«ГОРОД В ОГНЕ»

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Вступление

Игра **«Город в «огне»** создана на основе методики подготовки антикризисных команд для крупнейших предприятий и органов власти РФ. В ее основе лежит «Аналитический Конструктор» (автор А.В. Мозолин) – алгоритм оперативного анализа конфликтов, позволяющий вырабатывать эффективные решения и прогнозировать действия оппонентов.

Более 20 лет мы использовали различные игровые технологии для решения самых разных проблем в политике и бизнесе. Своеобразным итогом этого опыта является «Город в «огне».

2. Цель игры

Мы подготовили 10 вариантов игровых ситуаций (кейсов). В каждом кейсе в условиях сформулированы цели, которых должны достичь Игроки. Для этого, совершая ходы, Игроки должны лишить своих оппонентов доступа к имеющимся у них ресурсам и каналам влияния, а также сформировать свою информационную повестку.

Побеждает тот, кто сможет «заблокировать» ресурсы и привести к исчерпанию бюджета оппонентов и \ или навязать свои темы в информационном пространстве[1].

3. Игровая ситуация и игровое поле

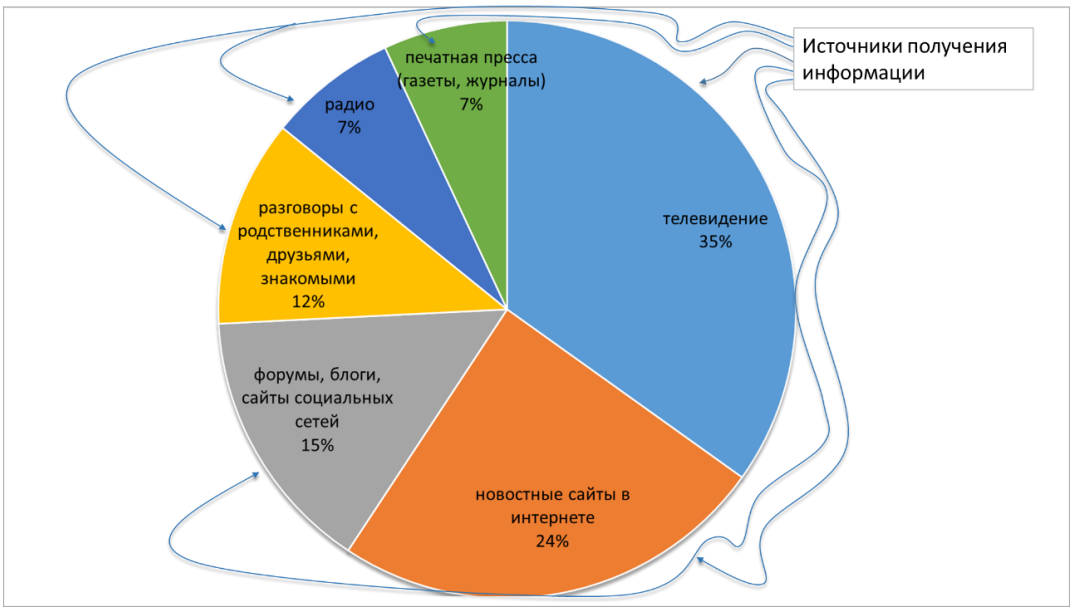
«Игровая ситуация» – конфликт, проблема, которая возникла в общественно-политической сфере муниципалитета и стала достоянием общественности (о ней пишут СМИ, обсуждают жители и т.п.). За основу мы взяли реальные конфликты, происходившие в последние годы в разных регионах нашей страны. В игре вам будет предложено 10 игровых ситуаций, в которых вы можете сыграть за любого участника.

«Аналитический Конструктор» хорош тем, что вы можете также «собирать» из наших фишек свои конфликты и моделировать развитие ситуаций и действия участников. (Подробнее см. akm-politika.com)

«Игровое поле» – общественно-политическая сфера муниципалитета. Он может быть маленьким, может быть мегаполисом – в данном случае неважно. Важно, что мы играем:

1. на «поле», которое формируется различными источниками коммуникации (см. Схему 1.),
2. игроки используют различные методы для формирования общественного мнения (например, «вбрасывают» в социальные сети разную информацию или проводят акции протеста), а также направленные на минимизирование возможностей оппонентов в использовании собственных ресурсов (см. Схему 2.)

