

**МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ М.В.ЛОМОНОСОВА**

ФАКУЛЬТЕТ ГЛОБАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ

**ЦЕНТР ИННОВАЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ**



**ДИДАКТИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ
«РИМ»**

практическое пособие

Д.И. Земцов, В.В. Серветник

Москва – 2011

Разработчики:

Д.И. Земцов, Демин В.В., Молодых В.О., Молодых Ю.О., Рачинская М.С.,
Серветник В.В., Федосеев А.И.

Д.И. Земцов, В.В. Серветник **Политический тренажер «Рим»** —
М.: МАКС Пресс, 2011. — 18 с.

Практическое пособие, предлагаемое вашему вниманию, предназначено для проведения политического тренажера (дидактико-тренинговой политической модели) в рамках курса «Введения в специальность» для студентов, проходящих обучение по специальности «Международное сотрудничество и глобалистика», а так же по другим специальностям политического, социологического и юридического профилей.

ISBN **5-98863-012-X**

© Факультет глобальных процессов МГУ, 2011

Введение

Дидактическая игра «Рим» предназначена для включения в курс «Введение в специальность» на потоках подготовки по специальности «Глобалистика» и другим специальностям общественно-политического и юридического профилей.

Дидактическая цель игры: создать условия для получения студентами опыта комплексной политической деятельности, включающей согласование разнородных интересов, принятие политических решений, практику переговоров и публичную полемику.

Диагностическая цель: определить уровень проявленности у студентов компетенций в сфере политической деятельности.

Организационно-методическая цель: создать среду для развития у студентов компетенций в сфере политической деятельности.

Общие правила

Задача каждого участника игры состоит в том, чтобы получить максимальное количество очков «славы». Основные средства достижения этой цели таковы: успешное участие в выборах, экономической и стратегической игре (подробнее см. соответствующие разделы правил).

Игра основана на принципе свободного действия. Иными словами, участник, получив начальную вводную и роль, может действовать абсолютно свободно, самостоятельно определяя тактические задачи и стратегические приоритеты.

Участвуя в игре, необходимо строго соблюдать два базовых постулата:

1. На основе игры нельзя делать выводы о моральных качествах игроков. В игре каждый участник играет роль. Порой эти роли побуждают игроков нарушать договоренности или даже прямо обманывать других игроков. Такое поведение в рамках игры допустимо, потому что отражает остроту конфликтов и жесткость методов реальной политической борьбы. Но игроки в этом не виноваты и в жизни так поступать не будут.

2. Нельзя нарушать технические правила или обманывать организаторов игры. Соблюдение приведенных ниже правил создают саму возможность игры, без них она не состоится. Нарушение технических правил игры можно сравнить с кражей фигуры в шахматах. В остальном свобода игроков ничем не ограничена.

Желаем вам удачи в игре!

Общая вводная

Действие игры разворачивается в реалиях Римской Республики, ориентировочно между Первой и Второй Пуническими войнами. Однако цель игры состоит не в доскональном следовании историческим фактам, а в моделировании общественно-политического устройства Рима.

Роли

Каждый игрок получает роль римского сенатора, принадлежащего к знатной семье (в реалиях игры это его команда) и управляющего одной из провинций (на стратегической карте).

Ход игры

Каждый день игры делится на циклы, в которые игроки могут совершать экономические и другие взаимодействия. Циклы приурочены к переменам между парами. Также один раз в игровой день проходит заседание сената (общий сбор игроков), на котором принимаются все существенные решения и происходят выборы должностных лиц (магистратов).

Очки славы

Личная слава

Основной единицей оценки успешности действий игрока в игре является «слава». Какой римлянин не мечтал прославиться в веках? В нашей игре личная слава сенатора выражена в очках, которые он получает, в первую очередь, избираясь на магистратские должности. Каждая должность приносит определенное количество очков.

