

Методический комплекс для проведения семинарских занятий по социальной философии в игровом формате

Владимир Валерьевич Селиверстов,
доцент школы философии и
культурологии ФГН ВШЭ

Состав

- ❖ 4 игровых формы для проведения 4 семинарских занятий :
 - ❖ Игра Гоббса
 - ❖ Игра Локка
 - ❖ Игра Ролза
 - ❖ Игра Новый мир
-
- ❖ Далее будут представлены слайды с правилами и материалы для каждой игры.
 - ❖ Каждая игра длится 60 минут. Оставшиеся 20 минут семинарского времени проходит рефлексия игры на основе текстов, заданных к семинару

Актуальность

- ❖ Использование игровых методов в семинарах по социальной философии помогает студентам не только усвоить теоретические аспекты, но и развить критическое мышление и навыки командной работы. Эти занятия создают динамичную и интерактивную образовательную среду, способствующую глубокому пониманию сложных философских идей.

Когда студенты участвуют в игровых симуляциях, они фактически становятся частью модели общества, где могут взаимодействовать друг с другом в условиях, которые отражают философские идеи.

Например:

- **Игра Гоббса:** Студенты могут столкнуться с конфликтами и ограниченными ресурсами, что позволяет им на практике ощутить "войну всех против всех". Это создает контекст для обсуждения необходимости социального контракта. Фактически именно правильное понимание прочитанных к семинару фрагмент из работы Гоббса позволит верно определить, как выиграть в этой игре.
- **Игра Локка:** Участники могут формировать общество через согласие, что иллюстрирует идеи о естественных правах и важности сотрудничества.
- **Игра Ролза:** Студенты принимают решения о распределении ресурсов, не зная своего социального положения, что позволяет им испытать принципы справедливости и равенства.
- **Игра Новый мир:** игра стимулирует глубокие дискуссии о социальной справедливости, политических системах и этических дилеммах, позволяя студентам лучше понять различные философские подходы к организации общества.

Апробация

Все игры из данного комплекса прошли апробацию и используются/использовались мной и коллегами, с которыми я делился материалами, на курсах по философии (как дисциплины общего цикла), начиная с 2017 года. На объяснение правил игры в среднем уходило 5-10 минут. Студенты достаточно быстро вовлекались в игру и в обратной связи отмечали, что игры и обсуждение после них становились самой запоминающейся частью курса.

Общие методические рекомендации для преподавателя для подготовки к проведению игры на занятиях

Общие принципы:

- Использовать визуальные материалы
- Давать пошаговую инструкцию
- Приводить конкретные примеры
- Оставлять время для уточняющих вопросов
- Использовать помощников (1-2) из числа студентов для подготовки игры, объяснения правил, и контроля за ходом игры (подсчётом очков)

Алгоритм объяснения:

1. Озвучить общую цель игры (1 минута)
2. Показать раздаточные материалы (1 минута)
3. Объяснить базовые правила (3-4 минуты)
4. Продемонстрировать пример хода (1-2 минуты)
5. Ответить на вопросы участников (2-3 минуты)

Методические рекомендации:

- Создать интригу вокруг игры
- Подчеркнуть связь правил с философской концепцией
- Показать личную заинтересованность участников
- Стимулировать соревновательный дух

Игра Гоббса

Описание

Игра Гоббса — моделирует концепции социальных взаимодействий, конфликтов и сотрудничества в условиях ограниченных ресурсов. Она названа в честь английского философа Томаса Гоббса, который в своей работе «Левиафан» обсуждал природу человеческих отношений и необходимость социального контракта для обеспечения порядка.

Суть игры:

- ❖ Игра направлена на изучение динамики взаимодействий между участниками, где каждый игрок должен принимать решения, исходя из своих интересов и ограничений. Это может включать в себя как сотрудничество, так и конфликт, что отражает реальные социальные ситуации.
- ❖ Правила игры подталкивают игроков вступить в борьбу за ресурсы, в ходе которой общее количество ресурсов уменьшается, возрастает конкуренция и недоверие.
- ❖ Формальной целью игроков является - получить больше ресурсов (максимальную оценку за семинар)
- ❖ Скрытой и главной задачей игроков является осознание того, общее количество ресурсов в ходе продолжающейся борьбе расходуется, нет никаких гарантий безопасной, и единственным выходом является, следуя логике Гоббса, является остановить конфликт и заключить общественный договор.

Знания и навыки, которые отрабатываются и применяются в ходе игры:

1. **Стратегическое мышление:** Игроки учатся планировать свои действия, предугадывать ходы соперников и разрабатывать стратегии.
2. **Коммуникация:** Игра требует от участников обсуждения, переговоров и возможного заключения соглашений.
3. **Управление ресурсами:** Игроки должны эффективно использовать доступные ресурсы для достижения своих целей.
4. **Социальная динамика:** Игра помогает понять, как формируются альянсы и конфликты в группе.
5. **Работа с первоисточником.** К семинару с игрой студентам предлагается прочитать из работы Гоббса «Левитан». Игра лучше позволяет понять отдельные идеи из этого произведения. По сути именно знание первоисточника поможет понять, как выиграть в этой игре.