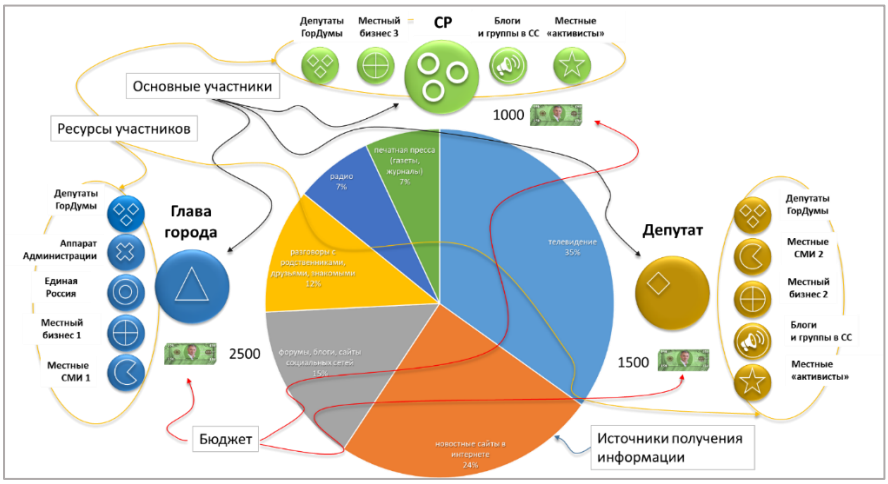
Схема 1. Игровое поле. Источники информации*****



* Поскольку мы играем в реальные ситуации, то и распределение источников информации по степени их использования населением тоже реально. Для формирования этой части игрового поля мы воспользовались результатами исследований Фонда общественного мнения

[1] Если у тебя нет средств, каналов и т.п., сможешь ли ты продолжать «войну»? Очевидно, что нет.

Схема 2. Игровое поле. Участники и ресурсы.

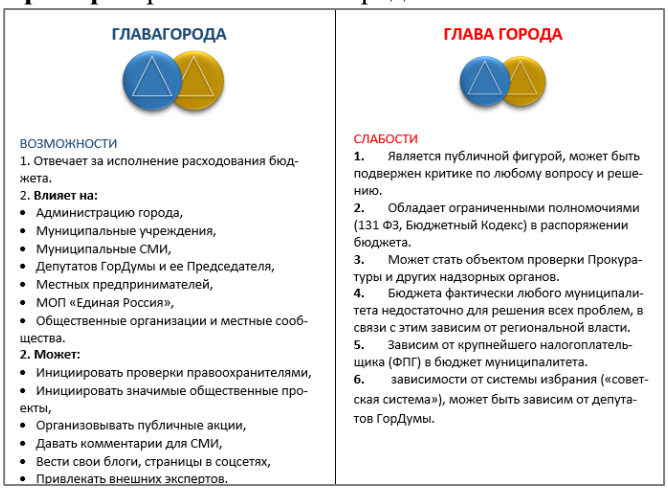


4. Игроки (Участники конфликта)

Любой конфликт предполагает, как минимум, двух участников. В наших кейсах их может быть больше. Вы можете играть за «Главу города» или «Активистов», за «Партию» или «Градообразующее предприятие» – вариантов достаточно много и в каждой ситуации мы предусмотрели разное количество игроков. Вы можете играть за любую сторону.

Каждый участник конфликта обладает своими возможностями (ресурсами) и «болевыми точками» (слабости), с которыми вы познакомитесь в Карточках. «Возможности» - что и как можно использовать для влияния на оппонентов и формирования повестки. «Слабости» - потенциальные направления атак со стороны других участников. Однако здесь следует помнить, что иногда «возможности» могут стать «слабостями» и наоборот. Добавим, что при описании каждого кейса мы сформулировали исходные ресурсы, которыми обладают участники и особенности их использования. Помимо этого, в Карточках приведены графические обозначения (фишки) каждого участника. Соответственно, в кейсах ресурсы, которыми обладает тот или иной игрок, обозначены одним с ним цветом (см. Схему 2.).

Пример Карточки «Глава города»



ГЛАВАГОРОДА

ВОЗМОЖНОСТИ

1. Отвечает за исполнение расходования бюджета.
2. **Влияет на:**
- Администрацию города,
- Муниципальные учреждения,
- Муниципальные СМИ,
- Депутатов ГорДумы и ее Председателя,
- Местных предпринимателей,
- МОП «Единая Россия»,
- Общественные организации и местные сообщества.

