

Република

Проект по гражданско образование, XI-XII клас



Демо

Съдържание

Идея	2
Проблем	2
Цели	4
Продукт	4
Подход	4
Стратегия	4
Механики	5
Екип	6
Компетентност	6
Метод на разработка	7
График и дейности	7
Бюджет	9
Разпространение и публичност	9
Рискове и критика	10
Устойчивост	10
Приложения и допълнителна документация	11

Идея

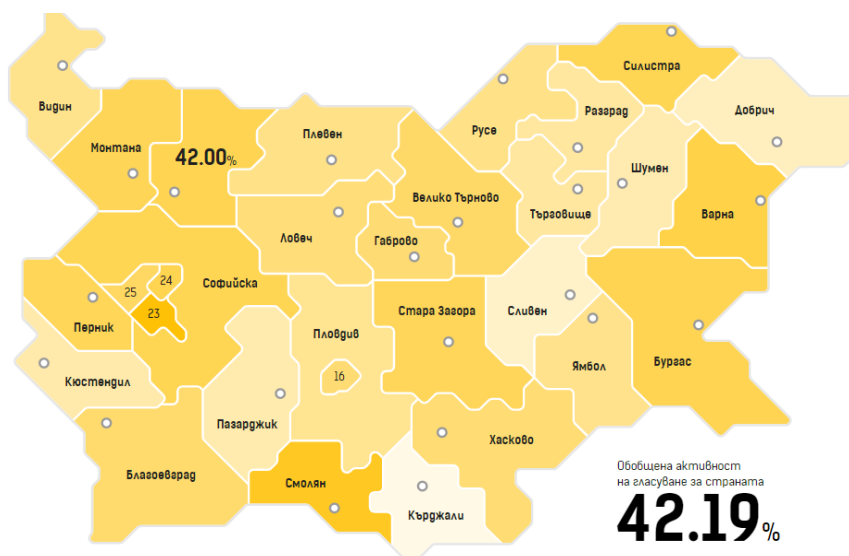
Ние сме млади ентузиастаи, които искаме да видим страната си олицетворила истинския смисъл на думата република. Разминаването между гражданското съзнание и реалността, както и липсата на разбиране за рационалния характер на институциите, са виновни за отчуждението на обществото от политиката. Води ни желанието да се противопоставим на това отчуждение, като опитаме да увеличим политическата ангажираност и информираност на населението, и като разкрием гледната точка на управлението.

Да променим коренно общественото мислене, е амбициозна цел, но въпреки това сме уверени, че можем да запалим искрата на интереса в хората, отчуждени от политиката заради нейната сложност; да дадем нова гледна точка на онези, които я считат за изчерпваща се до популярното негативно говорене; да предложим сивото сред черно-бялата реалност, която пропагандният език обрисова, тъй като много решения в политиката търсят консенсус в промеждутъка.

Така стигнахме до идеята да създадем стратегическа компютърна игра, която да поставя човек на мястото на министър-председателя на България. Идеалът, който ни доведе до идеята за проекта, е този за гражданско общество - трябва да се разруши десетилетната стена, която разделя младите поколения от властта, отчуждавайки ги едни от други. Политическата ангажираност се базира на емпатията, рационалното мислене и не на последно място познаването - на устройството на управленските механизми, например тези, установени от конституцията.

