

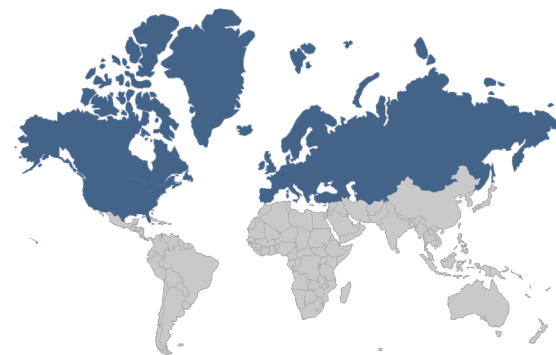


Rzeczpospolita Polska  
Ministerstwo  
Spraw Zagranicznych



FUNDACJA  
LEPSZA POLSKA

Zadanie publiczne „Regionalna pozycja Polski  
w czasach globalnych napięć i rywalizacji  
- wyzwania dla bezpieczeństwa euroatlantyckiego”  
finansowane przez Ministerstwo Spraw Zagranicznych RP  
w konkursie „Dyplomacja Publiczna 2022”



OBWE.PL

**OD VANCOUVER DO WŁADYWOSTOKU**

LABORATORIUM DYPLOMACJI WIELOSTRONNEJ

# INSTRUKCJA

# INSTRUKCJA

## GRACZE

**DRUŻYNY** reprezentujące interesariuszy zainteresowanych reformą OBWE. Gra zawiera sześć kart interesariuszy. Decyzję o użyciu wszystkich czy tylko wybranych kart podejmuje Marszałek na podstawie oceny liczebności grupy. Liczebność poszczególnych drużyn jest zależna od wielkości grupy. O podziale na drużyny decyduje Marszałek. Drużyny losują „Kartę interesariusza”, którego stanowisko będą przygotowywać i negocjować w trakcie rozgrywki. Liczba osób w każdej drużynie powinna być taka sama lub zbliżona. W rozgrywce mogą brać udział wszystkie osoby zapisane na zajęcia lub wybrana część (decyzja Marszałka), pozostałe osoby będą pełnić rolę jury i wspierać Marszałka w finalnej ocenie rozgrywki.

Aby zachować jednolity charakter rozgrywki, o ostatecznym wyborze schematu gry decyduje Marszałek w porozumieniu z drużynami.

**MARSZAŁEK** – osoba prowadząca rozgrywkę. Rolę Marszałka pełni wykładowca/nauczyciel prowadzący zajęcia. Ma ugruntowaną wiedzę na temat funkcjonowania OBWE oraz bieżących wydarzeń międzynarodowych i sytuacji polityczno-gospodarczej na obszarze Organizacji. Decyduje o podziale grupy na drużyny, przedstawia reguły i cel rozgrywki, prowadzi obrady po zamknięciu konsultacji, może wprowadzić zdarzenie losowe, podsumowuje obrady i ocenia strategie negocjacyjne drużyn. Kontroluje czas w poszczególnych etapach rozgrywki.

## CEL GRY

Celem gry decyzyjnej Od Vancouver do Władystoku – Laboratorium dyplomacji wielostronnej jest wypracowanie spójnego stanowiska wobec kwestii, które są przedmiotem konsultacji.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka składa się z następujących etapów:

**PIERWSZY ETAP:** Drużyny zapoznają się z kartą Wprowadzenia do gry, gdzie są opisane główne cele OBWE oraz projekty reform określone przez samą Organizację – proces z Korfu i Helsinki +40. Następnie każda drużyna wybiera swojego lidera pełniącego funkcję reprezentanta prezydencji, który będzie łącznikiem z pozostałymi grupami interesariuszy oraz z Marszałkiem podczas obrad.

Marszałek prosi liderów o wylosowanie kart z agendą dla poszczególnych grup odpowiednią dla reprezentowanej grupy interesariuszy, na której jest określony ogólny kontekst funkcjonowania OBWE w danej dziedzinie oraz cel reform, które dana grupa ma opracować, aby dany obszar uczynić bardziej przejrzystym i efektywnym. W pierwszym etapie drużyny pracują oddzielnie, starając się wypracować własne stanowisko.

**DRUGI ETAP:** Liderzy grup przekazują pozostałym drużynom informację o swoich tematach i oczekiwaniach. Każda drużyna formułuje jeden priorytet z zakresu własnej agendy, do którego pozostałe drużyny muszą się odnieść w swoich propozycjach, zachowując spójność swojego stanowiska.

**TRZECI ETAP:** Drużyny pracują nad odniesieniem się do priorytetów pozostałych grup z zachowaniem spójności swojej agendy. W połowie przewidzianego na ten etap czasu Marszałek może wprowadzić zdarzenie losowe (przykłady w Karcie Marszałka), o którym informuje liderów, którzy przekazują tę informację swoim drużynom. Drużyny muszą dostosować swoje stanowiska do nowych okoliczności.

**FINAŁ:** Po upływie czasu przewidzianego na trzeci etap, Marszałek ogłasza zakończenie prac w grupach i rozpoczyna się finał, w trakcie którego drużyny przedstawiają wypracowane stanowiska i odnoszą się do priorytetów zgłoszonych przez pozostałe drużyny. Marszałek ocenia przygotowane stanowiska pod kątem zgodności z agendą, w tym ze zdarzeniem losowym, jeśli było włączone do obrad, i spójności z priorytetami pozostałych drużyn.