Кроме того, в финальном рейтинге к личной славе каждого игрока прибавляется (с определенным коэффициентом) слава семьи, к которой он принадлежит.

Слава семьи

Каждая семья имеет особые условия получения славы, которые обоснованы ее историей в мире игры.

К примеру, все знают, что Юлии ненавидят галлов. Соответственно, за захват галльской столицы легионами под предводительством одного из Юлиев вся семья повышает свой рейтинг славы.

Кроме того, слава может быть куплена за деньги (семья устраивает гладиаторские бои в своей провинции).

Магистратуры **(выборные должности в сенате)**

Квестор (*1 очко славы, нет права "вето", 2 человека*) – отвечает за сбор налогов. Каждый цикл сенат выбирает двух квесторов и говорит им, сколько денег собрать, с кого и как.

Неподчинение требованию квестора противозаконно. Если кто-либо отказывается платить квестору деньги, квестор может немедленно обратиться к претору с целью наказать неплательщика.

Эдил (*2 очка славы, может ветировать квесторов, 2 человека*) – отвечает за государственное строительство и снабжение легионов. Эдилы могут строить форты, дороги и "улучшения провинций" по всей территории Римского государства.

Все строительство, которое проводит эдил, дешевле в полтора раза, чем строительство, которое проводит кто угодно ещё (так как эдил имеет доступ к административному ресурсу, государственным рабам и т.п.).

Для выполнения своих функций эдилы получают деньги от квесторов. Сами эдилы не имеют права требовать сдачи денег. Такое требование - преступление. Любой, кроме квестора, у кого эдил требует денег, имеет право отказать в этом требовании и обратиться к претору за судом над эдилом. Также эдилы оплачивают снабжение римской армии. В этом вопросе они тесно взаимодействуют с консулами.

Претор (*3 очка славы, может ветировать квесторов и эдилов, 3 человека*) – принимают судебные решения. Все решения преторов, кроме изгнания, немедленно исполняются (после правильного их оформления и представления). Изгнание обязан подтвердить сенат во время ближайшего сбора большинством голосов. Обязаны судить всех магистратов предыдущего года и вынести решение, обязаны судить тех, кто не выполняет решения текущих магистратов (по соответствующим жалобам магистратур).

Ветировать суд преторов из соображений личной выгоды - одно из самых тяжких преступлений в Риме, заслуживающее изгнания.

Решения преторов принимаются обычным большинством голосов (2 претора "за", оставшийся "в курсе дела" как минимум).

Консул (4 очка славы, может ветировать квесторов, эдилов, преторов, 2 человека) – ведет (модерирует) заседания Сената, командует двумя основными армиями, может провести по 1 сражению за боевой цикл. Консулы обязаны назначить командиров на другие сражения, кроме первых двух, которыми руководят лично.

Цензор (5 очков славы, может ветировать квесторов, эдилов, преторов и консулов, 2 человека) – ведет протокол заседаний сената, составляет предварительную повестку заседания (например, в неё входит назначение наместников в завоеванных провинциях), ведет дипломатическую переписку от лица Рима с другими государствами. Подписывает договоры. Может заключать предварительный мир или предварительный торговый договор. Его решение, касающееся внешней политики, требует утверждения на ближайшем сенате и после этого вступает в силу на века. В случае враждебных действий со стороны другого государства может объявить войну и поручить консулам её вести.

Диктатор (10 очков славы, может ветировать всех, кроме трибунов, 1 человек) - может принимать индивидуально любые решения, давать любые распоряжения другим магистратурам. Решения диктатора действуют до конца его полномочий, не дольше. Суд над диктатором по истечению его полномочий особо обязателен и традиционно публичен. Выбираются диктаторы только в ситуациях высокой опасности, очень редко.

Народный трибун (игротехник, может ветировать всех, включая Сенат) - представляет волю народа Рима. Не избирается сенатом.