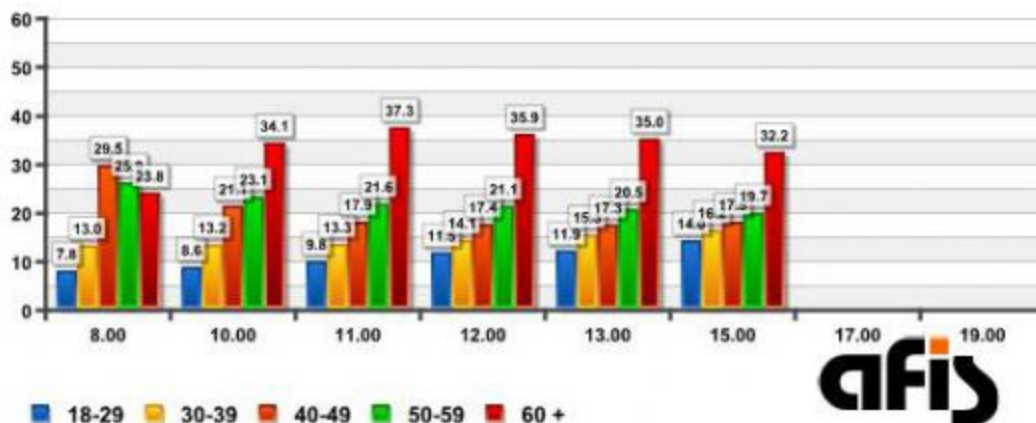
Проблем

Основният проблем, който наблюдаваме, е отчуждението от институциите на управление. Той се изразява в няколко аспекта, а най-ярко в ниската избирателна активност:



Данни от ЦИК, последните парламентарни избори на 11 юли 2017 [1]

Избирателна активност според възрастова група (в % от гласувалите)



Данни от afis, 2014, разпределението на процента гласувачи според възрастовата група по часове в изборния ден, прави особено впечатление групата на младите (18-29 г.) [2]

Политическият скептицизъм сред младите има предварителен характер, заради заобикалящата среда, която отправя негативни послания по отношение на политиката (“мръсна работа”, “всички са маскири”, “о, всички те са там за да взимат пари, от нея нищо не зависи” и др.) Това говорене според Петър - Емил Митев, автора на изследването “Младите хора в Европейска България – социологически портрет”[3], развива трайни нагласи на политическа апатия - 83% от младите хора, които никога не са гласували, смятат, че участието в избори остава без съществени последици.

Друг аспект на проблема са неприязънта и константното неодобрение към управлението, които произтичат от неговото неразбиране. Освен липсата на осведоменост причина за тази неприязън е и изолирането на човека от останалите, самовглъбяването в собствените му проблеми. Той спира да мисли логично, остава сляп за причинно-следствените връзки на действията и желанията си, и решава, че всички трябва да се съобразяват с него, а той - с никого. Пресечната точка на неразбирането и егоцентризма е крайната идеология, а нищо радикално не може да е добро.

Пример за последица от тази пресечна точка е нападението над министъра на образованието от група активисти на дадена крайно идеологическа партия в края на миналата година. Потресаващи са и коментарите в социалните медии по повод събитието - голяма част от тях одобряват агресията на извършителите и на свой ред изразяват недоволство от начина на управление на министъра, а някои го правят със съответните заплахи.

Според нас начинът да се избегнат крайните възгледи и идеологии, начинът да се намали опасността от тази пресечна точка, е: да се информираме; да мислим логично, но също и да излезем от “балона”, в който сме решили да се изолираме; но най-вече - да включим емпатията си и да се научим да се поставим на мястото на другия.

Цели

- Поставяйки играчите в позиция на овластени, да спомогнем за развиването на чувство за съпричастност към управлението.
- Да намалим недоверието и отчуждението от управляващите.
- Да намалим поляризираното мислене за политиката и да развием устойчиво мислене, което не е в крайности, а взима предвид консенсусния характер на политиката.
- Да развием конкретни знания у хората за различни елементи от конституцията. Например: държавно устройство, какво е разделението на властите, за работата на Министерския съвет и пр.
- Чрез забавния характер на играта да покажем, че политическото действие има място в световъзприятието на всеки човек.

Критерии за успеваемост

- Ключово за успеха на проекта ни е разпространението на играта. Достигаме до повече хора, получаваме обратна връзка. Целта, която си поставяме, е 100 сваляния.
- При първото пускане на бета-версията сред доброволци ще ги помолим преди и след играта да попълнят анкета, поставяйки ги веднъж в ситуация без контекст, а след това, докато играят, ще се появи същата ситуация. Така ще успеем да проследим дали сме успели да въздействаме на възприятието им за политическото.
- Освен това ще следим за нашите доброволци дали играта е била чисто увлекателна. Поради субективността на оценката ще считаме за успешно повечето от отзивите да са положителни.

Продукт

Играта представлява софтуерно приложение, написано на Python, което ще може да върви на операционните системи Windows, MacOS, Linux, Android и iOS - като цяло всичко, което поддържа интерпретатор на свръх известния вече език Python.

