

# студополия

**«Студополия» - это деловая игра, симулятор государства в реальной жизни. Все события игры разворачиваются в вымышленном государстве СевГУленд, где каждый игрок является его гражданином. Вы можете попробовать себя в роли парламентария, руководителя средств массовой информации, начальника большого промышленного предприятия, а также многих других, ведь ограничений в выборе своей занятости - нет! В Студополии игроки задают ход игры, но не забывайте, что в целях безопасности граждан СевГУленда, в государстве действуют надзорные органы в лице организаторов, поэтому будьте вежливы друг с другом. Выполняйте задания, копите баллы и боритесь за влияние.**

**Удачной Вам игры!**

**ГРАЖДАНИН**

Клуб гражданского просвещения

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## 1. Основные понятия.

### Игровая зона

место, где происходят игровые события.

### Игровой сектор

игровая структура с определённой специализацией.

### Игровая команда

маленькая ячейка общества, от лица которой действуют игроки.

### Институция

специализированная совокупность правил и отношений в какой-то сфере общества.

### Игровое задание

задача, за которую начисляются баллы для достижения цели игры.

### Баллы

единица оценивания, которая используется для измерения игрового рейтинга.

### Рейтинг

показатель, определяющий уровень игровой команды/ игрового сектора и его положение в сообществе игры.

### Игровое событие (игровой ивент)

специальное событие в игре, за участие в котором можно получить доп. баллы и/или уникальные призы.

### СевГУленд

вымышленное государство в игре «Студополия».

### Статут СевГУленда

Конституция СевГУленда.

### Организатор

человек, которого нужно слушать.

### Гражданин СевГУленда

игрок в Студополии.

## 2. Описание игры.

Длительность игры - 2 часа.

### **3. Цели и задачи игры.**

В начале игры каждый игрок закрепляется за каким-либо игровым сектором. Внутри игрового сектора игроки делятся на игровые команды. В пределах своего игрового сектора игрокам необходимо выполнять специальные задания, за выполнение которых будут начисляться баллы. В пределах одного игрового сектора для каждой игровой команды задания одинаковые. Цель игры – одержать победу, набрав наибольшее количество баллов. Инструменты, которыми игроки будут пользоваться в процессе выполнения заданий будут прописаны в самих заданиях или будут интуитивно понятны.

### **4. Система рейтинга.**

В игре действует двухмерная система рейтинга: рейтинг игрового сектора и рейтинг игровой команды. За выполнение заданий баллы начисляются как игровому сектору в целом, так и игровой команде в частности (подробнее о баллах – Госплан СевГУленда). Игровой сектор, который набрал больше всего баллов за время игры становится победителем и получает призы. Ранжирование призовой продукции для сектора-победителя основывается на рейтинге игровых команд внутри сектора-победителя.

### **5. Структура и персонажи игры.**

В игре существует три (3) игровых сектора: правительственный, информационный и экономический. Задача каждого игрового сектора – развитие государства СевГУленд и сфер жизнедеятельности его граждан.



#### **Правительственный сектор**

Развивает управление, политику и представляет интересы граждан.

#### **Информационный сектор**

Управляет коммуникационными, образовательными и медиа-системами.

#### **Экономический сектор**

Стимулирует развитие экономики и решает проблемы в её сфере.