Общий ход игры

1. На доске записываются все имена участников. Сообщается, что будет игра - на оценку за семинар.
2. Объявляются правила первого этапа. Участники делятся по по парам, проводится игра в стиле «дилеммы заключённого», в ходе которой участники получают первоначальное количество баллов. Результаты записываются на доску.
3. Объявляются правила второго этапа. В данном случае участникам предлагается добровольно поделиться любым количеством баллов с другими участниками. Выше 5 баллов получить нельзя. Эти правила сохраняются до конца игры.
4. Объявляются правила 3-го этапа. На этом этапе игрокам предлагается вступить в борьбу за оценку. Любой участник может получить любого другого участника на поединок. Участник, которого вызвали, в случае отказа, автоматически проигрывает. У проигравшего участника остаётся 1 балл. Победитель забирает все баллы проигравшего выше этого значения. При этом он сам не может получить больше 5 баллов, поэтому лишние баллы сгорают.
Для поединка можно использовать монетку, но как показывает практика, в таком случае некоторые группы быстро устают от игры, и игра заканчивается автоматически от нежелания продолжать, а идея игры всё же заключается в том, чтобы участники закончили игру, преодолев конфликт.
Для этого лучше использовать механику «боевых жетонов», адаптированную из настольной игры «Runebound» (правила - дальше на слайдах). Результаты это мини-игры всё ещё остаются достаточно случайными, однако сама игра с самого начала увлекает значительно число участников, что опять же больше соотвествует общему замыслу игры.
5. Игра заканчивается либо по решению игроков самостоятельно завершить конфликт и заключить договор, либо автоматически пусть 60 минут после начала. После этого проводится обсуждения на основе текстов, заданных к семинару.

Игра Гоббса

Правила игры - слайды для семинара

Цель игры

- ❖ Получение оценок за семинар.
- ❖ Получить можно оценку от 0 до 5 баллов.

5 баллов за игру - 1 балл за семинар

4 балла - 0,5 балла за семинар

3 балла - 0,3 балла за семинар

2 балла - 0,2 балла за семинар

1 балл - 0,1 балл за семинар

0 баллов - 0 баллов за семинар

- ❖ Игроки могут заключать соглашения и сделки друг с другом, торговаться, нарушать обещания и т.д.

Этап 1

❖ Игроки разбиваются на пары, в которых получают свои первичные оценки. Каждый игрок втайне от другого на листе бумаги пишет свой запрос.

❖ Запросить можно либо 4, либо 5

Если оба запросили 5, оба получают 2

Если оба запросили 4, оба получают 4

Если один запросил 5, а другой 4, то первый получает 5, а второй 1

5 баллов за игру - 1 балл за семинар

4 балла - 0,5 балла за семинар

3 балла - 0,3 балла за семинар

2 балла - 0,2 балла за семинар

1 балл - 0,1 балл за семинар

0 баллов - 0 баллов за семинар

Этап 2

- ❖ Игроки могут подарить кому угодно какую угодно часть своих баллов
- ❖ Выше 5 баллов получить нельзя.

5 баллов за игру - 1 балл за семинар

4 балла - 0,5 балла за семинар

3 балла - 0,3 балла за семинар

2 балла - 0,2 балла за семинар

1 балл - 0,1 балл за семинар

0 баллов - 0 баллов за семинар

Этап 3

- ❖ Любой игрок отобрать у другого игрока его баллы, бросив ему **ВЫЗОВ**.
- ❖ Отказ другого игрока от вызова засчитывается как поражение
- ❖ Вызов могут бросать только игроки, имеющие больше 1 балла
- ❖ Когда вызов брошен, любые другие игроки, имеющие больше 1 балла, могут присоединиться к одной из сторон (с согласия того, к кому они присоединяются)
- ❖ Все проигравшие остаются с оценкой 1; остальные баллы, которые у них были, поровну распределяются между победителями.
- ❖ Выше 5 баллов получить нельзя. Лишние баллы сгорают.

5 баллов за игру - 1 балл за семинар

4 балла - 0,5 балла за семинар

3 балла - 0,3 балла за семинар

2 балла - 0,2 балла за семинар

1 балл - 0,1 балл за семинар

0 баллов - 0 баллов за семинар

Этап 3. Правила поединка с использованием жетонов

- ❖ Каждый раунд поединка начинается с броска боевых жетонов. Можно бросать их, как кубики, предварительно встряхнув в руках, или подбрасывать, как монетки.
- ❖ После того как жетоны брошены, игрок и противник по очереди совершают действия, тратя на это символы, выпавшие на жетонах. Тратить можно лишь большой символ, маленький символ служит подсказкой, какой символ изображён на оборотной стороне жетона.
- ❖ Первое действие совершает игрок с инициативой — тот, у кого на жетонах выпало больше золотых символов. При равенстве ходит нападающий (тот игрок, который начал бой).
- ❖ Как только потрачены все жетоны или оба игрока спасовали, раунд боя завершается. Если ни один из противников не был побеждён в этом раунде, оба игрока собирают свои жетоны и начинают следующий раунд.