2. Может:
- Инициировать проверки правоохранителями,
- Инициировать значимые общественные проекты,
- Организовывать публичные акции,
- Давать комментарии для СМИ,
- Вести свои блоги, страницы в соцсетях,
- Привлекать внешних экспертов.

ГЛАВА ГОРОДА

СЛАБОСТИ

1. Является публичной фигурой, может быть подвержен критике по любому вопросу и решению.
2. Обладает ограниченными полномочиями (131 ФЗ, Бюджетный Кодекс) в распоряжении бюджета.
3. Может стать объектом проверки Прокуратуры и других надзорных органов.
4. Бюджета фактически любого муниципалитета недостаточно для решения всех проблем, в связи с этим зависим от региональной власти.
5. Зависим от крупнейшего налогоплательщика (ФПГ) в бюджет муниципалитета.
6. зависимости от системы избрания («советская система»), может быть зависим от депутатов ГорДумы.

5. «Кредиты» и «прайс»

«Кредиты». Когда участник использует ресурсы, распространяет через СМИ сообщения либо организует митинги, он тратит время, деньги и определенные усилия. Своеобразным эквивалентом всех этих трат в игре являются «кредиты».

Логично предположить, что объем возможностей, которыми обладает, например, «Градообразующее предприятие» будет существенно выше, чем у «Активистов». Поэтому, по условиям кейсов (и в реальности), у каждого участника разный «Бюджет» (объем «кредитов»), который они могут потратить на решение своих задач (см. Схему 2.).

«Стоимость» использования тех или иных ресурсов тоже отличается.

Предположим, «Активисты» решили провести протестный митинг. Помимо различных разрешительных документов, для этого им всего лишь потребуется мобилизовать своих сторонников (которые у них есть). С другой стороны, некая политическая «Партия» также планирует организовать свой митинг. В этом случае ей придется потратить существенно больше усилий для того, чтобы пригласить (привести) на него людей. Соответственно, во втором случае будет потрачено значительно больше «кредитов». Особенности использования «своих» и «не своих» ресурсов вы также найдете в описании ситуаций.

Пример «Кредитов»

«Бюджет». По условиям кейсов каждый Игрок на начальном этапе обладает своими объемом кредитов – «Бюджетом». Игроки, у которых закончился Бюджет, и он не может быть пополнен из других источников, выходят из игры и признаются проигравшими.

При «тратах» Бюджета необходимо исходить из следующего:

1. Бюджет **не может** пополняться источниками, находящимися за пределами игрового поля (за исключением «Внезапных факторов». См. ниже).
2. При наличии договоренности бюджет одного Игрока **может** пополняться средствами другого Игрока.

«Прайс». Для упрощения расчетов мы составили своеобразный «Прайс», включающий «стоимость» основных методов формирования повестки и воздействия на оппонентов. Цены условные и вряд ли мы смогли перечислить все возможные методы, поэтому при возникновении спорных ситуаций или применении не попавших в «Прайс» методов последнее слово остается за Арбитром, чьи функции мы опишем ниже.

Таблица 1. Пример «Прайса»

№	Методы и каналы	«Цена»
	СМИ и социальные сети (местные)	
1.	Размещение в независимом СМИ публикации	50
2.	Размещение информации у блогеров	50
3.	Размещение информации в не «своих» группа в социальных сетях	50

«Особенности расчетов «стоимости» ходов»

В условиях кейса вы найдете перечень ресурсов, которыми обладает каждый Игрок на начальном этапе. Там же сформулированы особенности «ценообразования» стоимости их использования.

Пример:

Глава города

Ресурсы:

- Аппарат Администрации
- Ряд депутатов Гордумы (меньшинство)
- Муниципальная газета, сайт Администрации
- Местный бизнес

Особенности использования ресурсов

- Собственные ресурсы: снижение в 2 раза.
- Внутригородские независимые ресурсы (СМИ, «активисты» и т.п.): увеличение в 1,5 раза.

Что это значит?

Предположим в своем ходе Глава «использует» лояльных ему депутатов. Согласно Прайсу, привлечение депутатов Гордумы «стоит» 50 кредитов. Поскольку он привлекает «свой» ресурс, то цена будет в два раза ниже – 25 кредитов.

С другой стороны, для освещения некоего мероприятия (например, пресс-тура) ему необходим независимые СМИ. По Прайсу это «стоит» также 50 кредитов. Но поскольку независимые СМИ зачастую не очень хорошо относятся к органам власти, то цена увеличивается в 1,5 раза и в итоге составляет 75 кредитов.