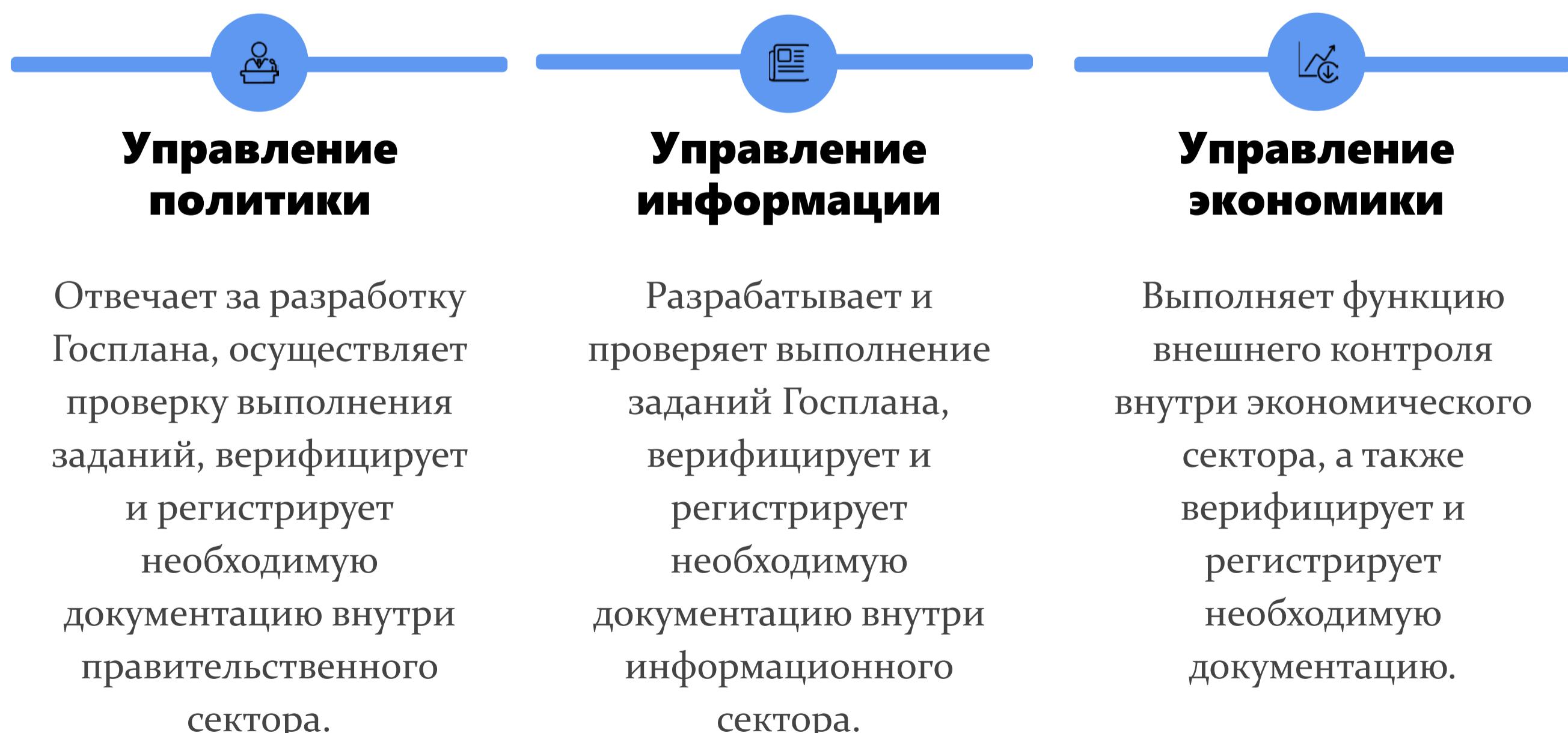
# Структура и персонажи игры

Функционирование государства СевГУленда обеспечивают следующие игровые институции:

<b>Прокурор</b>	Верховное должностное лицо, являющееся трансцендентным для игроков*.
<b>Счетная палата СевГУленда</b>	Высший орган внешнего контроля, подотчётный Прокуратору СевГУленда. Осуществляет подсчет баллов за выполненные задания и ведет игровой рейтинг.
<b>Исполком СевГУленда</b>	Высший исполнительный орган государственной власти СевГУленда. Выполняет контрольные функции: проверяет выполнение Госплана, заданий и соблюдение игрового времени.
<b>Парламент СевГУленда</b>	Высший представительный и законодательный орган СевГУленда. Состоит из двух палат: Совета Старейшин и Студколлегии. Обеспечивает представительство интересов граждан и мн. другое (подробнее - Статут СевГУленда).

\*Прокурор является формальной игровой фигурой, с которым игроки не взаимодействуют напрямую. Прокурор выступает организатор, который следит за всем ходом игры и имеет право его корректировать. Де-юре Прокурор главный, но де-факто для игроков Исполком главное.