Подход

Стратегия

Забележителното на проекта ни е пресечната точка между игра с чисто образователна цел, и игра с психологически подход - тя повлиява емпатията, задейства въображението на играча. Чрез принципа на “влизване в света на другия” се борим с инстинктивната антипатия към политическото като нещо чуждо.

Овластен, играчът ще усеща отговорността от вземането на решения, които му спечелват одобрението на част от обществото, но едновременно друга част ще остава недоволна; ще чете похвали по негово име, когато действа в полза на гражданите; ще усеща омразата, когато настъпи криза, дори да не е изцяло в негов контрол; ще трябва да приложи мисъл и стратегия, за да се справи със ситуацията; ще се сблъсква с вечния въпрос в политиката - моралът има ли място в нея?

Още повече, най-ефективният начин на запомняне и разбиране е чрез взаимодействието, а игрите се “специализират” в това. Подобен образователен успех вече е постигнат от стратегическата

и образователна игра - Тривиадор. Най-забавното, след като победиш другите играчи, е, че си си разширил дори и с малко общата култура.

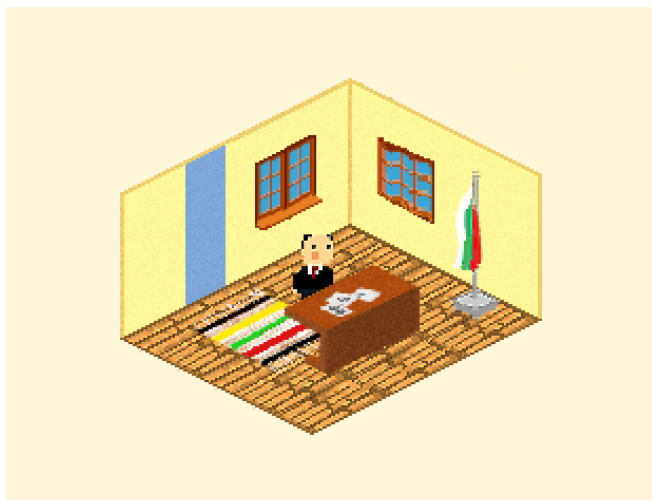
В нашата игра ще заложим на знанието като основен начин да се справяш добре. “Тривията”, която ще включим, ще бъде приложима в действителност, конкретно свързана с устройството и функционирането на България. Самата форма ни позволява известна дистанция от твърде сложната реалност, като други елементи от gameplay-а (история- сюжети и герои) ще бъдат частично вдъхновени или напълно измислени, което ни позволява да развиваме нереалистични сценарии. Хуморът няма да е нещо неприсъщо. Напр. каква политическа катастрофа трябва да предизвика играчът (умишлено или не), за да бъде изключен от въображаемия “Калистовски съюз”?

Залагането на психологическата и образователната цел зад игрова фасада ни позволява да задържим вниманието на играча, докато на заден план се симулират причинно-следствените връзки, които все пак са в основата на политическата дейност в реалния живот.

Механики

С “механики” наричаме самите начини, по които играта се развива. Общуването с играча се извършва посредством текст. Тя следва предварително написан сценарий с дървовидна структура, а на въпросите може да има два или повече отговора. Тоест въпросите са точки на разклонение. Има няколко предварително определени от нас изхода от играта, като някои ситуации преднамерено водят към даден изход, а други са там с второстепенна цел.

Ако след предварително зададен период от време (4 години в играта) играчът не е достигнал до нито един изход, тя ще приключи автоматично и изходът ще се определи според ситуацията (добър - стабилна държава, лош - голямо обществено недоволство).



*“Офисът” на играча, както изглежда в игра,
с ръчно нарисуваната родопска черга :)*

Освен нормалните изходи даваме и място на фантастични случаи като напр. “убит чрез преврат” или “успешно установяване на диктатура след достатъчно умело разиграване и настройване на настроението в парламента”.

Водени от динамиката на сценарийните отношения, набелязваме конкретни теоретични точки, напр. от конституцията или европейското право, които да включим обяснително и така да подсилим образователната функция на играта. Освен чрез обобщение, случаите, в които ще поставяме играча, ще служат като илюстрация на теорията.