Если какая-то провинция в пределах римской державы осталась без управляющего, доход с неё не поступает. Строительством в ней ведают эдилы. На ближайшем Сенате такой провинции должен быть

назначен владделец. Традиционно у одного сенатора не может быть более чем на 1 провинцию больше, чем у других.

Заседание Сената

Сенатская курия - это собрание самых достойных и важных граждан Рима, тех, кто управляет Республикой.

В него входят члены наиболее уважаемых римских семей. У каждого сенатора один голос. Один сенатор не может голосовать вместо другого. Чтобы заручиться голосами, ему нужно привести на заседание Сената свою семью и своих союзников, чтобы они приняли участие в голосовании лично.

Заседание Сената проходит так:

0. В течение дня (то есть до Сената) все сенаторы могут подавать Цензорам просьбы о включении того или иного вопроса в повестку дня.

Пример: Семья Юлиев получает очки славы за победы над галлами. Гай Юлий, член этой семьи, подходит к цензору Гаю Гракху и просит того внести в повестку дня объявление войны Галлии.

Пример 2: Луций Семпроний считает, что Гай Юлий действует не во благо Римского народа, он просит Цензора внести в повестку вопрос об изгнании Гая Юлия из Сената.

1. Цензоры определяют повестку дня.

Пример: Цензор Гай Гракх выслушивает Гая Юлия и вносит вопрос о войне с Галлией в повестку.

Пример 2: Цензор Гай Гракх выслушивает Гая Юлия и решает не вносить вопрос о войне с Галлией в повестку. Гай Юлий в этом случае либо опускает руки, либо просит цензора Марка Луцилия **ветировать** решение цензора Гракха. Если Гай Юлий достаточно убедителен, вопрос о войне попадает в повестку дня.

2. Сенат под руководством консулов разбирает эти вопросы и, при необходимости, голосует.

По традиции, по каждому обсуждаемому вопросу выступают двое: тот, кто поддерживает положительное решение вопроса, и тот, кто против него. После этого Сенат голосует простым большинством.

Пример: Обсуждается вопрос создания десяти новых легионов. Консул текущего года Примус Порций выступает за, - он убеждает Сенат, что новые войска необходимы для защиты Рима. Простой сенатор Юний Брут выступает против, - он убеждает Сенат, что Консул Порций хочет создать новые легионы, чтобы сделать их лояльными себе (см. **боевые правила**) и напасть с ними на Рим. Убеденный красноречием Юния Брута, Сенат голосует против.

Пример 2: Обсуждается вопрос создания десяти новых легионов. Консул текущего года Примус Порций выступает за, - он убеждает Сенат, что новые войска необходимы для защиты Рима. Простой сенатор Юний Брут выступает против, - он убеждает Сенат, что Консул Порций хочет создать новые легионы, чтобы сделать их лояльными себе (см. **боевые правила**) и напасть с ними на Рим. Так как Консул Примус Порций заранее договорился с семействами Юлиев, Сципионов и Валериев, что они поддержат его, Сенат голосует за.

3. Все магистраты прошедшего цикла по очереди, начиная с квесторов, отчитываются о своей деятельности на благо Рима, после чего цензоры проводят выборы новых магистратов, начиная с квесторов. В ходе выборов предыдущие магистраты торжественно передают пост наследникам. Преторы следующего года судят всех магистратов года предыдущего.

Отчет магистрата в обязательном порядке включает в себя

- перечисление достижений магистрата на его посту
- перечисление ошибок магистрата
- перечисление деяний магистрата на благо Республики

Пример: Консул Примус Порций рассказывает Сенату о том, что он сделал на благо Рима за срок своей службы. Его слова настолько убеждают Сенат, что его выбирают цензором следующего года.

Пример 2: Консул Примус Порций рассказывает Сенату о том, что он сделал на благо Рима за срок своей службы. Так как перед этим он не успел придумать, что говорить, Сенат освистывает его, а преторы следующего года приговаривают его к огромному штрафу.