6. Ходы игроков

Для достижения задачи игроки (команды) делают ходы. Ход включает в себя два действия.

1. направленное на формирование своей повестки.

2. направленное на ограничение доступа оппонентов к ресурсам.

На игровом поле эти действия отмечаются следующим образом:

такие фишки игрок выставляет на те источники информации, которые он использует для формирования повестки. Цвет фишки совпадает с цветом игрока.

такими фишками игрок отмечает ресурсы, которые он «перекрывает».

Внимание! В одном ходе игрок может перекрывать один или сразу несколько ресурсов, а также использовать один или несколько источников информации. Игрок может себя ограничить и не воздействовать на ресурсы или на повестку, но что-то одно он обязан использовать. В противном случае он будет оштрафован Арбитром на **500 кредитов**.

Пример (см. Схему 3.).

1. Глава города проводит «пресс-тур», посвященный строительству новой школы. На «пресс-тур» приглашаются представители местного телеканала, а также блогеры и модераторы местных площадок в социальных сетях. Этот ход на игровом поле «закрывается» фишками Главы на соответствующих источниках. Стоимость хода определяется по прайсу. Количество «кредитов» списывается со счета Главы.
2. По инициативе Главы начинается проверка правоохранительными органами деятельности местных активистов, проводивших несанкционированную акцию протеста. Соответственно, этот ход закрывает «местных активистов», являющихся ресурсом оппонента.

Аналогично на игровом поле фиксируются ходы других участников (см. Схему 4.)

Внимание!

1. Ресурсы, к которым был ограничен доступ действиями игрока **не могут быть сразу использованы и пропускают ход.**
2. На поле источников, если игрок № 2 (например, Депутат) использует те же источники, что и его оппонент (игрок № 1 Глава), то фишки игрока № 1 **«закрываются»** фишками Игрока № 2 (см. Схему 4.)

Схема 3. Ходы «Главы»

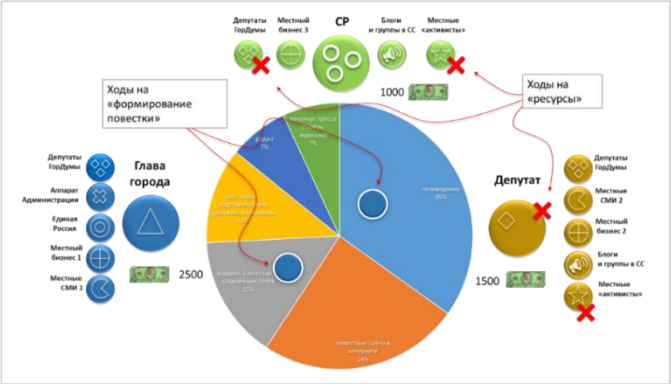
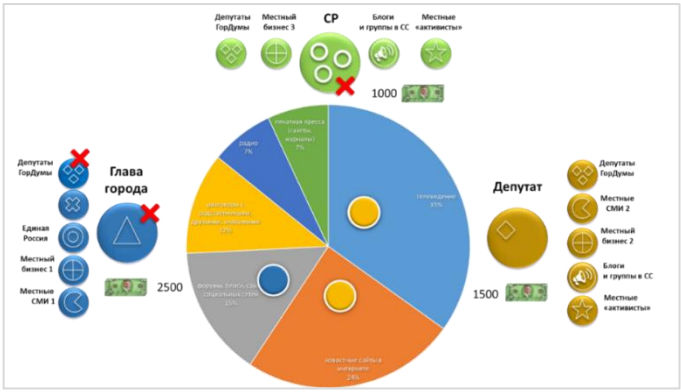


Схема 4. Ходы «Депутата»



7. Ход игры

Для двух игроков

Условиями кейса определяется, кто из игроков начинает ходить первым.

Игрок № 1

1. делает свой ход, размещая на игровом поле свои действия по формированию повестки и воздействию на ресурсы.
2. формулирует содержание своих ходов. Например, при использовании источников информации – содержание сообщения, которое будет размещаться. При воздействии на ресурсы оппонентов – суть своего действия.

Игрок № 2

1. получает минуту[2] на обдумывание и выработку своей реакции на эти действия.

[2] По соглашению участников и Арбитра время на обдумывание может быть увеличено, но не более 5 минут.