Знаем, че не можем да постигнем пълна изчерпателност, но вярваме във вдъхновението от неща, в които са сигурни. С някои идеи се случва обратното - от общото ги свеждаме до конкретното и ги превръщаме в сценарий.



Първите няколко секунди gameplay от играта

Екип

Лидери	Отговорник по документацията	Финансист	Програмисти	Отговорник за публичността
Ема Христова Димитър Сотиров	Катерина Димитрова	Катерина Димитрова	Александър Бакарски Александър Гуров Димитър Сотиров	Ема Христова

Компетентност

Ема Христова е изключително грамотна и веща в политическата и медийната сфера.

Димитър Сотиров има сериозен опит със разработката на видео игри.

Александър Бакарски и Александър Гуров са едни от най-добрите програмисти в СМГ.

Катерина Димитрова има опит в сферата на програмирането, както и на тежката промишленост.

Метод на разработка

Софтуер [4]:

- За координация използваме [GitHub](#) и [Discord](#).
Кодът на играта е отворен и достъпен на <https://github.com/g8row/politicsgame>.
- Среда на разработка: [Visual Studio Code](#), [Notepad++](#), [Sublime Text 3](#)
- Език за програмиране: [Python](#)
- Допълнителни модули с отворен код, които да улеснят разработката: [pygame](#), [pygame_gui](#)

Всяка седмица правим срещи на екипа в понеделник и сряда след училище в Barista Coffee, ул. Бачо Киро 26-30, гр. София.

График и дейности

дейност	описание	начална дата	крайна дата
Търсене на информация	Проучване на демографията на населението на България, така че да вкараме адекватни приближения за аспектите от играта, които го изискват	10.03.2022	12.03.2022
Работа по сценарий	Нахвърляне на идеи за P1 (определящи) и P2 (странични) въпроси	13.03	17.03
Работа по сценарий	Линия 1 - още 10 въпроса от разнообразна тематика в общия скелетен сценарий, в който ще се движи играта	17.03	19.03
Работа по сценарий	Линия 2 - още 10 ситуации за фантастични случаи, хумористични елементи, възможност за крайни ситуации, лоши последици, добър завършек	19.03	22.03
Работа по сценарий	Разработване на край 1 - добрият край	23.03	25.03
Работа по сценарий	Разработване на край 2 - лошият край	25.03	27.03
Работа по	Разработване на край 3 - убит	27.03	29.03

дейност	описание	начална дата	крайна дата
сценарий			
Работа по сценарий	Разработване на край 4 - авторитарният	29.03	31.03
Работа по сценарий	Подбиране и разработване на хартия на дървообразната структура на историята	31.03	06.04
Brainstorm	Разработка на герои (играеми министър-председатели) на хартия, така че да имат консистентност помежду си и графично	06.04	08.03
Brainstorm	Разработка на други герои в същата вселена на играта	06.04	08.03
Код	Програмиране на ядрото на играта	17.03	25.03
Код	Разработване на механики	27.03	29.03
Код	Потвърждение, че механиките си пасват логически	29.03	29.03
Код	Време за адаптация в код	29.03	7.04
Търсене на информация	Експериментиране с research дърво	6.04	9.04
Проверка по качеството	Демото - бьгове (gameplay, артефакти, балансиране на променливи)	10.04	15.04
Проверка по качеството	Графична консистентност	10.04	15.04
	Среща с директора на СМГ	18.04	16.04
	Разпространение в СМГ чрез Shkolo	18.04	22.04
	Компилиране на последен вариант преди да пуснем за игра	23.04	23.04
Проверка по качеството	Организиране на плейтест с тесен кръг от хора с анкети за плейтест	23.04	30.04
Код и brainstorm	Балансиране според обратната връзка	24.04	30.04

дейност	описание	начална дата	крайна дата
Първична оценка	Изпълнен ли е критерият ни за успех? Какво още има да се прави?	1.05	3.05
	Разпространение в Instagram	След 4.05	
	Поддръжка и развитие, набирање на популярност	След 4.05	

Бюджет

Проектът ще се финансира с лични средства.

Лицензи за: графики, в стил isometric pixel art	макс. 100 лв.
Лицензи за: графики за потребителският интерфейс	макс. 50 лв.
Лицензи за: звук и музика	макс. 20 лв.
реклама *	?
Общо	~200 лв.

