



Tavo balsas, tavo Europa: jaunimas kuriantis ateitį



Pagrindinė tema ir Europos vertybės

- ◆ Pagrindinė tema - jaunimo dalyvavimas priimant Europos Sąjungos sprendimus ir kuriant Europos ateitį. Žaidime nagrinėjamos jaunų žmonių teisės, jų dalyvavimą užtikrinančios sistemos ir galimybės daryti įtaką Europos politikai - pradedant vietos jaunimo tarybomis ir baigiant Europos Parlamentu. Taip pat atskleidžiama, kaip demokratinės institucijos skatina aktyvų pilietinį įsitraukimą ir kodėl jų veikimas priklauso nuo visuomenės dalyvavimo.
- ◆ Žaidime nagrinėjamos šios Europos vertybės: demokratija, lygybė, teisinė valstybė ir žmogaus teisės. Atlikdami interaktyvias užduotis žaidėjai sužino, kaip demokratinio dalyvavimo mechanizmai padeda demokratines vertybes paversti konkrečiomis jaunimo inicijuojamų pokyčių galimybėmis.



Mokymosi tikslai

Baigęs žaidimą, žaidėjas turėtų gebėti:

- ✓ Įvardyti pagrindines ES programas, sistemas ir institucijas, skatinančias jaunimo dalyvavimą demokratinuose procesuose.
- ✓ Palyginti formalius ir neformalius būdus, kuriais jauni žmonės gali daryti įtaką ES politikai.
- ✓ Įvertinti, ar egzistuojančios jaunimo įtraukimo priemonės, pavyzdžiui, ES jaunimo dialogas, tinkamai atspindi skirtingų jaunimo grupių požiūrius
- ✓ Remiantis žiniomis apie demokratines teises, parengti jaunimo inicijuojamą politikos pasiūlymą, skirtą realiai bendruomenės problemai spręsti.



- ✓ Paaiškinti, kaip subsidarumo principas susieja vietos jaunimo iniciatyvas su sprendimų priėmimu Europos lygmeniu.



Scenarijaus apžvalga

Veiksmas vyksta 2028 metais. Europos Komisija pradėjo iniciatyvą „Ateities balsai“, kviesdama jaunimo organizacijas iš visos Europos teikti pasiūlymus dėl būsimos ES jaunimo strategijos. Žaidėjas tampa jaunu pilietiniu aktyvistu, atrinktu atstovauti savo vietos jaunimo tarybai savaitės trukmės forume Europos Parlamente Strasbūre.

Atvykęs žaidėjas sužino, kad šis susitikimas - ne tik konferencija, bet ir tikroviška demokratinio sprendimų priėmimo proceso simuliacija. Dalyviai turi įveikti keturis teminius iššūkius, kurių kiekvienas atspindi vieną iš ES politikos formavimo etapų: darbotvarkės sudarymą, konsultacijas, derybas ir sprendimo priėmimą.

Žaidimo metu žaidėjas susiduria su kitais delegatais, turinčiais skirtingų ir neretai prieštaringų prioritetų, institucijų atstovais, vertinančiais, ar pasiūlymai atitinka teisinius ir procedūrinius reikalavimus, bei bendruomenių nariais, siekiančiais, kad jų balsas būtų išgirstas. Pagrindinis iššūkis - ne tik parengti įtikinamą pasiūlymą, bet ir išmokti telkti sąjungininkus, ieškoti kompromisų ir užtikrinti, kad priimant sprendimus būtų atsižvelgiama į skirtingų visuomenės grupių interesus.

Susitikimo pabaigoje vyksta plenarinis balsavimas, per kurį delegatai nusprendžia, kurie pasiūlymai bus svarstomi toliau. Žaidėjas turi pasirinkti tarp idealistinių siekių ir pragmatiško sprendimų. Ši patirtis leidžia suprasti, kad dalyvavimas priimant sprendimus nėra institucijų suteikiama privilegija, o veikiau teisė, tačiau norint ją veiksmingai pasinaudoti būtinos žinios, atkaklumas ir gebėjimas bendradarbiauti



Pagrindiniai žaidimo principai ir užduotys

Žaidime derinami išteklių valdymo, sprendimų priėmimo, vaidmenų dialogų ir bendro užduočių sprendimo elementai. Žaidimą sudaro keturi teminiai iššūkiai, atspindintys tikrus demokratinio dalyvavimo etapus.