Атака
Наносит один
урон
противнику



Атака 2
Наносит два
урона
противнику



Защита
Отражает один
урон. Не требует
действия.



Удвоение
Удваивает значение
урона на жетоне
атаки или отражения
на жетоне защиты



Переброс
Позволяет перевернуть
любой другой свой
жетон или перебросить
любой жетон противника

У каждого игрока три жетона. Оба игрока одновременно выбрасывают все свои жетоны на стол. Первым ходит тот игрок, у которого выпало больше символов жёлтого цвета. В случае равенства, ходит тот, кто вызвал. В рамках хода игрок может задействовать свойство одного своего жетона.

У каждого игрока - 1 жизнь

Задача - нанести хотя бы один неотражённый урон противнику.

В случае ничьей, игра начинается заново.

Материалы к занятию: картинки для жетонов

- ❖ Всего в игровой комплект 1 участника входит 3 разных двусторонних жетона

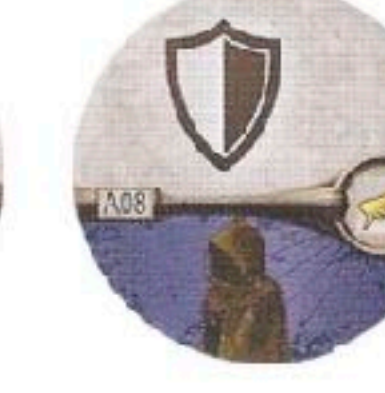
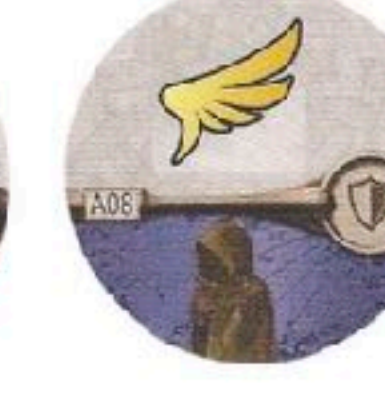
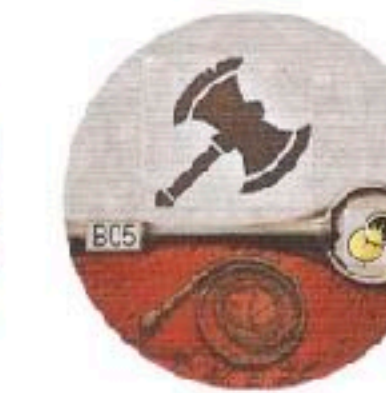
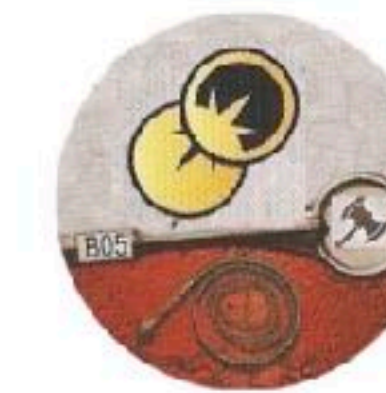
1 жетон



2 жетон



3 жетон



Вопросы к обсуждению на рефлексии (20 минут)

1. Как вы понимаете концепцию «естественного состояния» по Гоббсу?

Обсудите, как ваши представления о естественном состоянии соотносились с тем, что вы увидели в игре.

2. Каковы основные характеристики «гоббсовского человека»?

Какие черты человеческой природы, на ваш взгляд, были наиболее заметны в ходе игры?

3. Как игра отражала идеи о «войне всех против всех»?

Обсудите моменты, когда участники действовали в своих интересах, и как это повлияло на общую динамику.

4. Какова роль социального контракта в вашей игре?

Как вы пришли к соглашениям или альянсам, и как это соотносится с идеями Гоббса о власти и подчинении?

5. Что вы думаете о легитимности власти в контексте Гоббса?

Как ваши действия в игре могли бы быть интерпретированы с точки зрения легитимности власти и согласия управляемых?

6. Каковы были последствия отсутствия централизованной власти в игре?

Как отсутствие «Левиафана» повлияло на вашу игру и взаимодействия между участниками?

7. В чем заключаются основные отличия между естественным состоянием и организованным обществом?

Обсудите, как игра помогла вам понять эти различия.

8. Каковы были ваши личные стратегии для выживания в «естественном состоянии»?

Как они соотносятся с идеями Гоббса о рациональном выборе и эгоизме?

9. Какие альтернативные подходы к организации общества могли бы быть предложены?

Как бы вы изменили правила игры, чтобы создать более устойчивую социальную структуру?

10. Как с точки зрения Гоббса должна была закончиться игра (по шагам)? Аргументируйте, используя фрагменты из текста.