* За рекламата ще бъдат отделени пари от бюджета, но главно ще разчитаме на подкрепа от съученици, приятели и страници в социалните медии.

Разпространение и публичност

Бета-версията ще бъде тествана от ученици от нашето училище, СМГ. Ще помолим директора ни за съдействие, така че всеки ученик да има достъп до играта чрез линк в "Школо". Допълнително ще има нещо, наподобяващо вътрешен форум за играта, който ще праща отзивите на общ имейл на разработчиците - те са важни, защото трябва да вземем извадка и да заключим дали играта би се харесала на по-голяма аудитория. Екипът на програмистите ще следи за бъгове в кода.

За рекламата на играта в следващ етап ще разчитаме на приятели, съученици, както и на няколко страници в социалните медии, които имат подобна на нашата идея - да правят политиката по - достъпна за гражданите. Такива страници са: @tsarski.pishtovi, @zemlevezh, @project.firebird. Ако поискат платена реклама, ще използваме заделените пари от бюджета.

Характеристика (профил)

- Пол: всеки
- Възраст: 16-28-годишни, всеки проявил интерес

По-младата част от населението на България, която вече има ясно изявен афинитет към видео игрите.

- Образование - основно, средно

Особено към хора, които изучават гражданско образование в училище и разбират неговата полза.

- Област: българи в интернет пространството, независимо от географска територия (играта ще бъде само на български език засега).

Първоначалното демо ще бъде за затворен кръг от ученици и учители в Софийска математическа гимназия.

Рискове и критика

Разбира се, играта има немалки рискове. Съществува възможността играчът да злоупотребява с механиките, тоест да реши да играе неморално и ирационално, за да види какво ще стане. Няма как да се противопоставим на тази злоупотреба, защото това може да е част от забавлението в играта - да вършиш неморални неща, понеже няма реални последици. Но дори по този начин образователната функция пак ще влезе в сила -даже играчът да не се старае да запомни нещо от информацията, която му предоставяме, шансът несъзнателно да му остане нещо в паметта не е малък.

Критиката, която очакваме да получим, е с оглед на не напълно цялостната картина за причинно-следствени връзки, която представяме. Ние обаче не претендираме за всеобхватност. В реалния свят решенията биха имали много по - широка гама от последици, но тъй като ние пишем сценарий с предварително определени изходи, няма да имаме чисто стратегическа полза от голямо множество резултати.

Ограничената бройка на хората в екипа вероятно ще е повод за друга критика - градивна, която ще ни посочи къде в сценария е липсвала обективност, къде има нужда от разглеждане на проблема през друга оптика.

Устойчивост

Бета-вариантът, който разработваме в момента, има само един сценарий. В по-късен етап играта може да има множество сценарии, или "глави", като така ще наподобява визуален роман. Ако играта добие популярност и намерим доброволци, които да работят по нея заедно с нас, е възможно да я развием дотолкова, че да предоставим на потребителите графически интерфейс, чрез който сами да могат да създават интересни сценарии, а след това да ги пускат в платформата на играта. Това може да се види в игри като Episode, така че не е нещо непостижимо и със сигурност ще оравни играта, така че да не зависи всичко в нея от нашето световъзприятие.

Нашата задача на този следващ етап би била да регулираме минимално съдържанието, така че да не се загуби духът на играта, и периодично да пускаме сценарии, разработени официално от нас, за да не се оставя всичко на произвола на играчите.

Приложения и допълнителна документация

1. Данни от ЦИК за последните парламентарни избори,
results.cik.bg/pi2021_07/aktivnost/index.html
2. Данни от afis за избирателна активност по възраст,
offnews.bg/politika/izbiratelnata-aktivnost-po-vazrast-naseleno-miasto-i-obrazovanie-398685.html
3. стр. 153/154, Петър-Емил Митев и Сийка Ковачева, 2014
“Младите хора в Европейска България – социологически портрет”,
<https://library.fes.de/pdf-files/bueros/sofia/12568.pdf>
4. Линкове до споменатите софтуери:
github.com
discord.com
code.visualstudio.com
notepad-plus-plus.org
sublimetext.com/3
python.org
pygame.org

Споменатите софтуери имат лиценз, който позволява безплатна употреба за търговска и нетърговска цел.