- ◆ Išteklių valdymas: žaidėjas turi ribotą laiką, patikimumo taškų ir koalicijos žetonų skaičių. Šie žetonai simbolizuoja kitų delegatų ir suinteresuotųjų šalių paramą. Žaidimo metu juos reikia panaudoti siekiant suburti savo pasiūlymą palaikančią koaliciją. Kuo daugiau paramos žaidėjui pavyksta užsitikrinti, tuo daugiau balsų jo pasiūlymas gali gauti per galutinį plenarinį balsavimą. Sprendimų priėmimas: svarbiausiais žaidimo momentais žaidėjas turi pasirinkti vieną iš kelių galimų strategijų. Pavyzdžiui, jis gali išplėsti savo pasiūlymą, kad sulauktų daugiau sąjungininkų paramos, arba nekeisti pagrindinės jo krypties ir išsaugoti pirminę idėją.
- ◆ Vaidmenų dialogai: žaidėjas dalyvauja iš anksto parengtuose pokalbiuose su žaidimo veikėjais, atstovaujančiais institucijoms, kitiems jaunimo delegatams ir įvairioms bendruomenėms.
- ◆ Bendros užduotys: žaidėjas turi tinkamai sujungti skirtingas ES sutarčių, jaunimo strategijų ir teisinių dokumentų ištraukas. Taip jis įgyja žinių apie procedūras, kurių prireikia skirtinguose žaidimo etapuose.
- ◆ Žaidimo užduotys:
 - ◆ 1 iššūkis - darbotvarkės sudarymas. Žaidėjas susipažįsta su pateiktais atvejais ir įvertina bendruomenės poreikius. Tuomet lentelėje suskirsto siūlomas politikos kryptis pagal problemų skubumą ir mastą bei kiek žmonių jos paveikia.
 - ◆ 2 iššūkis - konsultacijos. Žaidėjas nuotoliniu būdu konsultuojasi su įvairiomis jaunimo grupėmis iš skirtingų Europos regionų. Jis turi įvertinti skirtingus jų požiūrius ir nustatyti, dėl kokių klausimų grupės sutaria.

- ◆ 3 iššūkis - derybos. Žaidėjas dalyvauja komiteto diskusijoje, kurioje institucijų atstovai vertina jo pasiūlymą. Pokalbio metu žaidėjas renka iš kelių galimų atsakymų: gali ginti pagrindinius savo pasiūlymo principus arba ieškoti kompromiso. Kiekvienas pasirinkimas pakeičia tolesnę pokalbio eigą ir lemia, tai kaip reikės koreguoti savo pasiūlymą.
- ◆ 4 iššūkis - sprendimo priėmimas. Plenariniame posėdyje žaidėjas pristato galutinį pasiūlymą, atsako į pateiktus klausimus ir siekia užsitikrinti daugumos delegatų palaikymą, pasinaudodamas žaidimo metu suburtos koalicijos parama.



Žaidėjo vaidmuo

Žaidėjas tampa dvidešimtmečiu universiteto studentu ir vietos jaunimo tarybos nariu Samu Okaforu, kuris yra organizavęs bendruomenės renginius, tačiau iki šiol nėra dalyvavęs ES lygmens politiniuose procesuose. Veikėjo vardą galima pakeisti, o jo lytis nėra iš anksto apibrėžta Samas domisi ES politika, tačiau abejoja, ar institucijos iš tiesų įsiklauso į jaunų žmonių nuomonę. Žaidėjas pasirenka, kuriai politikos sričiai atstovaus - švietimo, klimato kaitos, skaitmeninių teisių ar socialinės įtraukties. Jis taip pat sprendžia, kurių suinteresuotųjų grupių interesams teikti pirmenybę ir kokios pozicijos laikytis: pragmatiškos, idealistinės ar orientuotos į bendro sutarimo paiešką. Šie pasirinkimai turi įtakos rengiamam pasiūlymui, suburiamai koalicijai ir galutiniam balsavimo rezultatui.



Veikėjų NPC profiliai

Vardas	Vaidmuo istorijoje ir žaidime	Asmeninės savybės
Dr. Eleni Vassiliadis	Mentorė ir institucinių procesų konsultantė. Eleni yra ilgametę patirtį turinti Europos jaunimo forumo patarėja,	Rami, metodiška ir principinga. Prieš atsakydama

	jau du dešimtmečius padedanti jaunimo organizacijoms bendradarbiauti su ES institucijomis. Ji supažindina žaidėją su sprendimų priėmimo procedūromis, paaiškina teisinius reikalavimus ir skatina strategiškai apgalvoti koalicijų kūrimą.	atidžiai išklauso. Pasitiki institucine sistema, tačiau pripažįsta jos trūkumus. Skatina savo poziciją pagrįsti patikimais įrodymais.
Rafi Johansson	Žaidėjo sąjungininkas ir kitas forumo delegatas. Rafi yra 21 metų klimato aktyvistas iš Skandinavijos, priklausantis vietos jaunimo organizacijų tinklui. Jis supažindina žaidėją su neformaliais politinio dalyvavimo būdais, siūlo kartu teikti pasiūlymus ir kelia klausimą, ar institucijos iš tiesų suteikia jaunimui galimybę daryti įtaką, ar tik siekia sudaryti tokį įspūdį.	Entuziastingas, linkęs bendradarbiauti, tačiau kartais nekantrus. Tvirtai pasisako už veiksmingą klimato kaitos problemų sprendimą, autentiškumą vertina labiau nei formalias procedūras ir kritiškai vertina biurokratinę kalbą.
Komisijos narė Hanna Berger	Pagrindinė žaidėjo oponentė, tačiau jos pozicija nėra vienareikšmiškai neigiama. Hanna yra už jaunimą ir demokratiją atsakinga Europos Komisijos narė, pirmininkaujanti plenariniam posėdžiui. Ji palaiko jaunimo dalyvavimą, tačiau	Profesionali, objektyvi ir reikli. Ji neatmeta jaunimo pasiūlymų, tačiau tikisi, kad jie bus išsamiai parengti ir