11. Какие причины войны выделяет Гоббс? Присутствовали ли они в вашей игре, особенно, на 3 этапе?

12. Почему на первом этапе в основном все негласно поставили и получили оценку 4, а на третьем этапе вступили в активную борьбу за отбор оценок?

Игра Локка

Описание

- ❖ Игра, основанная на философии Джона Локка, призвана проиллюстрировать его концепцию "естественного состояния" и приобретения собственности.
- ❖ Игра предназначена для 15-30 игроков, не знакомых ранее с философией Локка. Время игры - 60 минут, а обсуждения - 20 минут.
- ❖ Игра моделирует взаимодействие английских колонистов и коренных жителей Северной Америки в XVII веке.
- ❖ Игроки делятся на две группы: колонисты и туземцы.
- ❖ Для организации и проведения игры желательно использовать 2 помощников из числа студентов.
- ❖ Игра делится на день и ночь. В течение дня все работают (производят и собирают еду), а ночью сами питаются, ведут переговоры. Для этого каждый участник должен отдать одну из помощников 1 единицы еды. Если у него её не окажется, то он «умирает» - выбывает из игры.
- ❖ Цель игры - создать "естественное состояние", в котором игроки приобретают собственность за счет труда.

Условия победы (получения максимальной оценки за семинар)

- ❖ Для колонистов: стать самым богатым из колонистов
- ❖ Для туземцев: выжить и не устраиваться на работу к колонисту.
- ❖ Остальные участники из числа выживших получают символические баллы и имеют возможно повысить оценку, приняв участие с обсуждении после игры.

Колонисты

производят еду, а не собирают ее.

- Они обрабатывают землю, аккуратно отрывая квадраты с листов "необработанных сельхозугодий». Для этого они сначала должны по контуру вырезать бумажные квадраты по заданному контуру. В начале игры они это делают руками. Затем могут купить для себя ножницы на рынке
- Колонисты могут хранить еду, использовать накопленные ресурсы (вырезанные квадраты) для улучшения земли и создания инструментов. Они могут приобрести на рынке
- Колонисты могут нанимать туземцев или других колонистов в качестве работников. В таком случае они колонисты расплачиваются за туземцев едой с помощниками в конце дня.

Правила

Туземцы

- охотники и собиратели, живущие за счет диких ягод и животных.
- Их запас еды символизируется квадратами с картинками еды, которые до начала занятия спрятаны в разных частях аудитории.
- Туземцы не могут хранить еду, им нужно ежедневно собирать новые квадраты. Первоначально разложенных в аудитории квадратов должно хватить на пропитание студентов на 2-3 дня.
- Могут ночью перейти на работу к колонисту, начинают заниматься обработкой земли. По договорённости передают до 100% всего произведённого колонисту, на которого они работают.

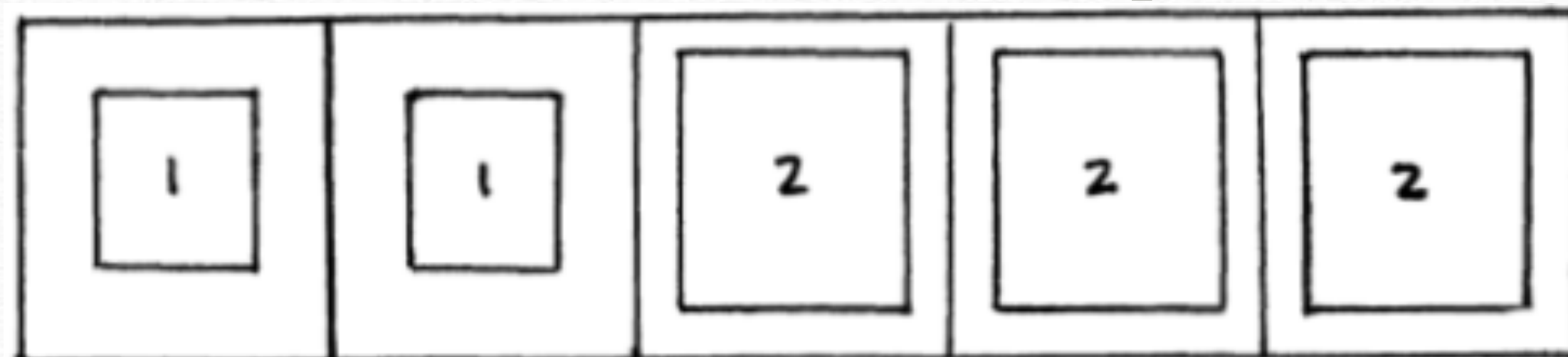
Скрытое правило

- ❖ Количество «еды» для туземцев должно возобновляться. Помощники скрытно в течение дня и ночи раскладывают её по аудитории. Но чем больше туземцев уходит на работу к колонистам, тем меньше раскладывается еды. Это символизирует то, что становится больше обработанной земли, и меньше естественного места обитания для туземцев, где они собирают еду.

