



# Имитационно-ролевая игра «Глобальный вопрос»

## Пост-релиз

Учредителями игры выступили Служба по контролю и надзору в сфере охраны окружающей среды, объектов животного мира и лесных отношений Ханты-Мансийского автономного округа – Югры и Региональное молодежное общественное экологическое движение «Третья планета от Солнца».

Игра проходила в 2013-2014 годах в социальной сети ВКонтакте для подростков Ханты-Мансийского автономного округа. В 2015 году игра «Глобальный вопрос» получила поддержку Комиссии Российской Федерации по делам ЮНЕСКО и впервые прошла на российском уровне. Участниками игры стали команды из 5 человек – учащиеся 9-11 классов общеобразовательных организаций и учащиеся высшего и профессионального образования, представители общественных объединений, осуществляющих свою деятельность на территории Ханты-Мансийского автономного округа – Югры, учащиеся 9-11 классов ассоциированных школ ЮНЕСКО Российской Федерации в возрасте от 14 до 19 лет.

В 2016 году игра впервые прошла на собственной игровой площадке – сайте [www.глобальныйвопрос.рф](http://www.глобальныйвопрос.рф), созданном выпускником экологического движения «Третья планета от Солнца» Павлом Степановым (г. Чебоксары).

Партнерами игры в 2016 году стали Национальный Координационный центр проекта «Ассоциированные школы ЮНЕСКО» в Российской Федерации, Департаменты образования и молодежной политики, общественных и внешних связей Ханты-Мансийского автономного округа – Югры, Общероссийские общественные организации «Центр экологической политики и культуры», «Российский социально-экологический союз», Югорский государственный университет, Университет управления «ТИСБИ» (г. Казань).

Игра «Глобальный вопрос» разработана экологическим движением с целью содействия формированию глобального экологического мышления и глобальной экологической ответственности.

Модераторами игры выступили тренеры экологического движения «Третья планета от Солнца» Евгений Вязов, Римма Юдина, Алексей Крецул, Наталья Дубова из Покачей и Татьяна Завроцкая из Урая.

В игре 2016 года приняли участие 63 команды из 20 субъектов страны, в том числе:

1. Москва – 7 команд
2. Севастополь – 1 команда
3. Волгоградская область – 1 команда
4. Воронежская область – 3 команды
5. Московская область – 2 команды
6. Нижегородская область – 2 команды
7. Пензенская область – 1 команда
8. Самарская область – 1 команда
9. Саратовская область – 1 команда
10. Сахалинская область – 1 команда



11. Челябинская область – 2 команды
12. Республика Татарстан – 2 команды
13. Республика Башкортостан – 11 команд
14. Республика Удмуртия – 2 команды
15. Республика Дагестан – 1 команда
16. Краснодарский край – 2 команды
17. Красноярский край – 1 команда
18. Пермский край – 2 команды
19. Хабаровский край – 1 команда
20. Ханты-Мансийский автономный округ – Югра – 19 команд, в том числе:
  - Советский район – 1 команда
  - Сургутский район – 1 команда
  - Нефтеюганский район – 1 команда
  - Нижневартовск – 2 команды
  - Пыть-Ях – 1 команда
  - Нягань – 1 команда
  - Урай – 3 команды
  - Покачи – 9 команд

Общее количество зарегистрированных на сайте участников (игроков, руководителей команд, гостей сайта и организаторов) – 468 человек.

Каждая команда представляла собой правительство виртуального государства, которому предстояло распоряжаться ресурсами страны, решать социальные проблемы, вопросы международного сотрудничества и многое другое.

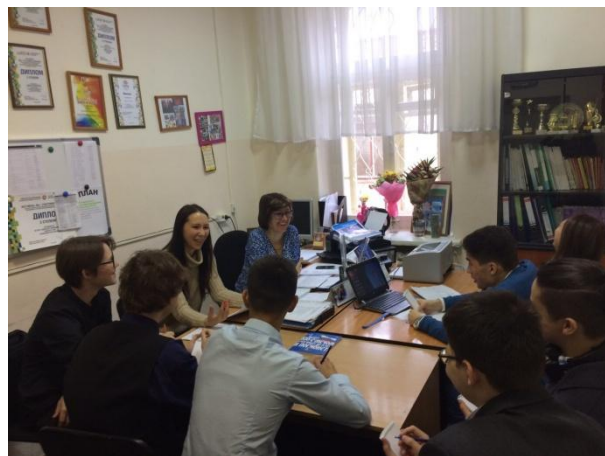
Игра проводилась по 5 направлениям: политика, экономика, экология, социальная сфера и культурология на 5 игровых площадках: Совет глав государств, ООН, ЮНЕСКО, Биржа, Институт информационных технологий.

Так, представители Совета глав государств обсудили новую образовательную политику, разобрались в вопросах сохранения биоразнообразия Арктической зоны и зоны Мирового океана, обменялись планами по проведению Года экологии и Дня энергосбережения в России, методами работы с одаренными подростками, высказали мнение по определению критериев эффективности деятельности правительств.

Члены Организации объединенных наций (ООН) выработали собственную позицию по правам человека и контролю за влиянием наиболее сильных государств.

Представители Организации объединенных наций по вопросам образования, науки и культуры (ЮНЕСКО) приняли участие в дебатах по самым актуальным вопросам современности в политической, экономической, экологической, социальной и культурной сферах.

На площадке Института информационных технологий участники игры создали сюжеты PR-кампаний своих правительств, разработали гербы и гимны, освещали деятельность своих команд.



На Бирже участники игры распоряжались своими ресурсами, заключая сделки по покупке или продаже, производством новых продуктов, определяли необходимость в кадрах и финансовых средствах.

Организаторы старались, чтобы участники игры самостоятельно пришли к выводу, что любое действие имеет целый ряд последствий в различных областях. При этом последствия будут иметь как положительный, так и отрицательный эффект. Следовательно, необходимо найти такое решение проблемы, при котором сумма эффектов будет равна нулю или иметь положительную динамику. Кажется, что это довольно просто, на самом же деле необходимо учитывать огромное количество различных факторов – политику, экономику, социальную сферу, культурологию, экологию, право и т.д.



Ежедневно модераторы игры определяли рейтинг каждой виртуальной страны, опираясь на активность игроков и целесообразность принятых ими решений. В итоге пятерку лидеров составили:

- 1 место - Государство «Великая Империя 48» Ханты-Мансийский автономный округ– Югра, г. Урай
- 2 место - Государство «Концессия» Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский
- 3 место - Государство «Мед» Челябинская область, г. Миасс
- 4 место - Государство «Радуга» Нижегородская область, г. Кулебаки
- 5 место - Государство «ТОСЭР» Хабаровский край, г. Комсомольск-на-Амуре

По итогам игры все участники получают сертификаты, а победители и призеры – дипломы и ценные подарки. Команды, вошедшие в пятерку лидеров, получают возможность принять участие в Международном молодежном экологическом форуме «Одна планета – одно будущее!» в соответствии с Положением о форуме.

На этом мероприятие не заканчивается, модераторы обработают все поступившие предложения, все решения, принятые подростками, и направят в адрес партнеров игры Обращение с обоснованием позиции молодежи страны по вопросам устойчивого развития, охраны окружающей среды и решению насущных социальных проблем.