Право вето

Во время всей игры, включая и заседание Сената, магистраты могут использовать свое право **вето**. Это означает, что любой магистрат может запретить и отменить действия нижестоящего магистрата.

Пример: Эдил Квинт Октавий строит в провинции №50 укрепление. Претор Луция Германика накладывает **вето**, укрепление в провинции не строится.

Пример 2: Эдил Квинт Октавий строит в провинции №50 укрепление. Претор Луция Германика накладывает **вето**, претор Гай Помпей накладывает **вето** на **вето**, консул Секунд Юлий накладывает свое **вето** на **вето** Гая Помпея, цензор Гай Гракх накладывает **вето** на **вето** консула, цензор Луций Сервилий накладывает **вето** на **вето** другого цензора. Т.к. старше цензора нет никого, а Гай Гракх свое **вето** уже использовал, то укрепление в провинции №50 все-таки строится

Традиции Сената

Во время заседаний сената принято неукоснительно соблюдать ряд традиций:

- Если во время заседания сената вам хочется высказать свое мнение, чтобы его услышали все, необходимо вначале попросить слово (поднять руку, подать другой знак). Традиционно это делается молча, чтобы не перебивать другого уважаемого человека;

- Перед публичным обращением к сенаторам с речью, вопросом и т. п. принято громко и отчетливо произносить имя свое и своего рода (и должность, если есть). Чтобы подчеркнуть свою значимость, не возбраняется перечислить и ранее занимаемые должности, личные достижения и великие победы;
- Свою пламенную речь принято начинать с торжественного обращения к заседающим, например: «Отцы-сенаторы!»
- По традиции невежливо выдвигать себя на какую-либо должность. Вас должен порекомендовать кто-то другой.
- Невежливо громко разговаривать во время чужой речи и мешать окружающим, обзывать других сенаторов не их римскими именами, вести себя как варвары;
- Присутствовать на Сенате - почетная обязанность каждого сенатора, тяжким нарушением традиции будет, если на заседании отсутствует какая-либо семья целиком.

Не может в глазах народа считаться уважаемой семья, не соблюдающая традиций. За проступки, совершенные ее членами на заседании сената, народный трибун будет снимать с семьи нарушителя очки славы.

Вопросы о функционировании Сената и о римских законах можно задать человеку с соответствующим бейджиком.

Правила экономической игры

Игра делится на ходы. Между заседаниями сената проходит 2 экономических хода и 4 военных (по два военных хода в каждом экономическом). Каждый экономический ход провинция производит и продает некоторое количество товаров определенного типа, принося владельцу доход в конце соответствующего хода. Начальный капитал

каждого игрока составляет 30 динариев, а в казне Рима находится 100 динариев.

Доходы провинций

Каждая провинция производит один из четырех видов товара: пшеницу, шерсть, металл или вино. Главная характеристика провинции — это уровень ее развития. Провинция с уровнем 1 производит одну единицу товара. Уровень провинции может быть увеличен. В этом случае за каждый новый уровень объем производства провинции будет вырастать на одну единицу.

Производимые провинцией товары каждый ход реализуются на рынке. Продажа происходит автоматически, без участия игрока. Игрок получает на руки деньги за проданные товары в конце экономического хода. На начало игры все римские провинции имеют первый уровень развития.

Доход от продажи зависит от количества произведенных ресурсов, количества провинций, участвующих в общем рыночном пространстве Рима.

На незаполненном рынке каждый ресурс продается по 10 динариев. В случае, если ресурсов производится больше, чем размер рынка, стоимость продажи падает в связи с насыщением рынка.

В торговых отношениях участвуют все римские провинции, а также все провинции государств, заключивших торговый союз с Римом. **Nota bene:** провинции государств, состоящих в торговом союзе с Римом не только увеличивают общий размер рынка, но и вбрасывают на рынок производимые товары. В случае заключения торгового союза доход с продажи одного вида ресурса может как увеличиться, так и уменьшиться.