	reikalauja, kad pateikti pasiūlymai būtų įgyvendinami, atitiktų teisės aktus ir galėtų būti taikomi visoje Europos Sąjungoje. Ji kritiškai vertina neaiškias, vien idealizmu pagrįstas idėjas ir reikalauja konkretaus veiksmų plano.	tinkamai pagrįsti. Vertina argumentus, paremtus ES procedūrų išmanymu.
--	---	---



Dialogo pasirinkimai, sprendimai ir pasekmės

Situacija arba dilema	Galimi pasirinkimai (2–3)	Trumpalaikės ir ilgalaikės pasekmės
1 iššūkis (darbotvarkės sudarymas): Dr. Vassiliadis pristato tris skirtingas bendruomenėms aktualias problemas. Žaidėjas turi nuspręsti, kurią iš jų pasirinkti savo politikos pasiūlymo pagrindu. Šis sprendimas nulems tolesnę forumo eigą.	○ A) Siekti visiems užtikrinti vienodas galimybes gauti kokybišką išsilavinimą visose ES valstybėse narėse. ○ B) Siekti sustiprinti jaunų žmonių asmens duomenų ir saugumo internete apsaugą. ○ C) Siekti pašalinti kliūtis, trukdančias pažeidžiamoms ir nepakankamai atstovaujamoms jaunimo grupėms visapusiškai dalyvauti visuomenės gyvenime.	○ A) Rafi palaiko šį pasirinkimą, tačiau švietimo problema nelaikoma tokia skubia, todėl suburti palaikančią koaliciją tampa sunkiau. ○ B) Dr. Vassiliadis teigiamai įvertina temos aktualumą. Sąjungininkų rasti lengviau, tačiau tenka konkuruoti su kitais panašiais pasiūlymais. ○ C) Hanna Berger atkreipia dėmesį į tai, kad tokį pasiūlymą būtų sudėtinga

		įgyvendinti. Norint sulaukti palaikymo, reikia pateikti daugiau svarių įrodymų.
2 iššūkis (konsultacijos): Žaidėjas turi pristatyti savo atliktą tyrimą skirtingų sričių atstovams. Rafi įspėja, kad vien statistinių duomenų jiems įtikinti nepakaks, o dr. Vassiliadis pabrėžia, kad būtina laikytis tyrimo metodikos ir išvadas pagrįsti patikimais duomenimis.	○ A) Remtis tik kiekybiniais Eurostato duomenimis ir oficialiomis ES ataskaitomis, pateikiant vien faktais bei skaičiais pagrįstus argumentus. ○ B) Statistinius duomenis papildyti per jaunimo grupių diskusijas surinktais asmeniniais pasakojimais ir taip sukurti įtaigesnį pristatymą. ○ C) Pristatymo metu surengti tiesioginę nuotolinę konsultaciją su jaunimo atstovais iš regionų, kurių nuomonė paprastai nėra pakankamai girdima.	○ A) Berger teigiamai įvertina tyrimo pagrįstumą, tačiau mano, kad vien duomenys nepakankamai atspindi jaunų žmonių patirtis. Žaidėjo patikimumas šiek tiek padidėja. ○ B) Šiam pasirinkimui pritaria ir dr. Vassiliadis, ir Rafi. Statistinių duomenų bei asmeninių patirčių derinys sustiprina pasiūlymą. ○ C) Tiesioginė konsultacija palieka gerą įspūdį delegatams ir skatina jų įsitraukimą, tačiau jai surengti reikia daugiau laiko, todėl žaidėjui tampa