Конец игры

- ❖ Игра заканчивается ориентировочно через 60 минут после начала. Ведущий объявляет за 10 минут до конца, сколько осталось «дней» до конца игры. После игры проводится подсчёт очков и колонистов. Составляет рейтинг наиболее состоятельных колонистов

Материалы (рынок)



Раздаются в начале игры бесплатно.

В ходе игры колонисты могут их получать на рынке так же бесплатно. Каждый аккуратно вырезанный внутренний квадрат стоит 1-2 ед

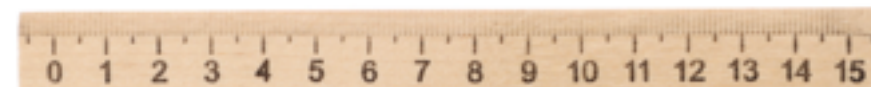


Цена за 3 - 6 ед. ед. Каждая аккуратно вырезанная внутренняя звезда стоит 10 ед.

Цена - 10 ед. 5-7 на игру.



Цена - 5 ед. 1-2 на игру.
Помогает отрезать квадраты



Примеры карточек еды для туземцев.
Раскладываются по аудитории перед началом игры



Вопросы к обсуждению на рефлексии (20 минут)

1. **Естественное состояние и права человека:** Как идеи Локка о естественных правах (жизнь, свобода, собственность) соотносятся с тем, что вы узнали в ходе игры? Как эти права были реализованы или нарушены в контексте колонизации?
2. **Справедливость распределения ресурсов:** Как вы оцениваете распределение ресурсов между колонистами и туземцами в вашей игре? Соответствует ли это принципам справедливости, которые обсуждал Локк? Как Вам кажется, почему еды для туземцев в ходе игры становилось всё меньше?
3. **Социальный контракт:** Как концепция социального контракта, предложенная Локком, может быть применена к отношениям между колонистами и коренными народами? Какие обязательства должны были бы принять обе стороны для достижения справедливости?
4. **Власть и легитимность:** Как Локк определяет легитимность власти? В контексте вашей игры, кто имел легитимное право на землю и ресурсы? Как это соотносится с историческими событиями?
5. **Конфликт интересов:** Какие конфликты интересов возникли в ходе игры? Как они отражают реальные исторические конфликты между колонистами и индейцами?
6. **Общественное благо:** Как идеи Локка о том, что правительство должно действовать в интересах общественного блага, могут быть применены к ситуациям, когда интересы колонистов и туземцев противоречат друг другу?
7. **Этика колонизации:** Как вы считаете, можно ли оправдать действия колонистов с точки зрения идей Локка? Какие моральные дилеммы возникают при анализе их действий?
8. **Современные параллели:** Как идеи Локка о справедливости и праве могут быть актуальны в современных дебатах о правах коренных народов и экономическом неравенстве?
9. **Реализм.** Насколько эта модель естественного состояния с Вашей точки зрения реалистична? А в сравнении с естественным состоянием по Гоббсу?

Игра Ролза

Описание

- ❖ Игра Ролза — это образовательная игра, основанная на идеях философа Джона Ролза, которая моделирует процесс принятия решений о распределении ресурсов и установлении справедливости в обществе. Игра помогает участникам понять концепции справедливости, равенства и социального контракта.

■ Суть игры:

Участники представляют собой различные социальные группы или индивидов, которые должны принять решения о том, как распределить ограниченные ресурсы (например, деньги, земля, услуги) в обществе. Игра ставит участников в условия, где они не знают своего социального статуса, что позволяет им принимать более объективные решения о справедливом распределении.

■ Что моделирует игра:

- **Справедливость:** Игра демонстрирует, как различные теории справедливости могут влиять на распределение ресурсов.
- **Социальный контракт:** Участники обсуждают и договариваются о правилах распределения ресурсов, что отражает идеи социального контракта.
- **Неопределенность:** Участники сталкиваются с неопределенностью своего положения в обществе, что побуждает их думать о справедливости и равенстве.

Знания и навыки, отрабатываемые в игре:

1. **Критическое мышление:** Участники учатся анализировать различные подходы к справедливости и их последствия.
2. **Коммуникация:** Игра требует обсуждения и аргументации своих позиций среди других участников.
3. **Сотрудничество:** Для достижения справедливого распределения ресурсов необходимо работать в команде.
4. **Эмпатия:** Участники учатся понимать точки зрения других людей и учитывать их интересы.

Общий ход игры

1. Участникам объявляется, что все они - избранные члены парламента в некой островной республике. Каждый из них представляет около одной тысячи избирателей. Остров является полностью изолированным, преобладает экономика сельского хозяйства. Все жители либо фермеры, либо предоставляют услуги фермерам. Ведущий представляет всех учёных острова, который предоставляет (в формате импровизации) информацию об истории острова, его научных и технических возможностях.

2. **Раунды.** Игра состоит из трёх раундов (15 минут каждый), в каждом из которых игрокам раздаются карты с ролями (можно использовать игральные карты), объявляются правила голосования, и предлагается в рамках парламента принять решение по определённому кейсу. Например, правила первого раунда: (1) вы можете перевернуть и посмотреть свою роль на карточке, и (2) мера будет принята, если голосование единогласно.