2. делает свой ход, помня о том, что ресурсы, к которым был ограничен доступ, не могут быть использованы в этом ходу. Арбитр также подсчитывает «стоимость» действий Игрока № 2.

Арбитр

1. пока Игрок 2 думает, согласно Прайсу «оценивает» действия Игрока № 1 и вычитает необходимую сумму кредитов из бюджета Игрока № 1.
2. следит за регламентом – временем на обдумывание ходов

После хода Игрока № 2,
Игрок № 1

1. получает минуту на обдумывание своих действий в изменившейся ситуации (см. Схему 5.).
2. может делать свой ход, на ресурсы Игрока № 2, которые уже были подвержены воздействию (и тогда они снова «блокируются»), или на другие (в этом случае Игрок № 2 сможет «блокированные» ранее ресурсы использовать в своих атаках).

> Например, «Глава» (Игрок №1) инициировал проверку правоохранительными органами деятельности местных активистов, проводивших несанкционированную акцию протеста. Соответственно, «Депутат» (Игрок № 2) не может использовать этот ресурс в ответном ходе. Если и в следующем шаге «Глава» снова воздействует на этот ресурс, то «местные активисты» снова не могут быть использованы. Если же такого не происходит, то «Депутат» может задействовать этот ресурс.

Арбитр

1. после двух ходов обоих игроков **Арбитром подводятся промежуточные итоги**: количество «открытых» ресурсов и оставшийся бюджет каждого игрока.
2. определяет насколько «реальны» и законны ходы игроков. В случае, если действия участников выходят за рамки их возможностей (см. Карточки) либо являются незаконными, Арбитр назначает штрафы, сумма которых составляет двукратную стоимость действия нарушившего Игрока по Прайсу.

Игра заканчивается, когда у одного из игроков либо «заблокированы» все ресурсы, либо исчерпан бюджет, либо все вместе.

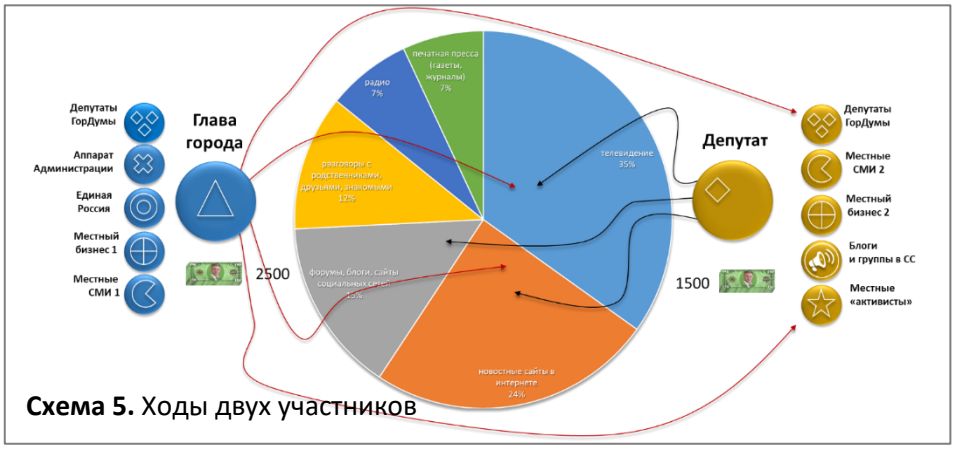


Схема 5. Ходы двух участников

Для трех и более игроков

Основные отличия от предыдущего варианта состоят в следующем:

Игрок № 1 делает свой ход («атака»), и остальные Игроки получают время на выработку своей реакции («отбивка») на его действия. После обдумывания, Игроки № 2, 3 … формулируют свои «отбивки». При этом действие каждого следующего Игрока изменяет игровое поле – меняются темы в повестке и «блокируются» ресурсы. Таким образом, первый ход («атака» + «отбивки») может выглядеть следующим образом (см. Таблицу 2.)

Таблица 2. Ход Игрока № 1. с учетом реакции оппонентов.