Общая формула для точного подсчета доходов

Доход = 10 * количество продаваемых ресурсов * min(общее производство данного типа; 0.5*количество торгующих провинций) / общее производство товаров данного типа

В случае дробных величин доход провинции всегда округляется вверх.

Пример. Рим контролирует 10 провинций. Из 10 провинций 3 производят вино. Эти провинции имеют уровни развития 1, 1, 2. За

один ход провинции производят 4 единицы вина. Эта величина меньше, чем объем рынка 5 (количество провинций в торговых отношениях, поделенное на два). Таким образом каждая единица вина продается за 10 динариев и доход провинций составляет 10, 10 и 20 динариев соответственно.

Пример 2. К окончанию следующего хода Рим успевает захватить остров Корсика (1 провинция), и заключить торговые союзы с Карфагеном (5 провинций) и островом Сицилия (4 провинции). Римские производители вина успевают увеличить уровень развития провинций на 1 уровень.

Доход от продажи вина: Рим производит 7 единиц вина; Сицилия — 3; Карфаген — 5. Общее производство вина (15 единиц) больше общего объема рынка (20 провинций / 2 = 10 единиц). С учетом округления, доход римских провинций составляет 14, 14 и 20 динария, согласно расчету: $10 \cdot 2 \cdot 10 / 15 = 13,3 \sim 14$ динариев.

Строительство, наем войск и расходы.

В каждой провинции за экономический ход может быть построено только одно строение (увеличение уровня развития провинции, дорога или укрепление) и собран только один легион.

Сбор легиона

Римские легионы традиционно собираются только на территории Апеннинского полуострова (только на начальных территориях Рима, но не на захваченных в ходе игры). Помимо этого, при создании легиона уровень развития провинции уменьшается на единицу. В случае, если легион создается в провинции нулевого уровня развития, стоимость создания легиона увеличивается, и эта провинция не производит товаров в текущем экономическом ходе.

Эдилы

Сенатор, находящийся в звании эдила, тратит в 1,5 раза меньше денег на любые расходы.

Транспортировка морем и снабжение

Для того, чтобы легион мог вести активные действия, необходимо оплатить снабжение.

Если снабжение не оплачено, легион не может двигаться и менее эффективно обороняется. Снабжение легиона на территории,

находящейся в границах Рима или связанной с ней, стоит 12 динариев. На чужой территории, не соединенной дорогой хотя бы с одной римской провинцией, стоимость снабжения увеличивается до 15 динариев.

Транспортировка морем осуществляется только по намеченным морским маршрутам и требует оплаты (см. таблицу).

Таблица цен¹

Строка расходов	Стоимость, динариев (в скобках цена для эдила)
Увеличение уровня развития провинции	21(14)
Строительство дороги	9 (6)
Строительство укреплений	21(14)
Сбор легиона с разрушением	24 (16)
Сбор легиона в провинции первого уровня развития	45 (30)
Транспортировка легиона морем	длина пути * 6
Снабжение легиона продовольствием	12 (8) / 15 (10)

Вопросы по экономической системе можно задать во время игры человеку с соответствующем бейджиком.

¹ Цены могут быть изменены организаторами игры

Боевые правила

Все римские земли и соседние страны обозначены на стратегической карте. Карта разделена на провинции. Вооруженные отряды могут перемещаться на ограниченное количество провинций в ход.

В Риме есть только одна боевая сила – легион.

В начале игры в Риме есть шесть легионов. Ими управляют выборные консулы

Новые легионы можно создать только решением Сената. Они стоят денег.

Легион может за один ход переместиться в соседнюю провинцию три раза.

Легион может переместиться на пять провинций в ход если во всех провинциях на пути следования построены дороги.