2. **Обсуждение:** Участники обсуждают и формулируют свои предложения по распределению ресурсов.

3. **Голосование:** После обсуждения принимается решение о распределении ресурсов путем голосования.

4. **Рефлексия (30 минут):** После завершения игры участники обсуждают результаты и выводы о справедливом распределении.

Основная идея

- ❖ В каждом раунде участникам будут предлагаться разные правила принятия решений.
- ❖ Первый раунд: можно знать роли, решение должно быть единогласным.
- ❖ Второй раунд: можно знать роли, решение должно быть принято большинством голосов.
- ❖ К третьему раунду должно быть понятно, что предыдущие правила были по своему несправедливы именно из-за того, что участники знали свои роли, либо к тому же не учитывали интересы все членов общества, как например во втором раунде. Это в частности могло способствовать к диктатуре меньшинства (как в первом раунде) или большинства (как во втором)
- ❖ Поэтому правило 3-го раунда: нельзя знать роли, решение должно быть единогласным. Оно соответствует концепции «занавеса неведения» Джона Ролза и одновременно как минимум одного из его принципов справедливости, вынуждая игроков думать, что они могут оказаться кем угодно, поэтому нужно учитывать интересы всех, в том числе наименее преуспевающей части населения.

Первый раунд. Кейс «Засуха»

Остров был поражен серьезной засухой и многие, но не все его люди теперь страдают от засухи.

1. Игроки делятся на парламентариев, которые представляют жителей гор, и - жителей равнины. Роли распределяются при помощи карт, так чтобы треть аудитории составляли горцы, а 2/3 - жители равнины. Карты раздаются лицевой стороной вниз, так, чтобы игроки сами перевернули их в соответствии с правилами раунда. При этом игрокам объявляется, например, что все «короли» и «тузы» - горцы; остальные карты - жители равнины.

2. Горцы имеют воду из снежных вершин на горе и продолжают процветать. Те, кто живут на равнине, полностью зависят от количества осадков для их культур, поэтому страдают.

3. Предложение было изучено нашими учеными и теперь рассматривается законодательным органом. Предложение заключается в том, что вода со снежных вершин гор будет передана в равной степени всем фермам на острове в равной степени. Для этого будет построена ирригационная система. Горцы в настоящее время живут очень хорошо, так как они традиционно имели обилие воды для своих культур. А жители равнины, однако, даже в лучшие времена едва влачили существование и в нынешнем кризисе не в состоянии сделать даже это. Через несколько лет, если такая ирригационная система будет построена, все будут жить в равных условиях.

4. Нужно в течение 15 минут принять единогласное решение о том, принять предложение или отвергнуть.

Правила

- 1) карты (роли) смотреть можно
- 2) решение принимается единогласно

Жители равнины (2/3 населения)

Горцы (1/3 населения)



ЗАСУХА (≈ 10 лет)

Жители равнины

Горцы

До засухи

40% мясо

30% овощи

30% фрукты

После засухи

40% мясо

30% овощи

30% фрукты

После трубопровода

1% мясо (скот)

89% кукуруза

10% фрукты

Смертность от болезней +1%

До засухи

30% овощи

70% кукуруза

После засухи

1 початок кукурузы в день

Смертность от болезней

+10%

После трубопровода

9 початков кукурузы в день

Смертность от болезней

+2%

50%

Второй раунд. Кейс «Эпидемия»

В первом раунде игрокам было сложно договориться, поэтому второе правило меняется. Теперь решение можно принять большинством голосов. Карты по-прежнему смотреть можно.

Остров был поражен серьезным заболеванием, которое уносит жизни десяти процентов населения ежегодно. 4000 человек на острове, как было обнаружено, обладают ферментом, который защищает их от болезней. Ученые также обнаружили, что этот фермент обеспечивает лечение и предотвращает заболевание у других людей, которые вакцинированы с ферментом. После рассмотрения различных вариантов, ученые определили, что все 4000 должны быть подключены к машинам, так что ферменты могут быть извлечены и использованы, чтобы устранить заболевание.

Все 4000 должны быть подключены к машине двадцать четыре часа в сутки каждый день в течение по крайней мере, десять лет, а может быть больше, и при этом испытывать постоянную боль. Многие из них умрут или станут инвалидами.

Раздаются карточки. Игрокам сообщаются, что все «тузы» (4 шт) - парламентарии, представляющее 4 группы с иммунитетом. Все «короли» (3 шт) представляют тех избирателей, которые точно умрут уже в этом году. Остальные - жители без иммунитета.

Нужно в течение 15 минут принять решение большинством о том, принять предложение или отвергнуть.

