



Симуляційна гра СУСПІЛЬСТВО ТА ПОБУДОВА НАЦІЇ



Автори:

Сергій Штукарін, директор Центру політологічних досліджень

Олександра Давимука, заступник директора ДМГО «Центр міжнародної безпеки»

Перший варіант гри розроблявся в 2010-2012 рр.. Чинна версія була підготовлена восени 2016 р. після тотальної ревізії наявних розробок.

Проведена в рамках Осінньої Академії НАТО «Встановлення довіри для України: досвід НАТО у примиренні через інформування та діалог» (м. Вінниця, 2016 р.); Осінньої Академії НАТО «Виклики східному флангу Альянсу: просуваючи готовність та взаєморозуміння» (м. Ужгород, 2018 р.); Літньої Академії НАТО «Україна-НАТО: узгоджене партнерство для впевненої інтеграції» (м. Миколаїв, 2020 р.)

МЕТОДОЛОГІЯ ГРИ



Концепція: симуляція є навчальною вправою для студентів, що цікавляться питаннями міжнародної безпеки, зокрема, тематикою «неспроможних держав» ("failed states"), а також націє- та державотворення.

Мета вправи: навчити розуміти процеси націє- та державотворення, вдосконалити комунікаційні навички учасників, а також розвинути навички аналізу різних аспектів міжнародних відносин, причин краху держав.



Модерація: Для ефективного управління ігровим процесом бажаною є наявність 3 осіб, знайомих з методичними рекомендаціями по організації гри: модератор (оголошує етапи гри, з'ясовує спірні моменти), а також 1-2 асистенти (проводять жеребкування під час гри).

Необхідні умови та устаткування: Простора аудиторія, папір для фліпчарту, спеціальні картки (зразки - див. нижче), кольорові фломастери.



Учасники: Від 10 до 30 осіб.

Загальний час: 1,5-2 години; гра поділена на 5 блоків по 15-25 хвилин.



ОПИСОВА ЧАСТИНА

Гра симулює процес розбудови людської цивілізації та системи міждержавних відносин з «чистого листа» - в процесі колонізації іншої планети. Кожен учасник виконує роль лідера народу, який розпочинає державотворення на новому місці. У випадку, якщо кількість учасників є значною, декілька учасників можуть представляти одну ігрову одиницю (населення, згодом державу) одночасно (в якості представників виконавчої та законодавчої влад, громадянського суспільства тощо).

Землю (грецькою – «Гея») було покинуто через вичерпання ресурсів, радіаційне забруднення та купи сміття. Живі істоти переселились на Нео-Гею (планету земного типу в сузір'ї Центавра).

Нова історія почалась...



Етап I. ЗАСЕЛЕННЯ НЕО-ГЕЇ

Завдання: Вам необхідно створити націю:

- ✓ Придумайте назву Вашому народу;
- ✓ Отримайте картку з кількістю представників Вашого народу та релігією (див. Додаток 1).;
- ✓ Намалюйте перші межі розселення Вашого народу на карті.

Час на виконання: 15 хвилин

Етап II. ФОРМУВАННЯ ДЕРЖАВ-НАЦІЙ

Завдання: Вам треба заснувати державу:

- ✓ Обговоріть із сусідніми народами можливості об'єднання ваших територій в держави (якщо Ви хочете завоювати їх – оголосить війну);
- ✓ Спільно з сусідами проведіть делімітацію кордонів;
- ✓ Розташуйте на мапі столицю Вашої держави;
- ✓ Отримайте картки із **сильними**, **нормальними**, або **слабкими** публічними благами та публічними політиками (див. Додаток 2); а також з **бонусами** (див. Додаток 3) та **кризовими явищами** (див. Додаток 4).

Час на виконання: 20 хвилин

Етап III. ЗАЛУЧЕННЯ ДО ДІАЛОГУ

Завдання: Знайти можливості збільшити свій вплив у новому світі:

- ✓ Ви можете оголошувати війни, засновувати коаліції, надавати допомогу іншим;
- ✓ Зберіться у регіональні конференції;
- ✓ Обговоріть інтеграційні ініціативи з метою протистояння спільним викликам і загрозам.

Час на виконання: 20 хвилин

Етап IV. ПЕРЕЖИВАННЯ ПРОЦЕСІВ РЕГІОНАЛІЗМУ

Завдання: Зберегти цілісність держави:

- ✓ Перегляньте межі утворених регіонів (**намагайтеся зберегти цілісність та єдність Вашої держави!**);
- ✓ Підготуйте короткий звіт про стан Вашої держави;
- ✓ Обговоріть стан відносин Вашої держави із сусідами, шукайте підтримку (використовуйте при цьому усі наявні засоби зовнішньої політики).
- ✓

Час на виконання: 25 хвилин

Етап V. ДОПОМОГА ДЕРЖАВАМ, ЯКІ ЗАЗНАЛИ КРАХУ

Завдання: Вирішити глобальні проблеми розвитку:

- ✓ Зберіться у глобальний Конгрес;
- ✓ Оберіть регіональних лідерів, аби вони презентували ситуацію з країнами, що зазнають краху, а також варіанти можливих рішень;
- ✓ Дайте слово найслабшим країнам;
- ✓ Розробіть спільні рішення щодо розв'язання відповідних проблем.
- ✓

Час на виконання: 25 хвилин

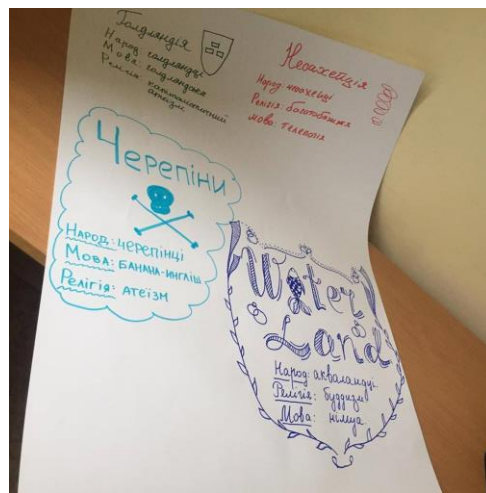
ПИТАННЯ ДЛЯ ОБГОВОРЕННЯ ЗА РЕЗУЛЬТАТАМИ ГРИ

- ✓ Як Ви почувались на різних етапах?
- ✓ На якому етапі Ви зрозуміли, що Ви, або Ваш сусід зазнає поразки?
- ✓ Що Ви зробили, щоб запобігти цьому?



ІНСТРУКЦІЇ ДЛЯ ОРГАНІЗАТОРІВ

1. Важливо, аби модератор та асистенти слідкували за процесом, але самі не втручались в гру – окрім випадків, коли учасники зайшли в глухий кут.
2. Слід пояснити учасникам, що вони мають активніше використовувати усі наявні засоби зовнішньої політики, творчо підходили до пошуку відповідей на виклики своїх країн.
3. Війну в рамках гри можна моделювати шляхом кидання кубиків (наприклад, перевага у війні буде рахуватись в залежності від різниці між кубиками, що викинули гравці). Можливі інші способи проведення "війни".
4. III-V етапи можливо розгорнути для більш ґрунтовної симуляції переговорів, з дипломатичним протоколом та етикетом, підготовкою певних документів.
5. На IV етапі необхідно стимулювати всіх учасників взяти участь в регіоналізації існуючих держав. Під час "регіоналізації" кожний випадок має пояснюватись (учасники можуть зобразити власні картки з особливостями кожного нового регіону, що створюється).
6. Звіти країн на заключні стадії гри мають висвітлювати всю їх історію від початку гри, коротко описувати все, що відбулось з відповідною ігровою одиницею, а також характеризувати поточний стан справ, в т.ч. проблемні питання, внутрішні конфлікти та суперечності з сусідами. На підставі цих звітів держави ведуть переговори, знаходять підтримку з боку сильніших країн. Звіти варто зібрати після завершення гри, для аналізу та підготовки до наступних ігор.




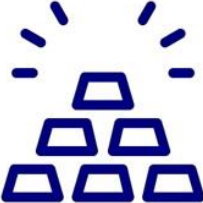




Додаток 1. Приклад карток з інформацією про населення ігрової одиниці

10 тис. осіб Християнство (православ'я)	500 тис. осіб Іслам (шиїти)	10 млн осіб Іудаїзм	60 млн осіб Іудаїзм
10 тис. осіб Буддизм	500 тис. осіб Індуїзм	10 млн осіб Християнство (протестантизм)	60 млн осіб Іслам (суніти)
50 тис. осіб Іслам (суніти)	750 тис. осіб Іслам (суніти)	80 млн осіб Буддизм	70 млн осіб Іслам (шиїти)



Додаток 2. Приклад карток з інформацією про публічні блага та політики

Врядування	Опозиція	Торгівля	Технології
Охорона здоров'я	Технології	Врядування	Навколишнє середовище
Зброя	Армія	Охорона здоров'я	Врядування
Торгівля	Армія	Армія	Охорона здоров'я
Навколишнє середовище	Опозиція	Торгівля	Армія
Опозиція	Торгівля	Зброя	Зброя
Врядування	Зброя	Охорона здоров'я	Опозиція
Торгівля	Торгівля	Врядування	Охорона здоров'я
Охорона здоров'я	Врядування	Армія	Зброя

Додаток 3. Приклад карток з бонусами

<p>Видобування нафти і газу</p> 	<p>Видобування золота</p> 	<p>Видобування вугілля</p> 
<p>Видобування урану</p> 	<p>Вирощування зернових культур</p> 	<p>Археологічні знахідки</p> 

Додаток 4. Приклад карток з кризовими явищами

<p>Землетрус</p> 	<p>Засуха</p> 	<p>Екстремізм та радикалізм</p> 
<p>Ураган</p> 	<p>Диктатура</p> 	<p>Забруднення повітря</p> 