## Исполком



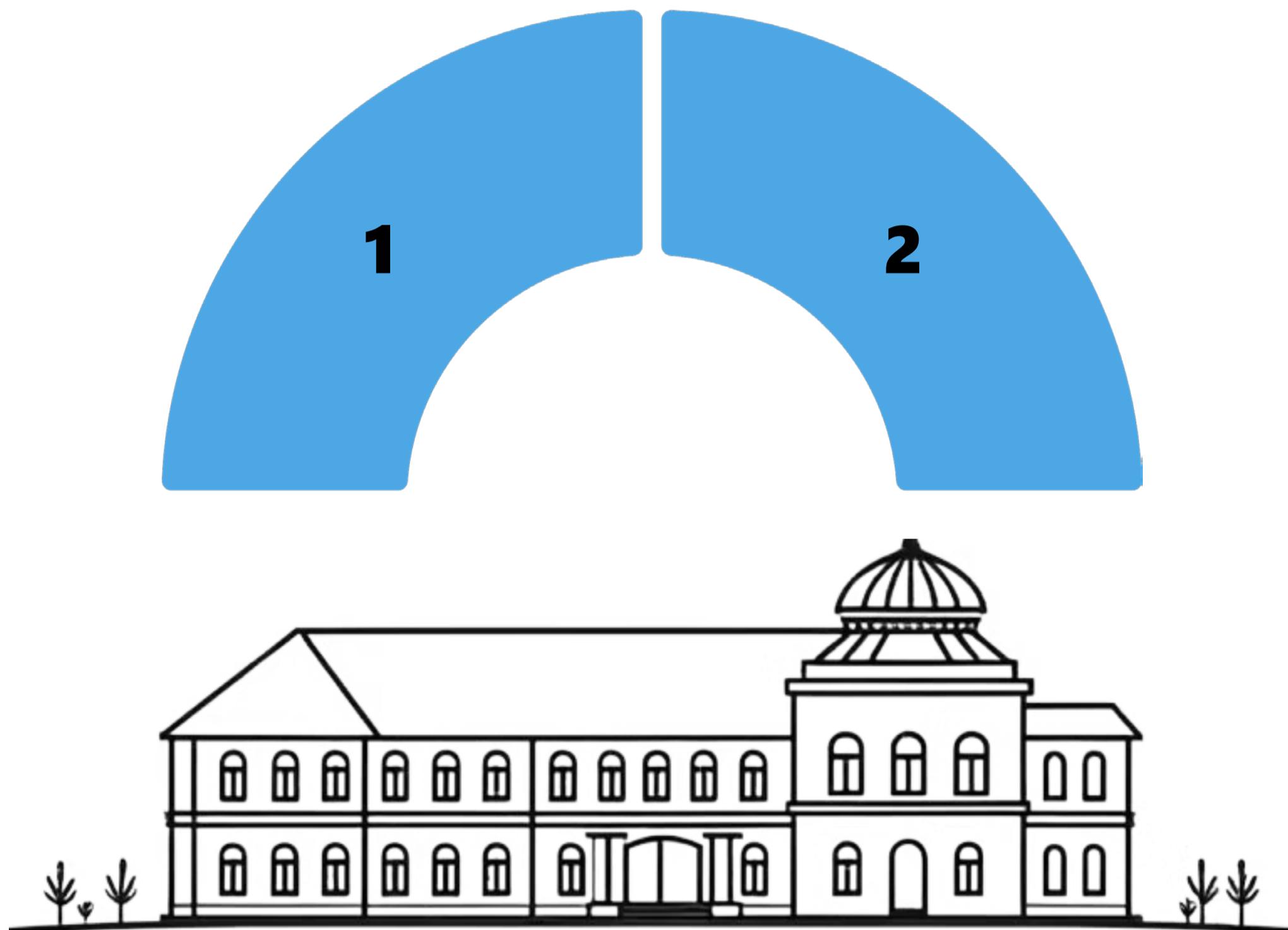
# Парламент СевГУленда

## Совет Старейшин

Верхняя палата Парламента. Состоит из организаторов. Ратифицирует проекты Временных законов, утверждает Указы Прокуратора и Госплан.

## Студколлегия

Нижняя палата Парламента. Состоит из игроков правительственного сектора. Разрабатывает проекты Временных законов, представляет интересы граждан.



## Счетная палата СевГУленда

1

2

3

### Ответственный за подсчет баллов в команде.

Игрок, передающий информацию о выполненных заданиях счетоводу сектора.

### Счетовод сектора

Уполномоченное лицо, которое ведет подсчет баллов внутри конкретного игрового сектора.

### Главный счетовод

Организатор, осуществляющий общий подсчет баллов и рейтинга во всей игре.

# **Правительственный сектор**

Правительственный сектор СевГУленда представлен в виде Студколлегии – нижняя палата Парламента СевГУленда (подробнее – см. Статут СевГУленда). В пределах правительского сектора игроки, которые были в него распределены, объединяются в игровые команды. Игровые команды внутри правительского сектора называются политическими партиями. Все партии входят в Студколлегию, соответственно, все игроки правительского сектора являются депутатами СевГУленда. Игроки правительского сектора обладают правом законодательной инициативы. Их задача улучшать правовую базу СевГУленда, выполнять представительские функции, обеспечивая удовлетворение гражданских запросов в пределах своих компетенций и полномочий. Цель правительского сектора – улучшение политической обстановки в СевГУленде, предотвращение появления девиантных настроений в обществе, обеспечение поддержки положительного общественного мнения к государству, пресечение появления негативных форм активности граждан. Задачи правительского сектора изложены на бумажном носителе «Госплан СевГУленда «О Плановых задачах правительского сектора по развитию СевГУленда».