Правила

- 1) карты смотреть можно
- 2) решение - большинство голосов

голосов

Люди без

иммунитета

Смертность:

4 тыс. человек в год

3 тысячи точно умрут уже в этом году

Если не подключать (без вакцины)

4000

ЖИВЫХ

иммунитетом

Остальные - мертвы

Если подключить (вакцина)

Без иммунитета:

Все живы, кроме 3000

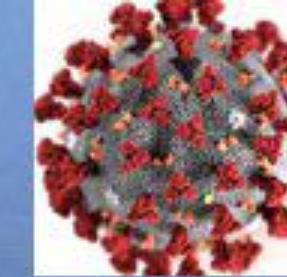
У тех, что с иммунитетом

- 2700 взрослые (50% инвалиды)

- 700 дети (50% умрут, 50% инвалиды)

- 600 пожилые (100% умрут)

Эпидемия



Третий раунд. Кейс «Работа»

Во втором раунде было сложно объективно принять решения, так как они сильно были мотивированы тем, что знали свои роли. Поэтому теперь карты смотреть нельзя, а решение должно быть снова принято единогласно.

Игроки снова делятся на жителей гор и жителей равнин таким же образом, как и в первом раунде. Нет никакого бедствия. Однако и без них жители равнины живут хуже горцев, в частности хуже питаются, не хватает белка и витаминов.

Предложение заключается в том, что к каждой семье горцев будет приписано 2 семьи с равнины. Если горцы желают, они могут предоставить пищу и кров для тех семей. А эти 2 семьи, тем временем, обязаны предоставлять рабочую силу семье горцев. Нет никакой заработной платы - только взамен на пищу и кров. Пища и кров предоставляются по усмотрению горца.

Нужно в течение 15 минут принять решение большинством о том, принять предложение или отвергнуть.

Правила

- 1) роли узнать нельзя
- 2) решение - единогласно

Предложение

- 1) прикрепить 2 семьи жителей равнины к 1 семье жителей гор для работы на них по будням
- 2) все условия труда определяются работодателями-горцами

Жители равнины

До прикрепления

30% овощи

70% кукуруза

Рекомендованный рацион
после прикрепления:

30% мясо

40% фрукты

30% овощи

Горцы

До прикрепления

Досуг 5% времени

После прикрепления

Досуг 50% времени

Вопросы к обсуждению на рефлексии (20 минут)

1. Можно ли назвать положение, предложенное в 3-м кейс рабством?
2. Помогло ли вам принять решение в 3-м раунде то, что вы не знали свои роли? Как это соотносится с концепция «завеса неведения» Джона Ролза?
2. Как завеса неведения повлияла на ваше восприятие справедливости? Изменилось ли ваше мнение о том, что является справедливым, когда вы не знали своей роли?
3. Какие стратегии вы использовали для достижения справедливого распределения? Что работало, а что нет?
4. Каковы были основные конфликты или разногласия в группе? Как вы их разрешали?
5. Как принципы голосования связаны с двумя принципами справедливости Ролза? Удалось ли их реализовать в каждом из раундов?
7. Как вы думаете, как эта модель может быть применена в реальной жизни? Какие примеры социальной справедливости вы можете привести из своего опыта?
8. Каковы основные уроки, которые вы извлекли из этой игры? Какие идеи о справедливости и равенстве стали для вас более ясными?
9. Как завеса неведения может помочь в принятии решений в других сферах жизни? Например, в бизнесе, политике или личных отношениях.
10. Какие аспекты справедливости остались для вас неясными или вызывающими вопросы? Есть ли темы, которые стоит исследовать дальше?

игра Новый мир

Описание

- ❖ "Новый Мир" — это игра по социальной философии, основанная на механике игры "Бункер". Игроки представляют выживших после глобальной катастрофы, которые провели 20 лет в бункере и теперь готовы выйти, чтобы построить новое справедливое общество. Каждый игрок представляет определенную философскую концепцию или идеологию и должен убедить других, что именно его видение общества должно стать основой нового мира.
- ❖ Компоненты игры
 1. Карты персонажей (философов/идеологий)
 2. Карты ресурсов
 3. Карты проблем
 4. Карты дилемм
 5. Карты голосования
 6. Поле игры, представляющее этапы построения общества

Образовательный аспект

Игра включает краткие описания основных философских концепций на картах персонажей и исторические примеры реализации различных общественных моделей, что делает ее не только развлекательной, но и образовательной.

Эта игра стимулирует глубокие дискуссии о социальной справедливости, политических системах и этических дилеммах, позволяя игрокам лучше понять различные философские подходы к организации общества.