Ход 1. Глава города (Игрок 1.) «Атака»	Объекты \ источники воздействия	Цена
1. Проводит «пресс-тур», посвященную строительству новой школы. На «пресс-тур» приглашаются представители местного телеканала, а также блогеры и модераторы местных площадок в социальных сетях.	**Источники:** • Местное ТВ	150
	• Местные блогеры и соцсети.	130
2. По инициативе Главы начинается проверка правоохранительными органами деятельности местных активистов, проводивших несанкционированную акцию протеста. Соответственно, этот ход закрывает «местных активистов», являющихся ресурсом оппонента.	**Ресурсы Депутат:** • Местные активисты	150

Итого				430
Игроки	**Содержание**	**Контрдействия («Отбивки»)**	**Объекты \ источники**	**Цена**
Депутат (Игрок № 2)	Заявление на заседании ГорДумы о том, что местный бюджет «не потянет» новую школу.	Текст заявления распространяется в местных соцсетях	Источники: • Местные блогеры и соцсети.	130
		Депутат проводит переговоры с «нейтральными» депутатами о блокировании строительства.	**Ресурс Главы:** депутаты Гордумы (лояльные Главе)	100
Итого				**230**
Партия (Игрок № 3)	В условиях ухудшения демографической ситуации нужны не школы, а нормальная зарплата для людей.	- перед Администрацией города выставляются пикеты, призывающие прекратить строительство и материально поддержать нуждающихся, - в социальных сетях выходят ролики, освящающие пикеты.	**Источники:** • Местные блогеры и соцсети.	130
			• Местное ТВ	150
		Депутаты, являющиеся членами Партии выступают в Гордуме с критикой Главы и требуют проверить расходы по содержанию Администрации	**Ресурсы Главы:** Администрация	50
Итого				**330**
Бизнес (Игрок № 4)	Администрация города «пилит» бюджетные деньги.	в СМИ выходят публикации, которые ставят под сомнение целесообразность трат по муниципальным контрактам.	**Источники:** • Местные блогеры и соцсети.	**130**
			• Местная газета (не муниципальная)	**50**
			Ресурсы Главы: Местный бизнес (лояльный Главе)	
Итого				**180**

Итоги такого хода и «отбивок» на игровом поле будут выглядеть так (см. Схему 6.). По итогам хода Арбитр подсчитывает «стоимость» действий игроков и комментирует их «реальность» и законность. При необходимости «выносятся» штрафные санкции.

После этого, согласно жеребьевке (о ней ниже) ход делает следующий игрок (например, № 2), а остальным командам дается время на обдумывание «отбивок». Дальше аналогично.

Внимание! «Заблокированные» ресурсы могут быть использованы **только через ход**. Это подразумевает, что действия Игрока № 2 и последующие «отбивки» опираются и могут использовать только те ресурсы, которые остались после первого хода и контрдействий других игроков (см. Схему 6.).

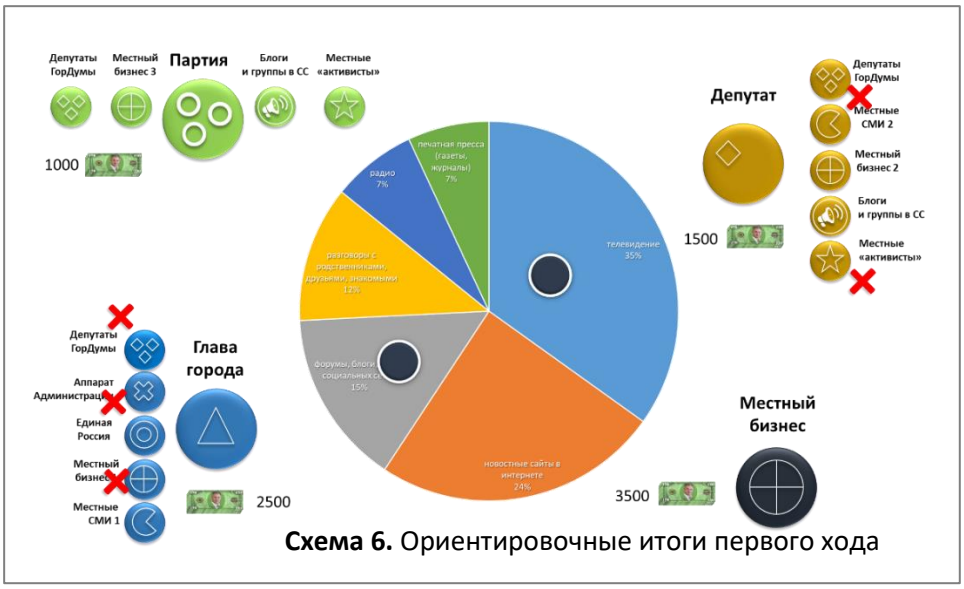


Схема 6. Ориентировочные итоги первого хода

В случае если у одного из игроков либо «заблокированы» все ресурсы, либо исчерпан бюджет, то этот участник выбывает из игры. В итоге должен остаться только один.

