låta tjänstemannens opartiskhet (och andra egenskaper) karaktärisera sitt tänkande och agerande i spelet.

Var kreativa och använd era nya identiteter till att utforska frågor, utmaningar och möjligheter kring hur ett inkluderande engagemang faktiskt kan fungera.

ROLL
OBSERVÄTOR

ROLL
MEDBORGARE

ROLL
TJÄNSTPERSON

ROLL
POLITIKER

SPELA

Nu när förutsättningarna för spelet har definierats, ska gruppmedlemmarna i turas om - och i sina respektive roller - sätta sig in i scenariot och ta fram en strategi för att närma sig/angripa det baserat på aktiv demokrati-konceptet.

Varje spelare har en uppsättning ÅTGÄRDS-kort. Varje spelare spelar ett av dessa när det är dennes tur (observera att det finns ingenting i reglerna som hindrar er från att förhandla om eller byta kort, men det finns ett begränsat utbud av kort).

FRÅGE- och PÅSTÅENDE-korten inleder en ny dialogomgång inom gruppen. Den aktuella spelaren kommer att uppmanas att beskriva frågan eller påståendet som kommer att inleda samtalet.

Exempel: om du drar ett frågekort, kommer du att följa upp detta med en fråga till gruppen. När en spelare föreslår ett beslut eller en handling, måste denne också beskriva vilken handlingen är (den som föreslår en handling kan välja att diskutera detaljerna i handlingen eller bara namnge den rätt upp och ned.



PÅVERKANSKORT
FRÅGOR

PÅVERKANSKORT
PÅSTÅENDEN

PÅVERKANSKORT
BESLUT

Allt eftersom processen och samtalet fördjupas kommer spelledaren att uppmuntra gruppen att börja fatta beslut tillsammans. Detta handlar inte om att försöka nå samförstånd, utan om att bygga ömsesidig förståelse för och en vision av vad effektivt engagemang kan vara.

Ofta kan vi komma överens om (en beskrivning av) helheten men ändå vara oense om hur vi ska nå dit. Detta är inte nödvändigtvis en dålig situation. Vi vill att ni ska uppleva hur det är att lösa problem och sitta i elden, djupt försjunkna i frågorna, snarare än att hamna i dåliga kompromisser som snabbt kan rivas upp.

När det är dags att ta ett beslut i gruppen, kan varje medlem i gruppen avgöra hur den skall svara:

Jag instämmer

Du stöder förslaget helt och hållet.

Avstår

Du är osäker på förslaget, men är villig att följa gruppens beslut.

Jag instämmer inte

Du tycker att det måste till mer diskussion och att det kan finnas ett bättre sätt att göra detta. I slutändan är du ändå beredd att följa gruppens beslut.

Absolut inte

Du har allvarliga invändningar mot den föreslagna åtgärden och kan inte stödja den. Detta är i själva verket ett veto, så använd det med måtta!

REFLEKTERA

Kom överens om hur länge spelet ska pågå (vi rekommenderar max en timme och se till att samtalet efteråt blir balanserat och att varje deltagare får chansen att aktivt delta (om ni använder en spelledare så kommer denne att göra detta och leda reflektionsmomentet).

När spelet är avslutat önskar vi att ni verkligen reflekterar över erfarenheten. Fundera över vad som hände (eller inte hände) och diskutera vad ni lärt er. Tänk igenom hur ni kan tillämpa erfarenheterna från spelet i verkligheten.

- Spelledaren (eller annars en deltagare i gruppen) inleder med några reflektioner om vad som hände under spelets gång.
- Deltagarna i gruppen kan sedan komma med egna öppna och ärliga reflektioner utan att någon av de andra avbryter eller invänder.
- Gruppen kan tillsammans försöka identifiera några viktiga lärdomar och prata om hur dessa kan översättas i verkliga upplevelser och erfarenheter - hur kan lärdomarna från spelet användas i verkliga dialogprojekt som ni är engagerade i? Finns det ytterligare kompetens eller kunskap ni skulle behöva för att arbeta vidare med lärdomarna?
- Om ni spelade uppdelade i två grupper, den så kallade "guldfiskskålen", låt deltagarna som observerade börja reflektera och kommentera vad de såg och hörde. Låt därefter deltagarna som aktivt deltog kommentera.



INNEHÅLL

Korten För En Active Democracy är designade för upp till fem spelare, plus en spelledare. På varje kort kommer du att hitta:

Metoder: 5 st

Roller: 2 medborgare,
2 tjänstemän, 2 politiker,
1 observatör.

Verktyg: 10 olika varav en blank (ger
möjlighet att välja fritt).

Påverkanskort: 10 olika frågor,
10 skilda påståenden, 5 olika beslut.

**ACTIVE
DEMOCRACY
CARDS**

info@activedemocraci.es / activedemocraci.es
Copyright © Democratise & Dialogues 2016.

ACTIVE
DEMOCRACY
CARDS