Правила игры: подготовка

- ❖ Каждый игрок получает карту персонажа, представляющую определенную философскую концепцию (утилитаризм, либертарианство, коммунизм, анархизм, консерватизм и т.д.)
- ❖ Игроки получают по 3 карты ресурсов (знания, технологии, природные ресурсы, человеческий капитал)
- ❖ На поле выкладываются 5 карт проблем, которые предстоит решить новому обществу

Правила игры: ход игры

Игра проходит в 5 раундов, каждый из которых представляет собой обсуждение одной из ключевых проблем нового общества:

1. **Политическая система** (демократия, меритократия, технократия и т.д.)
2. **Экономическая модель** (капитализм, социализм, смешанная экономика)
3. **Социальная справедливость** (равенство возможностей, равенство результатов)
4. **Права и свободы** (индивидуальные vs коллективные)
5. **Отношения с природой и технологиями**

В каждом раунде:

1. Открывается карта проблемы и связанная с ней дилемма
2. Каждый игрок получает 2 минуты, чтобы представить решение проблемы с точки зрения своей философской концепции
3. После представления всех позиций следует 10-минутная дискуссия
4. Игроки могут использовать карты ресурсов для усиления своих аргументов
5. В конце раунда проводится голосование за лучшее решение

Правила игры: механика голосования

Механика голосования

1. Каждый игрок имеет 3 голоса, которые он может распределить между предложенными решениями
2. Игрок, чье решение набрало больше всего голосов, получает жетон влияния
3. Решение с наибольшим количеством голосов становится частью формирующегося общества

Завершение игры

После 5 раундов формируется концепция нового общества, состоящая из выбранных решений. Побеждает игрок, набравший больше всего жетонов влияния (его философская концепция оказала наибольшее влияние на новое общество).

Правила игры: дополнительные элементы

Карты событий

В начале каждого раунда может открываться карта события, которая меняет условия обсуждения (например, "Обнаружены новые технологии" или "Конфликт с другой группой выживших").

Коалиции

Игроки могут формировать временные коалиции, объединяя свои ресурсы и голоса для продвижения схожих идей.

Секретные цели

Каждый игрок может получить секретную цель, которая дает дополнительные очки, если определенные аспекты войдут в финальную концепцию общества.

Вопросы к обсуждению на рефлексии (20 минут)

1. **Этика:** Какие этические принципы легли в основу ваших решений при формировании нового общества? Как вы балансировали между утилитарным подходом (максимальное благо для большинства) и деонтологическим (уважение к правам каждого человека), и почему вы отдали предпочтение одному из них?
2. **Политическая философия:** Какую модель власти вы выбрали для нового мира и почему? Насколько ваши представления о справедливом политическом устройстве изменились в процессе игры, и какие аргументы оппонентов заставили вас пересмотреть свою позицию?
3. **Социальная теория:** Исходя из какой теории общества вы принимали решения о том, кто достоин места в новом мире? Какие социальные роли вы считали наиболее ценными для восстановления цивилизации и почему? Как это отражает ваше понимание социальной структуры?
4. **Эпистемология:** Как вы принимали решения в условиях неопределенности и недостатка информации о других людях и последствиях катастрофы? Какие критерии достоверности знания вы использовали, и как это повлияло на ваш выбор?
5. **Антропология:** Какой образ человека вы стремились сконструировать для постапокалиптического мира? Считаете ли вы, что экстремальные условия меняют человеческую природу, и если да, то как это повлияло на ваше видение будущего общества?
6. **Эстетика:** Насколько образы постапокалипсиса из массовой культуры (фильмы, книги, игры) повлияли на ваши рассуждения и решения в ходе игры? Какие эстетические ценности вы считаете важным сохранить в новом мире и почему?
7. **Онтология:** Как изменилось ваше представление о мире, когда наука и религия оказались ограничены масштабом нескольких бункеров? Подорвала ли катастрофа ваши представления о планете, экологии и роли человечества в мироздании? Какую онтологическую модель вы предлагаете для нового мира?
8. **Философия ценностей:** Какие ценности вы считали приоритетными при построении нового общества и почему? Как изменилась ваша иерархия ценностей в процессе игры и под влиянием каких аргументов?
9. **Философия права и справедливости:** Какую концепцию справедливости вы отстаивали в игре? Как вы предлагали регулировать отношения между людьми в новом мире и на каких философских основаниях строили свою правовую систему?
10. **Метафилософская рефлексия:** Как участие в игре повлияло на ваше понимание роли философии в решении практических проблем общества? Какие философские концепции оказались наиболее применимыми в смоделированной кризисной ситуации, а какие – наименее? Что это говорит о практической ценности различных философских традиций?

Источники, описание игры из которых легли в основу данных игр в переработанном и адаптированном виде:

- 1) Immerwahr, John (1976). The Hobbes Game. Teaching Philosophy 1 (4):435-439.
- 2) Zampetti, Robert (1983). The Locke Game. Teaching Philosophy 6 (1):31-39.
- 3) Green, Ronald M. (1986). The Rawls Game. Teaching Philosophy 9 (1):51-60.

Отличия данного комплекса от игр, описанных в этих источниках:

1. Методологическая разработка

- Создание целостной методической системы
- Адаптация игр под современный образовательный контекст
- Разработка критериев оценивания результатов
- разработка концепции и правил игры «Новый мир» «с нуля».

2. Дидактическое обеспечение

- Подготовка раздаточных материалов
- Создание визуальных пособий
- Разработка вопросов для рефлексии

3. Технологические решения

- Введение системы боевых жетонов
- Механизм динамического распределения ресурсов
- Сценарное моделирование социальных взаимодействий