8. Продолжительность игры

Вариант 1. Пока не закончился бюджет.

Игроки выбывают, когда у них заканчиваются ресурсы (в т. ч. бюджет) для продолжения конфликта. Побеждает тот, кто остается на игровом поле последним.

Вариант 2. Пока не закончится игровое время.

По условиям кейса задаются временные рамки, определяющие объективные сроки окончания ситуации. (Например, избирательная кампания – день выборов. «Битва за городской бюджет» – окончательные сроки принятия бюджета).

Побеждает тот, кто смог заблокировать ресурсы оппонентов и сформировать свою повестку. В спорных ситуациях формальным критерием победы является количество оставшихся «свободных» ресурсов и сохраненный игровой бюджет.

9. Ввод новых элементов

В отличие от шахмат, в нашей игре возможен ввод на игровое поле новых элементов (см. Схему 7.).

Если Игрок понимает, что собственных ресурсов ему недостаточно (либо имеющиеся в его распоряжении) заблокированы он может ввести в игру новых участников (см. Карточки). Например, это могут быть «Эксперты», которые используются для комментирования спорных событий и формирования повестки. Или это привлечение «Силовиков», обладающих полномочиями для проверки законности действий бизнеса, общественников и т.п.

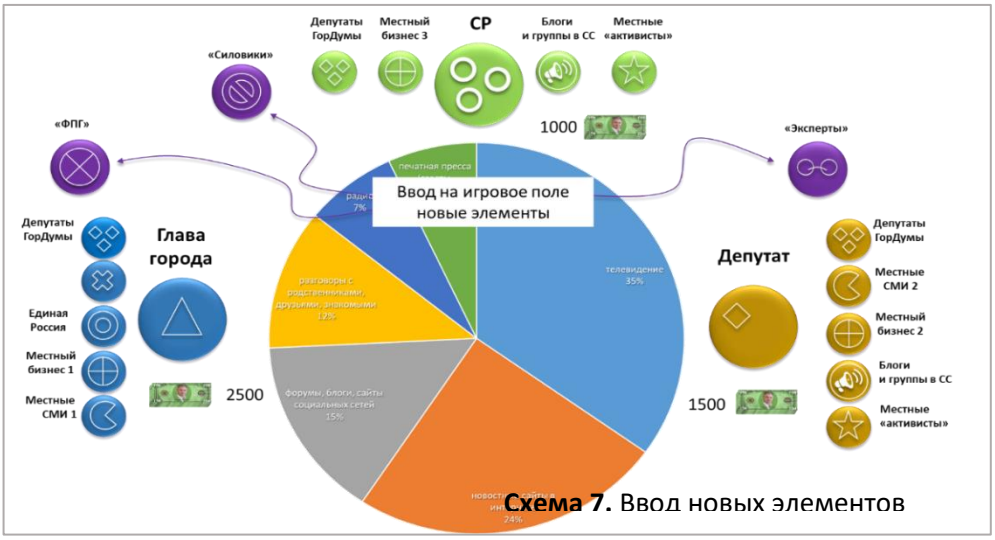


Схема 7. Ввод новых элементов

Внимание! При вводе новых элементов необходимо иметь в виду следующее:

1. Чем выше «уровень» нового элемента и, соответственно, его возможности по влиянию на ситуацию, тем «дороже» его стоимость (см. Прайс).
2. Поскольку ситуация постоянно меняется, то, с одной стороны, ваши оппоненты имеют возможность «перебить цену», а с другой – у нового элемента могут появиться свои задачи, которые могут существенно отличаться от задач игрока, который ввел его в ситуацию.

10. Внезапный фактор

Как мы уже сказали, в нашей игре возможны неожиданности. Помимо того, что игроки могут ввести новые элементы, по условиям кейса (или желания Арбитра) на игровом поле может возникнуть внезапный фактор (см. Схему 8.).

Например, конфликтную ситуацию в муниципалитете для своих целей может попытаться использовать некая политическая партия или движение. Или этот конфликт станет интересен для конкретной экономической структуры, заинтересовавшейся, например, рынком ТБО или ЖКХ. В любом случае, игроки всегда должны ожидать появления подобных факторов.