		sunkiau laiku atlikti likusias užduotis.
3 iššūkis (derybos): Prasideda komiteto posėdis. Institucijos atstovas pasiūlo iš esmės pakeisti žaidėjo parengtą pasiūlymą. Žaidėjas turi greitai nuspręsti, kaip į tai reaguoti.	○ A) Atsisakyti siūlomų pakeitimų ir laikytis pirminio pasiūlymo, nes priimti kompromisai galėtų sumažinti jo veiksmingumą sprendžiant pasirinktų bendruomenių problemas. ○ B) Sutikti su pataisomis, kurios išplėstų pasiūlymo taikymo sritį ir padėtų sulaukti daugiau sąjungininkų paramos, tačiau susilpnintų pirminę jo kryptį. ○ C) Pasiūlyti planą įgyvendinti pasiūlymą keliais etapais. Taip būtų atsižvelgta į komiteto iškeltus klausimus, kartu išsaugant pagrindinius pasiūlymo principus.	○ A) Rafi vertina žaidėjo ryžtą, tačiau pasiūlymas praranda komiteto paramą ir gali būti atmestas. ○ B) Platesnė koalicija padeda gauti komiteto pritarimą, tačiau dalis pradinių pasiūlymo rėmėjų mano, kad jo esmė buvo susilpninta. ○ C) Dr. Vassiliadis teigiamai įvertina pasirinktą strategiją. Pasiūlymo įgyvendinimas etapais tenkina ir principingos pozicijos besilaikančius, ir praktiško sprendimo siekiančius delegatus, todėl tai yra palankiausias rezultatas.
4 iššūkis (sprendimo priėmimas):	○ A) Pateikti oficialų, duomenimis pagrįstą pristatymą, atitinkantį	○ A) Berger teigiamai įvertina profesionalų pristatymą. Žaidėjas



Artėja galutinis balsavimas plenariniame posėdyje. Komisijos narė Berger paprašo žaidėjo pristatyti galutinį pasiūlymą. Pasirinktas pristatymo būdas turės įtakos balsavimo rezultatui.	įprastą ES institucijų komunikacijos stilių. ○ B) Pradėti pristatymą asmenine istorija, atskleidžiančia, kodėl jaunimo dalyvavimas priimant sprendimus yra svarbus. ○ C) Pakviesti Rafi ir bendruomenės atstovą pristatyti pasiūlymą kartu, taip parodant, kad jis buvo parengtas bendradarbiaujant su kitais.	sulaukia dalies formalų pristatymo stilių vertinančių delegatų palaikymo. ○ B) Asmeninė istorija sudomina delegatus ir padeda juos įtraukti, tačiau kai kuriems iš jų kyla abejonių, ar pasiūlymas pakankamai pagrįstas įrodymais. ○ C) Bendras pristatymas parodo gebėjimą įtraukti kitus ir bendradarbiauti. Jis palieka stipriausią įspūdį plenarinio posėdžio dalyviams, o Berger jį įvardija kaip sėkmingą pavyzdį.
---	--	--



Apibendrinimo ir refleksijos klausimai

- ◆ Baigę žaidimą, atsakykite į šiuos klausimus:
- ◆ Kokias teises jauni europiečiai turi dalyvaudami priimant ES sprendimus? Kokios konkrečios sutartys ar kiti dokumentai užtikrina šias teises?



- ◆ Kodėl gebėjimas suburti palaikančią koaliciją yra svarbus dalyvaujant demokratinuose procesuose? Ką atlikdami derybų užduotį sužinojote apie kompromisų paiešką?
- ◆ Komisijos narė Berger pabrėžė, kad pasiūlymai turi būti įgyvendinami ir atitikti teisės aktų reikalavimus. Ar tai pagrįstas reikalavimas, ar jaunimo galimybes dalyvauti ribojanti institucinė kliūtis? Pagrįskite savo nuomonę.
- ◆ Rafi teigė, kad neformalus pilietinis aktyvumas gali būti veiksmingesnis už dalyvavimą oficialiuose instituciniuose procesuose. Ar sutinkate su šiuo teiginiu? Atsakymą pagrįskite žaidimo pavyzdžiais ir savo patirtimi.
- ◆ Kaip subsidiarumo principas susieja vietos jaunimo tarybų veiklą su Europinio lygio institucijomis? Kodėl šis ryšys yra svarbus?
- ◆ Ar sužaidę šį žaidimą jaučiatės labiau užtikrinti, kad galite daryti įtaką ES politikai? Kokių pokyčių reikėtų, kad daugiau jaunų žmonių įsitrauktų į sprendimų priėmimą?



Šaltiniai ir papildoma medžiaga

- ✦ Europos Komisija. (n. d.). ES jaunimo strategija 2019–2027 m..
https://youth.europa.eu/strategy_en
- ✦ Europos jaunimo forumas. (n. d.). <https://www.youthforum.org/>
- ✦ Parlamentas. (n. d.). Jaunimas ES.
<https://www.europarl.europa.eu/factsheets/en/sheet/141/youth>
- ✦ Council of Europe. (2015). Pataisyta Europos chartija dėl jaunimo dalyvavimo vietos ir regionų gyvenime.
<https://rm.coe.int/doc/0900001680702379>



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: KA220-YOU-000286883