Если вооруженные отряды противников встречаются в одной провинции – происходит битва. Она моделируется партией в шашки. **Каждый легион превращается в четыре шашки на доске.** То есть заполнить построение можно тремя легионами.

Если у обоих противников армия состоит более чем из трех отрядов, и количество этих отрядов различно, то разница вычитается из количества шашек на доске у того, кто сражается в меньшинстве.

Напавший легион больше не может перемещаться в этот ход.

Чтобы полноценно воевать, легиону требуется снабжение. Каждый цикл за него нужно заплатить определенное денежное содержание. Заплатить может кто угодно, но обычно этим занимается сенатор на должности Эдила.

Если за легион не уплачено содержание, то он не подчиняется приказам, а в случае битвы – отступает. Если отступить некуда, то он превращается в две шашки на доске.

Если легион проиграл битву, то он с некоторой вероятностью расформируется (организаторы игры бросают жребий).

Каждый легион имеет характеристику лояльности к своему полководцу. Если **лояльность** ниже **(-3)** – **легион не подчиняется приказам**.

Если лояльность выше **(+4)**, то **легион готов пойти за своим военачальником даже против Сената**.

Лояльность легиона изменяется в ходе управления легионом. За успешным полководцем легион пойдет намного охотнее, чем за неудачником.

Провинция, в которую переместился легион и в которой не осталось сопротивляющихся войск, считается захваченной. За захват варварской (не римской) провинции командующий легионом получает 10 динариев.

На следующий ход после захвата провинции военачальник может разграбить ее. За разграбление провинции командующий легиона получает деньги в размере 1/3 от стоимости строений в провинции (при этом сами строения разрушаются). На это тратится военный ход, и все улучшения в провинции уничтожаются.

Варвары также могут грабить захваченные римские провинции, но не тратят на это ход. Они просто грабят и идут дальше.

Итоговый контроль

Итоговый контроль осуществляется в форме письменной работы, предназначенной для обобщения полученного опыта политической деятельности.

Оформление работы: шрифт Times, 14 кегль, интервал 1,5, формат листа А4

Объем работы: 1-2 страницы.

Методические рекомендации: письменное эссе представляет собой комментарий к одной из приведенных ниже цитат по выбору студента. Работа должна содержать не менее трех примеров из прошедшей игры, имеющих отношение к содержанию выбранной цитаты.

Прокомментируйте, пожалуйста, одну из приведенных цитат, используя опыт и примеры из прошедшей игры.

1. «Из всех зверей пусть государь уподобится двум: льву и лисе. Лев боится капканов, а лиса — волков, следовательно, надо быть подобным лисе, чтобы уметь обойти капканы, и льву, чтобы отпугнуть волков. Тот, кто всегда подобен льву, может не заметить капкана. Из чего следует, что разумный правитель не может и не должен оставаться верным своему обещанию, если это вредит его интересам и если отпали причины, побудившие его дать обещание. Такой совет был бы недостойным, если бы люди честно держали слово, но люди, будучи дурны, слова не держат, поэтому и ты должен поступать с ними так же. А благовидный предлог нарушить обещание всегда найдется».

(Николло Макиавелли)

2. «Из всех способов нет ничего более подходящего для сохранения и удержания власти — быть любимым, самое несообразное — внушать к себе страх. Наивысшая и совершенная слава зависит от следующих трёх условий: если народ любит нас; если он нам доверяет; если он, наряду с некоторым восхищением нами, считает нас достойными магистратур». (Марк Туллий Цицерон)

3. «В душе каждого отдельного человека можно различить три начала. ... Одно начало — это то, посредством которого человек познает, другое — посредством которого он распаляется, третье же... мы нарекли вождеющим - из-за необычайной силы вождений к еде, питью, любовным утехам и всему тому, что с этим связано. Поэтому давай прежде всего скажем, что есть три рода людей: одни - философы, другие - честолюбцы, третьи — сребролюбцы». (Платон)