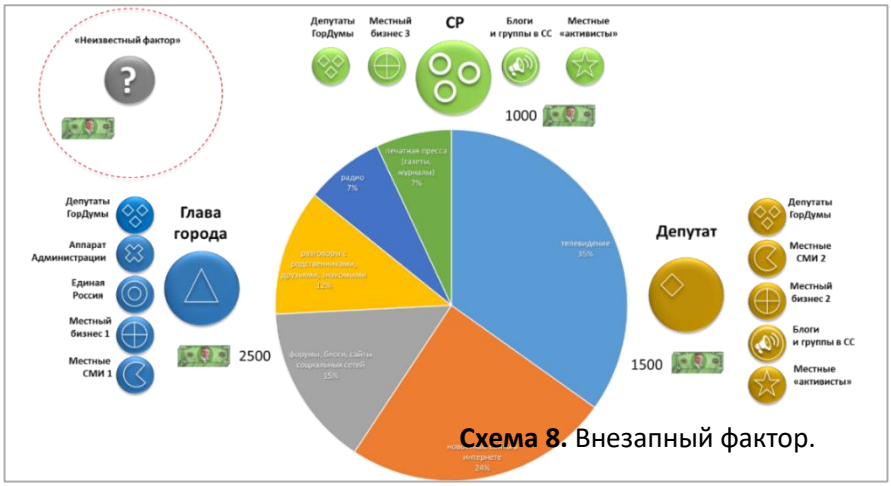


Схема 8. Внезапный фактор.

11. Подготовка к игре

Основой игры является кейс, в котором описываются конфликтующие стороны (Игроки), их задачи и ресурсы, которыми они обладают. Перед началом игры участники проводят жеребьевку, распределяя роли[3]. После этого дается время на ознакомление с кейсом и проработкой стратегии достижения цели.

После предварительной подготовки[4] начинается игра. Игрок, чей первый ход определяется условиями кейса, совершает свои действия. Очередность «отбивок»[5] и следующих ходов определяется готовностью команд (или Арбитром).

12. Арбитр и судьи

Арбитр. В ходе игры Арбитр обладает правами:

1. Контролировать регламент (время на обдумывание ходов);
2. Определять «законность» и «реальность» ходов игроков;
3. Штрафовать игроков, нарушающих правила игры (регламент, пропуск ходов);
4. Согласно Прайсу, оценивать ходы игроков. В случае, если действие игрока не описано в Прайсе, самостоятельно устанавливать цену;
5. Подводить промежуточные итоги ходов.

Судьи (Жюри). Для оценки действий игроков в онлайн-версиях и турнирах формируется Жюри, включающее в себя экспертов в тех сферах, которые связаны с игровыми ситуациями. Задача Жюри состоит в оценке эффективности, адекватности и креативности ходов игроков.

Для этого в процессе игры судьи:

1. Комментируют действия игроков после сделанных ходов + «отбивок»;
2. Заполняют оценочные таблицы;
3. Выбирают лучших игроков (команды).

Пример. Оценочные таблицы

	Круг 1							Круг 2						
Эксперты	Эксперт 1			Эксперт 1			итог	Эксперт 1			Эксперт 1			Общий итог
Критерии / **Игроки**	К	Э	А	К	Э	А		К	Э	А	К	Э	А	
Глава города														
Депутат														
Партия														
Компания														

	Круг 1			Круг 2		
Критерии / **Игроки**	Креатив	Эффективность	Адекв.	Креатив	Эффективность	Адекв.
Глава города						
Депутат						
Партия						
Компания						

Креатив. Субъективная оценка эффективности передаваемых сообщений. Правильно ли определена целевая аудитория и выбраны каналы коммуникации? Участники могут использовать различные способы формирования повестки – разъяснять ситуацию со своей позиции, отвлекать внимание и создавать новые инфоповоды, главное – достигнут ли эти сообщения предполагаемую целевую аудиторию.

Эффективность. Выражается в достижении поставленной задачи при максимально возможном сохранении ресурсов. Игроки могут не до конца приблизиться к цели, однако сохранить больше финансовых или административных ресурсов, то есть более рационально их использовать во время игры.

Адекватность. Насколько предлагаемые действия игроков осуществимы, а главное законны.

---

[3] Жеребьевка носит произвольный характер. Либо участники сами выбирают роли игроков, либо тянут жребий. Для этого Арбитр переворачивает и перемешивает фишки с ролями Игроков и участники выбирают свою.

[4] В нашей практике до 30 минут.

[5] Для игр с количеством участников от трех и больше.