## **Роли игроков правительского сектора:**

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <b>1 Председатель Правительства</b> | Это куратор и координатор всей правительской структуры. Он курирует деятельность Правительства, руководит парламентскими слушаниями и выносит заключение по слушаниям, контролирует Правительственную деятельность. |
| <b>2 Правительственный счетовод</b> | Уполномоченное лицо, отвечающий за ведение общего учета баллов правительского сектора в цифрах.   |

**3 Начальник Управления политики Исполкома.** Уполномоченное лицо, осуществляющее проверку и фиксацию выполнения заданий, передает информацию Правительственному счетоводу;

**4 Партийцы (они же депутаты Студколлегии)** Это игроки, которые функционируют в пределах правительского сектора. В их задачи входит разработка законопроектов, учет общественного мнения, его анализ и многое другое. Обязательные роли (подробнее – см. в Приложении 2 Госплана СевГУленда «О Плановых задачах правительского сектора по развитию СевГУленда»).

## Информационный сектор

Целью информационного сектора является обеспечение оперативного освещения ключевых событий, интервьюирование значимых персон и обычных граждан, развитие собственного СМИ, а также проведение журналистских расследований, направленных на проверку достоверности поступающей информации. Игроки информационного сектора выступают связующим звеном между участниками и организаторами игры, формируя достоверную и своевременную картину происходящего в СевГУленде. Внутри информационного сектора игровые команды именуются – СМИ. В процессе игры выполнение заданий осуществляется от лица СМИ, созданного игроками правительского сектора.



## **Роли игроков информационного сектора:**

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <b>1 Главный редактор</b>         | Является куратором и координатором структуры СМИ. Он обеспечивает устойчивую коммуникацию между игроками информационного сектора, поддерживая связь непосредственно с Директорами СМИ (подробнее – далее). В его задачи входит: выдача игровых материалов и их хранение; поддержание организационного порядка в структуре СМИ; формирование общего информационного вектора игры, контроль за качеством и достоверностью публикуемого контента.   |
| <b>2 Ответственный секретарь</b>  | Уполномоченное лицо, осуществляющее контроль за исполнением заданий и подсчет баллов, полученных за их выполнение.   |
| <b>3 Директор СМИ</b>             | Игрок-руководитель игровой команды в информационной структуре, несущий ответственность за деятельность своего СМИ. Его ключевые обязанности: организация работы команды и распределение ролей между участниками; взаимодействие с Главным редактором; получение заданий и контроль за их реализацией; отслеживание дедлайнов, напоминание команде о сроках публикаций; проверка оформления материалов в соответствии с установленными требованиями (а также возможность внесения правок в содержание материалов по своему желанию).                      |
| <b>4 Корреспондент и оператор</b> | Это игроки, выступающие основной творческой силой СМИ, работают всегда в паре. Именно они формируют новостной и аналитический контент. Их задачи включают: написание статей, заметок, интервью и репортажей; активное взаимодействие с игроками для сбора информации; участие в расследованиях, анализ и верификация получаемых сведений; соблюдение журналистской этики и стандартов качества контента – оно же и соблюдение заданных условий (подробнее – см. Госплан СевГУленда «О Плановых задачах информационного сектора по развитию СевГУленда»). |

# Экономический сектор



Развитие экономической системы, решение экономических проблем в СевГУленде, а также повышение финансовой грамотности населения - одни из немногих задач, закрепленные за экономическим сектором. Главная специфика экономического сектора - это внутренняя конкуренция, т. е. помимо конкуренции между игровыми секторами ведется конкуренция между игровыми командами. Игровые команды внутри экономического сектора называются предприятиями. Целью каждого предприятия является повышение прибыли. Прибыль высчитывается путем конвертации игровых баллов в виртуальную валюту.

## Роли игроков экономического сектора:

- |          |   |   |
|----------|---|---|
| <b>1</b> | <b>Оператор рынка<br/>(счетовод<br/>экономического<br/>сектора)</b> | Уполномоченное лицо, осуществляющее контроль за исполнением заданий и подсчет баллов, полученных за их выполнение.  |
| <b>2</b> | <b>Начальник<br/>Управления<br/>экономики<br/>Исполкома</b>         | Уполномоченное лицо, осуществляющее проверку и фиксацию выполнения заданий, передает информацию Оператору рынка.  |
| <b>3</b> | <b>Руководитель<br/>предприятия</b>                                 | Игрок-руководитель игровой команды в экономическом структуре, несущий ответственность за деятельность своего предприятия. Его ключевые обязанности: организация работы команды и распределение ролей между участниками; получение заданий и контроль за их реализацией; отслеживание дедлайнов. |
| <b>4</b> | <b>Работники<br/>предприятия</b>                                    | Это игроки, которые функционируют в пределах экономического сектора. Обязательные роли (подробнее – см. в Приложении 2 Госплана СевГУленда «О Плановых задачах экономического сектора по развитию СевГУленда»).   |